

Es wurde schon immer gespielt!

Seit es Menschen gibt, wird gespielt. Einige Spiele sind weltweit verbreitet, andere kulturell wie örtlich begrenzt. Es gibt eine Menge unterschiedlicher Zugänge zu diesem Phänomen. Ebenso umfassend sind die unterschiedlichen Definitionen. Der Begriff Spiel wird oftmals als Gegensatz zum Ernst des Lebens verwendet. Doch worin besteht der Unterschied zwischen Spiel, Arbeit und Lernen? Neben aller Pädagogik soll Spielen vor allem Spaß bereiten und das gilt gleichermaßen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Warum ist Spielen für Kinder wichtig?

Kinder lernen spielerisch. Sie sammeln dabei grundlegende Erfahrungen, die sie im Alltag nutzen können. Sie lernen kreative Ideen zu entwickeln, Spannung und Entspannung auszuhalten, zuzuhören, sich zu konzentrieren, bestimmte Regeln einzuhalten und mit Sieg und Niederlage umzugehen. Alles, was Kinder sehen, hören, fühlen und in Händen halten, wird dabei schnell zum Spiel. Sie begreifen im wahrsten Sinn des Wortes die Welt um sich herum. Nebenbei werden noch Gedächtnis, Phantasie und logisches Denken trainiert.

Besonders wichtig für Kinder ist das Spiel in der Gemeinschaft. Hier können sie soziale Fähigkeiten entwickeln und erfahren, was es heißt, sich aufeinander zu verlassen. Früher wie heute ist Spielen also ein wesentlicher Bestandteil des kindlichen Reifungsprozesses.

Gemeinsames Spielen in der Pubertät und im Jugendalter

Konflikte und Unzufriedenheit mit sich selbst und anderen sind in dieser Lebensphase an der Tagesordnung. Gemeinsames Spielen kann dazu beitragen, Beziehungen im Elternhaus, der Schule oder in Jugendgruppen zu entspannen. Zusammen lachen, wetteifern oder ein Ziel verfolgen sind konstruktive Wege, miteinander

ins Gespräch zu kommen. Spiele tragen dazu bei, dass Jugendliche sich entspannen, abschalten, Bestätigung erfahren und „Dampf ablassen“ können.

Neben klassischen Gesellschaftsspielen, Strategie- und Wirtschaftsspielen etc. haben kooperative Spiele dabei eine zentrale Bedeutung. Diese Spiele erfordern ein Umdenken. Zusammen mit anderen soll ein Ziel erreicht werden, d.h. die Gemeinsamkeit steht im Vordergrund und nicht der Wettstreit. Jugendliche erfahren, dass sie etwas für die Gemeinschaft tun können. Dieses Teamerlebnis stärkt oftmals das Selbstwertgefühl und fördert ihre Problemlösungskompetenz. Selbst Verlieren wird in einer Gruppe häufig als nicht so schlimm erlebt.

Spielen in der Verbraucher:innenbildung

Das Spielverhalten und der Spieltrieb werden aber auch gezielt im Marketing eingesetzt. In der Werbebranche finden sich zahlreiche Beispiele für die Verbindung des Spielens mit dem Konsumieren. Zu nennen sind z.B. Stickerhefte oder Sammelpässe. Auffällig sind auch Kreationen von Lebensmitteln, die zum Spielen anregen oder sogar speziell zum Spielen entwickelt wurden. So kann z.B. die Wachsschale des Käses zu einem Ball geformt und danach ins mitgelieferte Basketballnetz geworfen werden. Auf Trinkflaschen finden sich neben den üblichen Angaben auch Hinweise auf Gewinnspiele oder Verweise auf die Website der Firma und auf dort verfügbare Online-Spiele/Apps.

Konsum-Anreize werden durch Spiele und/oder Spielewelten verstärkt. Die Verbindung von Produkten mit z.B. virtuellen Welten oder Animationen verstärkt den Wunsch, das Produkt zu kaufen. Neu entwickelte Technologien (wie z.B. QR-Codes) helfen hier, diese Verknüpfung von einem Produkt zu Spielewelten herzustellen.

Vom Holzbaustein zu den bunten 3D-Welten

Durch die zunehmende Technologisierung unserer Welt haben sich Spiele und das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen stark verändert. Die weltweite Vernetzung durch das Internet hat eine neue Generation von Spielen hervorgebracht. Unzählige Spielende spielen gleichzeitig oder nacheinander in künstlich erzeugten, virtuellen Welten. Diese kommen durch fotorealistische 3D-Grafiken und perfekte Soundkulissen einem cineastischen Erleben gleich.

