

Geldspielmechanismen in Videospielen – Einfluss auf das Suchtverhalten Jugendlicher

Zwischen Spielspass und Manipulation – Wie Geldspielmechanismen in der Videospielindustrie das Suchtverhalten beeinflussen und welche Präventionsansätze der Sozialen Arbeit zur Verfügung stehen.

Autor: Francesco Corsetto

Vertiefungsrichtung: Sozialarbeit

Studienjahrgang: 2021-2026

Diese Arbeit wurde am 15. Juli 2026 an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit eingereicht. Für die inhaltliche Richtigkeit und Vollständigkeit wird durch die Hochschule Luzern keine Haftung übernommen.

Studierende räumen der Hochschule Luzern Verwendungs- und Verwertungsrechte an ihren im Rahmen des Studiums verfassten Arbeiten ein. Das Verwendungs- und Verwertungsrecht der Studierenden an ihren Arbeiten bleibt gewahrt (Art. 34 der Studienordnung).

Studentische Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit werden unter einer Creative Commons Lizenz im Repositorium veröffentlicht und sind frei zugänglich.

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive
der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Urheberrechtlicher Hinweis:

Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz (CC BY-NC-ND 3.0 CH) Lizenzvertrag lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.

Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Vorwort der Studiengangleitung Bachelor

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von mehreren Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme und Entwicklungspotenziale als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Denken und Handeln in Sozialer Arbeit ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es liegt daher nahe, dass die Diplomand_innen ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Fachleute der Sozialen Arbeit mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachkreisen aufgenommen werden.

Luzern, im August 2026

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Studiengangleitung Bachelor Soziale Arbeit

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht, inwiefern geldspielähnliche Mechanismen wie Lootboxen in Videospielen die Entwicklung eines problematischen Spielverhaltens bei Jugendlichen beeinflussen können und welchen Beitrag die Soziale Arbeit leisten kann, um möglichen negativen Einflüssen entgegenzuwirken.

Zur Beantwortung der Forschungsfragen wurde eine umfassende Literaturrecherche durchgeführt und dabei wissenschaftliche Erkenntnisse zu Geld- und Videospielsucht, Dark Patterns sowie dem Mechanismus der Lootboxen und möglichen Erklärungsmodellen systematisch ausgewertet. Die Ergebnisse zeigen, dass nicht nur der Mechanismus der Lootboxen allein, sondern insbesondere auch dessen Zusammenspiel mit Dark Patterns und weiteren Monetarisierungsstrategien problematisches Spielverhalten begünstigen können.

Im letzten Teil der Arbeit wurde die Relevanz des Themas für die Soziale Arbeit aufgezeigt und mögliche Handlungsansätze im Bereich der Verhältnisprävention erarbeitet. Die Ergebnisse verdeutlichen die Bedeutung eines Weiterbildungsangebots für Professionelle der Sozialen Arbeit. Dadurch sollen die fachlichen Voraussetzungen geschaffen werden, um eine fundierte fachliche und politische Auseinandersetzung mit der Thematik zu fördern. Die Arbeit versteht sich damit als Beitrag zur wissenschaftlichen und professionellen Auseinandersetzung mit geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen und deren Bedeutung für die Soziale Arbeit.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	iv
Rechtssammlung des Bundesrechts	vii
Abkürzungsverzeichnis	viii
Vorwort	ix
Motivation	ix
1 Einleitung	1
1.1 Ausgangslage und Problemstellung	1
1.2 Ziel der Arbeit und Fragenstellungen	3
1.3 Aufbau der Arbeit und Adressatenschaft	3
1.4 Aktuellen Zahlen und Fakten der Zielgruppe	4
1.5 Abgrenzung	5
2 Geldspiel und Geldspielsucht	5
2.1 Risikofaktoren	6
2.2 Kognitive Verzerrungen beim Geldspiel	7
3 Videospielsucht	9
3.1 Risikofaktoren und Komorbiditäten	9
3.2 Schutzfaktoren	10
4 Mechanismen in Videospielen	11
4.1 Free-to-Play	11
4.2 In-Game Käufe: Mikrotransaktionen	12
4.3 Lootboxen	13
4.4 Manipulative Mechanismen – Dark Patterns	15
4.5 Altersklassifizierungssysteme in Videospielen	17
4.6 Beispiel Counter-Strike 2	18
4.7 Beispiel Summoners War: Sky Arena	21
5 Einflüsse von Lootboxen auf Jugendliche	24
5.1 Parallelen zwischen Geldspiel und Lootboxen	24
5.2 Dual-System-Modell (Neurowissenschaft) als Erklärungsansatz	25
5.3 Selbstbestimmungstheorie als Erklärungsansatz	27
5.3.1 Bedürfnis nach Kompetenz	28
5.3.2 Bedürfnis nach Sozialer Verbundenheit	29
5.3.3 Bedürfnis nach Autonomie	29
5.3.4 Bedürfnisfrustration und Lootboxen	30
6 Soziale Arbeit und Videospiele	31
6.1 Relevanz für die Soziale Arbeit	32

6.1.1	Professionsethische Relevanz.....	32
6.1.2	Professionelle Verantwortung im digitalen Kontext.....	32
6.1.3	Gesellschaftliche und politische Verantwortung.....	33
6.1.4	Prävention als Handlungsfeld der Sozialen Arbeit	33
6.2	Prävention in der Sozialen Arbeit	34
6.2.1	Prävention und Präventionsphasen	34
6.2.2	Präventionsstrategien	36
6.3	Handlungsansätze.....	37
6.3.1	Regulierung der geldspielähnlichen Mechanismen auf politischer Ebene.....	38
6.3.2	Qualifizierung von Multiplikator:innen.....	40
7	Schlussfolgerungen	41
7.1	Beantwortung der Forschungsfragen	42
7.2	Fazit und Ausblick	46
8	Literaturverzeichnis	48

Rechtssammlung des Bundesrechts

BV: Bundesverfassung der Schweizerischen Eidgenossenschaft vom 18. April 1999, SR 101.

Art. 11: Schutz der Kinder und Jugendlichen

¹ Kinder und Jugendliche haben Anspruch auf besonderen Schutz ihrer Unversehrtheit und auf Förderung ihrer Entwicklung.

² Sie üben ihre Rechte im Rahmen ihrer Urteilsfähigkeit aus.

JSFVG: Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele. vom 30. September 2022, SR 446.2.

Art. 1: Zweck

«Mit diesem Gesetz sollen Minderjährige vor Inhalten in Filmen und Videospielen geschützt werden, die ihre körperliche, geistige, psychische, sittliche oder soziale Entwicklung gefährden können.»

Art. 4: Gegenstand

«Dieses Gesetz regelt für den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele:

- a. die Vorgaben für die Alterskennzeichnung, die Inhaltsdeskriptoren und die Alterskontrolle;
- b. die Massnahmen bei Plattformdiensten;
- c. die Anforderungen an die Jugendschutzregelungen, das Verfahren zu deren Verbindlicherklärung sowie die subsidiäre Regelung durch den Bundesrat;
- d. die Zuständigkeiten für den Vollzug sowie die Aufsicht und die Koordination;
- e. die Massnahmen zur Förderung der Medienkompetenz und zur Prävention.»

Art. 12: Altersklassifizierungssystem

«¹ Jede Jugendschutzregelung muss ein Altersklassifizierungssystem festlegen, das den aktuellen Erkenntnissen und den internationalen Entwicklungen in Bezug auf den Jugendschutz Rechnung trägt.

2 Das Altersklassifizierungssystem muss vorsehen:

- a. einheitliche Kriterien für die Klassifizierung aller Filme beziehungsweise Videospiele;
- b. mindestens fünf verschiedene Altersstufen, wobei Filme und Videospiele mit der höchsten Altersstufe volljährigen Personen vorbehalten sind.

³ Die Branchenorganisation muss dafür sorgen, dass das Altersklassifizierungssystem angepasst wird, wenn dies aufgrund von neuen Erkenntnissen erforderlich ist.

⁴ Die Branchenorganisation kann ein bestehendes, international etabliertes Altersklassifizierungssystem für anwendbar erklären.»

Abkürzungsverzeichnis

ADHS	Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörung
AI	Artificial Intelligence (Künstliche Intelligenz)
ASTERIG	Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products
BV	Bundesverfassung der Schweizerischen Eidgenossenschaft
HSLU	Hochschule Luzern
ICD-11	International Classification of Diseases, 11th Revision
JAMES	Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz
JSFVG	Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele
KI	Künstliche Intelligenz
PEGI	Pan European Game Information
SR	Systematische Rechtssammlung des Bundesrechts
WHO	World Health Organization (Weltgesundheitsorganisation)

Vorwort

Diese Arbeit behandelt eine Thematik, zu welcher viel wissenschaftliche Literatur in englischer Sprache verfasst wurde. Deshalb wird im Vorwort durch den Autor deklariert, dass für ein Grossteil der Quellensuche Open AI (2026), ChatGPT Januar – Juni Version GPT-5.2; Version GPT-5.3; Version GPT-5.5 genutzt wurde. In Fällen, wo KI-Tools für die Erarbeitung des Textes genutzt wurde, wurde dies gemäss den Richtlinien der Hochschule Luzern über die Nutzung von KI-Tools in einer Fussnote deklariert. Zudem werden in der Arbeit einige Anglizismen für Fachbegriffe genutzt, die sich in der deutschen Literatur etabliert haben oder wofür keine geeignete Übersetzung besteht.

Motivation

Der Autor befasste sich bereits einmal mit dem Thema Videospiele und deren Mechanismen und monetären Taktiken im Rahmen eines Praxisprojektes der Hochschule Luzern (HSLU). Dabei wurde der Fokus auf die finanziellen Risiken, die dahinterstecken gelegt. Der Autor möchte sein fachliches Wissen über dieses Thema erweitern und aufzeigen, weshalb dieses Thema für die Soziale Arbeit relevant ist. Die Motivation des Autors, sich mit der Thematik rund um Videospiele auseinanderzusetzen kommt daher, dass Videospiele schon seit seiner Kindheit einen wichtigen Stellenwert in seinem Leben hatten.

1 Einleitung

In diesem Kapitel werden zunächst die Ausgangslage und die Problemstellung beschrieben. Daraus ergeben sich das Ziel der Arbeit und die Fragestellungen, die der Autor formuliert. Der Aufbau der Arbeit sowie die Adressatenschaft werden erklärt und zum Schluss dieses Kapitels werden aktuelle Zahlen und Fakten zum Thema aufgezeigt und die Abgrenzung der Arbeit klar definiert.

1.1 Ausgangslage und Problemstellung

Videospiele haben sich in den letzten Jahren stark in unserer Gesellschaft etabliert. Was früher eher als Nischenmedium galt, wird heute von vielen zur Unterhaltung genutzt. Denn Videospiele bringen einige positive Aspekte mit sich wie zum Beispiel Unterhaltung, Spass, soziale Interaktion, die Möglichkeit, Fantasien auszuleben und sogar mögliche Lernfelder. Jedoch haben Videospiele, wie vieles Schönes auf dieser Welt, eine Schattenseite.

Die Videospiel-Industrie entwickelt sich in einem rasanten Tempo weiter und somit auch die wirtschaftliche Lage rund um Videospiele. Immer öfters haben Spielende die Möglichkeit, innerhalb des Videospiels Geld für Inhalte innerhalb des Spiels auszugeben, wodurch die Entwicklerstudios hohe Umsätze erzielen können. Um die Umsätze weiter erhöhen zu können, implementieren die Studios immer mehr Mechanismen in Videospiele, welche an Mechanismen von Geldspielen, wie zum Beispiel eine Slot-Maschine, ähneln. Bei solchen Mechanismen handelt es sich oft um sogenannte Lootboxen (deutsch: Beutekisten). Lootboxen sind Kisten, welche Spielende öffnen können, um zufällige Videospiel-Inhalte zu erhalten (wird im Kapitel 4.3 genauer erläutert). Neben Lootboxen existieren weitere geldspielähnliche Mechanismen, wie beispielsweise Glücksräder oder Karten-Pakete. Der Fokus der vorliegenden Arbeit liegt jedoch auf Lootboxen.

So stellt sich die Frage, wie sich die Nutzung solcher geldspielähnlichen Mechanismen auf Spielende auswirkt, insbesondere, wenn diese noch nicht volljährig sind. Stellen Sie sich nun folgendes Szenario vor:

Ein 13-jähriger Junge erhält als Weihnachtsgeschenk eine Guthaben-Karte, die er sich gewünscht hat. Dieses Guthaben nutzt er anschliessend, um in einem digitalen Casino an Spielautomaten zu spielen. Er setzt sich anschliessend kurz an einem Roulette-Tisch und verlässt danach dieses digitale Casino mit Chips in der digitalen Tasche. Diese Chips haben nur innerhalb des Casinos einen Wert, ausserhalb haben jedoch ausserhalb des Casinos keinen Wert.

Gesellschaftlich gesehen wäre solch ein Szenario problematisch. Studien zeigen jedoch, dass dies Realität ist und eine gängige Praxis in Videospielen darstellt. Minderjährige stecken teils hohe

Geldsummen in Videospiele, um an seltene virtuelle Gegenstände zu kommen, welche ausserhalb des Spiels keinen eigentlichen Wert haben (González -Cabrera et al., 2023, S. 2-4). Die Möglichkeit, Geld für solche virtuellen Gegenstände in Videospiele auszugeben hat sich in den letzten Jahren verbreitet und etabliert und ist mittlerweile ein wirtschaftlich wichtiger Bestandteil von Videospiele. Dadurch kommen Kinder und Jugendliche bereits im jungen Alter mit Mechanismen in Kontakt, die denen des Geldspiels ähneln.

In der Schweiz existieren keine Regulierungen für solche Käufe innerhalb von Videospiele. Im September 2022 wurde das Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG) vom 30. September 2022, SR 446.2, beschlossen, welches auf den 1. Januar 2025 teilweise in Kraft getreten ist. Dabei wurde aber vom Ständerat beschlossen, In-Game-Käufe mit Echtgeld, fachlich Mikrotransaktionen genannt, nicht in das Gesetz aufzunehmen (Fachverbandsucht, 2026).

Dass eine Regulierung der Lootboxen möglich und notwendig ist, zeigen auch Länder wie die Niederlande und Belgien auf. Diese gelangten zur Einschätzung, dass bestimmte Lootboxen-Arten nationale Geldspielgesetze verletzen, weshalb deren Entfernung aus Videospiele angeordnet wurde (Zendle et al, 2019, S.182).

Gemäss Art. 1 JSFVG verfolgt das JSFVG das Ziel, Minderjährige vor Inhalten zu schützen, welche «ihre körperliche, geistige, psychische, sittliche oder soziale Entwicklung gefährden können». Gleichzeitig regelt JSFVG Art. 4 insbesondere Alterskennzeichnungen, Alterskontrollen, Jugendschutzregelungen der Branche sowie Massnahmen zur Förderung der Medienkompetenz und Prävention. Obwohl das Gesetz somit explizit den Schutz Minderjähriger im Bereich Videospiele verfolgt, enthält es keine direkten Bestimmungen zur Regulierung von Echtgeld-Käufen innerhalb eines Videospiele oder geldspielähnlichen Mechanismen wie Lootboxen. Dadurch besteht trotz gesetzlichem Jugendschutzauftrag weiterhin die Möglichkeit, dass Minderjährige mit monetarisierten Spielmechanismen in Kontakt kommen. Somit bleibt das Tätigen von Mikrotransaktionen und die Nutzung von geldspielähnlichen Mechanismen wie Lootboxen bis auf Weiteres unreguliert. Dabei stellt sich der Autor die Frage, wie sich solche geldspielähnlichen Mechanismen auf Spielende in Hinsicht auf ein mögliches Suchtverhalten auswirken könnten.

Aus der beschriebenen Problemstellung ergeben sich die Zielsetzung der Arbeit sowie die zugrunde liegenden Forschungsfragen. Diese werden im folgenden Kapitel erläutert und beschrieben.

1.2 Ziel der Arbeit und Fragenstellungen

Das Ziel dieser Arbeit ist es, aufzuzeigen, wie geldspielähnliche Mechanismen in Videospielen ausgestaltet sind, inwiefern diese einen Einfluss auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen haben können und welche Relevanz sich daraus für die Soziale Arbeit ergibt. Darauf aufbauend sollen mögliche Handlungsansätze der Sozialen Arbeit im Bereich der Prävention erarbeitet werden. Zur Erreichung dieses Ziels wurden vier Forschungsfragen formuliert, welche im Verlauf der Arbeit anhand wissenschaftlicher Literatur beantwortet werden:

Hauptfrage:

Welchen Beitrag kann die Soziale Arbeit im Rahmen der Prävention leisten, um Einflussfaktoren von Lootboxen in Videospielen sichtbar zu machen und problematische Nutzungsweisen zu reduzieren?

Teilfragen:

Wie werden Geldspielsucht und Videospielsucht definiert, was für Einflussfaktoren gibt es und welche Auswirkungen haben sie auf Betroffene?

Wie werden Lootboxen in Videospiele eingebaut und deren Nutzung gefördert?

Inwiefern können Lootboxen bei Spielenden ein Suchtverhalten beeinflussen?

1.3 Aufbau der Arbeit und Adressatenschaft

Diese Arbeit ist so aufgebaut, dass zuerst anhand des Beschreibungswissens den Lesenden die Grundlagen und Definitionen aufgezeigt werden. Die aktuellen Zahlen, die Definition der Zielgruppe und das Erarbeiten der Themen Geldspielsucht und Videospielsucht machen den ersten Teil dieser Arbeit. Daraufhin werden unterschiedliche Begrifflichkeiten und Inhalte von Videospielen, der Mechanismus der Lootboxen und unterschiedliche manipulative Taktiken in Videospielen beschrieben. Die Altersklassifizierungssysteme für Videospiele werden erläutert und darauffolgend werden zwei Videospiele, in denen die zuvor beschriebene Inhalte implementiert wurden, beschrieben. Aufbauend auf diesem Wissen wird anhand eines Modells aus der Neurowissenschaft und einer Theorie aus der Psychologie aufgezeigt, inwiefern solche Mechanismen in Videospielen die Entstehung eines möglichen Suchtverhaltens beeinflussen können. Zum Schluss wird anhand des bereits erarbeiteten Wissens die Relevanz des Themas für die Soziale Arbeit abgeleitet und mögliche Handlungsmöglichkeiten für im Bereich Prävention der Sozialen Arbeit aufgezeigt. Am Ende der Arbeit werden die Forschungsfragen beantwortet und ein Fazit sowie ein Ausblick formuliert.

Die Arbeit richtet sich an Professionelle der Sozialen Arbeit, deren berufliche Tätigkeit Berührungspunkte mit der Lebenswelt von Jugendlichen aufweist und die ein Verständnis für den Mechanismus der Lootboxen sowie deren Einfluss auf Spielende entwickeln möchten.

1.4 Aktuellen Zahlen und Fakten der Zielgruppe

Der Autor entschied sich, Jugendliche als Zielgruppe für diese Arbeit zu wählen, da anhand nachfolgend präsentierten Zahlens festgestellt werden konnte, dass sich das Medium der Videospiele in den letzten Jahren zu einem grossen Teil der Lebenswelt der Jugendlichen entwickelt hat.

Videospiele, auch Games genannt, haben sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Um die Verbreitung und Veränderung des Konsums von digitalen Medien, darunter auch Videospiele, der Jugendlichen festhalten zu können, wird seit dem Jahr 2010 durch die Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften die JAMES-Studie (Jugend, Aktivitäten, Medien-Erhebung Schweiz) im Zweijahres-Rhythmus durchgeführt. Dabei wurden für die JAMES-Studie 2024 1'183 Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 19 Jahren befragt (Külling-Knecht et al., 2024, S. 5).

