Problematische Spielmechaniken

Games

Spiele haben Mechaniken, die wir uns in der pädagogischen Arbeit zu Nutze machen können. Dazu gehören zum Beispiel Belohnungssysteme, Challenges, Feedbackschleifen, Zeitdruck und der Wettbewerb. Aber leider gibt es auch einige Mechaniken in Spielen, die problematisch sein können. Hier kommen die wichtigsten im Überblick:

Mechaniken, die das Ausgeben echten Geldes begünstigen:

- ☐ **Lootboxen**
  Hierbei geht es um Belohnungen, die zufällig verteilt werden, wie eine Kiste, in der zufallsbasiert sehr hilfreiche oder im Spiel leicht zugängliche Gegenstände gefunden werden können. Diese können jedoch auch mit Geld gekauft werden. Diese Glücksspiel-Mechanik kann häufigeres Geldausgeben fördern.
- ☐ **Spielwährungen**
  Bezahlt werden kann in Spielen oft mit einer eigenen Währung. Diese kann meist mühselig erspielt werden oder mit echtem Geld gekauft werden. Dabei variiert oft der Wechselkurs. Ein direkter Vergleich von Kosten im Spiel mit Kosten für reale Gegenstände ist daher nicht möglich. Wie viel Geld für Elemente im Spiel tatsächlich ausgegeben wird, bleibt dadurch unübersichtlicher.
- ☐ **Pay-to-Win**
  Zeitfresser, wie Tätigkeiten, die man oft wiederholen muss, um weiterzukommen können manchmal weg-gekauft werden. Auch andere Spielvorteile lassen sich beim Pay-to-Win-Prinzip einfach erkaufen. So wird der Wettbewerb verzerrt und durch den Wunsch erfolgreich zu sein, das Ausgeben echten Geldes gefördert.

Mechaniken, die einen höheren Zeitaufwand für ein Spiel begünstigen:

- ☐ **Echtzeit-Spiele**
  Spiele, die auch weiterlaufen, wenn man sie gerade selbst nicht offen hat, zwingen einen dazu regelmäßig einen Blick ins Spiel zu werfen, um beispielsweise die eigene Spezies am Leben zu halten.
- ☐ **Clans und Gilden**
  Spiele, die man als Gruppe spielt, fördern Gruppendruck. Häufig gibt es Belohnungen, wenn alle regelmäßig spielen. Der Clan oder die Gilde ist nicht so erfolgreich, wenn Einzelne häufiger fehlen. Hier kommt der Druck mehr zu spielen durch andere Spieler.
- ☐ **Time Gating**
  Beim Time Gating werden Inhalte nur in bestimmten Zeitfenstern

Dieses How to wird zur Verfügung gestellt von: MEDIA Mobile

freigeschaltet. Die Angst eine Belohnung verpassen zu können, kann die eigene Spielzeit in die Höhe treiben.

Mechaniken, die unangenehme Gefühle und Reaktionen begünstigen:

- ☐ **Exzessiver Wettbewerb**
  Wenn das eigene Selbstbewusstsein gerade nicht so hoch ist (wie es bei Vielen in der Jugendzeit), kann ein Spiel mit hohem Wettbewerbscharakter Stress, Angst zu Versagen oder ein starkes Gefühl unterlegen zu sein hervorrufen.
- ☐ **Schwierigkeitsspitzen**
  Spiele fördern normalerweise stark das Selbstwirksamkeitsgefühl bei Jugendlichen. Ein plötzlich viel zu starkes Level, das nicht bewältigbar scheint oder ein zu starker Gegner kann allerdings hohe Frustration auslösen.
- ☐ **Hoher Zeitdruck**
  Manche Spiele arbeiten viel mit Countdowns oder lösen auf andere Weise einen als hoch empfundenen Zeitdruck aus. Manche Jugendliche kann das sehr stressen mit diesem Druck umgehen zu müssen.

Es macht Sinn Jugendliche über diese Mechaniken aufzuklären, eine Reflexion über die eigene Spielerfahrungen zu fördern und alternative Möglichkeiten aufzuzeigen, mit den Problematiken umzugehen. So können beispielsweise Spiele, die nur einmalig bezahlt werden müssen, vorgezogen werden, bestimmte Spieletypen vermieden werden und unterhaltsame Alternativen im gleichen Spielgenre gesucht werden.