

Browsergames/ Free-to-Play Games

Studienergebnisse & Suchtmechanismen

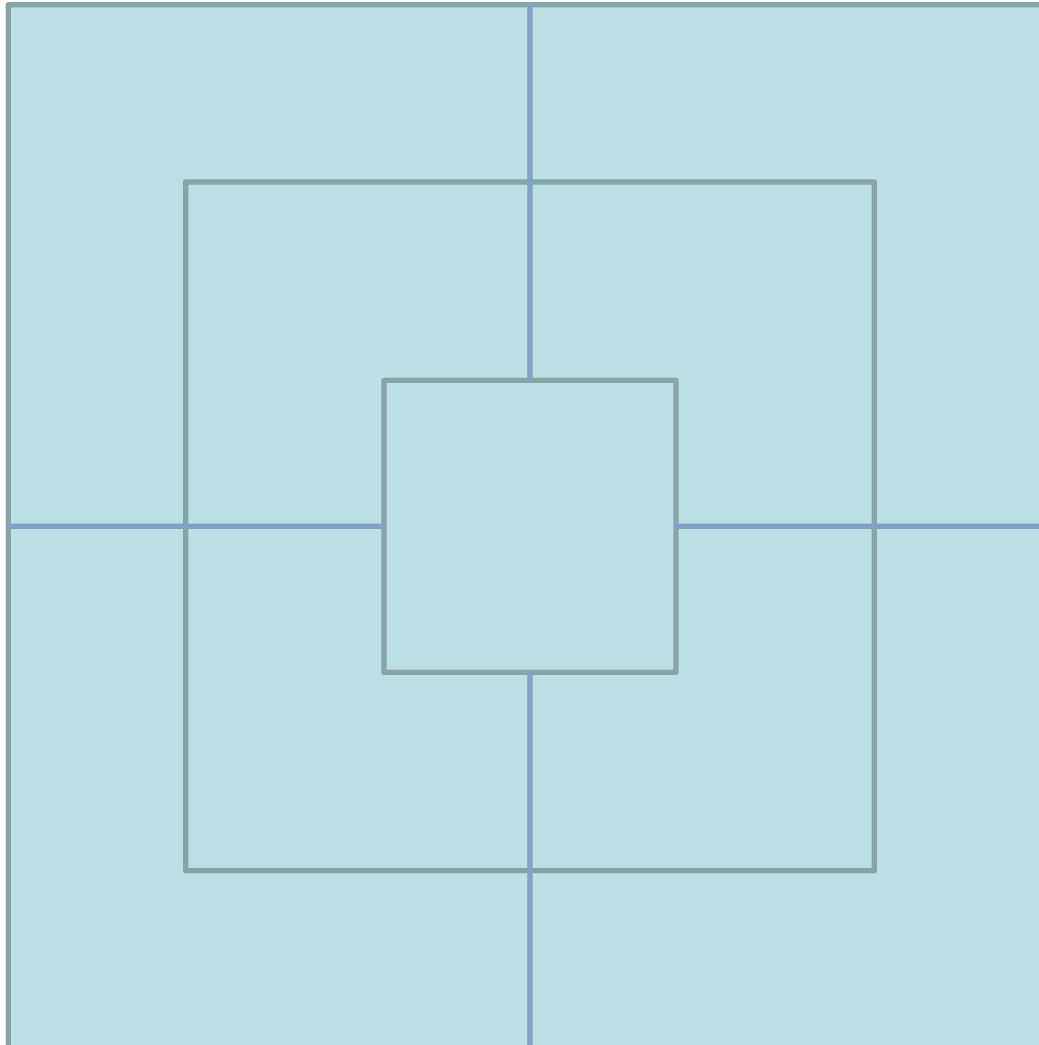
Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M.E., Müller, K.W.

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
UNIVERSITÄTSMEDIZIN der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Untere Zahlbacher Straße 8
55131 Mainz

5. Symposium des Fachverbandes Medienabhängigkeit e.V.
Hannover, 30.10.2014

Was ist eigentlich ein Free-to-Play Game?

**Wie geht das mit der
Monetarisierung?
Ein umfassendes
Beispiel anhand des
Spiels Mühle.**



Free-to-Play Games und geltendes Recht

LG & KG Berlin - Werbung zulässig

BGH - Versäumnisurteil

(Urt. v. 17.07.2013 - Az.: I ZR 34/12)

BGH bestätigt

(Urt. v. 18.09.2014 - Az.: I ZR 34/12)

„Schnapp Dir die günstige Gelegenheit
und verpasse Deiner Rüstung &
Waffen das gewisse Etwas“

„Deinen Charakter aufzuwerten“

§ 3 Verbot unlauterer
geschäftlicher Handlungen

(3) Die im Anhang dieses Gesetzes
aufgeführten geschäftlichen
Handlungen gegenüber Verbrauchern
sind stets unzulässig,
wenn...

28. ... die in eine Werbung
einbezogene **unmittelbare
Aufforderung an Kinder, selbst die
beworbene Ware zu erwerben** oder
die beworbene Dienstleistung in
Anspruch zu nehmen oder ihre Eltern
oder andere Erwachsene dazu zu
veranlassen

Konkretes kostenpflichtiges Angebot

„**Schnapp Dir** die günstige
Gelegenheit und verpasse **Deiner**
Rüstung & Waffen das gewisse Etwas“

„Deinen Charakter aufzuwerten“

1. Schnapp → Imperativ
2. Dir/ Deiner → direkt an Kinder
(Kinder = Menschen unter 14 Jahren)
3. direkter Link
4. Bezahlmethode SMS → adressiert Kinder

Repräsentative Schulerhebung RLP



Teilnehmende Schulen

3967 Schüler zwischen 12 und 18 Jahren in Rheinland-Pfalz



UNIVERSITÄTSmedizin.

MAINZ

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie

- **41 Allgemeinbildende Schulen (33% keine Teilnahme)**
 - Hauptschule
 - Realschule
 - Gesamtschule
 - Gymnasium
- **14 Berufsbildende Schulen (6% keine Teilnahme)**
 - BVJ
 - Berufsfachschule
 - Höhere Berufsfachschule
 - Berufliches Gymnasium
 - Fachschule
 - Berufsschule