Während gemäss der JAMES-Studie 2018 rund 70% der Schweizer Jugendlichen angaben, Videospiele zu spielen, stieg die Anzahl der Spielende im Jahr 2024 auf rund 80% (Külling-Knecht et al., 2024, S. 56). Dabei ist klar zu erkennen, dass vor allem die Anzahl von Mädchen, welche Videospiele spielen, in den letzten sechs Jahren stark gestiegen ist. Während im Jahr 2018 rund 48% der befragten Mädchen angaben, dass sie zumindest ab und zu Videospiele spielen, waren es im Jahr 2024 rund 65%. Die Herkunft, Wohnsitz, Schultyp oder sozioökonomischer Status machen keinen signifikanten Unterschied in Bezug auf die Densität des Konsums der Videospiele. Als Basis für die weiteren Auswertungen dienen die Angaben der Jugendlichen, welche angaben, zumindest ab und zu Videospiele zu spielen (80% der Befragten). Davon gaben 30% an, dass sie Gratis-Spiele, auch Free-to-Play Games genannt, täglich spielen (Külling-Knecht et al., 2024, S. 58). 31% gaben an, Free-to-Play Games mehrmals die Woche zu spielen. Werden die Resultate mit denjenigen aus der Befragung um Benutzung von Kaufgames verglichen, ist ersichtlich, dass die Free-to-Play Games um einiges beliebter sind. Für diese Arbeit ist auch die Frage relevant, wie oft Geld für Spielinhalte ausgegeben wird. Zwei Prozent gaben an, täglich oder mehrmals die Woche Geld für Spielinhalte auszugeben. 15% gaben an, dies einmal im Monat zu machen und 28% gaben an, seltener als einmal im Monat Geld für Spielinhalte auszugeben (ebd.). Gesamthaft kann festgestellt werden, dass 51% der Befragten Geld für Spielinhalte ausgeben. Beim Vergleich der Alterskategorien fällt auf, dass die 14-/15-Jährigen mit 6% den grössten Anteil an Personen ausmachen, die täglich oder mehrmals die Woche Geld für Spielinhalte ausgeben. Gefolgt

werden sie von der Alterskategorie der 12-/13- Jährigen, bei welcher 5% der Befragten angaben, täglich oder mehrmals die Woche Geld für Spielinhalte auszugeben (ebd.).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Videospiele einen festen Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen darstellen und der Konsum sowie die Nutzung von Mikrotransaktionen verbreitet sind. Besonders relevant für diese Arbeit ist, dass ein grosser Anteil der Jugendlichen nicht nur Videospiele nutzt, sondern auch Geld für Videospiel-Inhalte ausgibt. Dabei gilt es zu betonen, dass nicht alle Mikrotransaktionen mit der Nutzung von Lootboxen in Verbindung stehen, jedoch die Nutzung von Lootboxen im Fall der später erarbeiteten Videospiele oft mit Mikrotransaktionen verbunden ist. Deshalb kann die Wahl dieser Zielgruppe für die weitere Untersuchung der Zusammenhänge zwischen Lootboxen und einem möglichen Suchtverhalten begründet werden.

1.5 Abgrenzung

Da es bei der Zielgruppe um Jugendliche im Entwicklungsalter handelt und das Thema schnell diffus werden könnte, ist es aus Sicht des Autors wichtig, dass eine klare Abgrenzung stattfindet. In diesem Kapitel wird die Abgrenzung durch den Autor aufgezeigt und kurz erklärt, damit der Rahmen dieser Arbeit für Lesende klar ersichtlich wird.

Das Thema Erziehung der Jugendlichen sowie deren Entwicklung werden im Rahmen dieser Arbeit nicht erarbeitet. Auch wenn gemäss Schneider et al. (2017) eine gesunde Eltern-Kind-Beziehung als möglicher Schutzfaktor gegen eine Suchterkrankung definiert wird und die Erziehung einen Einfluss darauf hat, wird nicht weiter auf die Erziehung oder die Entwicklung der Jugendlichen eingegangen (S. 359).

Auf die finanziellen Folgen von Mikrotransaktionen in Zusammenhang mit geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen wird nicht eingegangen, auch wenn diese gemäss Lischer et al. (2022) im Zusammenhang mit der Entwicklung einer problematischen Videospielnutzung stehen könnten (S. 5). Der Begriff Mikrotransaktion wird dennoch erläutert, da Mikrotransaktionen zwar keine geldspielähnlichen Mechanismen darstellen, jedoch die Grundlage vieler Monetarisierungsmodelle bilden und eng mit den in dieser Arbeit untersuchten Lootboxen verknüpft sind.

2 Geldspiel und Geldspielsucht

Der Begriff Glücksspiel (im Folgenden Geldspiel genannt) bezeichnet Spiele, bei denen der Ausgang überwiegend vom Zufall abhängt und bei denen ein Geldeinsatz geleistet wird, um einen möglichen Gewinn zu erzielen. Zentrale Merkmale des Geldspiels sind somit ein Einsatz, der

zufallsabhängige Ausgang des Spiels und ein möglicher Gewinn (Suchtschweiz, o. J.). Es gibt unterschiedliche Arten von Geldspielen, welche von Casinospielen wie Black Jack oder Roulette und Slot-Maschinen bis hin zu Sportwetten und Rubbellose hinreichen (sos-Spielsucht, o. J.-a).

Geldspielsucht wird in der ICD-11 (International Classification of Diseases) als anhaltendes oder wiederkehrendes Geldspielverhalten definiert, das zu einer bedeutsamen Beeinträchtigung der persönlichen, sozialen, familiären, erzieherischen und beruflichen Aktivitäten oder Leidensdruck führt (Suchtschweiz.ch, o. J.). Dabei wird zwischen Online-Geldspiel oder Offline-Geldspiel differenziert. Charakteristisch ist dabei ein Kontrollverlust über Beginn, Intensität, Häufigkeit und Dauer des Spielens sowie eine zunehmende Priorisierung des Geldspiels gegenüber anderen Lebensbereichen. Das Verhalten wird zudem trotz negativer Konsequenzen fortgesetzt (ebd.). Gemäss sos-Spielsucht (o. J.-b) findet die Entwicklung einer Geldspielsucht über drei Stadien statt: Der positive Anfang, die kritische Gewöhnung und anschliessend die Sucht. Dabei ist zu beachten, dass dies eine Vereinfachung des vier-Phasen Modells nach Robert Custer ist. Nach Rutkowska und Lelonek-Kuleta (2018) beschreibt Custer die Entwicklung einer Glücksspielstörung als einen idealtypischen Verlauf über vier Phasen (S. 48-49). Der Autor entschloss sich jedoch, das vereinfachte Modell über drei Stadien für diese Arbeit zu übernehmen.

Beim ersten Stadium der Entwicklung einer Geldspielsucht erzielen Personen grössere oder mehrere kleine Gewinne, was bei ihnen zu positiven Gefühlen führt. Diese Gewinne werden von den Betroffenen als persönliche Erfolgserlebnisse bewertet und mit der Zeit entwickeln sie immer stärkere Gewinn-Erwartungen. Dadurch wächst die Risikobereitschaft. Im zweiten Stadium wird das Geldspiel immer mehr zu einer Gewohnheit für die Betroffenen. Es wird zunehmend dafür eingesetzt, innere Unruhe oder Angedogenheit zu lindern oder die Schattenseiten des Alltags zu vergessen. Auch kann dabei eine Leidenschaft dafür entwickelt werden. Beim dritten Stadium wird das Spielen zu einem Zwang und fängt an, das Leben der Betroffenen zu bestimmen. Betroffene fangen an, alle ihre finanziellen Mittel einzusetzen und zu verlieren und werden von der falschen Überzeugung angetrieben, die Verluste wieder zurückzugewinnen zu können (sos-Spielsucht, o. J.-b).

2.1 Risikofaktoren

Laut Steiner und Inglin (2010) gilt Alter, insbesondere ein junges Alter (unter 29 Jahren) als gesicherter Risikofaktor für eine Suchterkrankung (S. 6). Weiter wird jugendliches Einstiegalter, das heisst Geldspielaktivitäten unter 21 Jahren, von Steiner und Inglin (2010) als teilweise gesicherten Risikofaktor aufgezählt (S. 7). Dies bedeutet konkret, dass dieser Risikofaktor in der Literatur als möglicher, jedoch nicht absolut gesicherter Risikofaktor erwähnt wird. Weitere

Risikofaktoren für problematisches Geldspielverhalten können Geschlecht, Arbeitslosigkeit, Delinquenz, die Verfügbarkeit von Geldspielen und unterschiedliche Spielcharakteristiken wie schnelle Spielabfolgen mit erhöhter Auszahlungsfrequenz, sensorische Effekte wie Musik und Licht sowie vermeintliche Kontrollfunktionen (z.B. Stopp-Knopf) sein (ebd.).

2.2 Kognitive Verzerrungen beim Geldspiel

In diesem Unterkapitel werden einige kognitive Verzerrungen beschrieben, die beim Geldspiel entstehen können. Dieses Wissen wird im Kapitel «Einflüsse von Lootboxen auf Kinder und Jugendliche» erneut aufgegriffen, um Parallelen zwischen den geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen und Geldspiel fachlich fundiert darzulegen. Kognitive Verzerrungen sind gemäss Simon (2024) systematische Fehlschlüsse, welche einen Einfluss auf unsere Urteils- und Entscheidungsfähigkeit haben (S. 33). Solche Verzerrungen entstehen, weil wir uns auf sogenannte Heuristiken verlassen. Heuristiken sind Denkhilfen, die in vielen Fällen hilfreich und effizient sind, unter bestimmten Bedingungen aber zu Fehltritten und Fehlentscheidungen führen können. Diese Denkfehler geschehen mehrheitlich unbewusst und treten in vielen Lebensbereichen, unter anderem auch beim Spielen, auf.

Der Knapp-Daneben-Effekt

Der Knapp-Daneben-Effekt (Near-Miss-Effect) beschreibt ein Phänomen, bei dem Verluste, die einem Gewinn sehr nahekommen, eine erhöhte Motivation zum Weiterspielen auslösen (Clark et al., 2009, S. 481). Ein Beispiel hierfür wäre eine Slot-Maschine, bei der für Spielende ersichtlich ist, wenn ein Gewinn knapp verfehlt wurde. Obwohl objektiv kein Gewinn erzielt wird, zeigen Studien, dass solch ein Ereignis im Gehirn ähnliche Prozesse aktiviert wie tatsächliche Gewinne. Gleichzeitig ergab eine Studie von Clark et al. (2009), dass solche Knapp-Daneben-Verluste zwar als weniger angenehm als klare Verluste bewertet werden, paradoxerweise aber den Wunsch erhöhen, weiterzuspielen, (S. 481).

Verlustaversion

Die Verlustaversion wird von den Forschern Kahneman und Tversky (1979) als psychologisches Phänomen beschrieben, bei dem in einer konkreten Situation ein Verlust subjektiv stärker gewichtet wird als gleich grosse Verluste (S. 263-286). Ein Beispiel dafür wäre eine Entscheidungssituation, in der Personen eher bereit sind, ein Risiko einzugehen, um einen Verlust zu vermeiden, als ein gleich hohes Risiko für einen möglichen Gewinn einzugehen. So kann verstanden werden, dass Verluste emotional intensiver wahrgenommen werden. Im Kontext des Geldspiels kann dies dazu führen, dass Spielende weiterhin spielen, um bereits erlittene Verluste

auszugleichen. Solch ein Verhalten wird auch « Loss-Chasing» (Den Verlusten hinterherjagen) genannt.

Versunkene-Kosten-Effekt

Der Versunkene-Kosten-Effekt (englisch sunk-cost-effect) kann gemäss Simon (2024) eine Folge der zuvor beschriebene Verlustaversion sein (S. 89). Dabei geht es darum, dass Menschen dazu tendieren, weiter diverse Ressourcen in Sachen zu investieren, weil sie bereits Ressourcen darin investiert haben, dies auch dann, wenn es wirtschaftlich oder rational gesehen gar keinen Sinn mehr ergibt. Das lässt sich gut auf das Geldspiel übertragen. So lässt sich das bereits verlorene Geld als eine mögliche Investition betrachten. Da bereits viel investiert wurde, kann es Spielende schwerfallen, aufzuhören, durch weitere Geldeinsätze in einen möglichen Gewinn weiter zu investieren. Durch einen Abbruch des Spielens würde dieser Verlust zu Realität werden. Somit wird weitergespielt, weil bereits zuvor Geld als Ressource ins Spielen investiert wurde (ebd.).

Spielendenfehlschluss

Der sogenannte Spielendenfehlschluss (englisch Gambler's Fallacy) beschreibt eine irrationale Annahme, dass nach einer Serie gleicher Zufallsereignisse das entgegengesetzte Ereignis wahrscheinlicher wird (Matarazzo et al., 2019, S. 754-755). Spielende könnten durch den Spielendenfehlschluss fest an einen Ausgleich nach vielen Verlusten glauben. So kann im Beispiel eines Roulette-Spiel geglaubt werden, dass nachdem mehrere Runden hintereinander eine schwarze Zahl rauskam nun die Zeit gekommen ist, dass eine rote Zahl rauskommt. Die Gefahr beim Spielendenfehlschluss ist, dass Spielende aufgrund dieses irrationalen Gefühls von Sicherheit höhere Einsätze tätigen.

Abschliessend lässt sich sagen, dass Geldspiel durch eine Kombination aus zufallsbasierten Mechanismen, strukturellen Spielmerkmalen und psychologischen Prozessen geprägt ist. Kognitive Verzerrungen tragen weiter dazu bei, dass Spielende Ihre Entscheidungen systematisch verzerren und trotz negativer Konsequenzen weiterhin spielen, sodass sich bei Betroffenen ein problematisches Spielverhalten entwickelt. Dieses Verhalten wird durch unterschiedliche Mechanismen, wie schnelle Spielabfolgen, implementierte sensorische Effekte oder die Darstellung des Spiels begünstigt. So wird deutlich das Geldspiel nicht ausschliesslich als zufallsbasiertes Unterhaltungsmedium zu verstehen ist, sondern komplexe psychologische Wirkmechanismen beinhaltet, die insbesondere im Hinblick auf Suchtverhalten von Bedeutung sind.

3 Videospielsucht

Videospielsucht, auch Gaming Disorder genannt, wurde von der WHO (Weltgesundheitsorganisation) im Jahr 2018 bei der Revision der ICD-11 als eigenes Krankheitsbild benannt. Dabei wird unterschieden zwischen «Gaming Disorder, überwiegend Online», «Gaming Disorder, überwiegend Offline» und «Gaming Disorder, nicht spezifiziert» (Darvesh et al., 2020). Bei dieser Arbeit werden diese drei verschiedenen Klassifikationen als einheitliches Krankheitsbild behandelt. Charakteristisch für die Videospielsucht ist ein anhaltendes Muster von problematischem Spielverhalten, das sich durch einen Kontrollverlust über Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer und Beendigung des Spielens sowie über die Einbettung im Alltag äussert. Gleichzeitig gewinnt das Spielen zunehmend an Priorität gegenüber anderen Interessen und Aktivitäten des Betroffenen. Trotz negativer Konsequenzen wird das Verhalten fortgesetzt oder sogar intensiviert, was letztlich zu erheblichen Beeinträchtigungen in verschiedenen Lebensbereichen führen kann (WHO, o. J.). Diese Kriterien spielen oft ineinander. Beispielsweise die Kumulation des Kontrollverlusts über die Dauer des Spielens und die zunehmende Priorisierung gegenüber Anderem, wie zum Beispiel der eigenen Körperhygiene oder anstehenden schulischen Aufgaben. Ebenfalls verlangt es eine Beeinträchtigung von persönlichen, familiären, sozialen, bildungsmässigen, beruflichen oder anderen Aktivitäten über eine Mindestdauer von 12 Monaten. Geldspielsucht und bipolare Erkrankungen müssen ausgeschlossen werden, damit eine Videospielsucht diagnostiziert werden kann (Popow et al., 2019, S. 124-125).

3.1 Risikofaktoren und Komorbiditäten

Die Meta-Analyse von Ropovik et al. (2023) stellt eine der bislang umfassendsten Synthesen zu Risiko- und Schutzfaktoren der Videospielsucht dar (S. 1). Insgesamt wurden 253 Studien mit über 210'000 Teilnehmenden analysiert, wodurch ein breites Spektrum potenziell relevanter Einflussfaktoren berücksichtigt werden konnte.

Die aktuelle Forschung zu Schutz vor und Risikofaktoren der Videospielsucht zeigt auf, dass diese durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst wird. Insbesondere psychopathologische, psychologische sowie demografische Variablen spielen eine zentrale Rolle. Zu den stärksten Risikofaktoren zählen vor allem Stress, Depression, Angst sowie Impulsivität, welche jeweils moderate bis starke Zusammenhänge mit problematischem Spielen aufweisen (Ropovik et al., S. 7). Darüber hinaus sind motivationsbezogene Faktoren wie Flucht- oder Bewältigungsmotive signifikant mit der Videospielsucht verbunden. Ein zentrales Ergebnis der Studie ist, dass Gaming häufig als dysfunktionale Bewältigungsstrategie eingesetzt wird. Insbesondere sogenannte Flucht- und Bewältigungsmotive weisen die stärksten Zusammenhänge mit Videospielsucht auf,

was darauf hindeutet, dass für Betroffene die Nutzung von Videospielen ein Mittel ist, um negative Emotionen oder belastende Lebenssituationen zu kompensieren (ebd.).

In einer Studie, wo die Einflüsse des Kaufes von Lootboxen auf die Videospielnutzung im Fokus standen, stellten Müller et al. (2025) fest, dass es Zusammenhänge zwischen diesen Mechanismen in Videospielen und einer problematischen Videospiel-Nutzung bestand (S. 4-6). Lootboxen werden wie bereits erwähnt im Kapitel 4.3 näher erläutert. Dass Videospiel-abhängige Faktoren, wie zum Beispiel Lootboxen und deren Inhalte, Zusammenhänge mit einer Videospielsucht-Erkrankung aufweisen, wird weiter durch die Meta-Analyse von Ropovik et al. (2023) untermauert (S. 7).

Im Zusammenhang mit den genannten Risikofaktoren zeigt die aktuelle Forschung zudem, dass Videospielsucht häufig mit verschiedenen psychiatrischen Komorbiditäten einhergeht. In Ihrer Arbeit, wo mehrere Studien weltweit analysiert wurden, stellten Coutelle et al. (2024) fest, dass insbesondere im Jugendalter eine hohe Überschneidung zwischen problematischem Videospielen und psychischen Störungen besteht (S. 2). Eine zentrale Rolle spielt dabei Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörung (ADHS), welche in zahlreichen Studien als die am häufigsten auftretende Komorbidität identifiziert wird. Ergebnisse zeigen, dass das Vorhandensein von ADHS bei Jugendlichen mit problematischem Videospielen deutlich höher ist als in Vergleichsgruppen. Des Weiteren wurden auch von Coutelle et al. (2024) Zusammenhänge zu Angststörungen, Depressionen sowie Verhaltensproblemen festgestellt (S. 14).

Die Studie von Coutelle et. al. (2024) zeigt auf, dass die Komorbiditäten nicht nur parallel auftreten, sondern in wechselseitigem Zusammenhang mit problematischem Spielen stehen. Zum einen können psychische Störungen wie Depression oder ADHS die Entwicklung einer Videospielsucht fördern, zum anderen kann eine Videospielsucht zu einer Verschlechterung der psychischen Gesundheit beitragen (S. 16). Die Komorbiditäten können als Prädiktoren für eine Videospielsucht dienen.

3.2 Schutzfaktoren

Neben den zahlreichen Risikofaktoren konnten deutlich weniger Schutzfaktoren empirisch abgesichert werden. Roptovik et al. (2023) identifizieren lediglich vier relevante Schutzfaktoren: Intelligenz, Selbstwertgefühl, Lebenszufriedenheit und Bildungsniveau (S. 1). Diese weisen jedoch im Vergleich zu den Risikofaktoren geringere Effektstärken auf (Roptovik et al., 2023, S. 7). Ergänzend zeigen Schneider et al. (2017), dass eine positive Eltern-Kind-Beziehung, insbesondere zur Vaterfigur, mit einer geringeren Anfälligkeit für Videospielsucht in Zusammenhang steht (S. 329). Müller et al. (2025) stellten in einer Studie fest, dass das Fehlen von depressiven

Symptomen sowie ein höheres Schulniveau einzig einen signifikanten, protektiven Einfluss auf eine problematische Videospieldnutzung hatten (S. 7).

Zusammenfassend wird deutlich, dass Videospieldsucht als multifaktorielles Phänomen zu verstehen ist, bei dem individuelle Vulnerabilitäten, psychische Belastungen und soziale Einflussfaktoren miteinander verflochten sind. Die Bedeutung von Spielen der Videospiele als Bewältigungsstrategie sowie die hohe Komorbidität mit psychischen Störungen verdeutlichen, dass problematisches Spielverhalten häufig Ausdruck tieferliegender Problemlagen sein kann.¹

4 Mechanismen in Videospielden

Um die Mechanismen und deren Einflüsse besser verstehen zu können, werden am Anfang des Kapitels Begrifflichkeiten erklärt, welche für das Verständnis über die Vermarktung und der Ziele der geldspielähnlichen Mechanismen wie Lootboxen relevant sind. Daraufhin werden unterschiedliche Mechanismen, sogenannte Dark Patterns, in Videospielden erklärt, welche Ähnlichkeiten mit Mechanismen haben, die in Geldspielen vorhanden sind. Auch werden kurz die Altersbewertungssysteme erklärt, um die Zugänglichkeit der Spiele nachvollziehen zu können. Anhand zweier Beispiele wird aufgezeigt, wie die Mechanismen zwar auf unterschiedlicher Art und Weise in Videospiele eingebaut werden, jedoch ähnliche Funktionen haben. Im darauffolgenden Kapitel werden die Parallelen zwischen Geldspielen und den erklärten Videospieldmechanismen aufgezeigt.

