

E-SPORTS

Schatzkisten mit Suchtgefahr

Lootboxen mit Glücksspieleigenschaften bergen Suchtpotenzial. Gerade Kinder kann das gefährden, erklärt Andy Franke vom Leverkusener Verein „Gaming in Order“.



Diese Illustration wurde mit Hilfe einer KI erzeugt.



Eine Lootbox ist in Computerspielen eine Art Überraschungspaket. Spielende kaufen oder finden diese digitalen Schatzkisten. Sie enthalten Waffen oder Gegenstände, die zum Beispiel die Fähigkeiten eines Charakters stärken und die Chance auf Erfolg im Spiel erhöhen. Andy Franke, der sich ehrenamtlich im Vorstand des Leverkusener Vereins „Gaming in Order“ engagiert, differenziert: „Es gibt Lootboxen, deren Inhalt gut beschrieben ist, aber auch solche, die einen Glücksspielmoment erzeugen.“

Beispiel Fußballsimulation: Hier können Spielende „Packs“ kaufen, Lootboxen mit Spielerkarten. Einige Packs enthalten starke Fußballspieler, andere nicht. Franke warnt: „Ob ich einen guten Spieler im Paket erwische, der mir Vorteile im Game verschafft, ist Glückssache.“ Die Erfolgswahrscheinlichkeit für den Erhalt spezieller Spieler liege bei teilweise unter fünf Prozent. Das werde mittlerweile in den Spielen als Indikator angegeben.

Was kritisiert „Gaming in Order“?

„Lootboxen mit Glücksspielcharakter sind so beschaffen, dass sie das Suchtrisiko erhöhen“, erläutert Andy Franke. „Die audiovisuellen Effekte erinnern an Spielhallen: Blinken, Geräusche und Musik geben mir ein positives Gefühl – auch dann, wenn ich gar nichts gewinne. Sie reizen, weiterzumachen. Mit der Zeit laufen im Gehirn Prozesse ab, wie wir sie bei der pathologischen Spielsucht im Zusammenhang mit Spielautomaten kennen.“

In Deutschland gibt es keine Altersbeschränkung beim Kauf von digitalen Lootboxen mit Glücksspieleigenschaften. „Das ist unser größter Kritikpunkt“, sagt Franke: „In Deutschland kannst du, egal wie jung du bist, online gehen und dir Spielgeld für Echtgeld kaufen. Mit dem Spielgeld erwirbst du Lootboxen. Die Anbieter rechtfertigen das mit dem Argument, dass Kinder über ihr Taschengeld selbst entscheiden

können.“ Es gibt jedoch Kinder, die über Lootboxen Verhaltensauffälligkeiten oder eine Sucht entwickeln. Franke berichtet, das führe so weit, dass Kinder Kreditkarten oder Geld ihrer Eltern stehlen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) habe vor Kurzem angefangen, ihr Bewertungssystem umzustellen.

Andy Franke hofft, dass sich da etwas tut: „Lootboxen sind bei uns ein Thema. Die Suchtgefahr wird zu wenig berücksichtigt. Wir fordern: Das muss politisch geregelt werden.“ (Im)

Gaming in Order gegen Gaming Disorder

Der Verein „Gaming in Order“ berät Vereine rund um die „Gaming Disorder“, Online-Spielsucht. Diese wurde 2018 von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) als Krankheit anerkannt. Gaming in Order schult Vereine, damit sie die Anzeichen von problematischem Gaming-Verhalten früh erkennen und dieses Wissen an ihre Mitglieder weitergeben. Die BERGISCHE macht sich gemeinsam mit dem Verein für die Prävention von problematischem Gaming-Verhalten stark. Gemeinsam sind die Partner auf Veranstaltungen präsent und fördern den Wissensaustausch in einem breiten Netzwerk.

Wo gibt es Hilfe?

Wer über Lootboxen in die pathologische Spielsucht rutscht, ist bei Suchtberatungen am Heimatort gut aufgehoben. Bei problematischem Gaming-Verhalten von Kindern hilft auch Gaming in Order besorgten Eltern weiter und vermittelt bei Bedarf.

Kontakt: vorstand@gaminginorder.de, gaminginorder.de