Teilnehmende Schulen

3967 Schüler zwischen 12 und 18 Jahren in Rheinland-Pfalz

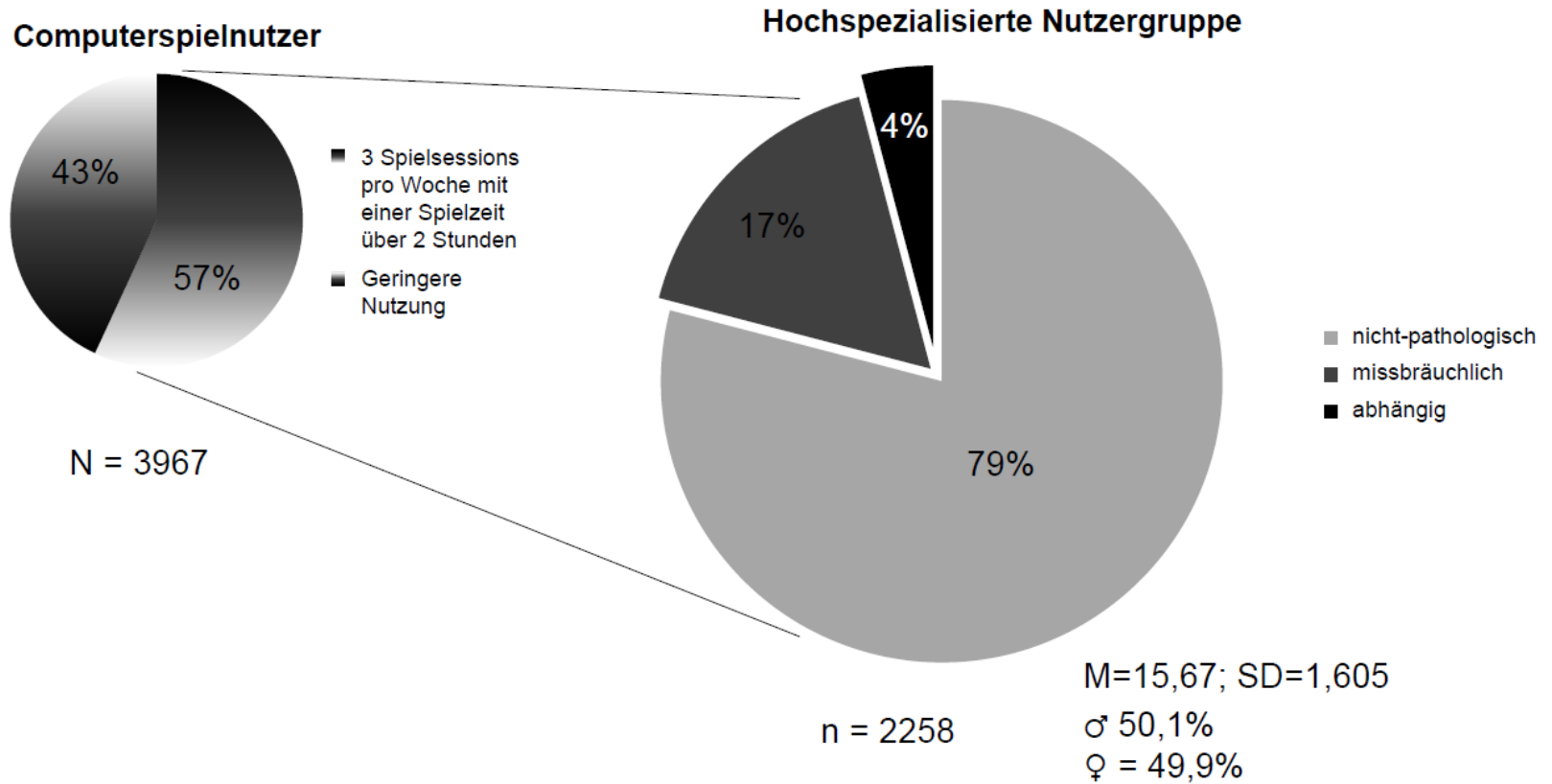
Tabelle 3: Verteilungscharakteristika der Gesamtstichprobe

Alter	Schultyp										Total
	HS		RS		GS		GY		BBS		
	Geschlecht										
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	
12	6	5	22	41	3	5	23	29	0	0	134
13	23	24	54	104	11	16	71	79	0	0	382
14	30	27	146	146	9	9	113	142	0	0	622
15	17	10	135	164	2	2	72	92	49	33	576
16	3	10	111	103	0	0	73	93	260	195	848
17	0	1	38	29	0	0	63	102	365	312	910
18	0	0	8	2	0	0	32	55	203	195	495
Total	79	77	514	589	25	32	447	592	877	735	3967

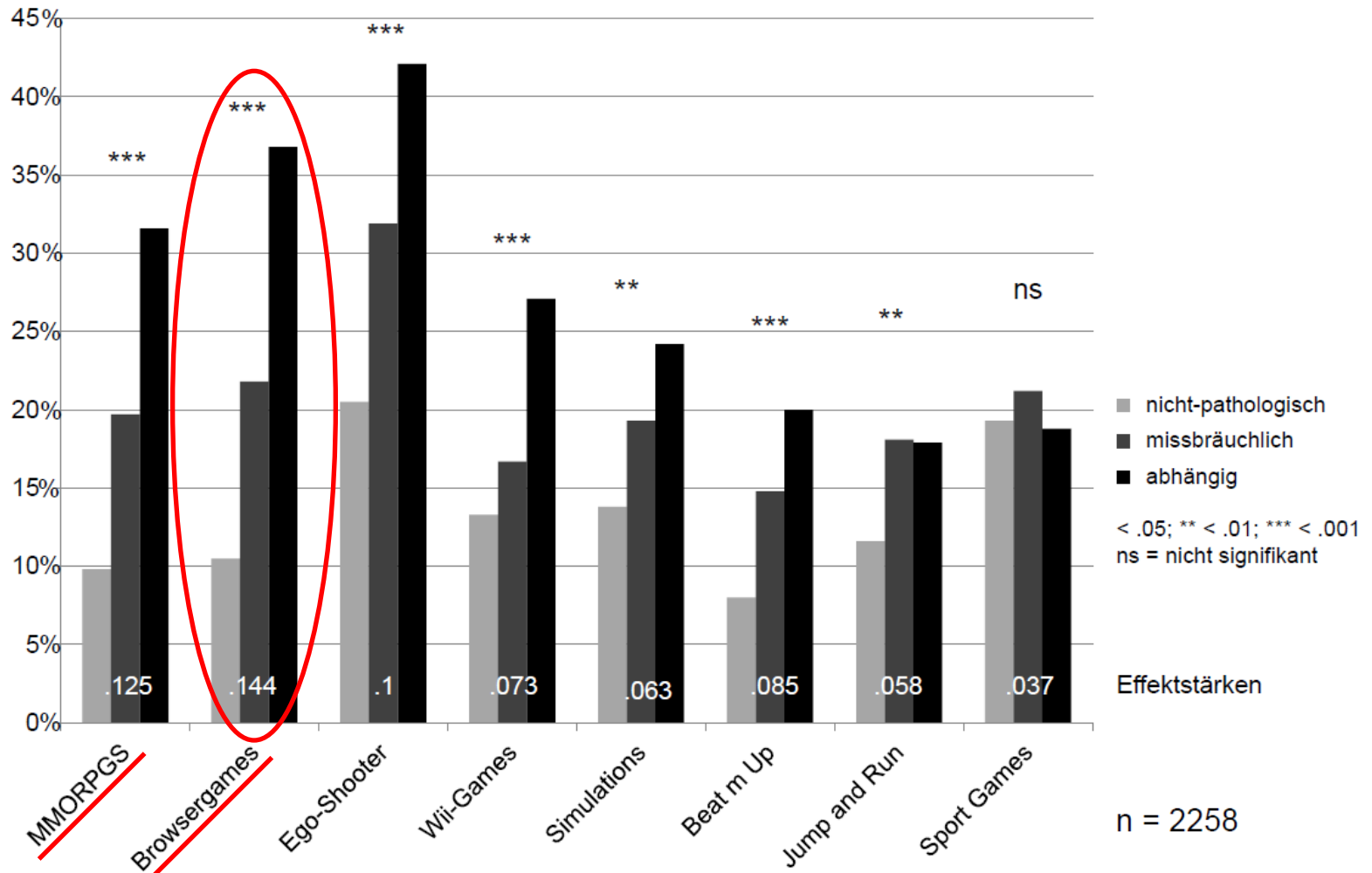
Anmerkungen: HS= Hauptschule; RS = Realschule; GS = Gesamtschule; GY = Gymnasium; BBS = Berufsschule ; Verteilung in Absolutzahlen