Gemeinsam und doch einsam

Gemeinsam und doch einsam verbringen Jugendliche weltweit oft ihre gesamte Freizeit im World Wide Web.

Neben den Chancen und Möglichkeiten beinhaltet die rasante Entwicklung auf diesem Gebiet eine Vielzahl an Risiken. So haben manche Jugendliche durchaus Probleme aus diesen Spielwelten wieder auszusteigen. Zudem werden Jugendliche im Netz mit Gewalt verherrlichenden, sexistischen und pornografischen Inhalten ebenso konfrontiert wie mit unzähligen Werbeeinschaltungen für Konsumprodukte, Gewinnspiele, Online-Casinos und vielem mehr.

Einstieg in die Cyberwelt

Bereits im Volksschulalter erfolgt heute oftmals der Einstieg in die Cyberwelt. In Österreichs Kinder- und Jugendzimmern werden sportliche Wettkämpfe ausgetragen, Strategien entwickelt, Kriege geführt und neue Welten errichtet. Eine digitale Parallelwelt wird für viele zu einer zweiten Realität. Die Faszination ist oftmals so hoch, dass zahlreiche Kinder und Jugendliche mehrere Stunden am Tag und das mehrmals wöchentlich in diesen simulierten Welten verbringen.

Dabei ist die Begeisterung unter anderem durch den aktiven Prozess zu erklären. Im Gegensatz zu Film und Fernsehen können sie am Geschehen mitwirken, Abläufe beeinflussen und in andere

Identitäten schlüpfen. Vor allem Spiele auf dem Smartphone sind bei Jugendlichen beliebt.

Online spielen

Statt nur mit bzw. gegen einen Computer zu spielen, können Jugendliche bei Online-Spielen (= digitale Spiele über Internet) mit oder gegen andere reale Spielende antreten und mit ihnen online (z.B. Chat, Clan, Community) in Verbindung treten. Das Lösen einfacher Rätsel auf der Website einer Tageszeitung fällt ebenso wie das Erbauen virtueller Städte in den Bereich der Online-Spiele. Generell ist eine Einteilung nach Spielgenres für Computerspiele möglich wie z.B. Actionspiel, Rollenspiel, Sport- und Rennspiel, Kinderspiel, Shooter oder Lernspiel.

vgl. Saferinternet, Elternratgeber Computerspiele, S. 6

Was fasziniert an digitalen Spielen?

- ⇒ Das Eintauchen in ein intensives Spielerleben und die Möglichkeit der Mitgestaltung virtueller Welten.
- ⇒ Dauerhaft laufende Spielwelten, die Tag und Nacht zugänglich sind.
- ⇒ Das Kennenlernen persönlicher Grenzen und das Erweitern von Fähigkeiten, wie Reaktionsgeschwindigkeit, strategisches Geschick, phantasievolles Planen etc.
- ⇒ Die Erfahrung der eigenen Kompetenz, d.h. das Gefühl, etwas gut zu beherrschen, Erfolgserlebnisse und Stolz über die persönlichen Leistungen zu erleben.
- ⇒ Das Messen mit anderen Spielenden und das Erleben von Spaß mit anderen.
- ⇒ Das Schlüpfen in andere Identitäten.
- ⇒ Persönliche Interessen wie Autorennen, Ritterturniere, Sciencefiction etc. können ausgelebt werden.

Wirtschaftszweig digitale Spiele

Die Bedeutung von digitalen Spielen ist mit dem technischen Fortschritt vor allem mit der Erhöhung der Datenübertragungskapazität stark gestiegen und mittlerweile ein Wirtschafts-

zweig, der rapid anwachsende Gewinne erzielt. Die genauen Umsätze, die mit digitalen Spielen erwirtschaftet werden, lassen sich jedoch aufgrund unterschiedlicher Erlös-Modelle nur schwer einschätzen. So setzen sich diese z.B. aus dem Gewinn von Basisversionen, monatlichen Abonnements, virtuellen Gütern und dem Kauf von Premiuminhalten zusammen. Die im Spiel integrierte Werbung ist ebenfalls eine lukrative Einnahmequelle und nimmt aufgrund der stetig wachsenden Spielendenanzahl, die sich über alle Altersgruppen erstreckt, an Wichtigkeit zu.

