



Titel

Über die Notwendigkeit einer Obergrenze für Mikrotransaktionen von 16€ im Kindes- und Jugendalter – (Maximum Individual Revenue Per Paying User per month [MIRPPU])

Datum / Uhrzeit

12.11.2021 / 10.45 bis 11.15 Uhr

Referent

Dr. Michael Dreier, Konsumsoziologe, wissenschaftlicher Mitarbeiter der Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie an der Universitätsmedizin Mainz | www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-hochschulambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht.html

Hinweise

Vortrag

Inhalt

Sofern Kinder und Jugendliche free-to-play-Spiele (f2p-Spiele) nutzen ist die Prävalenz für eine Computerspielnutzungsstörung (Internet Gaming Disorder) sowie der Anteil pathologisch Nutzender deutlich erhöht.

Es verdichten sich Belege, dass dysfunktionale Stressverarbeitungsmechanismen in Form von medialen Copingstrategien zur Etablierung eines doppelten Teufelskreises der Abhängigkeitserkrankung der Computerspielnutzungsstörung führt. Monetarisierungskonzepte, welche diese Nutzungsarten begünstigen sind z.T. durch Patente geschützt und nutzen dabei beispielsweise das gesammelte Wissen über die Nutzenden, um die individuellen Geldaufwendungen für das Spiel wahrscheinlicher zu machen. Empirisch zeigt sich, dass man Nutzergruppen tatsächlich nach ihren Geldaufwendungen für das Spiel und dem damit verbundenen Abhängigkeitsverhalten klassifizieren kann. Außerdem ist festzustellen, dass Kinder und Jugendliche, welche für derartige Spiele 16€ oder mehr pro Monat aufwenden deutlich häufiger unter emotionalen Problemen, Hyperaktivität, Verhaltensproblemen und Problemen mit Gleichaltrigen leiden. Gleichzeitig ist ihr prosoziales Verhalten gegenüber nicht abhängig Spielenden reduziert.

Dies ist ebenfalls für die Verschränkung von Computerspielen und Glücksspielen von Relevanz. Insbesondere glücksspielähnliche Elemente sind hier kritisch zu betrachten. Eine Nutzung von Mikrotransaktionen begünstigt eine zwei Jahre später folgende Glücksspielnutzung. Es ist festzustellen, dass ein im Kindes- und Jugendalter etablierter dysfunktionaler medienfokussierter Stressverarbeitungsmechanismus tatsächlich die Entstehung der Verhaltenssucht der Glücksspielsucht begünstigt.

Politisch und präventiv leiten sich draus zwei wesentliche Implikationen ab. Im Sinne der Gesundheit und des Jugendschutzes ist es erforderlich werbefreie Schutzräume insbesondere für Computerspiele mit Mikrotransaktionen und/ oder glücksspielähnlichen Elementen zu schaffen. Ebenso sollte eine valide Altersprüfung implementiert werden. Sofern diese Altersprüfung nicht valide durchgeführt werden kann, sollte folglich die vorgeschlagene empirische begründete Obergrenze für Mikrotransaktionen von 16€ pro Monat gelten [MIRPPU].