(M=15,59, SD=1,661)

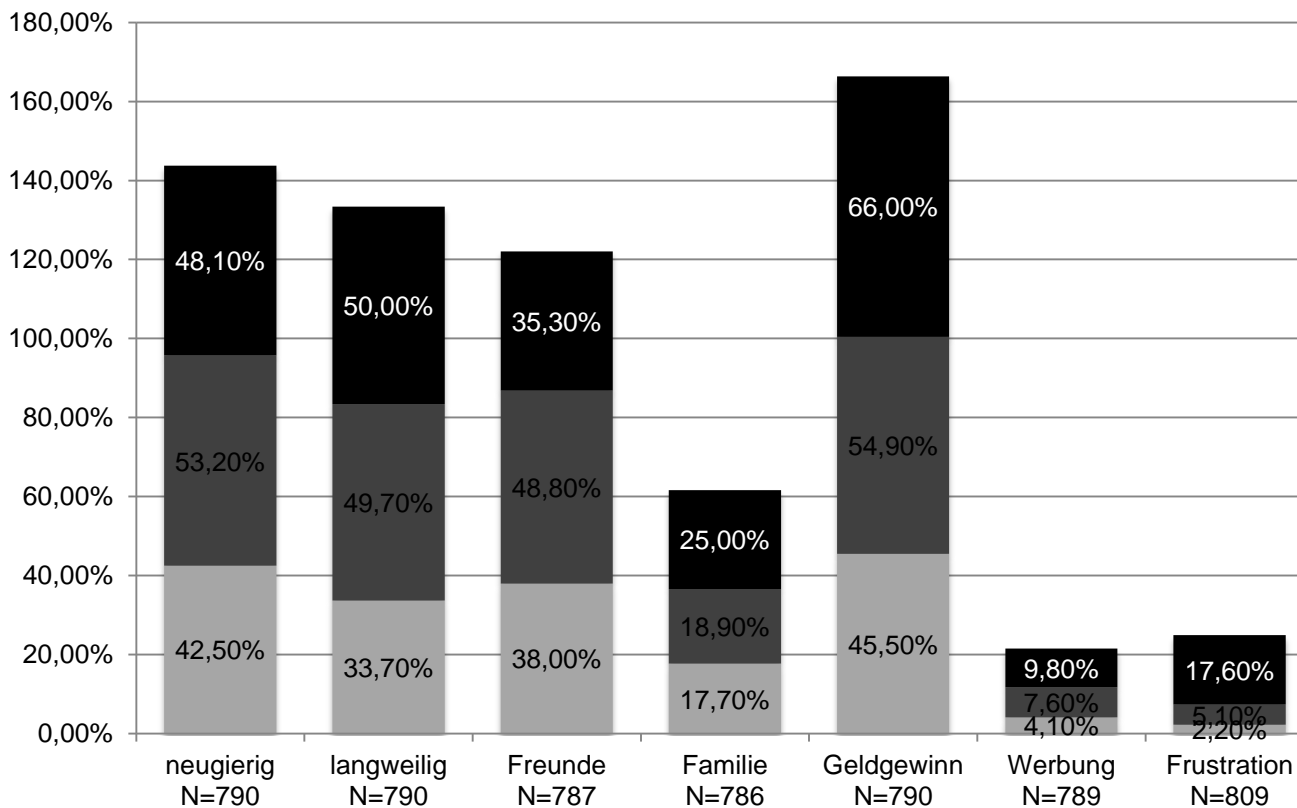
Vielspieler



Prädiktoren für eine abhängige Nutzung



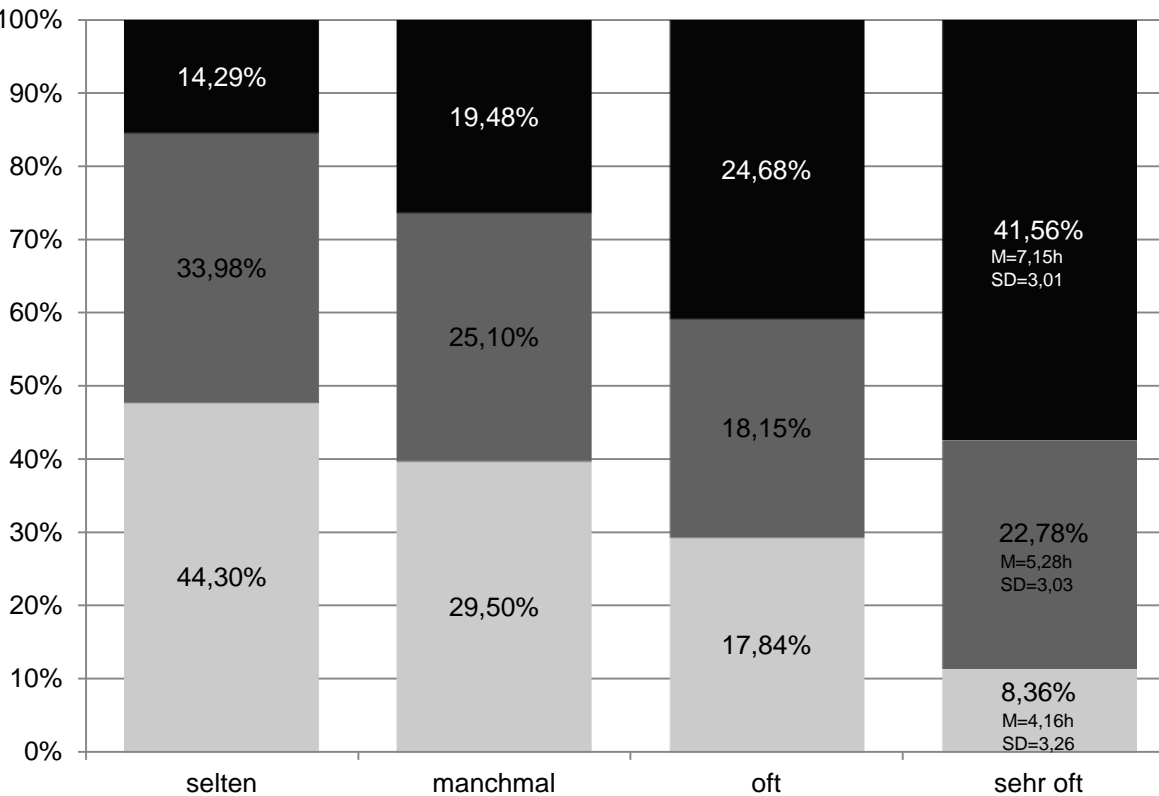
Motive Browsergames



N=1485 M=15,54 SD=1,66
weiblich: N=676 M=15,57 SD=1,68
männlich: N=809 M=15,53 SD=1,64