Digitale Spiele wie z.B. „Minecraft“, „FIFA“, „Fortnite“, GTA – Grand Theft Auto“, „Hay Day“, „Brawl Stars“, „Roblox“ und „Die Sims“ üben eine besondere Faszination auf Jugendliche aus. vgl. JIM-Studie 2024, S. 49f

Kostenlose Basisversionen

Das Survival-Spiel Fortnite bietet verschiedene Spielmodi. Der beliebte „Battle Royal“ Modus und der „Fortnite-Kreativmodus“ sind kostenlos nutzbar. Der Modus „Rettet die Welt“ setzt jedoch den Kauf verschiedener Pakete voraus. Um den Spielspaß zu erhöhen, bietet Fortnite die Möglichkeit, seinen eigenen Charakter zu individualisieren. Durch den Kauf von so genannten „Skins“ und anderen kosmetischen Items kann das Aussehen des Charakters, nicht aber die Spielstärke beeinflusst werden. Beahlt wird mit der eigenen Spielwährung „V-Bucks“, die im Spiel verdient oder mittels Echtgeld erworben werden kann. Besonders seltene Skins kosten ca. 20 Euro.

vgl. <https://store.epicgames.com/de/all-experiences/fortnite?sortBy=relevancy&sortDir=DESC&count=40>

Laut dem aktualisierten Profil von Donald Mustard, dem ehemaligen Geschäftsführer von Epic Games wurde mit Fortnite in den ersten sechs Jahren seit dem Release ein Umsatz von mehr als 20 Milliarden Dollar erwirtschaftet. vgl. <https://www.xboxdynasty.de/news/fortnite/20-milliarden-dollar-umsatz-in-sechs-jahren>

Gefahren und Risiken von digitalen Spielen

- ⇒ Es ist (im Vergleich zu im stationären Handel gekauften Spielen) im Internet leichter, Altersbegrenzungen zu umgehen. Der Zugang zu nicht geeigneten Spielen wird ermöglicht.
- ⇒ Junge Benutzer:innen treffen auf Werbung (neben Produkten und Werbeversprechungen auch auf Werbung für Gewinnspiele und Online-Casinos)
- ⇒ Verlinkungen zu Websites und/oder Inhalten mit nicht jugendfreien Inhalten (z.B. Erotikseiten, Gewalt verherrlichende Inhalte ...)
- ⇒ Unangebrachtes Verhalten von Mitspielenden (z.B. Beleidigungen, Aggressivität, Betrug ...)
- ⇒ Durch Spielbeziehungen können Benutzer:innen veranlasst werden, persönliche Informationen preiszugeben oder sich real zu treffen.

Pädagogische Konsequenz

Meist sind Jugendliche ihren Eltern und Lehrkräften in ihrem Wissen über digitale Spiele weit voraus. Um auf gefährliche Einflüsse und Auswirkungen, die diese Spiele beinhalten können, angemessen zu reagieren, wird es zunehmend wichtiger, die digitale Kluft zwischen Jung und Alt zu überbrücken. Dabei scheint es unumgänglich, dass Erwachsene aktiv Interesse für die mediale Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen aufbringen. Neben Computerspielzeitschriften, Internetrecherchen und Informationsbroschüren sollte vor allem der Dialog mit den Jugendlichen gesucht werden.

Süchtig nach dem Klick

Nicht nur der Konsum von psychoaktiven Substanzen (illegale Drogen, Alkohol, Nikotin, Medikamente usw.) kann zu gesundheitlichen Problemen bis hin zur Sucht führen (substanzgebundenen Sucht), auch andere Verhaltensweisen können die Gesundheit beeinträchtigen und süchtig machen (Verhaltenssüchte), z.B. Compu-

terspiele, Einkaufen, Medien, Essen, Glücksspiel usw.

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat in der elften Version ihres Klassifikationssystems für medizinische Diagnosen (ICD) Computerspielsucht als offizielles Krankheitsbild in ihren Katalog aufgenommen. Die ICD 11 gilt seit 1. Jänner 2022. Für die Diagnose „Gaming Disorder“ müssen drei Kriterien über einen Zeitraum von 12 Monaten gegeben sein: Entgleitende Kontrolle, wachsende Priorität des Spielens vor anderen Aktivitäten und Weiterspielen bei negativen Konsequenzen. Diese Kriterien sind hilfreich, vor allem, wenn es um die Abgrenzung bzw. Abklärung eines problematischen Suchtverhaltens geht.

www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Drogen-und-Sucht.html und www.praevention.at/sucht-vorbeugung/suchtmittel-verhaltenssuechte/ueberblick

Viele Jugendliche spielen eben auch nur aus Spaß, Langeweile, Einsamkeit oder um in einer Gruppe akzeptiert zu werden. So kann gerade bei Jugendlichen vermehrtes und lang andauerndes Nutzen von digitalen Spielen eine temporäre Phase sein, die sich nach einer gewissen Zeitspanne wieder legt.