4.1 Free-to-Play

Free-to-Play (deutsch: kostenlos spielbar) ist ein Begriff, welches sich in der Branche der Videospiele in den letzten Jahren stark etabliert hat. Früher galt der Grossteil der Videospiele als fertige Produkte, welche in einem Laden gekauft werden konnten. Dabei wurde eine einmalige Zahlung getätigt und Kaufende waren in Besitz eines fertigen Videospieldes auf einem Datenträger. Dies änderte über die Zeit, sodass Spiele gemäss Simon (2024) nun lebende Systeme sind, welche durch die Entwicklungsstudios stetig aktualisiert, geändert und erweitert werden (S. 17). Das Ziel solch eines Videospieldes ist es, immer wieder Einnahmen mit demselben Videospield erzielen zu können.

Die Entwicklungsstudios entfernten sich immer mehr vom «alten» Monetarisierungsmodell vom Einmalkauf und veröffentlichten mehrheitlich Free-to-Play-Videospiele, welche Umsatz durch optionale Käufe, sogenannte Mikrotransaktionen, erzielen sollen (Notari et al., 2023, S. 8). Dieses Modell bewährte sich über die Jahre und wird somit von vielen Entwicklungsstudios bevorzugt.

¹ Für die Sprachoptimierung dieses Abschnitts wurde OpenAI. (2026), ChatGPT Juni Version GPT-5.5, <https://chat.openai.com/> verwendet.

Heutzutage sind Free-to-Play Videospiele eine der beliebtesten Arten von Videospielen, welche am meisten verbreitet ist (ebd.).

Auf welche Art und Weise solche Free-to-Play-Videospiele die optionalen Käufe verpacken, ist von Videospiel zu Videospiel unterschiedlich und wird anhand zweier Beispiele später aufgezeigt. Wichtig zu erwähnen ist, dass optionale Käufe nicht nur in Free-to-Play-Videospiele vorkommen. So gibt es auch Spiele, welche anfänglich gekauft werden müssen, die aber auch optionale Käufe anbieten. Ein Beispiel dafür wäre das bekannte Fussball-Videospiel Fifa (heute EA Sports FC), welches zum Spielen gekauft werden muss, Spielende jedoch auch optionale Käufe innerhalb des Spiels tätigen können. Dabei spricht man vom Modell Pay-to-Play (Simon, 2024, S. 18).

4.2 In-Game Käufe: Mikrotransaktionen

Der Kauf von digitalen Gütern durch Echtgeld in Videospielen spielt eine essenzielle Rolle und begleitet uns über die gesamte Arbeit, weshalb es möglichst präzise erklärt wird. Dabei wird der Begriff Mikrotransaktionen und deren Nutzen für Spielende erklärt.

Die Ausgabe von finanziellen Mitteln für den Kauf von Spielinhalten ist seit mehreren Jahren ein wirtschaftlich wichtiger Bestandteil der Industrie. So wurde bereits bei Videospielen, welche anfangs der 2000er Jahren über hoher Popularität verfügten, den Spielenden die Möglichkeit angeboten, sich für Echtgeld zusätzliche Gegenstände oder Spielinhalte zu erwerben (Bertits, 2020). Solche Transaktionen werden auch Mikrotransaktionen genannt. Die Mikrotransaktionen sind vor allem bei Videospielen, welche den Spielenden kostenlos zur Verfügung stehen (Free-to-Play Videospiele), ein bekanntes Monetarisierungsmodell (Notari et al., 2023, S. 8).

Der Begriff Mikrotransaktionen stammt aus den Anfangszeiten der Einführung des Monetarisierungsmodells der In-Game Käufe. Den Spielenden war es möglich, kleine Beträge zu zahlen, um Videospielinhalte unterschiedlicher Arten freischalten zu können (Notari et al., 2023, S. 7). Durch eine eigene Untersuchung des Autors in drei verschiedenen Free-to-Play-Videospielen konnte festgestellt werden, dass die Preise von Mikrotransaktionen inzwischen über den Bereich geringer Geldbeträge hinausgehen und Spielende Käufe tätigen können, die Preise von über CHF 100.00 erreichen.² Diese Videospiele wurden spezifisch vom Autor ausgewählt, da er diese kannte und über die Möglichkeit von Mikrotransaktionen innerhalb der Spiele informiert war.

² Die Videospiele, welche bei der Überprüfung genutzt wurden, waren Summoners War: Sky Arena; Genshin Impact; EA Sports FC 26

Solche In-Game Käufe können für unterschiedliche Arten von Videospielinhalten getätigt werden. Zum Beispiel können Erweiterungen für das eigentliche Videospiel erworben werden. Auch können Ressourcen erworben werden, um im Videospiel weiter voranschreiten zu können oder Wartezeiten zu überspringen (Simon, 2024, S. 68-69). Des Weiteren können sich Spielende durch den Kauf von Videospiel-Inhalten auch einen Vorsprung gegenüber anderen Spielenden in Online-Videospielen schaffen. Somit sind Lootboxen, auf welche im nächsten Kapitel detaillierter eingegangen wird, nicht die einzige Art von Inhalten, welche mit Mikrotransaktionen erworben werden können. Weitere Inhaltsarten, welche für Echtgeld von Entwicklungsstudios eingebaut und angeboten werden, werden im Unterkapitel 4.4 «Manipulative Mechanismen - Dark Patterns» erwähnt.

In-Game Käufe sind somit Käufe, welche die Spielenden innerhalb eines Videospiels mit Echtgeld tätigen können, um an verschiedene Inhalte zu kommen, um im Videospiel Fortschritte zu erzielen oder sich einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz zu verschaffen. Für die vorliegende Arbeit sind vor allem Käufe relevant, welche mit Zufalls-Inhalten in Zusammenhang stehen, weshalb im nächsten Kapitel die Lootboxen, im Vergleich zu anderen erwerbbaaren Videospiel-Inhalten, genauer erläutert werden.

4.3 Lootboxen

Lootboxen (deutsch Beutekisten) sind Belohnungskisten in Videospielen, welche geöffnet werden können, um unterschiedliche virtuelle Güter im betreffenden Videospiel zu erhalten. Deren Inhalt ist zufällig und meist in unterschiedliche Seltenheitsstufen unterteilt, wobei die Chancen, seltene Inhalte durch die Boxen zu erhalten, geringer sind. Lootboxen können meist durch das Spielen erworben oder mit digitaler Währung oder Echtgeld gekauft werden (King & DeFabbro, 2019, S. 33). Meist handelt es sich beim Inhalt um virtuelle Güter, welche das Aussehen von Spielcharaktere oder Waffen verändern oder Ressourcen, um im Spiel Fortschritte machen zu können. Der Erwerb von Lootboxen durch Spielzeit ist möglich, jedoch kleingehalten und Spielende müssen für gewöhnlich eine beträchtliche Spielzeit aufbringen, um Lootboxen zu erhalten (Bajrami & Pachschwöll, 2019, S. 71). Sollte der Erwerb durchs Spielen nicht reichen, können Lootboxen mit virtuellen Währungen oder mit Echtgeld erworben werden, wobei diese virtuellen Währungen meist auch mit Echtgeld vorab erworben werden müssen.

Lootboxen können in unterschiedlichen Arten und Formen in Videospielen präsentiert werden. Sie werden nicht immer als Kisten oder Schatztruhen im Videospiel dargestellt. Wichtig dabei ist zu wissen, dass der Mechanismus dahinter trotz unterschiedlicher Darstellung gleichbleibt (ebd.).

Der Mechanismus der Lootboxen ist im Grunde simpel. Die Spielenden öffnen eine Lootbox und erhalten virtuelle Güter oder Gegenstände, welche auch Items genannt werden. Diese Items sind zufallsgeneriert und werden in unterschiedliche Raritätsstufen unterteilt. Die Generierung des Inhaltes einer Lootbox erfolgt demnach einem fixen Quotenplan. Dies bedeutet, dass Spielende über keinerlei Garantie verfügen, dass sie etwas erhalten, was ihnen im weiteren Spielverlauf nützlich sein wird. Die Quoten, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Item einer gewissen Raritätsstufe aus einer Lootbox erhalten werden kann, waren lange Zeit den Spielenden unbekannt. Dies änderte sich im Jahr 2017 als in China ein Gesetz in Kraft trat, dass alle Entwicklungsstudios, welche die Lootbox-Mechanik in Videospielen einsetzten, zur Transparenz über die Wahrscheinlichkeitsquoten verpflichtete (Saed, 2016). Neben den Raritätsstufen des Inhaltes gibt es in gewissen Videospielen auch Lootboxen unterschiedlicher Rarität. In der Regel gilt dabei: Je höher die Rarität der Lootbox, desto grösser die Chance, seltene Inhalte zu erhalten (Bajrami & Pachschwöll, 2019, S. 71).

Nielsen und Grabarczyk (2019) differenzierten zufallsgenerierte Mechanismen, welche einen Preis für Spielende ergeben, danach, ob für das Eintreten dieser zufallsgenerierten Mechanismen Echtgeld ausgegeben werden musste und ob der Inhalt dessen einen monetären Wert hat bzw. weiterverkauft werden kann (S. 195-196). Der Autor übernimmt diese Differenzierung für diese Arbeit. Dabei wurden vier verschiedene Arten von Lootboxen unterschieden:

- Lootboxen, welche nur mit Ressourcen und Aktionen innerhalb des Videospiels erhältlich sind und deren Inhalt nur innerhalb des Videospiels genutzt werden kann. Ausserhalb des Videospiels können sie nicht verkauft werden.
- Lootboxen, welche nur mit Ressourcen und Aktionen innerhalb des Videospiels erhältlich sind, deren Inhalt jedoch weiterverkauft werden kann.
- Lootboxen, welche mit Echtgeld erworben werden können, deren Inhalt aber nur innerhalb des Videospiels genutzt werden und ausserhalb des Videospiels nicht verkauft werden kann (Typisch für Lootboxen, welche kosmetische Gegenstände enthalten)
- Lootboxen, die mit Echtgeld erworben werden können und deren Inhalt verkauft werden kann (Nielsen & Grabarczyk, S. 195-196).

Es lässt sich daraus ableiten, dass es Lootboxen gibt, welche eher den Geldspielmechanismen ähneln als andere. Der Unterschied wird auch anhand unserer beiden Beispiele aufgezeigt. Wichtig zu erkennen ist, dass Lootboxen in Videospielen, welche nicht Echtgeld kosten und nicht weiterverkauft werden können, zwar als weniger riskant betrachtet werden könnten, jedoch nicht komplett verharmlost werden sollten, da es dennoch aufgrund der Darstellung und anderer Komponenten an Geldspielmechanismen erinnern.

4.4 Manipulative Mechanismen – Dark Patterns

In diesem Kapitel werden einige Design- und Manipulationskonzepte aufgezeigt, welche in Videospielen zur Manipulation der Spielenden eingebaut werden, um diese zum Investieren von Ressourcen wie Geld (Ausgabe von Echtgeld durch Kauf von Lootboxen oder andere Inhalte) oder Zeit zu bewegen (Simon 2024, S. 19-20). Wichtig dabei zu verstehen ist, dass diese Mechanismen nicht als geldspielähnliche Mechanismen betrachtet werden und für Spielende meist unsichtbar sind. Das Wissen über Dark Patterns soll dem Lesenden dazu dienen, ein Verständnis über mögliche Beweggründe zu entwickeln, welche zum Kauf von Lootboxen führen könnten.

Einbau von Belohnungsplänen

Durch das Einbauen von Belohnungsplänen, welche an kurz- sowie langfristige Ziele gebunden sind, werden Spielende dazu bewegt, mehr Zeit in das Spiel zu investieren (Simon, 2024, S. 28). Da dieses Mechanismus gut funktioniert, wurde es von den Entwicklungsstudios in den letzten Jahren zu einem neuen Monetarisierungsmodell umgenutzt. Dieses Monetarisierungsmodell besteht darin, an Spielende einen Pass zu verkaufen (sogenannte Battle-Pass), welches zusätzliche Ressourcen und Inhalte als Belohnung für unterschiedliche, zeitbegrenzte Missionen anbietet.

Tägliche Missionen und Belohnungen

Tägliche Missionen und Belohnungen werden von den Entwicklungsstudios eingebaut, um dafür zu sorgen, dass Personen, um wichtige Ressourcen nicht zu verpassen, sich täglich ins Videospiel einschalten (Simon, 2024, S. 44). So zielen die Entwicklungsstudios darauf ab, dass für Spielende das Einschalten des Videospiels zur täglichen Routine und eine Verpflichtung wird, um sie dadurch ans Videospiel binden können. Um dies zu verstärken, werden von Entwicklungsstudios Langzeitaufgaben eingebaut, wodurch Spielende sich über eine längere Zeit täglich einschalten müssen, um Missionen abzuschliessen und Belohnungen zu erhalten.

Wait-to-play: Warten zum Spielen

Gemäss Simon (2024) wird der Mechanismus so implementiert, dass das Weiterspielen oder das Weiterkommen in einem Videospiel durch Wartezeiten gedämmt wird (S. 45). Dies kann auf verschiedene Arten und Weisen bewerkstelligt werden. Dieser Mechanismus ist in vielen free-to-play Videospielen vorhanden und dient dazu, weitere Monetarisierungsmöglichkeiten implementieren zu können. Das Ziel des wait-to-play (Warten zum Spielen) Mechanismus ist es, die Geduld der Spielenden an die Grenze zu bringen, sodass Echtgeld dafür investiert wird, um diese Wartezeiten zu kürzen oder gänzlich streichen zu können.

In-Game Währung als Verschleierung

In vielen Videospielen gibt es die Möglichkeit, sich für Echtgeld In-Game-Währung zu kaufen, die auf unterschiedlicher Art und Weise dargestellt wird (Simon, 2024, 81-82). Diese Währung wird wiederum benötigt, um andere Inhalte erwerben zu können. Die Problematik dahinter ist, dass der Preis der Inhalte meist nur als In-Game-Währung angegeben wird, wodurch ein Umrechnen stattfinden muss, um herausfinden zu können, wie viel Echtgeld für Inhalte tatsächlich ausgegeben wird. Nicht selten gibt es Videospiele, bei denen mehrere In-Game Währungen bestehen, was die Intransparenz der Kosten für Inhalte steigen lässt.

Begrenzte Angebote & unbegrenzte Ausgaben

Das Setzen von zeitlich oder ressourcentechnisch begrenzten Angebote sind gewöhnliche Praktiken, welche von Entwicklungsstudios genutzt werden, um Impulsiv-Käufe der Spielenden zu fördern (Simon, 2024, S. 70-72). Diese Verkaufsstrategie ist jedoch nicht nur in Videospielen vorhanden, sondern kann in Alltagssituationen oft begegnet werden. So werden oft Angebote zeitlich oder in der Anzahl limitiert, sodass Konsument:innen oftmals eine auffällige Warnung begegnen, welche sie über die restliche Zeit und oder noch verfügbare, knappe Anzahl warnt. Diese Verkaufstechnik ist gemäss Cialdini (2011) einer der wirksamsten Hebel, um Menschen zu beeinflussen (S. 178-192). In Videospielen wird auch mit der Seltenheitsstufe der Inhalte Druck auf Spielende ausgeübt. So können sehr seltene Inhalte, wie zum Beispiel ein seltener, limitierter Spielcharakter, nur einmal gekauft werden, da dieser zu einem späteren Zeitpunkt nie wieder zum Verkauf stehen wird (Simon, 2024, S. 71).

Neben der Begrenzung der Angebote ist die Möglichkeit, unbegrenzte Käufe zu tätigen, eine ernstzunehmende Problematik. Wichtig dabei zu wissen ist, dass dieser Mechanismus nicht als Dark Pattern gesehen wird, jedoch seine Wichtigkeit für den Inhalt dieser Arbeit trägt. Innerhalb vieler Videospiele haben Spielende die Möglichkeit, innerhalb kurzer Zeit eine Unmenge an Geld für Inhalte auszugeben, ohne dass diese von Entwicklungsstudios begrenzt werden (Simon, 2024, S. 83).

Druckerzeugung durch unsichtbare Blockaden

Oftmals sind Videospiele so programmiert, dass der Beginn des Videospiels keine grosse Herausforderung darstellt, da die Spielenden die Möglichkeit haben müssen, sich an dieses zu gewöhnen und darin Fuss zu fassen. Jedoch werden von den Entwicklungsstudios unsichtbare Blockaden eingebaut, die nach einer gewissen Zeit aktiv werden und vom Spielenden das Absolvieren eines schweren Levels oder das Sammeln einer grossen Menge an Ressourcen verlangen (Simon, 2024, S. 69). Um solche Blockaden überwinden zu können, müssen Spielende

einen grossen Zeitaufwand erbringen. Oft sind Blockaden aber so gestaltet, dass gewisse Charaktere oder zusätzlichen Ressourcen das Überwinden enorm vereinfachen. Diese Blockaden sollen Ungeduld und Druck beim Spielenden auslösen. Dies, damit sie In-Game Käufe tätigen, um diese Blockade schneller und oder einfacher überwinden zu können. Unsichtbare Blockaden weisen Parallelen auf mit dem Dark-Pattern wait-to-play.

4.5 Altersklassifizierungssysteme in Videospielen

Das Altersklassifizierungssystem dient dazu, vor allem den Eltern eine Hilfestellung zu geben bei der Entscheidung, ob ein Videospiel für Minderjährige geeignet ist und es gekauft werden soll. Im Bereich der Videospiele kommt es nicht selten vor, dass gewisse Inhalte nicht für alle Altersgruppen geeignet sind (PEGI, o. J.-a). Um dies beurteilen und einstufen zu können, wurden unterschiedliche Alterseinstufungssysteme kreiert, wie zum Beispiel das Altersklassifizierungssystem der Pan European Game Information (Europaweite Spielinformation) (kurz PEGI). Es gibt auch weitere Altersklassifizierungssysteme, welche die Einstufung nach anderen Kriterien absolvieren. Für diese Arbeit ist jedoch das System der Datenbank PEGI ausschlaggebend, da mit Inkrafttreten des JSFVG am 1. Januar 2025 gemäss Art. 12 vorgesehen wird, dass ein international etabliertes Altersklassifizierungssystem angewendet wird, welches über eine Einteilung von mindestens fünf verschiedenen Altersstufen verfügt.

Um Spiele zu bewerten, verwendet PEGI einen einheitlichen Kriterienkatalog, auf welchen nicht in Details eingegangen wird. Die Einstufung erfolgt anschliessend in fünf Alterskategorien: 3, 7, 12, 16, 18 (PEGI, o. J.-b). Die Einstufungen sind dabei Empfehlungen vor allem für Eltern, damit diese entscheiden können, ob die Inhalte eines Videospiels für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Neben der Alterskennzeichnung führt die PEGI eine Inhaltsbeurteilung durch, wo anhand unterschiedlicher Symbole aufgezeigt wird, was für Inhaltsarten ein Videospiel beinhaltet. Es werden Symbole genutzt für Gewaltdarstellungen, vulgäre Sprache, furchteinflössende Bilder oder Geräusche, Geldspiel, sexuelle Inhalte, Drogenkonsum, Diskriminierung und das Vorhandensein von In-Game Käufen (ebd.). Das Symbol für In-Game Käufe wird manchmal erweitert, sodass ersichtlich ist, ob die In-Game Käufe zufällige Elemente erfassen (z.B. Lootboxen oder Kartenpakete).

Die Kennzeichnung darüber, ob In-Game Käufe möglich sind, wurde im September 2018 von der PEGI implementiert, während die Kennzeichnung darüber, ob es sich dabei um zufallsbasierte Inhalte handelt, erst im Jahr 2020 hinzugefügt wurde (PEGI, 2020). Das Beinhalten der Mikrotransaktionen und zufallsbasierten Inhalte wird jedoch nicht als Kriterium gesehen, welches automatisch zu einer höheren Altersklassifizierung führt. Dies lässt sich anhand des Beispiels EA Sports FC 26 (ehemalig Fifa) bestätigen, da das Videospiel gemäss PEGI (2025) zwar In-Game

Käufe mit zufallsbasierten Inhalten beinhaltet, das Videospiel jedoch eine Altersklassifizierung ab drei Jahren erhalten hat. PEGI warnt des Weiteren Eltern davor, dass im Videospiel die Möglichkeit besteht, zufallsgenerierten Kartenpakete mit Echtgeld zu erwerben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Inhalte der Videospiele durch eine Datenbank erfasst und beurteilt werden, sodass Altersempfehlungen für Videospiele entstehen und über deren Inhalt anhand Symbole informiert wird. Dennoch ist die Alterseinstufung nicht eine Garantie darüber, dass Kinder und Jugendliche keinen Zugang zu nicht altersgerechten Videospielen haben. Dies wird neben dem vorhin erwähnten Beispiel weiter anhand des Beispiels im folgenden Kapitel aufgezeigt.