- abhängig
- missbräuchlich
- Nicht pathologisch

Spielhäufigkeit Browsergamer



N=1485 M=15,54 SD=1,66
weiblich: N=676 M=15,57 SD=1,68
männlich: N=809 M=15,53 SD=1,64

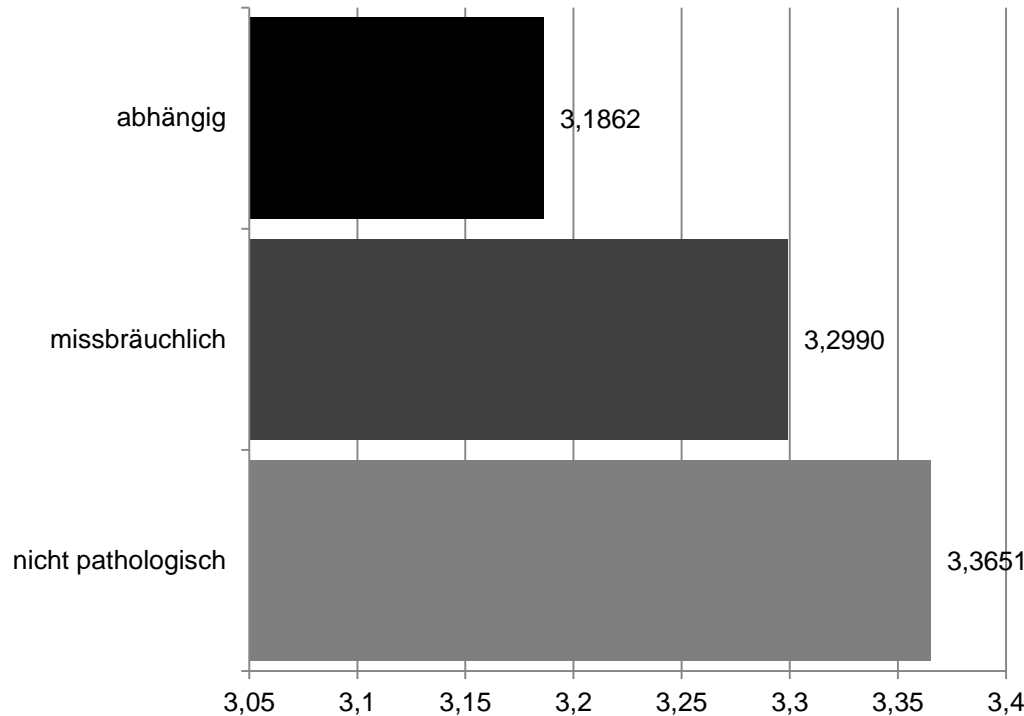
- abhängig
- missbräuchlich
- nicht pathologisch

	sehr oft	oft	manchmal	selten
sehr oft	/			
oft	***/.255	/		
manchmal	***/.321	n.s./.084	/	
selten	***/.362	***/.141	n.s./.058	/

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cramers V

Positive Affektivität

(PANAS, Watson, Clark & Tellegan, 1988)



N=1485 M=3,34 SD=0,54
weiblich: N=676 M=3,24 SD=0,55
männlich: N=809 M=3,43 SD=0,53

nicht-pathol. missbräuchlich

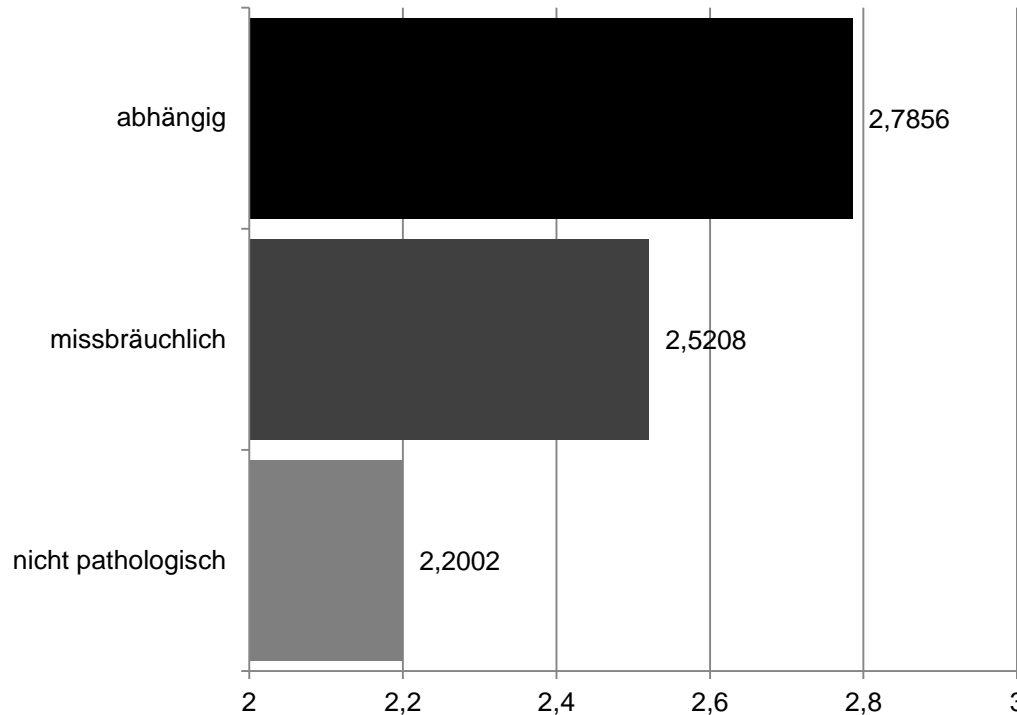
missbräuchl. n.s.
abhängig ** / 0,32 n.s.

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d (Schätzung)

(Cronbachs Alpha $\alpha = .72$); (discriminatory power rit= .21 -.45)

Negative Affektivität

(PANAS, Watson, Clark & Tellegan, 1988)



N=1485 M=2,29 SD=0,66
weiblich: N=676 M=2,39 SD=0,66
männlich: N=809 M=2,20 SD=0,64

