

# Monetarisierungsphänomene und Wirkmechanismen digitaler Spiele

Linda Scholz | Spieleratgeber-NRW  
scholz@spieleratgeber-nrw.de

# Monetarisierungsphänomene und Wirkmechanismen digitaler Spiele

- Stimmen der jugendlichen Zielgruppe
- Wichtige Begrifflichkeiten
  - Dark Patterns
  - Mikrotransaktionen & Premiumwährung
  - Whales
  - Pay2Win
- Monetarisierungsphänomene
  - Gacha-System & Lootboxen
  - Item-/Skin-Markets
  - Battle Passes
  - Social Casino Games & Simuliertes Glücksspiel



# Stimmen der jugendlichen Zielgruppe

„Es gibt immer öfter unfertige Spiele zum Release. Dadurch merkt man, dass Inhalte und Features aus Spielen entfernt werden, um sie später als kostenpflichtige DLCs, in Season Passes oder in exklusiven Editionen zu verkaufen, um Gewinn zu erzielen. Das führt zu Frust und Enttäuschungen.“

(Resul, Aras, Maik)

# Stimmen der jugendlichen Zielgruppe

„Profit wird heutzutage häufig durch kritische Monetarisierungs-Systeme generiert. Der Spielspaß kann somit hinter einer großen Kosten-Wand versteckt sein. Für Vollpreistitel werden Pakete und Ingame-Käufe angeboten, um Inhalte freizuschalten. Dann gibt man Geld für Skins, Premium-Währung, schnelleren Fortschritt und Stufenaufstiege aus. Teilweise sind diese Boni spielentscheidend und können sonst nur mit viel Glück erworben oder absurd zeitintensiv erspielt werden (Pay2Win). Bei Lootboxen kommt dann noch der Glücksfaktor hinzu.“

(Max, Martin, Muriel, Pascal)

# Wichtige Begrifflichkeiten

- Dark Patterns
  - Dark Patterns sind trickreiche Design-Techniken, die Nutzer\*innen dazu bringen, bestimmte Aktionen durchzuführen, die nicht unbedingt in ihrem besten Interesse sind.
  - Dark Patterns werden in vielen Online-Games und Spiele-Apps implementiert, um mehr Geld zu verdienen oder bei Gamer\*innen lange oder häufige Spielzeiten zu provozieren.
  - Kategorisierbar in Zeit-Patterns (tägliche Belohnungen, künstliche Wartezeiten), Monetäre Patterns (Pay2Win/Pay2Skip, Lootboxen), Soziale Patterns (soziales Pyramidenschema, Bestenlisten) oder Psychologische Patterns (Investition, Fortschritt).

# Wichtige Begrifflichkeiten

- Mikrotransaktionen
  - Zahlungsverfahren geringer Summen, um digitale Güter zu erwerben, sodass schnell der Überblick über komplette Kosten verlorengeht.
- Premiumwährung
  - Spezielle Währung (wie Edelsteine), die meist für echtes Geld erworben wird und in Abgrenzung zu regulärer Spielwährung nicht (einfach) erspielt werden kann.
  - Der Wechselkurs zwischen echtem Geld und Premium-Währung verschleiert oft den tatsächlichen Preis. Auch da der Tausch größerer Pakete von Premium-Währung oft einen besseren Wechselkurs bietet.
  - Manchmal bleibt beim Tausch bewusst ein Betrag Premium-Währung übrig und ein weiterer Zukauf wird notwendig, um den Rest nicht zu verschwenden und sinnvoll zu investieren.

# Wichtige Begrifflichkeiten

- Whales

- "Whales" sind Spieler\*innen, die in Spielen große Geldsummen für In-Game-Käufe ausgeben. Der Begriff stammt aus dem Casino-Jargon und bezeichnet hier ebenfalls Personen, die beträchtliche Geldbeträge investieren. Whales tragen oft signifikant zum Umsatz von Free-to-Play-Spielen bei, obwohl sie nur eine kleine Minderheit der Spieler\*innen sind. Entwickler\*innen nutzen spezielle Anreize, um sie dazu zu ermutigen, weiterhin viel Geld für virtuelle Güter auszugeben.

# Wichtige Begrifflichkeiten

- Pay2Win/Pay2Skip
  - Durch Geld können Glück oder Erfolg erworben werden, was bei Multiplayer-Spielen zu einer Wettbewerbsverzerrung führen kann.
  - Die Zahlung von realem Geld ermöglicht bspw. Stufenanstiege oder das Überspringen von Wartezeiten sowie die Möglichkeit, besonders mächtige Waffen oder Spezialfähigkeiten zu erwerben. Kleinstbeträge zwischen 0,99 € und 4,99 € motivieren zum Kauf und können sich schnell aufsummieren.