4.6 Beispiel Counter-Strike 2

In diesem Kapitel wird das Spiel Counter-Strike 2 unter die Lupe genommen. Zu Beginn wird der Inhalt des Videospiels erläutert. Dabei wird beschrieben, worum es im Spiel hauptsächlich geht. Die Zugänglichkeit des Videospiels sowie seine sozialen Aspekte für die Zielgruppe werden erläutert. Daraufhin wird das Konzept der Lootboxen innerhalb des Spiels erklärt und aufgezeigt, welche Verwendungsmöglichkeiten die daraus resultierenden Skins bieten.

Inhalt des Spiels

Beim Spiel Counter-Strike 2 handelt es sich um ein Online-Videospiel, das verschiedene Spielmodi beinhaltet. Um das Ganze einfach zu halten, wird der Haupt-Spielmodus, welcher auch in der Wettbewerbs-Szene gespielt wird, beschrieben. Dabei treten 2 Teams von jeweils 5 Spielenden gegeneinander an. Das Ziel des Spiels ist, als erstes Team 16 kurze Runden zu gewinnen. Diese zwei Teams werden eingeteilt in das Team der Terroristen und das Team der Anti-Terroristen (Young, 2021, S. 36 – 38). Beide Teams verfolgen unterschiedliche Ziele: Das Team der Terroristen hat das Ziel, eine Bombe an einem der zwei bis drei designierten Stellen zu setzen und explodieren zu lassen. Das Team der Anti-Terroristen hat das Ziel, die Terroristen aufzuhalten und wenn nötig, die Bombe zu entschärfen. Wer zuerst das Team-Ziel erreicht oder alle Mitglieder des gegnerischen Teams ausschaltet, gewinnt die Runde.

Den Spielenden stehen unterschiedliche Waffen zur Verfügung, welche zu Beginn der Runde mit angesammeltem digitalem Geld erworben werden können. Wie viel Geld den Spielenden zur Verfügung steht, ist von den Leistungen in der Vorrunde abhängig. Diese Waffen sind in jedem Match und für alle Spielenden die gleichen (ebd.).

Zugänglichkeit des Spiels

Das Spiel Counter-Strike 2 kann kostenlos heruntergeladen werden und ist ausschliesslich auf den Computer spielbar. Das heisst, dass das Spiel weder auf Konsolen noch auf Mobiltelefonen

gespielt werden kann. Heruntergeladen kann das Spiel über eine Plattform Namens Steam werden (Valve, o. J.-a). Steam kann mit dem Apple-Store von Apple oder den Play-Store von Google verglichen werden. Darauf können Videospiele gekauft und oder kostenlos heruntergeladen werden. Die Entwicklerstudios können somit ihre Spiele über diese Plattform den Spielenden zur Verfügung stellen (SCHAU-HIN!, o. J.). Die Plattform Steam kann ebenfalls kostenlos heruntergeladen werden und das Erstellen eines Profils ist ebenfalls frei von jeglichen Kosten (Valve, o. J.-b).

Das Spiel Counter-Strike 2 erhielt von der PEGI-Datenbank eine Alterseinstufung ab 18 Jahren (PEGI, 2012). Eine Altersüberprüfung gibt es bei Steam nicht, wobei die Nutzung von Steam offiziell ab 13 Jahren erlaubt ist. Für die Altersüberprüfung muss lediglich ein Feld angeklickt werden, um zu bestätigen, dass der Nutzer volljährig ist (SCHAU-HIN!, o. J.). Eine Altersüberprüfung über einer ID oder andere Dokumente ist nicht vorhanden. Somit bestehen für Minderjährige keine Hürden, um Zugang zum Spiel zu erhalten. Einige Funktionen zum Kinder- und Jugendschutz wurden hinzugefügt. Diese müssen jedoch zuerst eingestellt werden (ebd.).

Soziale Aspekte in Counter-Strike 2

Counter-Strike 2 ist ein Online-Multiplayer-Videospiel, wo hauptsächlich in Teams von 5 Personen gegen das gegnerische Team gespielt wird. Das Videospiel bietet die Möglichkeit, während des Spielens über eine Sprachchat-Funktion mit den Teamkamerad:innen zu kommunizieren. Dabei können Taktiken besprochen werden, miteinander diskutiert oder einfach über Interessen und das Privatleben gesprochen werden. Neben der sozialen Aspekte innerhalb des Videospiels sind die unterschiedlichen Wettbewerb-Events zu beachten, welche organisiert werden und sich rund um das Videospiel handeln.

Counter-Strike 2 hat seit mehr als 10 Jahren einen Stammplatz unter den bekanntesten Spielen in den E-Sports. Beim E-Sport handelt es sich um Wettbewerbe und Turniere, wo professionelle Spielende um hohe Preisgelder gegeneinander antreten (Gosugamers.net, 2025). Dabei gibt es nationale sowie internationale Events, wo professionelle Teams auftreten. Dies kann mit Fussball-Mannschaften verglichen werden. Diese Teams haben grosse Fan-Gemeinschaften, welche meist aus Personen bestehen, welche das Spiel selbst spielen. Es finden jährlich mehrere Turniere statt mit hohen Preisgelder für die Gewinnerteams in Höhe von mehrere Tausend US-Dollar bis hin zu 1.25 Mio. USD für das Gewinnerteam (ebd.).

Lootboxen und Skins in Counter-Strike 2

Lootboxen haben einen hohen Stellenwert im Videospiel Counter-Strike 2. Durch Lootboxen können Skins für die Waffen erworben werden, die im Spiel genutzt werden können. Bei Counter-

Strike 2 können Lootboxen erspielt oder erworben werden, wobei das Erspielen der Lootboxen viel Zeit in Anspruch nimmt. Das Besondere bei Counter-Strike 2 ist, dass unabhängig davon, ob man im Besitz einer Lootbox ist, diese nicht ohne Weiteres öffnen kann. Um eine Lootbox in Counter-Strike 2 öffnen zu können, muss ein Schlüssel separat für Echtgeld erworben werden. Ein Schlüssel für eine Lootbox kostet 2.49 Dollar (umgerechnet CHF 1.96) (Henry, 2025). Schlüssel können über die Plattform Steam mit Steam-Guthaben erworben werden (Valve, o. J.-a). Steam-Guthaben kann über verschiedene Wege mit Echtgeld aufgeladen werden (PayPal, Kreditkarte, Paysafecard, etc.) und kann nur auf der eigenen Plattform genutzt werden.

Wie im Kapitel 4.3 «Lootboxen» erklärt wurde, ist der Inhalt der Lootboxen zufällig. Die Darstellung beim Öffnen einer Lootbox in Counter-Strike 2 ähnelt einem Glücksrad. Ein Rad beginnt zu drehen und wird immer langsamer, bis es anschliessend auf einem der Skins, welche aus der Lootbox erhalten werden können, anhält. Bei Skins handelt es sich um Farbvariationen für Waffen innerhalb des Spiels, welche rein kosmetische Veränderungen aufweisen. Beim Öffnen der Lootboxen in wird in diesem Spiel auf die kognitive Verzerrung des Knapp-daneben-Effekt zurückgegriffen, da beim Anhalten des Rads die Spielenden die verpassten Skins zu sehen bekommen. Dies ist als Beispiel im Video von ohnepixel-raw (2023) ersichtlich (1:30-1:38). Im Videospiel Counter-Strike 2 gibt es unterschiedliche Lootboxen mit unterschiedlichem, jeweils aufgelistetem Inhalt. Jede Art von Lootboxen enthält andere Skins, sodass selbst die Lootboxen einen unterschiedlichen Wert, abhängig vom möglichen Inhalt, aufweisen (Henry, 2025).

Diese Skins werden in unterschiedliche Raritäts-Stufen eingeteilt (Valve, o. J.-c). Die Seltenheit eines Skins ist bei Counter-Strike 2 besonders relevant, denn die erworbenen Skins im Vergleich zu Inhalten in anderen Videospielen einen monetären Wert ausserhalb des Videospiele aufweisen. So können erworbene Skins nicht nur als Tauschware gegen andere Skins eingesetzt werden, sondern können über einem Markt, der über die Plattform Steam läuft, für Steam-Guthaben verkauft werden. Auch können solche Skins ausserhalb dieses Marktes für Echtgeld verkauft werden. Der Wert der Skins in Counter-Strike 2 variiert von wenigen Rappen bis hin zu mehreren Tausend Schweizer Franken (Valve, o. J.-d).

Die Skins können auch auf Internetseiten von Drittanbietenden, wie zum Beispiel CS.Money (o. J.) für Echtgeld an interessierten Käufer:innen verkauft werden. Die Skins können aber auch als Wetteinsätze für E-Sport Wetten oder Geldspiele genutzt werden, wie zum Beispiel bei Csgoroll (o. J.). Dabei kann das eigene Steamprofil verbunden werden und die Skins auf die externen Seiten hochgeladen werden, um dann als Wetteinsätze in Roulette, Würfelspiele und Weiteres genutzt zu werden. Wie Hougoungagne (2023, 25:40) zeigt, werden von solche Internetseiten keine Altersverifizierungen durchgeführt, da diese Seiten als sogenannte Trading-Seiten (Tausch- oder

Handelsseiten) und nicht Casinoseiten deklariert werden. Somit bestehen keine Hürden für Kinder und Jugendliche, um eigene Skins als Wetteinsätze bei Geldspielen zu nutzen.

Somit lässt sich zusammenfassen, dass das Videospiel Counter-Strike 2 kostenlos gespielt werden kann, jedoch zwingend Geld ausgegeben werden muss, um an den Grossteil der Skins zu kommen. Solche Skins haben einen monetären Wert und können somit an andere Spielende weiterverkauft werden. Auch haben Spielende die Möglichkeit, diese Skins auf Webseiten von Drittanbietenden als Einsatz für E-Sport-Wetten und Geldspiele zu setzen und sich in Form von Geschenkekarten auszahlen zu lassen. Somit können Skins mit Chips von Online-Casinos verglichen werden, die den Besitzenden die Möglichkeit schafft, den monetären Gesamtwert durch Wetteinsätze zu erhöhen.

4.7 Beispiel Summoners War: Sky Arena

In diesem Kapitel wird das zweite vom Autor ausgewählte Videospiel beschrieben und analysiert. Wie bereits beim ersten Beispiel wird zunächst der Inhalt des Spiels erläutert. Anschliessend werden dessen Zugänglichkeit sowie die sozialen Aspekte betrachtet. Abschliessend wird die im Spiel enthaltene Lootbox-Variante beschrieben und deren Funktion im Zusammenhang mit den Spielinhalten erläutert.

Inhalt des Spiels

Das Mobile-Spiel Summoners War: Sky Arena (fortan Summoners War) ist ein sogenanntes Fee-to-Play-Rollenspiel, das Elemente aus Sammel-, Strategie- und Kampfsimulator-Spiele kombiniert. Das Spiel wurde im Jahr 2014 zum ersten Mal durch das südkoreanische Entwicklungsstudio Com2uS veröffentlicht (Com2uS, o. J.-a). Im Spiel Summoners War nehmen die Spielenden die Rolle eines Beschwörenden ein, welcher durch die Beschwörung von unterschiedlichen Monstern und Kreaturen ihre Sammlung immer mehr erweitern. Diese Monster sind die Spielfiguren, welche Spielende durch das Öffnen von Lootboxen erhalten und innerhalb des Spiels nutzen können. Da sich die Monster hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und ihrer Rarität grundlegend unterscheiden, benötigen Spielende für den Spielfortschritt eine Vielzahl unterschiedlicher Monster verschiedener Raritätsstufen. Spielfortschritte können beispielsweise das Steigen im Online-Rang oder das erfolgreiche Sammeln von Ressourcen sein. Diese Ressourcen werden benötigt, um die eigenen Monster zu verstärken. Die Verstärkung der Monster ist wiederum Voraussetzung dafür, schwierigere Spielinhalte absolvieren zu können, welche weitere Ressourcen und Fortschritte ermöglichen. Der Fokus des Spiels liegt somit auf dem Erhalten, Sammeln und kontinuierlichen Verbessern unterschiedlicher Monster. Ergänzend dazu werden durch das Entwicklungsstudio in regelmässigen Abständen zeitlich begrenzte Events ins Spiel integriert, welche neue Inhalte sowie zusätzliche Monster für einen begrenzten Zeitraum

verfügbar machen (Com2uS, o. J.-b). Dabei wird oftmals mit dem zuvor erläuterten Dark-Pattern der begrenzten Angebote Druck auf Spielende erzeugt.

Zugänglichkeit des Spiels

Das Videospiel Summoners War kann seit Juni des Jahres 2014 kostenlos über den jeweiligen App-Store auf Mobiltelefone heruntergeladen werden (Com2uS, o. J.-b). Seit dem 7. Januar 2024 ist das Spiel auch über die Plattform Steam kostenlos auf dem PC herunterladbar (Valve, o. J.-e). Gemäss Google-Playstore besteht eine Altersbeschränkung ab 12 Jahren nach PEGI (Google, 2014). Dabei wird als Inhalt unter anderem In-Game Käufe mit der Erweiterung, dass es dabei unter anderem um zufällige Inhalte handelt, deklariert. Somit ist es gemäss Einstufung der PEGI-Datenbank Kinder und Jugendlichen erlaubt, ein Videospiel zu spielen, welches In-Game Käufe mit zufallsgenerierten Inhalten beinhaltet.

Soziale Aspekte in Summoners War: Sky Arena

Summoners War hat neben zahlreichen Solo-Spielinhalte (Spielinhalte, welche als Einzelperson gespielt werden können) auch viele Inhalte, die das Spielen mit oder gegen andere Spielende beinhaltet (Com2Us, 2026, b). Eine wichtige soziale Funktion im Videospiel ist die Gilde. Das ist ein Team von Spielenden, das gemeinsame Inhalte absolvieren kann. Dabei können Spielende zusammen gegen starke Boss-Gegner antreten und diese bekämpfen, um wichtige Ressourcen, In-Game Währung und Lootboxen zu erhalten. Dabei wird die Chance Letzteres zu erhalten, geringgehalten. Auch kann eine Gilde an wöchentlichen Gilden-Kämpfen teilnehmen, wo sie gegen andere Teams, ebenfalls aus Spielenden bestehend, kämpfen. Dabei ist es von Vorteil, wenn Spielende über starke und seltene Monster verfügen, um in solchen Kämpfen bessere Chancen zu haben. Die Kommunikation erfolgt über einem videospieldinternen Gildenchat (ebd.). Eine weitere Funktion, bei denen Spielende im Austausch mit Spielenden aus aller Welt sein können, ist die allgemeine Chat-Funktion im Spiel.

Auch für das Videospiel Summoners War gibt es, wie beim Beispiel Counter-Strike 2, eine E-Sport-Szene. Über den Zeitraum einiger Monate können sich die besten Spielenden für ein internationales Turnier qualifizieren (Summoners War World Arena Championship) (Com2Us, o. J.-c). Dieses Turnier findet einmal jährlich statt und wird im Rahmen von Live-Events weltweit ausgetragen. Für die bestplatzierten Spielenden werden Preisgelder vergeben. Im Jahr 2025 betrug das Preisgeld für den ersten Platz eines Regionalturniers 10'000 USD, während der Gewinn des Finalturniers 100'000 USD betrug (ebd.). Dadurch kann ein zusätzlicher Anreiz entstehen, die eigenen Monster kontinuierlich zu verbessern, um im kompetitiven Spielmodus möglichst erfolgreich abschneiden zu können.

Lootboxen und Mikrotransaktionen in Summoners War: Sky Arena

Die Lootboxen im Videospiel Summoners War werden nicht etwa als gewöhnliche Schatztruhen oder Kisten dargestellt, sondern in Form von Schriftrollen präsentiert (Com2Us, 2026, b). Beim Aktivieren einer Schriftrolle startet eine Animation, bei der farbige Blitze schießen und ein grelles Licht entsteht, bevor enthüllt wird, was für ein Monster aus der Schriftrolle beschworen wurde. Es gibt unterschiedliche Arten von Schriftrollen und jede Art kann auf unterschiedliche Art und Weise erhalten werden. Die Schriftrollen in Summoners War gehören zwei von den im Kapitel 4.3 differenzierten Arten von Lootboxen an. Im Videospiel befinden sich Schriftrollen, die durch Aktivitäten innerhalb des Videospiels kostenlos durch das Spielen erhältlich sind und welche, die mit Echtgeld gekauft werden müssen. Der Inhalt der Schriftrollen kann bei beiden Varianten nur innerhalb des Videospiels genutzt und somit nicht weiterverkauft werden. Nach dem Öffnen der Schriftrollen stehen die daraus erhaltenen Monster den Spielenden sofort zur Nutzung zur Verfügung.

Die Schriftrollen unterscheiden sich insofern, dass einzelne Schriftrollen nur Monster von bestimmten Attributen oder bestimmter Seltenheitsstufen beschwören können. So haben die unterschiedlichen Schriftrollen unterschiedlichen Wert (Com2Us, 2026, b). Der wichtigste Aspekt in Bezug zu den Unterschieden zwischen den Schriftrollen sind die prozentualen Chancen, Monstern der höchsten Seltenheitsstufe beschwören zu können. So bestehen bei gewöhnlichen Schriftrollen, welche die Spielende durch das Spielen des Videospiels kostenlos erhalten, eine Chance von 0.5%, ein Monster der höchsten Seltenheitsstufe zu beschwören. Diese Schriftrollen können auch gekauft werden und haben umgerechnet einen Preis von ungefähr CHF 1.00 pro Schriftrolle. Auch gibt es Schriftrollen, bei welchen die Chance, ein Monster der höchsten Seltenheitsstufe zu beschwören, 6% beträgt. Der Preis für solche Schriftrollen beträgt ungefähr CHF 15.00.³

Dass das Monetarisierungsmodell der Mikrotransaktionen innerhalb eines Free-to-Play-Videospiel wie Summoners War gut funktioniert hat, zeigen ältere Schlagzeile wie «*Wie monetarisiert Summoners War als 1-Milliarde-Dollar-Erfolg sein Spiel?*» (Suckley, 2017) oder «*Die Umsätze von Summoners War bleiben auch nach Überschreiten von 1.3 Milliarden US-Dollar auf hohem Niveau*» (Yeh, 2018). Gemäss GachaRevenue (o. J.) machte das Videospiel Summoners War im Februar des Jahres 2026 einen Umsatz von rund 8 Mio. USD, wobei diese Daten grobe Schätzungen des Marktes darstellen und noch nicht bestätigt wurden.

³ Die deklarierten Chancen sowie Preise wurden durch den Autor innerhalb des Videospiels Summoners War: Sky Arena am 04. Mai 2026 überprüft.

Abschliessend lässt sich sagen, dass das Spiel Summoners War ohne das Tätigen von Mikrotransaktionen gespielt werden kann. Jedoch sind die Chancen, seltene Monster der höchsten Raritätsstufen zu erhalten, sehr gering. Um in Kämpfen gegen andere Spielenden bessere Chancen zu haben sind diese Monster jedoch unerlässlich. Das Videospiel dreht sich um das Beschwören und das Nutzen der Monster, weshalb die Nutzung der Lootboxen in diesem Videospiel eine zentrale Rolle spielt. Somit spielt es keine Rolle, ob reales Geld dafür ausgegeben wird oder nicht, die Spielende sind verpflichtet, solche Schriftrollen zu nutzen, um das Videospiel zu spielen.

5 Einflüsse von Lootboxen auf Jugendliche

In diesem Kapitel werden die Informationen der vorherigen Kapitel wieder aufgegriffen. Anhand des erarbeiteten Wissens zum Thema Geldspiel- und Videospielsucht werden Zusammenhänge mit den zwei Beispielen und wie Lootboxen darin präsentiert werden, aufgezeigt. Der Autor wird dabei auf den Einfluss der Lootboxen auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen eingehen und aufzeigen. Zuerst werden die Parallelen zwischen Geldspiel und Lootboxen aufgezeigt. Daraufhin werden die kognitiven Verzerrungen auf den Mechanismus der Lootboxen übertragen und anschliessend anhand der Risikofaktoren von Geldspiel- und Videospielsucht aufgezeigt, inwiefern Lootboxen einen Einfluss auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen haben können. Um die Zusammenhänge des Autors legitimieren zu können, werden Theorien aus der Psychologie und der Neurowissenschaft herangezogen.