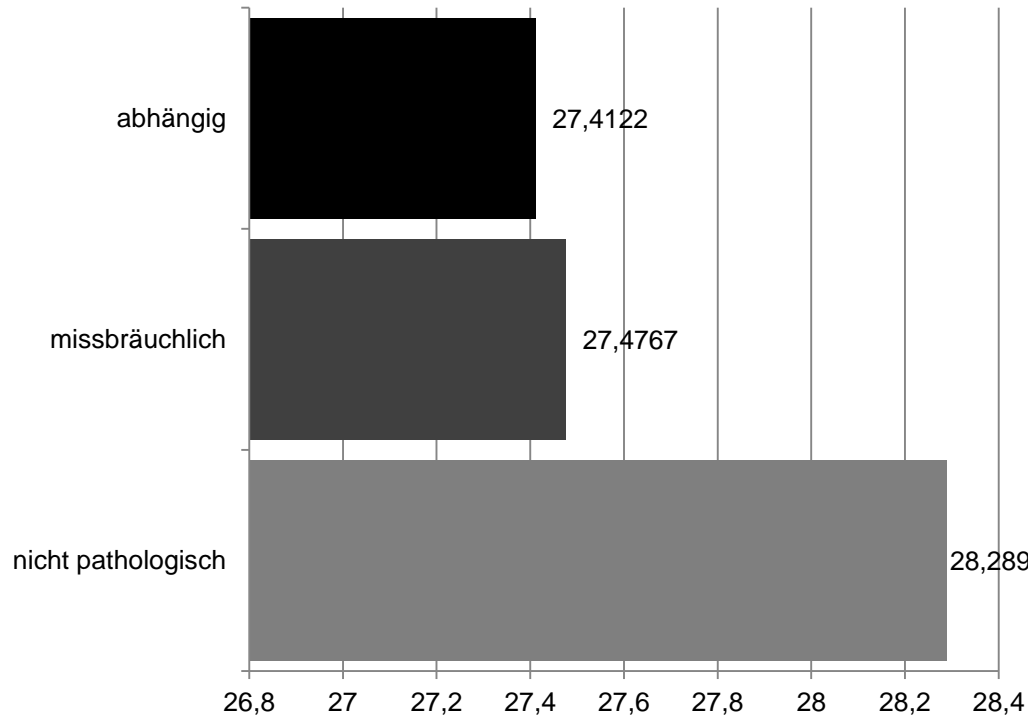
	nicht-pathol.	missbräuchlich
missbräuchl.	*** / 0,51	
abhängig	*** / 0,94	** / 0,37

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d (Schätzung)

(Cronbachs Alpha $\alpha = .81$); (discriminatory power rit= .42 -.57)

Selbstwirksamkeitserwartung

(SWE; Schwarzer & Jerusalem, 1995)



N=3967 M=15,6 SD=1,657
weiblich: N=2025 M=15,51 SD=1,7
männlich: N=1942 M=15,68 SD=1,61

nicht-pathol. missbräuchlich

missbräuchl. ** / 0,16

abhängig * / 0,17 n.s.

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d
(Schätzung)

(Cronbachs Alpha $\alpha = .82$); (discriminatory power rit= .41 -.58)

Psychische Symptombelastung

(SDQ; Goodman, 1997)

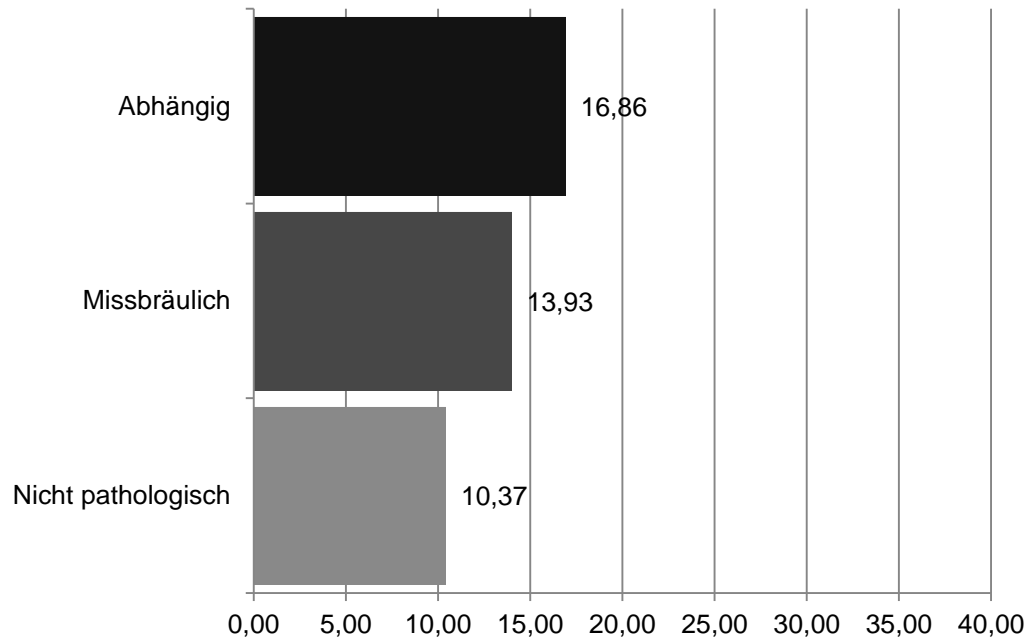


UNIVERSITÄTSmedizin.

MAINZ

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie

Globale Problemskala



N=1485 M=15,54 SD=1,66
weiblich: N=676 M=15,57 SD=1,68
männlich: N=809 M=15,53 SD=1,64

nicht-
pathol. missbräuchlich

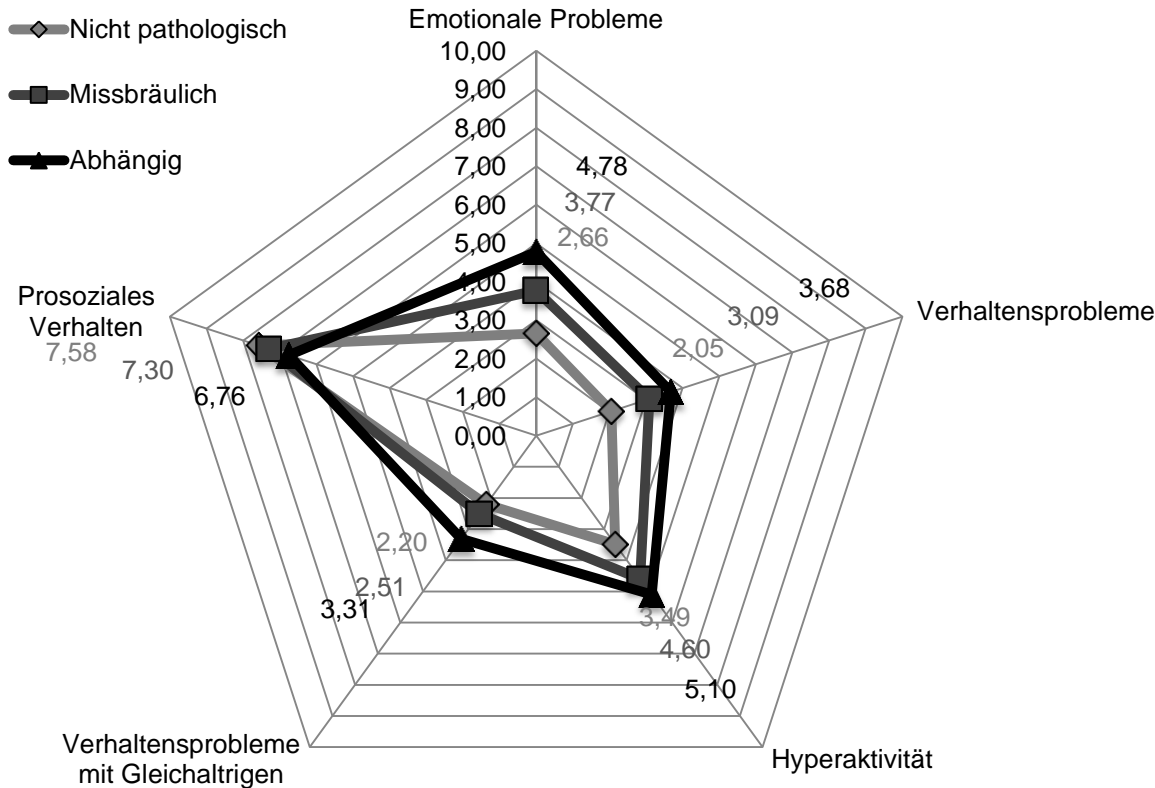
missbräuchl.	*** / 0,7	
abhängig	*** / 1,18	*** / 0,52

