



**Online-Spiele: Besonders riskant sind Spiele, die mit In-App-Käufen und virtuellen Währungen arbeiten**

## Vom Spaß zur Sucht

**Online-Spiele faszinieren Millionen junger Menschen und bieten Spannung und Gemeinschaft. Eltern sehen häufig die Gefahren. Welche Aspekte sind problematisch und was wird gerne übersehen?**

Im Vortrag „Game Over? – Suchtverhalten bei digitalen Spielen“ zeigte der Sozialpädagoge Markus Meschik, dass Gaming ein Spiegel unserer digitalen Gesellschaft ist. Er leitet die Fachstelle Enter in Graz und ist Experte der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (BuPP) des Bundeskanzleramts. Außerdem ist er als Referent an der Karl-Franzens-Universität Graz und der FH Joanneum tätig.

„Wie lang darf mein Kind Videospiele spielen?“ Diese Frage hören Fachleute immer wieder und sie ist, so Meschik, kaum pauschal zu beantworten. Denn es kommt nicht nur auf die Spieldauer, sondern vor allem auf die Art des Spiels an. Während ein wettkampforientiertes Spiel wie FC (ehemals FIFA) den Puls in die Höhe treibt und die Stresshormone aktiviert, kann

ein Spiel wie der Landwirtschaftssimulator eher entspannend wirken. Wichtig sei, was gespielt wird – und welche Gefühle dabei entstehen.

Ratgeber mit starren oder vagen Zeitvorgaben helfen daher selten weiter. Ein Kind, das täglich eine Stunde kreativ in *Minecraft* baut, ist anders gefordert als jemand, der dieselbe Zeit in ein aggressives Shooter-Spiel investiert. Entscheidend ist, ob das Spiel andere Lebensbereiche wie Freunde, Bewegung, Schlaf oder Hausaufgaben verdrängt und einen Leidensdruck mit sich bringt. In diesem Fall spricht man von einer Sucht.

**Vom Spaß zur Sucht.** Besonders riskant sind Spiele, die mit In-App-Käufen und virtuellen Währungen arbeiten. Der Spieler gibt sein Geld nicht direkt aus, sondern kauft Diamanten, Coins

oder V-Bucks (digitale Geschenkkarten). Der reale Wert verschwimmt, die Hemmschwelle sinkt. Kinder und Jugendliche können so unbemerkt mehrere Tausend Euro in ein Spiel investieren. Psychologisch funktionieren diese Systeme nach ähnlichen Mechanismen wie ein Glücksspiel: Zufallsbelohnungen, emotionale Reize sowie eine fröhliche und harmlos wirkende Gestaltung. Ein Glücksspiel wird simuliert, der einzige Unterschied: Es wird kein Geld ausgezahlt.

Hinzu kommen sozialer Druck und Statussymbole. Wer beispielsweise im bekannten Royal Game *Shooter Fortnite* keinen auffälligen „Skin“ besitzt (sprich: einen kosmetischen Gegenstand, den man sich kaufen kann, um Charaktere im Spiel möglichst auffällig zu machen), gilt schnell als „No-Skin“ – als uncool oder unerfahren.

**Studie zu In-Game-Käufen.** Wie eng digitale Spiele und Glücksspielmechanismen verflochten sind, belegt eine österreichweite Studie (Insert Coin to continue) aus dem Jahr 2024, in der Kinder und Jugendliche zwischen zehn und 25 Jahren zu ihren Geldausgaben in Online-Spielen befragt wurden.

55 Prozent der Befragten haben bereits Geld in Spielen ausgegeben, die durchschnittlichen Ausgaben liegen bei 170 Euro jährlich, wobei zehn Prozent der Spielenden für drei Viertel der Ausgaben verantwortlich sind – ein Muster, das dem klassischen Glücksspiel ähnelt. Manipulative Techniken der Hersteller sowie die Bewerbung durch Influencerinnen und Influencer fördern das Kaufverhalten, sodass auch finanziell benachteiligte Spielende hohe Summen ausgeben.

**Wenn Online-Spiele zur Sicherheitslücke werden.** Ein bekanntes Spiel unter Kindern ist *Roblox*. Was vielen Eltern nicht bewusst ist: Die Plattform ermöglicht Chatfunktionen und den Austausch mit Fremden – ein Einfallstor für Cyber-Grooming. „Kinder sind neugierig und wollen die Erwachse-

nenwelt erkunden“, erklärt Markus Meschik. Dieses Bedürfnis sei normal. Allerdings kann das im Netz schnell gefährlich werden, weshalb eine elterliche Begleitung wichtig ist.

Neben finanziellen Verlusten, Suchtpotenzial und Cyber-Grooming spielt die Zunahme der Verbreitung von radikalen Ideologien im Netz eine Rolle – das gilt auch für Gaming-Communities. Besonders in Räumen, in denen frei und anonym kommuniziert werden kann, kommt es häufig zu Äußerungen von Frauenhass, Fremdenfeindlichkeit und Verschwörungstheorien.

Foren ohne soziale Korrektive begünstigen die Verrohung der Kommunikation. Menschen, die sich durch Hass oder Ausgrenzung angegriffen fühlen, ziehen sich zurück – und lassen radikalisierten Stimmen die Deutungs-  
hoheit.

Die Folge: Jugendliche können in Ideologien hineingezogen werden, ohne es zu merken. Ein Diskurs mit radikalisierten Jugendlichen ist kaum noch möglich. „Man erreicht junge Menschen nur auf der emotionalen Ebene“, betont Meschik. Kinder und Jugendli-

che vollständig von digitalen Spielen fernzuhalten, ist nicht realistisch. Sie sind Teil der Lebenswelt der Jugendlichen. Essenziell sind Aufklärung, Begleitung, offene Kommunikation und das Aufstellen gemeinsamer Regeln. Warnsignale wie sozialer Rückzug, Reizbarkeit, Leistungsabfall oder Schlafprobleme können Hinweise auf ein problematisches Spielverhalten sein und sollten ernstgenommen werden.

### **Aufklärung allein reicht nicht aus.**

Um Kinder und Jugendliche zu schützen, braucht es gesetzliche und strukturelle Schritte. Fachleute fordern einen stärkeren Kinder- und Jugendschutz im digitalen Raum.

„Lootboxen“ (digitale Schatzkisten, die Gegenstände enthalten können, die eventuell einen Spielvorteil mit sich bringen) sollten als Glücksspiel eingestuft und verboten werden. Die Möglichkeit der Fremd- und Selbstsperrungen sollte ausgebaut werden, die Hemmschwelle bei In-Game-Käufen (etwa durch verpflichtende Pausen und transparente Preisangaben in Euro) sowie der Kauf von Guthabekarten reguliert werden.

*Amelie Hofer*