5.1 Parallelen zwischen Geldspiel und Lootboxen

Die Parallelen zwischen Lootboxen und Geldspiel lassen sich aus Sicht des Autors anhand des bereits erarbeiteten Wissens klar aufzeigen. Wie im zweiten Kapitel bereits erläutert, gibt es drei Komponente, welche ein Geldspiel ausmachen: Einen Einsatz, der Zufallsfaktor sowie ein möglicher Gewinn. Diese drei Komponente lassen sich beim Mechanismus der Lootboxen, je nach Art, einfach finden. Die Spielende müssen einen Einsatz erbringen, um eine Lootbox öffnen zu können. Nicht selten können Lootboxen mit Echtgeld gekauft und geöffnet werden, wodurch sich der Einsatz ergibt. Der «Gewinn» daraus ist nicht monetärer Natur, hat aber für die Spielenden einen Wert. Je nach Art der Lootboxen kann jedoch der daraus resultierende Gewinn für Echtgeld weiterverkauft werden. Der Gewinn ist auch nicht garantiert, da die Spielende nicht wissen, ob sie etwas aus der Lootbox erhalten, was sie im Spiel weiterbringt. Mit anderen Worten, es wird durch den Zufall entschieden, was die Spielende erhalten. Dieser Zufall sorgt für einen Moment der Spannung, welcher einen Vergleich zwischen Lootboxen und Lotterien oder Spielautomaten ermöglicht (Notari et al., 2023, S. 9).

Anhand des beschriebenen Beispiels im Videospiel Counter-Strike 2 lassen sich klare Parallelen zwischen Lootboxen und Geldspiel noch genauer aufzeigen, da die Lootboxen in Counter-Strike 2 der Art von Lootboxen angehören, welche mit Echtgeld gekauft werden müssen und der Preis/Inhalt einen monetären Wert hat. Weiter gestärkt werden die Parallelen zum Geldspiel durch Plattformen von Drittanbietern, welche den Spielenden die Möglichkeit schaffen, die Skins für Echtgeld zu verkaufen oder als Wetteinsatz für E-Sports-Wetten und Geldspiele zu setzen. Somit lässt sich sagen, dass die Lootboxen innerhalb des Videospiels im Fall von Counter-Strike 2 nicht an und für sich Geldspiel ist, der Inhalt jedoch in Kombination mit Drittanbietern-Plattformen für Geldspiele genutzt werden kann, welche wiederum für Jugendliche ohne Hürden frei zugänglich sind.

Weitere Parallelen stellen die Art und Weise der Darstellung des Öffnungsprozesses der Lootboxen dar. Im Fall von Counter-Strike 2 wird das Öffnen einer Lootbox als drehende Roulette dargestellt. Dabei wird auf die kognitive Verzerrung «Knapp-daneben-Effekt» abgezielt, da beim Öffnen der Lootbox gezeigt wird, wo die Roulette anhält und was knapp verpasst wurde. Bei der Darstellung im Videospiel Summoners War wird zwar nicht auf eine kognitive Verzerrung, sondern auf sensorische Reize zurückgegriffen, welche als Risikofaktor einer Geldspielsucht gelten. Aufgrund des Zufallsfaktors, welcher Lootboxen zugrunde liegt, lässt sich für den Autor schlussfolgern, dass beim Öffnen von Lootboxen nicht nur die kognitive Verzerrung des Knapp-daneben-Effekts auftreten kann. Vielmehr könnte durch das wiederholte Öffnen von Lootboxen ohne ein zufriedenstellendes Ergebnis auch der Spielendenfehlschluss oder der versunkene-Kosten-Effekt begünstigt werden.

Abschliessend lässt sich festhalten, dass Lootboxen, je nach Ausgestaltung, deutliche Parallelen zum Geldspiel aufweisen können. Vor allem Lootboxen, welche mit Echtgeld erworben werden und deren Inhalte einen monetären Wert besitzen, weisen durch den Einsatz, Zufall und Gewinn starke Gemeinsamkeiten mit Geldspielen auf. Darüber hinaus zeigen die analysierten Beispiele, dass sowohl kognitive Verzerrungen als auch sensorische Reize beim Öffnen von Lootboxen eingesetzt und eine Rolle spielen können.

5.2 Dual-System-Modell (Neurowissenschaft) als Erklärungsansatz

Um ein Verständnis schaffen zu können, weshalb Lootboxen und ähnliche Mechanismen einen Einfluss auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen haben können, ist es wichtig zu wissen, wie sich Lootboxen auf Jugendliche auswirken. Deshalb wird Wissen aus der Neurowissenschaft beigezogen, um mögliche Erklärungsansätze schaffen zu können.

Ein zentraler Erklärungsansatz, weshalb Lootboxen einen Einfluss auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen haben können, liegt in der neurobiologischen Entwicklung des Gehirns. Casey et al. (2008) fanden heraus, dass klassische Erklärungen, wie zum Beispiel ein unreifer präfrontaler Cortex, nicht ausreichen, um riskantes Verhalten und suboptimale Entscheidungen bei Jugendlichen begründen zu können (S. 63-64). Deshalb wurde ein neues Modell erstellt, das sogenannte Dual-System-Modell, welches von einem Ungleichgewicht zwischen zwei neuronalen Systemen ausgeht:

- Dem limbischen System, das für emotionale und belohnungsbezogene Prozesse zuständig ist
- Dem präfrontalen Cortex, der für kognitive Kontrolle und Selbstregulation verantwortlich ist.

Während das limbische System bereits früh im Jugendalter stark ausgeprägt ist, entwickelt sich der präfrontale Cortex deutlich langsamer und erreicht seine volle Funktionsfähigkeit erst im jungen Erwachsenenalter (Casey et al., 2008, S. 65-66). Dieses zeitlich versetzte Reifungsstadium führt dazu, dass Jugendliche besonders anfällig für belohnungsorientiertes Verhalten sind, solange die Fähigkeit zur Impulskontrolle noch nicht ausgereift ist. Deshalb ist gemäss Casey et al. (2008) wichtig, zwischen Impulsivität und Risikoverhalten zu differenzieren (S. 63-64). Während Impulsivität mit zunehmendem Alter und Entwicklung des präfrontalen Cortex abnimmt, zeigt Risikoverhalten einen nicht-linearen Verlauf und erreicht im Jugendalter seinen Höhepunkt (Casey et al., 2008, S. 66- 68).

Neurowissenschaftliche Studien zeigen, dass bei Jugendlichen das Belohnungssystem, insbesondere der Nucleus accumbens (Ncl. accumbens), bei der Aussicht auf Gewinne oder positiven Reizen stärker aktiviert wird als bei Kindern oder Erwachsenen (Casey et al., 2008, S. 68-70). Gleichzeitig ist die Aktivität des präfrontalen Cortex, der für die Bewertung von Konsequenzen und die Regulation von Verhalten zuständig ist, noch nicht vollständig ausgeprägt. Diese Kombination kann bei Jugendlichen dazu führen, dass kurzfristige Gewinne und Belohnungen stärker gewichtet werden als längerfristige Konsequenzen. Der Ncl. accumbens ist gemäss Rheinländer (2023) stark an der Entstehung von Motivation und Glücksgefühlen beteiligt und ist bei der Entstehung von Suchterkrankungen von Bedeutung. Bei einer Aktivierung des Ncl. accumbens wird das ventrale tegmentale Areal (VTA) aktiv. Neuronen im VTA schütten Dopamin frei und projizieren diese in den Ncl. Accumbens, was auch als Dopamin-Ausschüttung bekannt ist.

Wird dieses Wissen auf den Mechanismus der Lootboxen übertragen, wird deutlich, dass dieser für Jugendliche ein besonderes Risiko in Bezug auf eine Suchtentwicklung darstellen kann. Lootboxen basieren auf zufallsabhängigen Belohnungen und Preise, die gezielt auf die Aktivierung des Belohnungssystems abzielen. Da der Ncl. accumbens bei Jugendlichen stärker aktiviert wird, haben potenzielle Belohnungen und Gewinne eine stärkere Gewichtung. Dies kann dazu führen, dass die Motivation steigt, kurzfristige Belohnungen durch wiederholtes Öffnen von Lootboxen erhalten zu wollen. Hinzu kommt, dass eine Regulierung des Verhaltens durch die noch unvollständig entwickelte kognitive Kontrolle für Jugendliche erschwert ist. Während Erwachsene eher in der Lage sind, die Wahrscheinlichkeit eines Gewinnes einzuschätzen und ihr Verhalten dementsprechend anzupassen, kann es Jugendlichen schwerfallen, impulsive Entscheidungen zu unterdrücken und langfristige Konsequenzen wahrzunehmen. Dies begünstigt das wiederholte Kaufen und Öffnen von Lootboxen trotz negativer Erfahrungen, was Parallelen zu problematischem Spielverhalten aufweist. Unterstrichen wird dies mit der Feststellung von Ropovik et al. (2023), dass Impulsivität als Risikofaktor für Videospielsucht gilt (S. 1). So entsteht durch die starke Aktivierung des Belohnungssystems sowie die erhöhte Gewichtung kurzfristiger Belohnungen im Jugendalter ein hoher Anreiz, das Verhalten wiederholt auszuführen. Gekoppelt mit der Tatsache, dass im Jugendalter die Selbstregulation aufgrund des noch nicht vollständig entwickelten präfrontalen Cortex eingeschränkt ist und langfristige Konsequenzen weniger stark gewichtet werden, kann es sein, dass Jugendliche trotz negativer Konsequenzen das Verhalten weiterführen.

5.3 Selbstbestimmungstheorie als Erklärungsansatz

Der Autor wird in diesem Kapitel die Selbstbestimmungstheorie unter die Lupe nehmen und diese als Erklärungsansatz nutzen, um einen möglichen Einfluss von Lootboxen im Beispiel von Summoners War auf Suchtverhalten bei Jugendlichen zu erklären. Das dafür notwendige Wissen wird von den vorherigen Kapiteln beigezogen.

Die Selbstbestimmungstheorie nach Ryan und Deci (2017) geht davon aus, dass menschliches Verhalten wesentlich durch die Befriedigung grundlegender psychologischer Bedürfnisse gesteuert wird (S. 3-6). Dabei handelt es sich um drei Bedürfnisse: Autonomie, Kompetenz und soziale Verbundenheit (Ryan & Deci, 2017, S. 10). Werden diese Bedürfnisse befriedigt, entstehen Motivation, Engagement und Wohlbefinden. Werden Sie hingegen nicht befriedigt, kann dies zu dysfunktionalen Verhalten und psychischen Problemen führen (Ryan & Deci, 2017, S. 10-12). Eine nicht-Befriedigung der Bedürfnisse wird in der Selbstbestimmungstheorie als Frustration bezeichnet.

Ryan und Deci (2017) erwähnen zwar den Einfluss von Videospielen und wie diese die Befriedigung von Bedürfnissen beeinflussen können, gehen jedoch nicht direkt auf den Mechanismus der Lootboxen ein (S. 19; S. 508-511). Sie bezeichnen Videospiele allgemein als «ein hervorragendes Umfeld, um Motivation und Engagement zu untersuchen» (Ryan & Deci, 2017, S. 511). Die Annahme, dass Videospielen die Befriedigung der Bedürfnisse beeinflussen können wurde von Ryan et al. (2006) empirisch untersucht (S. 13-15). Sie zeigen auf, dass insbesondere die Befriedigung der psychologischen Grundbedürfnisse nach Autonomie, Kompetenz und sozialer Verbundenheit wesentlich zur Motivation und zum Spielerleben beiträgt. Von Ryan und Deci (2017) wird weiter explizit erwähnt, wie Handlungen innerhalb von Videospielen, wie in allen menschlichen Lebensbereichen, die Befriedigung oder Frustration grundlegender psychologischer Bedürfnisse beeinflussen und dabei ebenso starke Auswirkungen auf die Spielenden haben können wie Interaktionen in der realen Welt (S. 19; S. 508-511). Ryan et al. (2006) konnten zeigen, dass insbesondere Herausforderungen, Erfolgserlebnisse und positives Feedback das Kompetenzerleben fördern und dadurch sowohl die Spielfreude als auch die Motivation steigern können (S.356-358).

Der Mechanismus von Lootboxen im Videospiel Summoners War kann somit als besonders wirksam verstanden werden, da er gezielt an diese drei Grundbedürfnisse anknüpft. In den nachfolgenden Unterkapiteln wird der Autor aufzeigen, wie die Lootboxen in Summoners War möglicherweise an die drei Bedürfnisse knüpfen.

5.3.1 Bedürfnis nach Kompetenz

Das Bedürfnis nach Kompetenz beschreiben Ryan und Deci (2017) als das Streben danach, sich wirksam und fähig zu erleben (S. 11). In Videospielen wird dieses Bedürfnis vor allem durch Fortschritt, Erfolgserlebnisse und Leistungssteigerung angesprochen (Ryan & Deci, 2017, S. 513-516). In vielen Videospielen können Ziele erreicht werden durch Abschliessen von Missionen oder Aufgaben, was den Spielenden ein Gefühl von Kompetenz geben kann. Vor allem befriedigen Videospiele das Bedürfnis nach Kompetenz, wenn Spielende in einem Videospiel auf klare Rückmeldungen, Herausforderungen und Belohnungsstrukturen stossen (ebd.). Ryan et al. (2006) fanden heraus, dass das Bedürfnis nach Kompetenz in Videospiele besonders dann befriedigt wird, wenn Spielende neue Fähigkeiten erwerben können, Herausforderungen in einer adäquaten Schwierigkeitsstufe angehen können und ein positives Feedback durch das Videospiel erhalten (S. 346).

In unserem Beispiel von Summoners War greifen Lootboxen auf die Befriedigung vom Bedürfnis nach Kompetenz auf. In diesem Videospiel steht das Befriedigen des psychologischen Bedürfnisses nach Kompetenz in Verbindung mit dem erfolgreichen Abschliessen von Inhalten

und Herausforderungen sowie mit dem Erhalt von Belohnungen. Dies wiederum steht in Zusammenhang mit dem Öffnen von Lootboxen. Es wird vorausgesetzt, dass Spielende Lootboxen öffnen, damit sie an stärkere Monster kommen, um schwerere Herausforderungen und Videospielinhalte absolvieren können. Ebenfalls werden starke Monster benötigt, um wettbewerbsfähig zu sein.

5.3.2 Bedürfnis nach Sozialer Verbundenheit

Das Bedürfnis nach sozialer Verbundenheit wird als das Streben nach Zugehörigkeit und sozialer Anerkennung beschrieben (Ryan & Deci, 2017, S. 11). In Online-Videospielen mit sozialen Aspekten wird dieses Bedürfnis besonders stark angesprochen, da Spielende in soziale Strukturen innerhalb des Videospiels eingebunden werden und mit anderen Spielenden interagieren können oder müssen (Ryan & Deci, 2017, S. 516–517). Ryan et al. (2006) führen zudem aus, dass insbesondere Mehrspieler-Videospiele vielfältige Möglichkeiten bieten, das Bedürfnis nach sozialer Verbundenheit zu befriedigen, indem sie soziale Interaktionen und gemeinsame Spielerfahrungen ermöglichen (S. 356-358). Im Videospiel *Summoners War* bestehen soziale Systeme im Rahmen der Gilden sowie der Wettbewerbsmöglichkeit, gegen andere Spielende anzutreten und eine dazugehörige Rangliste. So kann bei Spielenden vorkommen, dass sie über stärkere Monster verfügen möchten, um gute Leistungen innerhalb der Gildeninhalte erzielen zu können und so Anerkennung durch Gildenmitglieder zu erfahren. Auch können gute Leistungen in Bezug zu Wettbewerbsinhalten eine Möglichkeit darstellen, um soziale Anerkennung oder das Gefühl von Zugehörigkeit zu erfahren. Wie im Abschnitt «Soziale Aspekte im Videospiel *Summoners War*» im Kapitel 4.7 ist das Verfügen über stärkere Monster von Vorteil, um schwerere Inhalte absolvieren zu können und wettbewerbsfähiger zu sein. So könnte das Öffnen von Lootboxen unmittelbar in Verbindung mit der Befriedigung dieses Bedürfnisses stehen.

5.3.3 Bedürfnis nach Autonomie

Das Bedürfnis nach Autonomie wird durch Ryan und Deci (2017) als das Erleben von Selbstbestimmung und freiwilligem Handeln beschrieben (S. 10). Besonders effektiv lässt sich das Bedürfnis nach Autonomie befriedigen, wenn Spielende innerhalb eines Videospiels selbst Entscheidungen über das weitere Vorgehen treffen dürfen und somit den Verlauf des Spielerlebnisses selbst bestimmen können (Ryan & Deci, 2017, S. 515-516). Gemäss Ryan et al. (2006) kann im Rahmen eines Videospiels das Bedürfnis nach Autonomie besonders dann befriedigt werden, wenn Spielende Entscheidungen selbst treffen können, die Kontrolle über ihr eigenes Handeln im Videospiel haben und das Gefühl erhalten, Einfluss auf den weiteren Spielverlauf nehmen zu können (345-347). Im Videospiel *Summoners War* wird den Spielenden

das vermittelt. Sie dürfen selbst entscheiden, welche Monster sie in welchen Videospielinhalten nutzen möchten. Ebenfalls wird ihnen vermittelt, dass sie selbst entscheiden dürfen, ob sie Lootboxen öffnen oder Lootboxen für Echtgeld erwerben möchten oder nicht. Des Weiteren liegt es den Spielenden frei, welche Inhalte in welcher Reihenfolge absolviert werden können.

Dass Lootboxen zu einer Bedürfnisbefriedigung führen ist aufgrund ihres zufallsbasierten Inhaltes nicht garantiert. So taucht die Frage auf, was geschehen kann, wenn Spielende über längere Zeit keine seltenen Monster kriegen, welche ihnen zur Bedürfnisbefriedigung dienen sollen.

5.3.4 Bedürfnisfrustration und Lootboxen

Neben der Bedürfnisbefriedigung spielt in der Selbstbestimmungstheorie die Bedürfnisfrustration eine wichtige Rolle. Diese entsteht, wenn die Bedürfnisbefriedigung der drei psychologischen Bedürfnisse länger ausbleibt und oder bedroht wird (Ryan & Deci, 2017, S. 11-12). Lootboxen könnten zu genau solchen Frustrationsmomente führen, da durch den Zufallsmechanismus gekoppelt mit den im Kapitel «Lootboxen in Summoners War» geringen Chancen von 0.5 Prozent eine hohe Chance besteht, dass Spielende über längere Zeit keine gewünschten seltenen Monster erhalten. Dadurch bleibt die Bedürfnisbefriedigung der Spielenden, welche an das Öffnen der Lootboxen gekoppelt ist, über längere Zeit aus, wodurch es zur Bedürfnisfrustration kommt.

Die Folgen einer Bedürfnisfrustration sind gemäss Ryan und Deci (2017) mit einer Vielzahl negativer Auswirkungen verbunden. So steht eine Bedürfnisfrustration in Zusammenhang mit vermindertem Wohlbefinden und die Entstehung und Aufrechthaltung von psychopathologischen Prozessen (S. 11-12). In solchen Situationen kann es dazu kommen, dass Personen verstärkt versuchen, die Befriedigung der frustrierten psychologischen Bedürfnisse aktiv herbeizuführen oder alternative Wege zur Kompensation suchen. Zur Kompensation kann ein mögliches Suchtverhalten zur Ablenkung entstehen. Personen bleiben somit bei einer Bedürfnisfrustration nicht passiv, sondern versuchen aktiv die fehlende Bedürfnisbefriedigung auszugleichen.

Übertragen auf den Kontext der Lootboxen kann dies bedeuten, dass Spielende, deren Bedürfnis nach Kompetenz, Autonomie und sozialer Verbundenheit über längere Zeit durch das Videospiel nicht erfüllt werden, dazu tendieren könnten, ihr Verhalten zu intensivieren oder ein Suchtverhalten zu entwickeln im Umgang mit der Bedürfnisfrustration. Der zufallsbasierte Charakter der Lootboxen kann dazu führen, dass immer mehr Lootboxen zur Befriedigung der psychologischen Bedürfnisse geöffnet werden, da die erhoffte Belohnung, welche zur Befriedigung beiträgt (seltenes, starkes Monster) jederzeit aus einer Lootbox erhalten werden könnte. So besteht ein kontinuierlicher Anreiz, Lootboxen zu öffnen. Aus Sicht des Autors ist insbesondere problematisch, dass die Versuche, die Bedürfnisse zu befriedigen, zufallsbedingt

und selten erfolgreich sind, wodurch ein Kreislauf der Frustration und erneuten Bewältigungsversuchen entstehen kann.