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d (Schätzung)

Problem Skalen (Cronbachs Alpha $\alpha = .77$); (discriminatory power rit= .11 -.51)
 Prosoziales Verhalten (Cronbachs Alpha $\alpha = .77$); (discriminatory power rit= .41 -.55)

Psychisches Profil

(SDQ; Goodman, 1997)



Verhaltensprobleme

	nicht-pathol.	missbräuchlich
missbräuchl.	*** / 0,62	
abhängig	*** / 0,87	* / 0,29

Hyperaktivität

missbräuchl.	*** / 0,52
abhängig	*** / 0,74

Emotionale Probleme

missbräuchl.	*** / 0,48	
abhängig	*** / 0,86	** / 0,39

Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen

missbräuchl.	** / 0,19	
abhängig	*** / 0,61	** / 0,44

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d (Schätzung)

N=1485 M=15,54 SD=1,66

weiblich: N=676 M=15,57 SD=1,68

männlich: N=809 M=15,53 SD=1,64

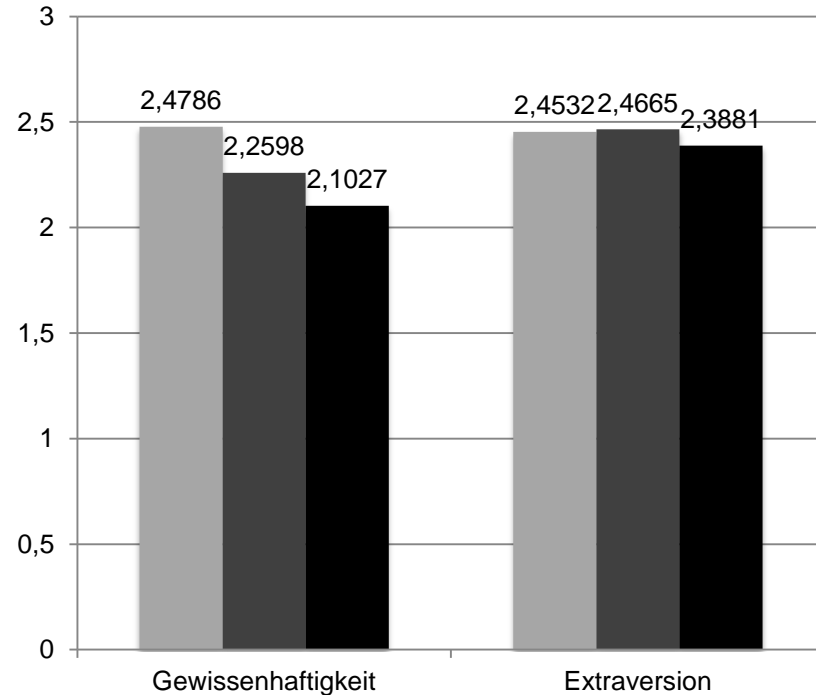
Prosoziales Verhalten

nicht-pathol.	
missbräuchl.	* / 0,14
abhängig	** / 0,38

Problem Skalen (Cronbachs Alpha $\alpha = .77$); (discriminatory power rit= .11 -.51)
Prosoziales Verhalten (Cronbachs Alpha $\alpha = .77$); (discriminatory power rit= .41 -.55)

Persönlichkeitsmerkmale

(NEO-FFI; Costa & McCrae, 1989; dt. Fassung nach Borkenau & Ostendorf, 1991)



Extraversion

	nicht-pathol.	missbräuchlich
missbräuchl.	-	-
abhängig	-	-

Gewissenhaftigkeit

missbräuchl.	*** / 0,39	
abhängig	*** / 0,64	* / 0,27

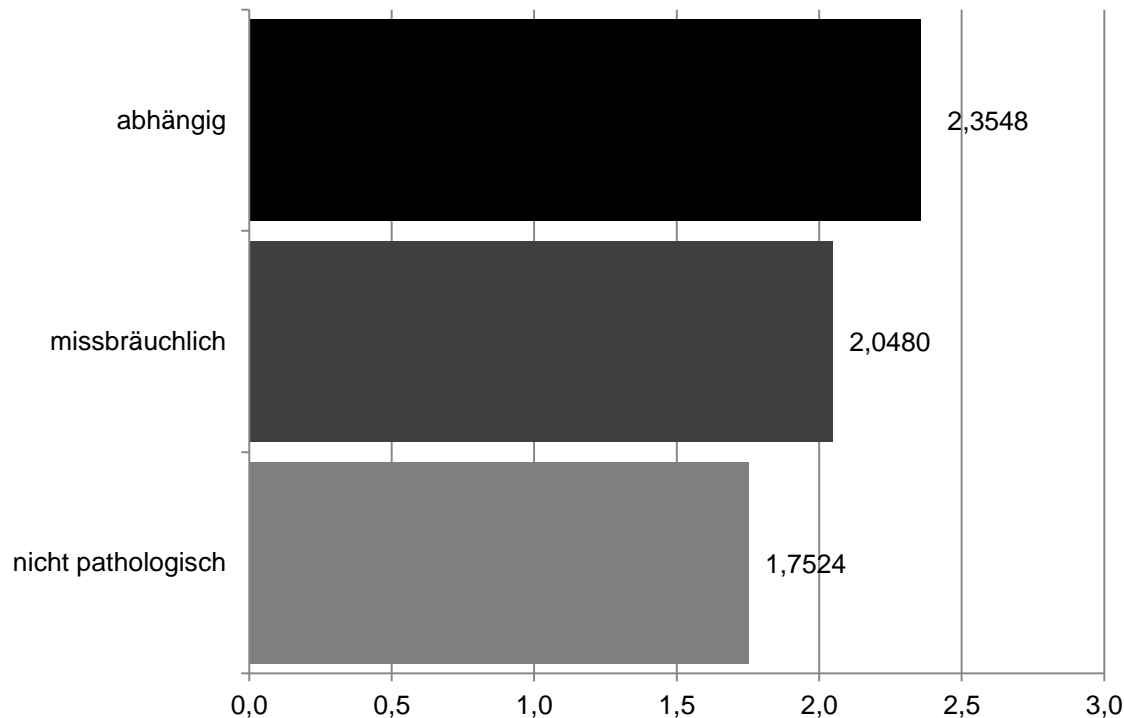
(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d
(Schätzung)

N=1485 M=15,54 SD=1,66
weiblich: N=676 M=15,57 SD=1,68
männlich: N=809 M=15,53 SD=1,64

Extraversion (Cronbachs Alpha $\alpha = .60$); (discriminatory power rit= .11 -.47)
 Gewissenhaftigkeit (Cronbachs Alpha $\alpha = .81$); (discriminatory power rit= .18 -.62)