# Monetarisierungsphänomene

- Lootboxen
  - Beutekisten, die je nach Spiel mit Inhalten wie nutzbringenden Gegenständen, Figuren oder reinen Statussymbolen ohne Funktion, wie optische Verschönerungen und Frisuren, gefüllt sind. Diese können in der Regel erspielt, aber auch durch den Einsatz von Echtgeld erkauft werden. Der Inhalt ist dabei zufällig generiert, wobei besonders wertvolle Gegenstände entsprechend selten vorkommen.

# Ein Beispiel – Genshin Impact



- Schöpfungskristalle (Premium-Währung für Echtgeld)
- Urgestein (Premium-Währung für Quests oder gegen Schöpfungskristalle)
- Sternenglanz und Sternenstaub (um Charaktere oder Waffen aufzuwerten)
- Vorbestimmtes Schicksal und Verwobenes Schicksal (können gegen Urgestein, Sternenglanz oder Sternenstaub getauscht werden – um Charaktere und Waffen freizuschalten)
- Mondsegen (Spezieller Deal, für Schöpfungskristalle und täglich Urgestein)
- Gnostiker Erlebnisspass (Pendant zum Battle Pass)

# Monetarisierungsphänomene

- Gacha-System (Abkürzung Gachapon – Art japanischer Spielautomaten)
  - Das "Gacha-System" bezieht sich auf eine Mechanik, zufällige virtuelle Gegenstände oder Charaktere zu erhalten. Es basiert auf dem Prinzip von Zufallskisten und erfordert oft den Einsatz von In-Game-Währung oder echtem Geld, um Gegenstände mit unterschiedlichen Seltenheitsstufen zu erhalten.

# Monetarisierungsphänomene

- Item/Skin Markets
  - Online-Plattformen/-Marktplätze, auf denen virtuelle Gegenstände gekauft, verkauft oder getauscht werden können. Diese Märkte sind häufig mit Spielen verbunden und beinhalten oft kosmetische Verbesserungen für Charaktere, Waffen oder andere Elemente. Einige Items oder Skins können aufgrund ihrer Seltenheit oder Beliebtheit sowie künstlicher Verknappung einen hohen Sammlerwert und hohe (Wieder-)Verkaussummen erreichen.

# Monetarisierungsphänomene

- Battle Passes

- Meist in Multiplayertiteln verwendetes Modell, um Spieler\*innen zusätzliche Belohnungen, kosmetische Gegenstände und Fortschrittsanreize anzubieten.
- Zugang ist per Einmalzahlung oder Abonnement für die Dauer der Season möglich. Oft können auch zusätzliche Stufen freigekauft werden, um schneller voranzuschreiten und zusätzliche Belohnungen freizuschalten.
- Battle-Passes sind meist in Stufen unterteilt, die man durch Herausforderungen oder Fortschritt freischaltet, was zu häufigen oder langen Spielzeiten verleiten kann.
- Bestimmte Güter sind nur während zeitlich begrenzter Seasons verfügbar. Dadurch werden gewisse Objekte künstlich verknappt und der Besitz ist mit einem bestimmten Statuswert verbunden.

# Monetarisierungsphänomene

- Battle Passes
  - Zeitliche Struktur und festgelegter Zeitraum
  - Fortlaufender Fortschritt
  - Meist kosmetische Belohnungen für den Status (Skins, Emotes, Lackierungen)
  - Kostenpflichtiger Erwerb und optionale In-Game-Käufe.

# Monetarisierungsphänomene

- Social Casino Games
  - Meist kostenlose Spiele, die Elemente von traditionellen Casinospielelementen wie Spielautomaten, Poker, Roulette und Blackjack integrieren. Bei Social Casino Games geht es um virtuelle Währung, die durch den Spielverlauf, tägliche Belohnungen oder In-App-Käufe erhalten werden können.
  - Betonung auf soziale Interaktion
- Simuliertes Glücksspiel
  - Aktivitäten oder Mechaniken in Videospielelementen, bei denen Glücksspiel-Elemente integriert sind und eine Glücksspielatmosphäre nachgeahmt wird (bspw. in Form von virtuellen/In-Game Casinos oder virtuellen Spielautomaten/Slotmachines.)

Insgesamt ist die Unterscheidung subtil und kann je nach Kontext variieren, da die Begriffe oft in ähnlichen Kontexten verwendet werden und die Grenzen zwischen ihnen verschwommen sein können.

# Gefahren

- Insbesondere für jüngere, unerfahrene oder erfolgsorientierte Heranwachsende können Monetarisierungs-Systeme in einer Kostenfalle enden.
- Über Abomodelle haben Eltern oftmals nicht den Überblick, über den Medienkonsum der Kinder.
- Durch Mikrotransaktionen fallen die Summen oft unter den Taschengeldparagraph (vgl. § 110 BGB), wodurch der Kaufvertrag wirksam ist.
- Durch die niedliche Aufmachung wirken die Apps wie Angebote für Kinder.
- Kinder und Jugendliche können solche Mechanismen entwicklungsbedingt noch nicht durchschauen und sich distanzieren.



# Fragen?

Weitere Informationen zu Online-Chats und Kontaktmöglichkeiten auf dem [Spieleratgeber](#).