Da bei einer Bedürfnisfrustration Personen verstärkt versuchen, eine Befriedigung aktiv herbeizuführen, lässt sich im Kontext von Videospielen schlussfolgern, dass Spielende mehr Zeit in Videospiele investieren könnten, um daraus eine Bedürfnisbefriedigung zu erzielen. Wie im Kapitel 3 «Videospielesucht» erklärt, äussert sich ein problematisches Spielverhaltens durch die Intensität, die Häufigkeit sowie die Dauer des Spielens. Eine Videospielesucht hängt fest zusammen mit einem anhaltenden, problematischen Spielverhalten. Es lässt sich schlussfolgern, dass der verstärkte Versuch, eine Befriedigung der psychologischen Grundbedürfnisse herbeizuführen, zum intensiveren, längeren Spielen führen kann, was wiederum zu problematischem Spielverhalten führen kann, wenn dieses Verhalten über längere Zeit anhält.

So lässt sich zusammenfassen, dass die Selbstbestimmungstheorie ein möglicher Erklärungsansatz darstellt, um zu erklären, wie Lootboxen sich auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen auswirken. Bei unserem Beispiel haben nicht die Lootboxen an und für sich, sondern die Tatsache, wie das Videospiel und dessen Inhalt rund um das Öffnen der Lootboxen programmiert wurde, möglicherweise einen Einfluss auf ein mögliches Suchtverhalten. So wird anhand von Dark Patterns durch unsichtbare Blockaden den Spielenden eine Hürde gestellt, welche oftmals mit den «richtigen» Monster einfach zu überwinden wäre. Diese Hürde gilt es zu überwinden, um die drei grundlegenden psychologischen Bedürfnisse befriedigen zu können. Eine Bedürfnisfrustration könnte dazu führen, dass ein Suchtverhalten als Kompensation- oder Bewältigungsstrategie entwickelt werden kann. Auch kann verstärkt versucht werden, eine Befriedigung der Bedürfnisse zu erzielen, wodurch im Fall von Summoners War mehr Zeit sowie allenfalls Geld ins Videospiel gesteckt wird, was ein Risikofaktor für ein Suchtverhalten bilden kann.⁴

6 Soziale Arbeit und Videospiele

In diesem Kapitel werden die Relevanz des Themas für die Soziale Arbeit und ein mögliches Handlungsfeld sowie -ansatz aufgezeigt. Am Anfang des Kapitels wird durch den Autor anhand des Berufskodex die Relevanz und Wichtigkeit des Themas für die Soziale Arbeit aufgezeigt. Daraufhin werden die unterschiedlichen Phasen und Strategien der Präventionsarbeit differenziert, um anschliessend mögliche Handlungsansätze konkret erarbeiten zu können.

⁴ Für die Sprachoptimierung dieses Abschnitts wurde OpenAI. (2026), ChatGPT Juni Version GPT-5.5, <https://chat.openai.com/> verwendet.

6.1 Relevanz für die Soziale Arbeit

Wie aus dem Kapitel 1.4 «aktuelle Zahlen und Fakten zur Zielgruppe» zu entnehmen ist, stellen Videospiele einen festen Bestandteil jugendlicher Lebenswelten dar. Free-to-Play Videospiele mit Lootboxen und Lootboxen-ähnlichen Mechanismen sowie implementierte Dark Patterns sind dabei zunehmend präsent. Dadurch besteht für Jugendliche bereits im frühen Alter eine Konfrontation mit geldspielähnlichen Mechanismen, welche gesetzlich nicht geregelt werden und potenziell problematische Nutzungsweisen fördern können. Da Geldspielmechanismen und Dark Patterns in Videospielen einen möglichen Einfluss haben können bei der Entwicklung von Suchtverhalten bei Jugendlichen, ergibt sich aus Sicht des Autors ein professioneller Auftrag in der Sozialen Arbeit. Der Autor wird in den nächsten Abschnitten anhand von Verknüpfungen von bereits erarbeitetem Wissen und des Berufskodex der Sozialen Arbeit die Relevanz aufzeigen, um einen Auftrag für die Soziale Arbeit zu legitimieren.

6.1.1 Professionsethische Relevanz

AvenirSocial (2026) betont die Bedeutung der Menschenwürde sowie den Schutz der Integrität von Menschen und fordert besondere Aufmerksamkeit gegenüber vulnerablen Personen und Gruppen (S. 10-12). Anhand des Dual-System-Modells wurde aufgezeigt, dass Jugendliche aufgrund entwicklungsbedingter Faktoren belohnungsorientiertes Verhalten stärker gewichten und eine Selbstregulation im Vergleich zu Erwachsenen nicht fertig entwickelt ist. Gleichzeitig wurde mit der Selbstbestimmungstheorie aufgezeigt, dass Mechanismen wie Lootboxen einen Einfluss auf das Spielverhalten haben können und so ein problematisches Spielverhalten fördern könnten. Es lässt sich somit durch den Autor schlussfolgern, dass Jugendliche im Zusammenhang mit dieser Thematik als vulnerable Personen betrachtet werden können. Dadurch ergibt sich aus Sicht des Autors eine Relevanz für die Soziale Arbeit im Hinblick auf den Schutz der Integrität von Jugendlichen. Weiter legitimieren lässt sich der Schutz der Integrität durch Art. 11 der Bundesverfassung der Schweizerischen Eidgenossenschaft (BV) vom 18. April 1999, SR 101, welcher besagt, dass Kinder und Jugendliche Anspruch auf besonderen Schutz ihrer Unversehrtheit haben.

6.1.2 Professionelle Verantwortung im digitalen Kontext

Professionelle der Sozialen Arbeit haben den Auftrag, sich kritisch mit neuen Technologien auseinanderzusetzen und sich über neue Erkenntnisse, welche für die Soziale Arbeit relevant sind, zu informieren (AvenirSocial, 2026, S. 21). Die Relevanz von geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen ergibt sich aus Sicht des Autors durch deren möglichen Einfluss auf ein problematisches Spielverhalten.

Digitalisierung in der Sozialen Arbeit soll jedoch nicht nur technische Rahmenbedingungen verändern, sondern auch professionelles Handeln. Campayo (2020) beschreibt, dass sich unter Bedingungen der Digitalisierung Reflexionsbedarfe, Entscheidungsgrundlagen, Wissensbestände und professionelle Handlungsformen verändern (S. 290-298). Dadurch entstehen neue Anforderungen an Professionelle der Sozialen Arbeit, digitale Phänomene nicht ausschliesslich als technische Entwicklungen zu betrachten, sondern deren Auswirkungen auf Lebenswelten, soziale Ungleichheiten und gesellschaftliche Teilhabe kritisch zu reflektieren. Vor diesem Hintergrund können geldspielähnliche Mechanismen wie Lootboxen als digitales Phänomen verstanden werden, welches Reflexion der Professionellen aus der Sozialen Arbeit erfordert, da solche Mechanismen in den Lebenswelten von Jugendlichen präsent sind und einen Einfluss auf deren Verhalten haben können. Die Auseinandersetzung mit solchen digitalen Themen und Reflexion dessen kann deshalb als Teil des professionellen Auftrags der Sozialen Arbeit verstanden werden, um die Risiken hinter solche Mechanismen in Videospielen zu kennen und verstehen.

6.1.3 Gesellschaftliche und politische Verantwortung

AvenirSocial (2026) verdeutlicht im Berufskodex der Sozialen Arbeit, dass sich professionelles Handeln nicht ausschliesslich auf die Arbeit mit Individuen befasst, sondern auch gesellschaftliche und politische Ebenen einschliesst (S. 9). Somit wirkt Soziale Arbeit auch im gesellschaftlichen Kontext, wo sie sich für politische Veränderungen einsetzt. Gleichzeitig werden Professionelle aufgefordert, auf schädigende Praktiken aufmerksam zu machen (AvenirSocial, 2026, S. 18). Vor dem Hintergrund, dass eine gesetzliche Regulierung von geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen in der Schweiz weitgehend fehlt, ergibt sich daraus für Professionelle der Sozialen Arbeit eine Legitimation, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen und sich für politische Sensibilisierung sowie verhältnispräventive Massnahmen einzusetzen.

6.1.4 Prävention als Handlungsfeld der Sozialen Arbeit

Im Berufskodex der Sozialen Arbeit wird Prävention als Umfassung von systematischen und proaktiven Ansätzen verstanden, welche zum Ziel haben, Schutzfaktoren zu stärken und Risiken zu minimieren sowie problematische Entwicklungen langfristig zu verhindern (AvenirSocial, 2026, S. 17). Damit sollen Belastungen, Gefährdungen oder Krisen vermieden werden, die Lebensqualität gefördert und soziale Teilhabe sichergestellt werden. Somit wird Prävention als Arbeitsfeld verstanden, welches eine Vorbeugung oder Verhinderung von Problemen, Risiken und oder unerwünschten Entwicklungen hat. Daraus lässt sich aus Sicht des Autors erschliessen, dass sich das Arbeitsfeld der Prävention als ideal für mögliche strukturelle Handlungsansätze

bietet. Im folgenden Kapitel wird das Arbeitsfeld der Prävention genauer beschrieben, um anschliessend einen möglichen Handlungsansatz zu entwerfen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich aus dem Berufskodex der Sozialen Arbeit eine mehrdimensionale Relevanz für die Thematik ableiten lässt. Videospiele spielen eine grosse Rolle in der Lebenswelt der Jugendlichen und geldspielähnliche Mechanismen gewinnen bei den Entwicklungsstudios an Popularität. Durch eine fehlende Regulierung ist es den Entwicklungsstudios möglich, Videospiele so zu programmieren, dass mithilfe der geldspielähnlichen Mechanismen und Dark Patterns das Spielverhalten der Spielenden beeinflusst werden kann. Dies verdeutlicht aus Sicht des Autors, dass es sich nicht ausschliesslich um eine Problematik auf individueller Ebene handelt. Vielmehr zeigt sich, dass ein solcher Einfluss auf gesellschaftlicher und politischer Ebene aufgegriffen werden muss.

Aus der professionsethischen, gesellschaftlichen und digitalen Verantwortung der Sozialen Arbeit ergibt sich somit nicht nur die Notwendigkeit, die Thematik als relevant einzuordnen, sondern auch geeignete Handlungsansätze zu entwickeln, um auf die Risiken aufmerksam zu machen und eine gesetzliche Regulierung anzustreben. Da die Problematik nicht ausschliesslich auf individueller Ebene entsteht, sondern durch strukturelle, soziale und digitale Rahmenbedingungen beeinflusst wird, erscheint die Präventionsarbeit als relevantes Handlungsfeld der Sozialen Arbeit zu sein.⁵

6.2 Prävention in der Sozialen Arbeit

In diesem Kapitel wird das Arbeitsfeld der Prävention erklärt. Des Weiteren werden Präventionsmassnahmen nach dem Zeitpunkt des Ansatzens differenziert (Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention). Zudem werden diverse Strategien der Prävention beschrieben, um im folgenden Unterkapitel zwei mögliche Handlungsansätze zu entwerfen, welche den Einfluss von geldspielähnlichen Mechanismen in Videospiele aufgreift.

6.2.1 Prävention und Präventionsphasen

Wie bereits im Unterkapitel 6.1.4 «Prävention als Handlungsfeld der Sozialen Arbeit» erläutert, dienen Präventionsmassnahmen dazu, Probleme, welche vorhersagbar sind, zu verhindern. Dabei geht es gemäss Leppin (2018) darum, in der Gegenwart zu handeln, um unerwünschte oder unangenehme Zustände zu vermeiden oder die Wahrscheinlichkeit des Eintretens dieser zumindest zu verringern oder ihr Ausmass zu reduzieren (S. 47). Insofern liegt der Fokus bei Prävention auf der Beeinflussung von Bedingungs- oder Risikofaktoren für Problemlagen oder

⁵ Für die Sprachoptimierung dieses Abschnitts wurde OpenAI. (2026), ChatGPT Juni Version GPT-5.5, <https://chat.openai.com/> verwendet.

Krankheiten. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden die Begriffe Problemlagen und Krankheiten aus Gründen der besseren Lesbarkeit unter dem Sammelbegriff „Problemlagen“ zusammengefasst.

Bei der Prävention geht es einerseits darum, das Auftreten von Problemlagen zu verhindern, indem Risikofaktoren eingedämmt werden. Auch geht es aber darum, das Fortschreiten bereits bestehender Problemlagen zu verhindern oder zum Erhalt des autonomen Umgangs damit beizutragen. So kann bei einer Problemlage zu verschiedenen Zeitpunkten der Entwicklung angesetzt werden. Die Differenzierung verschiedener Präventionsmassnahmen findet zwischen Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention statt (Leppin, 2018, S. 48).

Präventionsphase 1: Primärprävention

Primärprävention umfasst jegliche Massnahmen, welche vor Eintreten eines unerwünschten Zustandes ansetzen (Leppin, 2018, S. 48). Beispiele dafür wären schulische Programme zur Prävention von Schulden oder Tabakkonsum. Adressat:innen primärpräventiver Massnahmen sind somit Personen ohne Anzeichen/ Manifestation von Symptomaten, welche auf die Problemlage hinweisen. Das Ziel primärpräventiver Massnahmen ist die Reduktion neuer Fälle/ Krankheitsfälle.

Präventionsphase 2: Sekundärprävention

Sekundärpräventive Massnahmen dienen der Früherkennung und -dämmung der Problemlagen (Leppin, 2018, S. 48-49). Somit setzt Sekundärprävention im Frühstadium einer Problemlage mit dem Ziel, eine Verschlimmerung der Problemlage zu verhindern bzw. die Problemlage einzudämmen, sodass eine Chronifizierung aufgehalten werden kann. Zur Sekundärprävention gehört aber auch die Verhinderung neuer Fälle durch Programme, die der Identifikation dienen und zur Behandlung von Risikofaktoren beitragen. Beispiel dafür wäre eine Frühintervention bei verhaltensauffälligen Kindern, welche später Problemverhalten oder psychische Störungen vorbeugen sollen. Als Zielgruppe von Sekundärprävention zählen also Personen, welche sich bereits in einer Problemlage oder dessen Anfangsstadien befinden.

Präventionsphase 3: Tertiärprävention

Bei der Tertiärprävention handelt es sich im Vergleich zur Primär- und Sekundärprävention immer um Massnahmen, welche zum Zeitpunkt ansetzen, nachdem eine Problemlage oder unerwünschter Zustand bereits eingetreten ist und sich auswirkt (Leppin, 2018, S. 49). Dabei handelt es sich bei der Zielgruppe um Patient:innen oder Betroffene der Problemlagen. Das Ziel

der Massnahmen in der Tertiärprävention ist es, Folgeschäden oder Rückfälle der Problemlagen zu verhindern.

Wichtig zu erwähnen ist, dass eine Differenzierung zwischen Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention zwar möglich ist, die Grenzen zwischen den Phasen jedoch nicht trennscharf verlaufen (Leppin, 2018, S. 49). Somit wird die Zuordnung der Massnahmen in gewissen Fällen unterschiedlich gehandhabt.

6.2.2 Präventionsstrategien

Beseitigung von Ursachen vs. Stärkung der Abwehr

Bei der Strategie der Beseitigung von Ursachen wird Prävention so umgesetzt, dass versucht wird, Ursachen verschwinden zu lassen oder die Exposition zu verhindern oder mindern (Leppin, 2018, S. 50). Beispiele dafür wäre das Ausrotten bestimmter Krankheitserreger oder der Versuch, gesundheitsschädigendes Verhalten zu verhindern oder minimieren (z.B. Rauchen). Bei der Strategie der Stärkung von Abwehr hingegen wird versucht, der Zielgruppe nötige Ressourcen zur Verfügung zu stellen, um ihre physische sowie psychische Gesundheit zu schützen oder um die dafür benötigten Kompetenzen zu erwerben, um die Resilienz zu steigern. Resilienz beschreibt die psychische Widerstandsfähigkeit gegenüber belastenden Lebensereignissen. Ein Beispiel dafür könnte eine Grippeimpfung oder die Kompetenzförderung durch Verhaltenstraining bei Kindern, wenn es dabei um die Prävention von psychischen Erkrankungen geht (ebd.).

Universelle vs. Zielgruppenspezifische Präventionsansätze

Eine weitere Unterscheidung von Präventionsstrategien liegt darin, ob die Strategie bei der Gesamtbevölkerung oder nur gewisse Zielgruppen ansetzt (Leppin, 2018, S. 50). Bei universellen Präventionsstrategien wird bei der Auswahl der Adressat:innen nicht auf Auswahlkriterien zurückgegriffen. Die Intervention soll dabei möglichst flächendeckend und oder bevölkerungsweit wirken. Ein Gesetz über das Verbot von Rauchen in öffentlichen Räumen kann als universeller Präventionsansatz gesehen werden. Bei den zielgruppenspezifischen Präventionsansätzen werden dagegen nur bestimmte Teile der Bevölkerung als Zielgruppe identifiziert, welche anhand Auswahlkriterien bestimmt werden. Dabei liegt der Fokus bei den Auswahlkriterien auf dem Risikostatus in Hinblick auf spezifische Problemlagen. Je nachdem, ob es um Zielgruppen geht, welche Risikofaktoren aufweisen, aber noch nicht betroffen sind oder ob es um Personen geht, welche bereits minimal betroffen sind, wird zwischen selektiven und indizierten Präventionsstrategien differenziert. Es wird von selektiven Präventionsstrategien gesprochen, wenn es sich um Personengruppen handelt, welche Risikofaktoren aufweisen, jedoch noch nicht betroffen sind (ebd.). Ein Beispiel dafür wäre, wenn ein Rauchstopp-Programm

ausschliesslich für Jugendliche mit rauchenden Eltern durchgeführt wird. Dabei wird der Fakt, dass die Eltern rauchen, als Risikofaktor identifiziert, welcher als Auswahlkriterium dient. Bei indizierten Präventionsstrategien handelt es sich um Strategien, welche es auf Zielgruppen von Personen abzielen, die bereits minimal von der Problemlage betroffen sind. Ein Beispiel dafür wäre ein Beratungsangebot für Personen, die bereits Anzeichen von problematischem Nikotinkonsum zeigen. Die Personen sind noch nicht erkrankt, zeigen aber bereits erkennbare Verhaltensweisen, die als Risikofaktor gelten (ebd.).

Verhaltens- vs. Verhältnisprävention

Präventionsstrategien unterscheiden sich auch in Bezug auf den Ansatzpunkt, der gewählt wird, um Veränderungen zu erreichen (Leppin, 2018, S. 51-52). Zwar ist das Ziel der Prävention immer, Veränderungen bei einzelnen Personen oder Bevölkerungsgruppen zu erzielen, welche sich positiv auf die Integrität des Individuums auswirken. Diese Strategien können direkt bei Betroffenen und ihrem Verhalten ansetzen oder aber auch der Fokus auf die Umwelt legen, in welcher diese Personen leben. So wird mit Verhaltensprävention versucht, individuelles Verhalten, wie zum Beispiel Rauchen, zu beeinflussen oder Personen zu motivieren, Angebote in Anspruch zu nehmen, die das Risiko verringern, dass eine Problemlage eintritt. Interventionsprogramme in Schulen, welche Jugendliche vor dem Einstieg im Tabakkonsum schützen sollen, wäre ein Beispiel für Verhaltensprävention. Bei verhältnispräventiven Massnahmen geht es vor allem darum, die sozialen, ökologischen, ökonomischen oder kulturellen Umweltbedingungen zu verändern, welche die Entstehung oder Entwicklung von Problemlagen ermöglichen oder begünstigen, (ebd.). Ein passendes Beispiel dafür ist das gesetzliche Verbot von gesundheitsschädlichen Baustoffen wie beispielsweise Asbest.

Nach Beschreibung der Präventionsphasen sowie der Präventionsstrategien gilt es zu definieren, was ein möglicher Handlungsansatz im Bereich Prävention für die Soziale Arbeit ist, der als Antwort der Hauptfrage dieser Arbeit dienen soll.

6.3 Handlungsansätze

Aus der Problemstellung dieser Arbeit lässt sich ableiten, dass Jugendliche innerhalb ihrer Lebenswelt mit geldspielähnlichen Mechanismen wie Lootboxen konfrontiert werden, während regulatorische Schutzmassnahmen bislang nur begrenzt vorhanden sind. Im Kapitel 6.1 «Relevanz für die Soziale Arbeit» wurde aufgezeigt, dass sich aus dem Berufskodex der Sozialen Arbeit eine professionelle Verantwortung ergibt, sich mit solchen Entwicklungen auseinanderzusetzen. Es lässt sich daraus schlussfolgern, dass verhältnispräventive Ansätze als

Relevant erscheinen, da diese darauf abzielen, Rahmenbedingungen und die Einflussmöglichkeiten von Problemlagen zu verändern.

Des Weiteren argumentiert Gerber (2023), dass die Entwicklung präventiver Massnahmen im Zusammenhang mit Mikrotransaktionen, Dark Patterns und geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen ein Verständnis und Wissen in diesem Bereich voraussetzt, es jedoch an Fachpersonen mit diesem Wissen in der Sozialen Arbeit mangelt (S. 19-24). Vor diesem Hintergrund lassen sich aus Sicht des Autors zwei mögliche Ansätze ableiten, welche dazu dienen sollen, die Einflussfaktoren von geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen auf Jugendliche aufzuzeigen und problematische Nutzungsweisen zu reduzieren.