Wahrgenommener Stress

(PSS, Cohen, Kamarck & Mermelstein, 1983)



N=1485 M=1,83 SD=0,58
weiblich: N=676 M=1,97 SD=0,58
männlich: N=809 M=1,72 SD=0,55

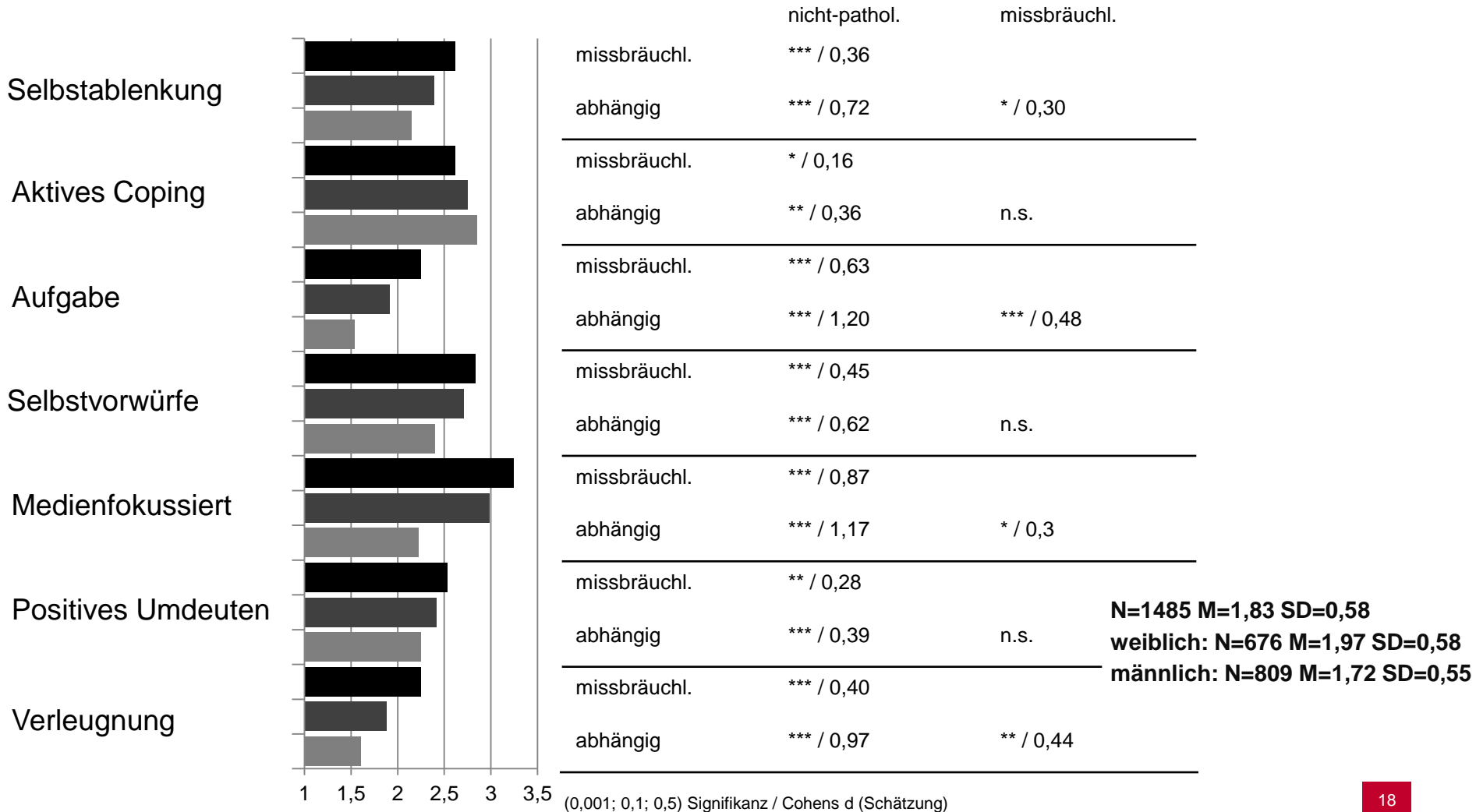
	nicht-pathol.	missbräuchlich
missbräuchl.	*** / 0,53	
abhängig	*** / 1,09	*** / 0,55

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d (Schätzung)

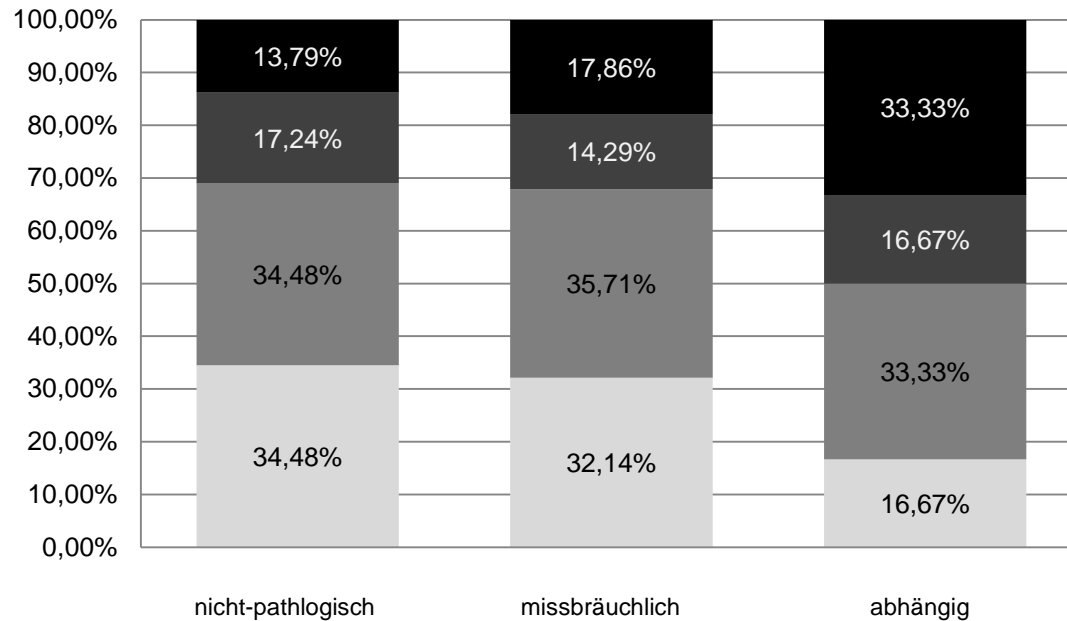
(Cronbachs Alpha $\alpha = .76$); (discriminatory power rit= .24 -.62)

Bewältigungsstrategien

(Brief COPE, Carver, 1997)



Geldaufwendung Browsergames



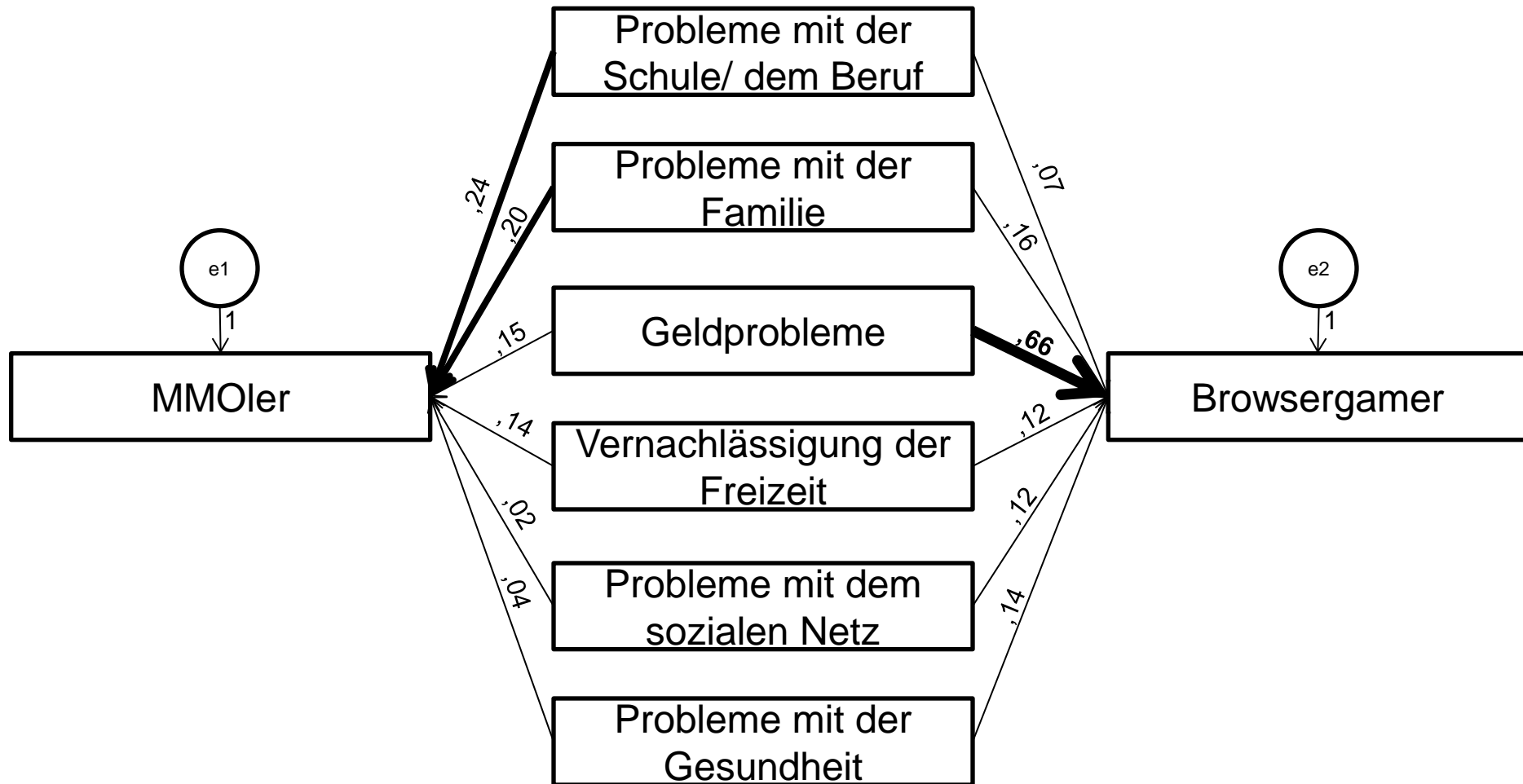
N=1485 M=15,54 SD=1,66
weiblich: N=676 M=15,57 SD=1,68
männlich: N=809 M=15,53 SD=1,64

- more than 25€
- 16 - 25 €
- 6 - 15 €
- 1 - 5 €

	nicht-pathol.	missbräuchlich
missbräuchl.	-	-
abhängig	*** / 0,42	-

(0,001; 0,1; 0,5) Signifikanz / Cohens d (Schätzung)

Pfadmodell



- Häufige Nutzung von Browsergames korreliert mit
 - Internetabhängigkeit
 - der Höhe des investierten Geldes
- Nutzungsmotive internetabhängiger Browsergamer sind insbesondere
 - Frustration
 - werbeinitiiert
- Internetabhängige Browsergamer zeigen
 - reduzierte Selbstwirksamkeitserwartung
 - höhere negative und niedrigere positive Affektivität
 - erhöhte Symptombelastungen
 - geringere Ausprägungen in Gewissenhaftigkeit

Handlungsempfehlungen

(Dreier et al., 2015)

- Keine Verschleierung der tatsächlich investierten Geldbeträge durch In-Game-Währungen
- Zusätzlich dichotome Information in der Rangliste, auf welchem Account Geld zum spielen verwendet wurde
- Nicht zwei, sondern drei Optionen aufzeigen (1. kostenlos spielen, 2. Geld aufwenden, 3. das Spiel beenden) → insbesondere für Kinder und Jugendliche von Bedeutung
- In-Game-Anzeige für insg. investiertes Geld nach dem Login
- Warenkorbanzeige für den Nutzer, um Übersichtlichkeit zu erhöhen
- Keine 1 Klick-Käufe ermöglichen
- Rückgaberecht für ungenutzte In-Game-Käufe

Browsersgames/ Free-to-Play Games

Studienergebnisse & Suchtmechanismen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Michael Dreier
Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie
Universitätsmedizin Mainz
Untere Zahlbacher Str. 8
55131 Mainz - Germany
Michael.Dreier@uni-mainz.de

Literatur:

Carver, C. S. (1997). You want to measure coping but your protocol's too long: Consider the Brief COPE. *International Journal of Behavioral Medicine*, 4, 92-100

Cohen, S., Kamarck, T., and Mermelstein, R. (1983). A global measure of perceived stress. *Journal of Health and Social Behavior*, 24, 386-396

Costa, P.T. & McCrae, R.R. (1989): *The Neo PI/FFI manual supplement*. Odessa, Florida: Psychological Assessment Resources.

Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Beutel, M. E., Müller, K. W., & Giralt, S. (2013). Eine detaillierte Charakterisierung von Browsergamern unter besonderer Berücksichtigung der Monetarisierung dieses Spielegenres. *Suchttherapie*, 14(S 01), S_50_3.

Dreier, M., Gohlke, A., Wirtz, M., Teske, A., Knothe, M., Scholz, D., & Müller, K. W. (2015). Handlungsempfehlungen des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. für den Bereich Free-to-Play-Games und kostenlose Apps. In F. M. e. V. (Ed.).

Duven, E., Giralt, S., Müller, K.W., Wölfling, K., Dreier, M. & Beutel, M.E. (2011). Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz. *Universitätsmedizin Mainz*. Retrieved July 27, 2012, from the World Wide Web: http://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/Broschuere_KIJU-RLP.pdf.

Goodmann, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire: a research note. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 38, 581-586.

Schwarzer, R. & Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston (Eds.), *Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and controlbeliefs Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and controlbeliefs* (pp. 35-37). Windsor, UK: NFER-NELSON.

Watson, D., Clark, L. A., & Tellegan, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(6), 1063-1070.

Wölfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E. (2011). Reliability and validity of the Scale for the Assessment of Pathological Computer-Gaming (CSV-S). *Psychotherapie, Psychosomatik, Medizinische Psychologie*, 61, 216-224.