6.3.1 Regulierung der geldspielähnlichen Mechanismen auf politischer Ebene

Wie bereits im Verlauf der Arbeit aufgezeigt, wird die Regulierung solcher Mechanismen im Rahmen der Altersklassifizierung getätigt. Dabei sieht der Autor zweierlei Problematiken in dieser Praktik. Zum einen wird die Präsenz der Lootboxen in Videospielen nicht von der PEGI als Kriterium für eine Höhere Alterseinstufung betrachtet. Dabei wird auf Dark Patterns, welche die Nutzung solcher Mechanismen verstärken, nicht hingewiesen. Anhand des Beispiels von Counter-Strike 2 ist ebenfalls ersichtlich, dass eine höhere Altersklassifizierung nicht zwingend bedeutet, dass Spielende unter diesem Alter der Zugang des Videospiels verwehrt bleibt. Lischer et al. (2022) verdeutlichen auch die starke Digitalisierung des Mediums, wodurch immer weniger physische Videospiele und immer mehr digitale Kopien erworben werden, wodurch die Piktogramme für die Kennzeichnung der Inhalte weniger scheinbar sind (S. 6).

Somit reicht es aus Sicht des Autors nicht aus, wenn Videospiele, die geldspielähnliche Mechanismen beinhalten, bei der Altersklassifizierung eine strengere Klassifizierung erhalten würden. Ein falscher Ansatz wäre ebenfalls, solche Mechanismen komplett zu verbieten, da wie im Kapitel 4.3 «Lootboxen» aufgezeigt, auch Varianten von Lootboxen existieren, welche weniger starke Parallelen zum Geldspiel aufweisen. Im folgenden Abschnitt wird der Autor einen möglichen Handlungsansatz beschreiben, der zur Regulierung dienen soll und von Expert:innen in Vergangenheit vorgeschlagen wurde. Er wird auch die aus seiner Sicht damit verbundenen Herausforderungen erläutern.

Lischer et al. (2022) erkennen die Gefahren hinter geldspielähnlichen Mechanismen in Videospielen wie beispielsweise Lootboxen und die Notwendigkeit einer Regulierung (S. 6-7). Dabei wird erkannt, dass die Altersklassifizierungssysteme wie beispielsweise PEGI, Personen nur auf die Mikrotransaktionen mit zufallsbasierten Inhalten hinweisen. Um den politischen Entscheidungsträger:innen eine evidenzbasierte Einschätzung der Schadenspotenziale verschiedener Videospielmechanismen zu ermöglichen, schlagen Lischer et al. (2022) eine

«Matrix of Harm» (deutsch: Schadens-Matrix) vor (S. 7). Eine solche Matrix dient dazu, verschiedene Mechanismen anhand vordefinierter Kriterien systematisch mit einer Punktwertung zu bewerten und deren Schadenspotenziale miteinander zu vergleichen. Diese Matrix soll nicht nur geldspielähnliche Mechanismen wie Lootboxen, sondern auch andere mögliche Aspekte, welche einen Einfluss auf die Gesundheit der Spielenden haben können, berücksichtigen. Als Vorlage dieser Idee diene die Drug Harm Matrix nach David Nutt (2007, S. 1047-1053) und oder die ASTERIG (Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products) von Peren (2011, S. 671-679). Aus Sicht des Autors sollte solch eine Matrix nicht nur auf geldspielähnliche Mechanismen, sondern insbesondere auf Dark Patterns in Videospielen aufmerksam machen und eine Einschätzung dessen Schadenspotenziale in Bezug zu Gesundheit und Finanzen ermöglichen.

Von Lischer et al. (2022) werden ebenfalls einige Herausforderungen einer derartigen Matrix behandelt, wie zum Beispiel, dass die Videospielindustrie volatil sei und sich dabei ständig verändert, weshalb auch die Matrix stets Aktualisierungen unterliegen müsste (S. 2). Auch müsste aus Sicht des Autors die Frage gestellt werden, wie eine Balance zwischen Schutz und Überregulierung erreicht werden soll, da unterschiedliche Arten von Lootboxen auch unterschiedlich grosse Risiken mit sich bringen könnten. Lischer et al. (2022) erwähnen ebenfalls die Interessenkonflikte der beteiligten Parteien (S. 6-7). Eine Überregulierung könnte dazu beitragen, dass das Erlebnis der Spielenden verschlechtert wird, was wiederum zu wirtschaftlichen Einbussen für die Entwicklungsstudios führen könnte. Aus Sicht des Autors könnte sich dies vor allem auf kleinere Entwicklungsstudios negativ auswirken, da die Wettbewerbsfähigkeit beeinträchtigt wird und dies längerfristig Arbeitsplätze gefährden könnte.

Deshalb wäre bereits das Erstellen solch einer Matrix mit Herausforderungen verbunden. Dennoch versuchte der Autor, anhand des erarbeiteten Wissens mögliche Dimensionen für eine solche Matrix zu erstellen und zusammenzufassen:

Risiken-Kriterien	Beispiele
- Geldspielähnlichkeit	- implementiertes Knapp-Daneben-Effekt
- Zeitliche Belastung	- Tägliche Missionen; zeitlich begrenzte Inhalte
- Pay-to-win	- Vorteile verschaffen durch Kauf von Inhalten
- Vorhandene Schutzmechanismen	- Möglichkeit, In-Game Läden zu deaktivieren
- Transparenz	- Kostenverschleierung durch In-Game Währung

Wichtig zu beachten ist hierbei, dass diese Vorstellung von Risiken-Kriterien keine konkrete wissenschaftliche Belegschaft aufweist und durch den Autor anhand des erarbeiteten Wissens

zusammengestellt wurde. Basierend auf der Bewertung solcher Kriterien könnten sich regulatorische Vorschriften ergeben, wie zum Beispiel eine Pflicht, die Altersklassifizierung eines Videospiels zu erhöhen oder eine Informationspflicht des Entwicklungsstudios bis hin zum Verbot gewisser Mechanismen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Handlungsansätze im Bereich der Regulierung auf politischer Ebene aufgrund gewisser Faktoren eine Herausforderung darstellen. Es reicht nicht aus, geldspielähnliche Mechanismen wie Lootboxen als Kriterium für eine strengere Altersklassifizierung einzuführen. Neben regulatorischen Präventionsansätze wären in der Verhältnisprävention auch Aufklärungskampagnen für Elternteile möglich, wobei gemäss Lischer et al. (2022) dies nicht ausreichen würde (S. 7). Das Errichten von Fachstellen, welche als Anlaufstelle für Elternteile dienen sollen, wäre ebenfalls eine Herangehensweise, die auf einer strukturellen Ebene wirkt. Doch haben alle diese Ansätze als Voraussetzung, dass Professionelle der Sozialen Arbeit daran wirken, die ein fundiertes Wissen über die Thematik haben. Deshalb sieht der Autor, basierend auf dem Argument von Gerber (2023), dass es an Fachpersonen in der Sozialen Arbeit mit diesem Wissen mangelt, einen weiteren Handlungsansatz, welcher die Aus- oder Weiterbildung von Professionellen der Sozialen Arbeit vorsieht (S.19-24). Dadurch ergibt sich der nächste Handlungsansatz.

6.3.2 Qualifizierung von Multiplikator:innen

In einem vorherigen Kapitel wurde die Relevanz dieses Themas für die Soziale Arbeit aufgezeigt. Gestützt auf dem Berufskodex der Sozialen Arbeit, welcher auf die Professionalität der Fachpersonen in der Sozialen Arbeit hinweist und auf die kontinuierliche Entwicklung der beruflichen Kompetenzen und des Wissens plädiert, sieht der Autor die Notwendigkeit, dass sich die Soziale Arbeit mit dieser Thematik beschäftigt und ihr Wissen erweitert (AvenirSocial, 2026, S. 19).

Dieses Argument unterstreichen auch Helbig und Roeske (2020), welche betonen, dass gesellschaftliche und fachliche Entwicklungen dazu führen, dass Wissen stets revisionsbedürftig bleibt und Weiterbildung eine hohe Relevanz erhält (S. 334 – 337). Die Digitalisierung verändert die Lebenswelten der Adressat:innen und damit auch die Anforderungen an die Soziale Arbeit. Professionelle der Sozialen Arbeit müssen gemäss Helbig und Roeske (2020) diese Veränderungen und Herausforderungen wahrnehmen und erkennen, welche zusätzlichen Kenntnisse und Fähigkeiten sie benötigen (S. 335-337). Auf dieser Grundlage sollen Träger:innen und Einrichtungen passende Weiterbildungsangebote bereitstellen, damit Fachkräfte den neuen Herausforderungen kompetent begegnen können. Daraus leitet der Autor ab, dass die Soziale

Arbeit die Relevanz des Themas erkennen und Grundwissen darüber besitzen muss, damit Weiterbildungsangebote kreiert werden können.

Mit solchen Weiterbildungsangeboten können Professionelle der Sozialen Arbeit die Fähigkeit erlangen, die Risiken von geldspielähnlichen Mechanismen zu kennen und in der Zusammenarbeit mit Jugendlichen ihrem präventiven Auftrag gerecht werden.

So lässt sich daraus das Aufsetzen eines Weiterbildungsangebots für Fachkräfte der Sozialen Arbeit als verhältnispräventiver Ansatz ableiten. Das Weiterbildungsangebot für Multiplikator:innen ist primär der Verhältnisprävention zuzuordnen, da es auf die Verbesserung professioneller Rahmenbedingungen und Handlungskompetenzen abzielt. Dadurch sollen Voraussetzungen geschaffen werden, damit Risiken geldspielähnlicher Mechanismen erkannt, thematisiert und in institutionelle sowie politische Präventionsansätzen eingebracht werden können. Gleichzeitig kann die Weiterbildung von Multiplikator:innen dazu führen, dass das Wissen an Jugendliche im Rahmen von verhaltenspräventiven Ansätzen weitergegeben werden kann.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Weiterbilden von Professionellen der Sozialen Arbeit einen wichtigen verhältnispräventiver Ansatz darstellen kann. Durch die Vermittlung von Wissen über geldspielähnliche Mechanismen, Dark Patterns und deren möglichen Einfluss auf Jugendliche werden Fachpersonen befähigt, Risiken hinter solchen Mechanismen zu erkennen, diese im Kontakt mit Jugendlichen und oder deren Bezugspersonen zu thematisieren und vor allem präventive Massnahmen fachlich fundiert zu entwickeln. Gleichzeitig schafft die Weiterbildung von Multiplikator:innen die Voraussetzung dafür, dass die Thematik in unterschiedlichen Bereichen der Sozialen Arbeit sichtbar gemacht und in gesellschaftliche sowie politische Diskurse eingebracht werden kann. Die Erweiterung der Handlungskompetenzen von Professionellen der Sozialen Arbeit kann somit als Grundlage betrachtet werden, damit die Soziale Arbeit ihrem Präventionsauftrag und den damit verbundenen Herausforderungen gerecht werden kann.

7 Schlussfolgerungen

Im folgenden Kapitel werden die zentralen Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit nochmals zusammengeführt und die im Kapitel «Zielsetzung und Fragestellungen» formulierten Forschungsfragen werden anhand der gewonnenen Erkenntnisse beantwortet. Anschliessend werden Folgerungen für die berufliche Praxis der Sozialen Arbeit abgeleitet sowie mögliche Folgefragen und weiterer Forschungsbedarf aufgezeigt.

7.1 Beantwortung der Forschungsfragen

Diese Arbeit verfolgte das Ziel, aufzuzeigen, wie geldspielähnliche Mechanismen in Videospielen wie zum Beispiel Lootboxen ausgestaltet sind, inwiefern diese einen Einfluss auf ein mögliches Suchtverhalten bei der Zielgruppe, also Jugendlichen, haben können und welche Relevanz sich daraus für die Soziale Arbeit ergibt. Darauf aufbauend sollten mögliche Handlungsansätze im Bereich der Prävention in der Sozialen Arbeit erarbeitet werden. Im Rahmen dieser Arbeit setzte sich der Autor mit Literaturrecherchen und dem Erarbeiten von Fachwissen mit der Beantwortung der anfangs aufgeworfenen Forschungsfragen auseinander. In diesem Kapitel werden die wichtigsten Erkenntnisse aufgegriffen und zusammengefasst, die zur Beantwortung der Forschungsfragen dienen sollen.

Hauptfrage:

Welchen Beitrag kann die Soziale Arbeit im Rahmen der Prävention leisten, um Einflussfaktoren von Lootboxen in Videospielen sichtbar zu machen und problematische Nutzungsweisen zu reduzieren?

Teilfragen:

Wie werden Geldspielsucht und Videospielsucht definiert, was für Einflussfaktoren gibt es und welche Auswirkungen haben sie auf Betroffene?

Wie werden Lootboxen in Videospiele eingebaut und deren Nutzung gefördert?

Inwiefern können Lootboxen bei Spielenden ein Suchtverhalten fördern?

Die erste Teilfrage befasste sich mit der Thematik Geldspiel- und Videospielsucht. Dabei wurden die Definition beider Suchterkrankungen sowie deren Einflussfaktoren und Auswirkungen auf Betroffene erarbeitet. Es wurde festgestellt, dass Geldspielsucht und Videospielsucht durch das Zusammenspiel unterschiedlicher Schutz- und Risikofaktoren beeinflusst werden. Bei beiden Krankheitsbildern wird in der Definition nach ICD-11 auf das Weiterspielen trotz negativer Konsequenzen hingewiesen (Suchtschweiz, o. J.; WHO, o. J.). Beim Geldspiel sind es vor allem kognitive Verzerrungen, sensorische Reize sowie strukturelle Merkmale, welche dazu beitragen können, dass ein problematisches Spielverhalten entwickelt werden kann (Steiner & Inglin, 2010, S. 7). Bei Videospielen hingegen sind insbesondere Stress, Depressionen, Angst, Impulsivität sowie motivationsbezogene Faktoren wie Flucht- und Coping-Motive mit problematischem Spielverhalten zusammenhängend (Ropovik et al., 2023, S. 1-7; Popow et al., 2019, S. 124-125). Auch videospiegelbezogene Faktoren können dabei eine Rolle spielen. So liess sich durch eine Studie von Müller et al. (2025) zwar keine Kausalität ableiten, jedoch konnten Zusammenhänge

zwischen dem Kauf von Lootboxen und einer problematischen Videospielnutzung festgestellt werden (S. 4-7).

Bei der zweiten Teilfrage wurde untersucht, was Lootboxen sind, wie diese in Videospiele eingebaut und präsentiert werden und wie deren Nutzung mittels Dark Patterns gefördert wird. Dabei wurde durch den Autor erkannt, dass Lootboxen in unterschiedlichen Erscheinungsformen auftreten und unterschiedliche Kosten und Inhalte beinhalten können, der zugrunde liegende Mechanismus jedoch vergleichbar bleibt (Nielsen & Grabarczyk, 2019, S. 196; Bajrami & Pachschröll, 2019, S. 71). Auch wurde erkannt, dass Entwicklungsstudios weitere manipulative Gestaltungsformen einsetzen, um Spielende zu einer Investition von Ressourcen wie Zeit oder Geld in Form von Mikrotransaktionen zu motivieren. Solche Dark Patterns wirken häufig im Hintergrund und bleiben für Spielende unsichtbar (Simon, 2024, S. 19-20). Dadurch lässt sich für den Autor schlussfolgern, dass die Nutzung von Lootboxen und deren Einfluss nicht isoliert betrachtet werden kann, sondern im Zusammenhang mit weiteren Monetarisierungs- und Designstrategien verstanden werden muss.

Bei der Beantwortung der dritten Teilfrage konnte aufgezeigt werden, dass Lootboxen aufgrund ihrer strukturellen Eigenschaften Parallelen zum Geldspiel aufweisen. Die Elemente Einsatz, Zufall und Gewinn lassen sich auf den Mechanismus der Lootboxen, unabhängig von deren Darstellungsart, übertragen (Notari et al., 2023, S. 9). Insbesondere Lootboxen, welche mit Echtgeld durch Mikrotransaktionen erworben werden können und deren Inhalte einen monetären Wert ausserhalb des Videospiele aufweisen, zeigen starke Ähnlichkeiten mit Geldspielen. Darüber hinaus wurde anhand des Dual-System-Modells verdeutlicht, dass ein Einfluss der Lootboxen auf ein Suchtverhalten bei Jugendlichen aufgrund ihrer entwicklungsbedingten stärkeren Belohnungssensitivität und der noch nicht vollständig ausgereiften Selbstregulation möglich ist. Der zeitlich versetzte Reifungsstadium des limbischen Systems und des präfrontalen Cortex führt dazu, dass Jugendliche anfällig für belohnungsorientiertes Verhalten sind, während die Impulskontrolle noch nicht fertig ausgereift ist (Casey et al, 2009, S. 63-66). Gekoppelt an der Tatsache, dass Impulsivität ein Risikofaktor für eine Videospielsucht ist, lässt sich anhand des Dual-System-Modells ein möglicher Einfluss der Lootboxen auf die Entwicklung eines Suchtverhaltens der Jugendlichen erklären (Ropovik et al., 2023, S. 1). Weiter lässt sich anhand des Dual-System-Modells erklären, dass durch die stärkere Aktivierung des Nucleus accumbens Gewinne oder Belohnungen stärker gewichtet werden können, wodurch die Motivation steigen kann, kurzfristige Belohnungen durch wiederholtes Öffnen von Lootboxen erhalten zu können, während die Fähigkeit, impulsive Entscheidungen zu unterdrücken und langfristige

Konsequenzen wahrzunehmen, durch die noch unvollständig entwickelte kognitive Kontrolle der Jugendlichen beeinträchtigt werden kann (Cassey et al., 2009, S. 68-70; Rheinländer, 2023).

Die Selbstbestimmungstheorie zeigte zusätzlich auf, dass Videospiele bei den Spielenden grundlegende psychologische Bedürfnisse ansprechen und dadurch motivationsfördernde Wirkungen entfalten können (Ryan & Deci, 2017, S. 511). Anhand des Videospiel-Beispiels *Summoners War* wurde durch den Autor aufgezeigt, wie der Mechanismus von Lootboxen innerhalb des Videospiels an die drei Grundbedürfnisse nach Kompetenz, sozialer Eingebundenheit und Autonomie anknüpft. Dabei war der Zufallsfaktor der Lootboxen ausschlaggebend, da dieser dazu führt, dass keine Garantie besteht, dass die Bedürfnisse durch Lootboxen tatsächlich befriedigt werden. Als Folge dieser Bedürfnisfrustration kann möglicherweise die Motivation entstehen, weitere Lootboxen zu öffnen, um die angestrebte Bedürfnisbefriedigung doch noch zu erreichen (Ryan & Deci, 2017, S. 11-12). Wird beispielsweise das gewünschte Monster nicht erhalten, bleibt die Hoffnung bestehen, durch eine weitere Beschwörung die eigene Spielfähigkeit zu verbessern, im sozialen Vergleich mithalten zu können oder mehr Handlungsmöglichkeiten im Spiel zu erhalten. Der Mechanismus der Lootboxen kann dadurch einen wiederkehrenden Kreislauf aus Bedürfnisaktivierung, unvollständiger Bedürfnisbefriedigung und erneuter Motivation zur Nutzung auslösen.

Somit lässt sich schlussfolgern, dass Lootboxen grundlegende psychologische Bedürfnisse der Spielenden ansprechen und deren Motivation beeinflussen können. In Kombination mit dem Zufallscharakter der Lootboxen kann dies dazu beitragen, dass Spielende wiederholt mit dem Mechanismus interagieren, um eine Bedürfnisbefriedigung zu erzielen. Die Selbstbestimmungstheorie liefert somit einen weiteren Erklärungsansatz dafür, weshalb Lootboxen unter bestimmten Voraussetzungen und im Zusammenspiel mit Dark Patterns einen Einfluss auf problematische Nutzungsweisen haben können. Sie erklärt jedoch keine direkte Kausalität zwischen Lootboxen und der Entwicklung einer Suchterkrankung, sondern verdeutlicht, wie motivationsbezogene Prozesse die Nutzung solcher Mechanismen begünstigen können.

Die Kombination beider theoretischer Ansätze ermöglicht somit einen Erklärungsansatz dafür, weshalb Lootboxen insbesondere bei Jugendlichen einen möglichen Einfluss auf problematische Nutzungsweisen entfalten können. Während das Dual-System-Modell die entwicklungsbedingte Vulnerabilität Jugendlicher im Umgang mit unmittelbaren Belohnungen hervorhebt, erklärt die Selbstbestimmungstheorie, weshalb der Mechanismus der Lootboxen motivationsfördernd wirken und zu einer wiederholten Interaktion anregen kann. Dennoch ist festzuhalten, dass anhand der vorliegenden Erkenntnisse kein konkreter Zusammenhang zwischen Lootboxen und

der Entstehung einer Geldspiel- oder Videospielsucht nachgewiesen werden kann. Die herangezogenen Theorien dienen vielmehr dazu, mögliche Einflüsse und Zusammenhänge aufzuzeigen, welche im Zusammenspiel mit weiteren videospiegelbezogenen Faktoren wie Dark Patterns problematische Nutzungsweisen begünstigen können. Der Autor erkannte dabei, dass Lootboxen nicht als alleinige mögliche Ursache einer Suchterkrankung zu verstehen ist, sondern als ein potenzieller Einflussfaktor zu sehen sind, der im Zusammenspiel mit Dark Patterns einen Einfluss auf ein problematisches Spielverhalten haben kann.

Nach Beantwortung der Teilfragen wurde durch den Autor die Relevanz, welche sich für die Soziale Arbeit ergibt, erläutert und anschliessend mögliche Handlungsansätze im Bereich der Prävention der Sozialen Arbeit erarbeitet, welche dazu dienen sollen, die Einflüsse von Lootboxen in Videospielen sichtbar zu machen und problematische Nutzungsweisen zu reduzieren. Dabei bezog sich der Autor auf kein konkretes Arbeitsfeld der Sozialen Arbeit, wie zum Beispiel die Schulsozialarbeit, sondern ging allgemein auf den Bereich Prävention in der Sozialen Arbeit ein. Diese Entscheidung wurde aufgrund dessen getroffen, dass der Fokus bei der Erarbeitung von Handlungsansätzen bei der Verhältnisprävention und nicht bei der Verhaltensprävention lag.

Dabei wurde festgehalten, dass verhältnispräventive Massnahmen in erster Linie dazu dienen, strukturelle Umweltbedingungen zu verändern, welche die Entstehung oder Entwicklung von Problemlagen ermöglichen oder begünstigen, (Leppin, 2018, S. 51-52). Daraus leitete der Autor Handlungsansätze ab, welche dazu dienen sollen, strukturelle Rahmenbedingungen so zu gestalten, dass die Einflussfaktoren von Lootboxen auf ein mögliches Suchtverhalten bei Jugendlichen ersichtlich werden und die Chance auf deren problematische Nutzungsweise verringert wird. Der Autor stellte bei der Beantwortung der Teilfragen fest, dass nicht die Lootboxen an und für sich, sondern ein Zusammenspiel des Mechanismus mit in Videospielen implementierten Dark Patterns problematisches Spielverhalten fördern können. Deshalb ist bei einer möglichen Regulierung nicht nur auf die Art der Lootboxen zu achten, sondern vielmehr die vorhandenen Dark Patterns und dem Videospiel-Design zu analysieren und wie diese die Nutzung von Lootboxen fördern. Dabei stiess der Autor auf die Grundidee von Lischer et al. (2022) über das Erstellen einer Schadens-Matrix (Matrix of Harm), um das Schadenspotenzial verschiedener Videospielmechanismen systematisch zu erfassen (S. 7). Solch eine Matrix würde es ermöglichen, mögliche Schadenspotenziale von Videospielen evidenzbasiert aufzuzeigen, ohne die Schuld der möglichen Schäden auf die Lootboxen zu richten. Zwar würden diverse Herausforderungen bei der Erstellung und Instandhaltung solch einer Matrix aufgrund der schnellen Entwicklung in der Videospielbranche und der Interessenkonflikte der beteiligten

Parteien bestehen, jedoch sieht der Autor die Notwendigkeit darin, in einer weiterführenden wissenschaftlichen Arbeit die Erarbeitung solch einer Matrix aufzugreifen.

Bei der Erarbeitung der Handlungsansätze in Zusammenhang mit der Relevanz für die Soziale Arbeit kristallisierte sich für den Autor die Notwendigkeit heraus, ein Angebot zu schaffen, das es Professionellen der Sozialen Arbeit ermöglicht, ein Grundwissen über die Thematik aufzubauen. Dies mit der Grundlage, dass gemäss Berufskodex der Sozialen Arbeit sich Professionelle stets weiterbilden müssen, um ihre beruflichen Kompetenzen zu erweitern und den Umgang mit neuen Problemstellungen zu erlernen (AvenirSocial, 2026, S. 19). Mit diesem Hintergrund leitete der Autor das Aufsetzen eines Weiterbildungsangebots für Fachkräfte der Sozialen Arbeit ab, der dazu dienen soll, Professionelle der Sozialen Arbeit über dieses Thema zu informieren, sodass Voraussetzungen geschaffen werden, bei welchen Risiken der Lootboxen erkannt, thematisiert und in politische Präventionsansätze eingebracht werden können. Somit trägt das Weiterbilden von Fachkräften dazu bei, dass das Interesse über die Entwicklung einer Schadensmatrix zur Regulierung von Videospielen wächst und weitere verhältnis- und verhaltenspräventive Handlungsansätze erarbeitet werden können.

Der Autor sieht die Wichtigkeit einer besseren Regulierung darin, dass der Zugang zu Videospielen mit geldspielähnlichen Mechanismen derzeit unzureichend an deren Schadenspotenzial ausgerichtet ist. Dadurch ist es Jugendliche, welche allein aufgrund biologischer Entwicklungsfaktoren als Risikogruppe betrachtet werden können, möglich, sich vereinfacht Zugang dazu zu verschaffen. Dies führt dazu, dass sie durch die geldspielähnlichen Mechanismen im Zusammenspiel mit Dark Patterns möglichen Einflüssen ausgesetzt sind, welche die Entwicklung eines problematischen Spielverhalten begünstigen könnten.

7.2 Fazit und Ausblick

Der Autor konnte durch eine umfassende Auseinandersetzung mit der Thematik sein bereits erarbeitetes Wissen stark erweitern und neue Sichtweisen auf das Thema erwerben. So stellte er fest, dass es wichtig ist, den Mechanismus der Lootboxen nicht isoliert als Problemstellung zu betrachten, sondern ein Videospiel, welche geldspielähnliche Mechanismen beinhaltet, als Ganzheit zu betrachten. Dabei muss das Zusammenspiel zwischen geldspielähnlichen Mechanismen, Dark Patterns, Videospiel-Design und Monetarisierungs-Taktiken analysiert und die Schadenspotenziale definiert werden. Auch wurde dem Autor klar, wie wichtig die Rolle der Sozialen Arbeit auf politischer Ebene ist. Die Tatsache, dass ein Mangel an Fachpersonen mit vertieftem Grundwissen zum Thema besteht, war dem Autor zwar bekannt. Er konnte aber durch die Auseinandersetzung mit dem Thema die Notwendigkeit feststellen, dass Wissen für die Fachpersonen der Sozialen Arbeit zugänglich gemacht werden muss. Dabei stellt der Autor

ebenfalls fest, dass dabei positive Aspekte von Videospielen nicht ausser Acht gelassen werden dürfen.

Diese Arbeit weist jedoch auch Grenzen auf. Zwar konnten mögliche Zusammenhänge zwischen der Nutzung von Lootboxen und problematischem Spielverhalten abgeleitet werden, diese konnten jedoch im Rahmen der vorliegenden Literaturarbeit nicht empirisch überprüft werden. Insbesondere die Anwendung des Dual-System-Modells sowie der Selbstbestimmungstheorie auf den Mechanismus der Lootboxen stellt einen theoriegeleiteten Erklärungsansatz dar, dessen Plausibilität sich zwar aus der Literatur ableiten lässt, im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht empirisch validiert werden konnte. Eine weitere Einschränkung ergibt sich aus der Auswahl der beiden analysierten Videospiele. Diese wurden vom Autor bewusst ausgewählt, da sie unterschiedliche Arten von Lootboxen repräsentieren. Dennoch lassen sich die daraus gewonnenen Erkenntnisse nicht uneingeschränkt auf sämtliche Videospiele übertragen, da sich die Videospielbranche kontinuierlich weiterentwickelt und fortlaufend neue Mechanismen sowie Designkonzepte in Videospiele implementiert werden.

Für eine weiterführende Arbeit wäre das Erarbeiten einer Schadensmatrix im Rahmen einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit Fachpersonen aus der Psychologie und allenfalls aus der Videospielbranche aufzugreifen. Darüber hinaus wäre eine Langzeitforschung erforderlich, um zu untersuchen, ob und inwiefern ein Zusammenhang zwischen der Nutzung geldspielähnlicher Mechanismen wie Lootboxen im Jugendalter und problematischem Geldspielverhalten im Erwachsenenalter besteht. Des Weiteren soll ein Weiterbildungsangebot in der Sozialen Arbeit etabliert werden, damit ein Grundwissen über geldspielähnliche Mechanismen, Mikrotransaktionen und Dark Patterns in Videospielen für Professionelle der Sozialen Arbeit zugänglich gemacht wird.

8 Literaturverzeichnis

- AvenirSocial. (2026). *Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz: Ein Argumentarium für die Praxis*.
https://avenirsocial.ch/app/uploads/2025/12/berufskodex_de_2026-01.pdf
- Bajrami, U., & Pachschröll, L. (2019). Lootboxen: Werden Videospiele Glücksspielen gefährlich ähnlich? *Zeitschrift für Energie- und Technikrecht*, (2), 70–76.
- Bertits, A. (2020, 9. Oktober). Mikrotransaktionen in Spielen: Seit wann gibt es sie und wann wurden sie zum Problem? *Mein-MMO*. <https://mein-mmo.de/mikrotransaktionen-spiele-wann/>
- Campayo, S. (2020). Professionelles Handeln mit Blick auf Digitalisierung. In Kutscher, N., Ley, T., Seelmeyer, U., Siller, F., Tillmann, A., & Zorn, I. (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 290–301). Beltz.
- Casey, B. J., Getz, S., & Galvan, A. (2008). The adolescent brain. *Developmental Review*, 28(1), 62–77. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2007.08.003>
- Cialdini, R. B. (2007). *Influence: The psychology of persuasion* (überarb. Aufl.). HarperCollins.
- Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F., & Gray, N. (2009). Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry. *Neuron*, 61(3), 481–490. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>
- Com2uS. (o. J.-a). *Geschichte von Summoners War*. Abgerufen 19. April 2026, von <https://summonerswar.com/de/skyarena/history>
- Com2uS. (o. J.-b). *Summoners War: Sky Arena*. Abgerufen 19. April 2026, von <https://summonerswar.com/de/skyarena/game>
- Com2uS. (o. J.-c). *SWC-Details*. Abgerufen 29. April 2026, von <https://esports.summonerswar.com/en/details>
- Coutelle, R., Balzer, J., Rolling, J., & Lalanne, L. (2024). Problematic gaming, psychiatric comorbidities, and adolescence: A systematic review of the literature. *Addictive Behaviors*, 157, 108091. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.108091>
- CS.MONEY. (2015, 16. September). *cs.money: Market*. Abgerufen 30. April 2026, von <https://cs.money/market/buy/>
- csgoroll. (o. J.). *Trusted CS:GO & CS2 Skins Trading & Unboxing Site*. Abgerufen 30. April 2026, von <https://www.csgoroll.com/>
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9(68), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>

- Fachverbandsucht. (o. J.). *Jugendmedienschutz ohne Regelungen zu Mikrotransaktionen: Das Bundesgesetz verkommt zum zahnlosen Papiertiger*. Abgerufen 14. März 2026, von <https://fachverbandsucht.ch/de/politik-medien/medienmitteilungen/jugendmedienschutz-ohne-regelungen-zu-mikrotransaktionen-ein-zahnloser-papiertiger>
- GachaRevenue. (o. J.). *Summoners War*. Abgerufen 30. April 2026, von <https://revenue.ennead.cc/games/summoners-war>
- Gerber, J. M. (2023). Der Mensch spielt; auch digital. *SuchtMagazin*, 49(3–4), 19–24. <https://www.suchtmagazin.ch/magazin/geschaeftsmodell-sucht-2023-03-04>
- González-Cabrera, J., Machimbarrena, J. M., Beranuy, M., Pérez-Rubio, G., & Griffiths, M. D. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143, 107697. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107697>
- Google. (o. J.). *Summoners War: Sky Arena*. Abgerufen 19. April 2026, von <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.com2us.smon.normal.freefull.google.kr.android.common&hl=de>
- Helbig, C. & Roeske, A. (2020). Digitalisierung in Studium und Weiterbildung der Sozialen Arbeit. In Kutscher, N., Ley, T., Seelmeyer, U., Siller, F., Tillmann, A., & Zorn, I. (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung* (S. 333–346). Beltz.
- Henry. (2025, 4. Dezember). CS2 Key Price Guide: How much Are CS2 Keys Now? *CS2.ad*. <https://blog.cs2.ad/cs2-key-price/>
- Houngoungagne. (Produzent) (2023, 25. Juli). *The Dark Reality behind CSGO. (Illegal Gambling, lies and addiction) Part 1* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JT17L53Fkj0&t=1613s>
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk. *Econometrica*, 47(2), 263–291. <https://doi.org/10.2307/1914185>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). The convergence of gambling and monetised gaming activities. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 32–36. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2019.10.001>
- Külling-Knecht, C., Waller, G., Willemse, I., Deda-Bröchin, S., Suter, L., Streule, P., Settegrana, N., Jochim, M., Bernath, J. & Süss, D. (2024). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz: Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2024*. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2024/JAMES-Studie_2024.pdf

- Leppin, A. (2018). Konzepte und Strategien der Prävention. In Hurrelmann, K., Richter, M., Klotz, T., & Stock, S. (Hrsg.), *Referenzwerk Prävention und Gesundheitsförderung: Grundlagen, Konzepte und Umsetzungsstrategien* (5., vollst. überarb. Aufl.). Hogrefe.
- Lischer, S., Jeannot, E., Brülisauer, L., Weber, N., Khazaal, Y., Bendahan, S., & Simon, O. (2022). Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act: A Public Health Perspective. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 9320. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159320>
- Matarazzo, O., Carpentieri, M., Greco, C., & Pizzini, B. (2019). The gambler's fallacy in problem and non-problem gamblers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(4), 754–769. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.66>
- Müller, S., Lischer, S., & Hämmig, O. (2025). Einflüsse von Lootbox-Käufen auf die Video- und Glücksspielnutzung bei Jugendlichen: Eine Querschnittsstudie. *SUCHT*, 71(3), 157–167. <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000928>
- Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 171–207. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>
- Notari, L., Vorlet, J., & Kuendig, H. (2023). *Free-to-Play Videospiele: Eine Mischung aus Videospielen und Glücks- und Geldspielen*. Sucht Schweiz. <https://doi.org/10.58758/rech158b>
- Nutt, D., King, L. A., Saulsbury, W., & Blakemore, C. (2007). Development of a rational scale to assess the harm of drugs of potential misuse. *The Lancet*, 369(9566), 1047–1053. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(07\)60464-4](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(07)60464-4)
- ohnepixel raw. (Produzent) (2023, 13. Dezember). *OPENING CASES UNTIL I GET A KNIFE (most expensive knife yet)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ppVmJsY59eE>
- PEGI. (2012, 21. August). *Search – Counter-Strike: Global Offensive*. <https://pegi.info/de/search-pegi?q=Counter-Strike%3A%20Global%20Offensive>
- PEGI. (2020, 13. April). *PEGI Introduces Notice To Inform About Presence of Paid Random Items*. <https://pegi.info/news/pegi-introduces-feature-notice>
- PEGI. (2025, 24. September). *Search – EA SPORTS FC 26*. https://pegi.info/search-pegi?q=FC&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-Gkj1h1MBbHRr9AQ5emLwFT5VCkC90eRtraAFLA1H20I&form_id=pegi_search_form
- PEGI. (o. J.-a). *Was sind Altersfreigaben*. Abgerufen 12. Juni 2026, von <https://pegi.info/de/node/19>

- PEGI. (o. J.-b). *Was bedeuten die Symbole*. Abgerufen 15. Juni 2026, von <https://pegi.info/de/node/59>
- Peren, F. W. (2011). Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products: AsTERiG. *Gaming Law Review and Economics*, 15(11), 671–679. <https://doi.org/10.1089/gltre.2011.151107>
- Popow, C., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Paulus, F. (2019). Computerspielabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen – ein Überblick. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 167(2), 124–130. <https://doi.org/10.1007/s00112-018-0617-9>
- Rheinländer, A. (2023, 30. Oktober). *Nucleus accumbens*. Kenhub. <https://www.kenhub.com/de/library/anatomie/nucleus-accumbens>
- Ropovik, I., Martončík, M., Babinčák, P., Baník, G., Vargová, L., & Adamkovič, M. (2023). Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies. *Addictive Behaviors*, 139, 107590. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107590>
- Rutkowska, M., & Lelonek-Kuleta, B. (2018). Robert Ladouceur's cognitive-behavioural conception of therapy for pathological gamblers. *Psychotherapia*, 2(185), 47-62.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (Paperback edition). The Guilford Press.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Saed, S. (2016, 8. Dezember). *China will force games with loot boxes to publicly expose their drop rates and probabilities*. VG247. <https://www.vg247.com/china-will-force-games-with-loot-boxes-to-publicly-expose-their-drop-rates-and-probabilities>
- SCHAU-HIN! (o. J.). *Spiele-Plattform «Steam»: Wissenswertes für Eltern*. Abgerufen 8. April 2026, von <https://www.schau-hin.info/grundlagen/spiele-plattform-steam-fuer-kinder-wissenswertes-fuer-eltern>
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Simon, J. (2024). *Die Gaming-Falle: Wie digitale Spiele uns um Zeit, Geld und Daten bringen*. kopaed.
- SOS-Spielsucht. (o. J.-a). *Glücksspielarten*. Abgerufen 22. März 2026, von <https://www.sos-spielsucht.ch/de/wissen/gluecksspielformen/>
- SOS-Spielsucht. (o. J.-b). *Glücksspielsucht erkennen und verstehen*. Abgerufen 30. April 2026, von <https://www.sos-spielsucht.ch/de/spielsucht/erkennungsmkmale-und-folgen/>

- Steiner, S., Inglin, S., & Louis-Ruchonnet, A. (2010). Bericht zur Situations- und Bedarfsanalyse: *Mandat Glücksspielsuchtprävention der Northwest- und Zentralschweiz*.
<https://www.sos-spielsucht.ch/media/files/2020/12/120109-Bericht-Situationsanalyse-Gluecksspiel-def.pdf>
- Sucht Schweiz. (o. J.). *Geld- und Glücksspiel: Wirkung-Risiken*.
<https://www.suchtschweiz.ch/zahlen-und-fakten/geld-und-gluecksspiel/geld-und-gluecksspiel-wirkung-risiken/>
- Suckley, M. (2017, 11. August). How does \$1 billion hit Summoners War monetise? IAP from the players perspective. *Pocketgamer.biz*. <https://www.pocketgamer.biz/how-does-1-billion-hit-summoners-war-monetise/>
- Valve. (o. J.-a). *Counter-Strike 2 bei Steam*. Abgerufen 8. April 2026, von
https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/
- Valve. (o. J.-b). *Steam, The Ultimate Online Game Platform*. Abgerufen 8. April 2026, von
<https://store.steampowered.com/about/?l=german>
- Valve. (o. J.-c). *Steam-Guthaben—Betrag hinzufügen*. Abgerufen 8. April 2026, von
<https://store.steampowered.com/steamaccount/addfunds>
- Valve. (o. J.-d). *Steam-Communitymarkt: SSG 08: Dragonfire*. Abgerufen 15. Juni 2026, von
<https://steamcommunity.com/market/listings/730/G182820F0043004>
- Valve. (o. J.-e). *Summoners War: Sky Arena bei Steam*. Abgerufen 12. Mai 2026, von
https://store.steampowered.com/app/2426960/Summoners_War_Sky_Arena/
- WHO. (o. J.). *Gaming disorder*. Abgerufen 21. März 2026, von
<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Xiao, L. Y., & Brooks, G. (2024). *Loot boxes and other gambling-like products inside video games*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/c6xsn>
- Yeh, O. (2018, August). Summoners War Revenue Is Strong as Ever After Passing \$1.3 Billion. *SensorTower*. https://sensortower.com/blog/summoners-war-revenue?utm_source=chatgpt.com
- Young, S. M. (2021). *Professional Counter-Strike: An Analysis of Media Objects, Esports Culture, and Gamer Representation* [Dissertation, The University of Southern Mississippi]. The Aquila Digital Community. <https://aquila.usm.edu/dissertations/1886>

Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2019). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181–191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>⁶

⁶ 1Für die Überprüfung der Richtigkeit des Literaturverzeichnisses wurde Open AI. (2026), ChatGPT Juli Version GPT-5.5., <https://chat.openai.com/> verwendet.