Als problematisch kann sich die exzessive Nutzung von digitalen Spielen erweisen, wenn folgende Merkmale erkennbar sind, wie z.B.

- ⇒ Auftreten von schulischen Problemen
- ⇒ Vernachlässigung sozialer Kontakte und Verpflichtungen
- ⇒ Alles dreht sich nur mehr um das Spielen
- ⇒ Schwierigkeiten, das Spielen einzuschränken oder zu beenden (Kontrollverlust)
- ⇒ Auftreten von Unruhe und Gereiztheit nach längeren Spiel- und Chatzeiten

www.praevention.at/sucht-vorbeugung/suchtmittel-verhaltenssuechte/ueberblick

Das Glücksspiel

Eine weitere Form des Spiels stellt das Glücksspiel dar. Seit tausenden von Jahren wetten Menschen um Geld oder andere Wertgegenstände. Gewettet wird auf alles und jedes. Ein sportliches Ereignis (Pferderennen, Fußballspiele etc.) kann ebenso wie der Sieg oder Verlust eines Schachspiels Gegenstand einer Wette sein.

Was sind Glücksspiele?

Als Glücksspiele werden Spiele bezeichnet, bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen. In Österreich werden Glücksspiele meist in Spielcasinos, Spielhallen und Gaststätten angeboten. Legale Glücksspiele sind an gesetzliche Regeln gebunden und unterliegen diversen Einschränkungen. In Österreich sind Glücksspiele und Sportwetten durch das Bundesgesetz zur Regelung des Glücksspielwesens (Glücksspielgesetz – GSpG) geregelt. Ungeregeltes Glücksspiel gilt als illegal und ist gesetzlich verboten.

Arten von Glücksspielen

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Glücksspiele, die wiederum in zahlreiche Varianten gegliedert sind. Die unterschiedlichen Arten reichen von Roulette, Würfelspielen, Glücksspielen mit Karten, Geldspielautomaten, Lotteriespielen bis zu Online-Glücksspielen.

Volkswirtschaftliche Bedeutung

Glücksspiel ist in wirtschaftlicher Hinsicht ein wesentlicher Faktor in Österreich. Beispielsweise in Form von Steuereinnahmen für den Staat, aber auch hinsichtlich der Ausgaben für die häufigen, negativen Begleiterscheinungen von Glücksspiel bzw. Glücksspielsucht (gesundheitliche Probleme, Scheidung/Trennung, Arbeitslosigkeit, Überschuldung ...).

Das Statistikportal Statista weist für das Jahr 2020 einen Bruttospielertrag für die Be-

treibenden von Glücksspiel (Differenzbetrag aus den Einsätzen und Gewinnen der Spielenden) von 1,7 Milliarden Euro aus. Hier ist im Vergleich zu den Vorjahren, vor allem bedingt durch die Corona-Pandemie, ein Rückgang zu verzeichnen. Der größte Teilsektor sind die Lottospiele mit 680 Millionen, gefolgt von Online-Gaming mit 284 Millionen und den Sportwetten mit insgesamt 283 Millionen Euro. Die Meinungen zum Thema Glücksspiel gehen in der Bevölkerung weit auseinander. Während ca. 25 Prozent der Menschen Glücksspiel eher positiv gegenüber stehen, wird dieses von rund 29 Prozent abgelehnt. Etwas weniger als die Hälfte (46 Prozent) hat eine neutrale Position. Ca. 4 von 10 Österreicher:innen nehmen zumindest einmal pro Jahr an Glücksspielen teil. Die klar beliebteste Form ist Lotto 6 aus 45.

vgl. Statista.de, https://de.statista.com/themen/2928/gluecksspiel-in-oesterreich/#topicHeader__wrapper

Die Bedeutung von Präventionsmaßnahmen

Maßnahmen zur Prävention von problematischem Glücksspielverhalten gibt es viele. Bei einer Befragung von Expertinnen und Experten von Beratungs- und Hilfseinrichtungen in Österreich durch das Institut für Höhere Studien (IHS) werden u.a. folgende Beispiele genannt:

- Zugangskontrollen und die Identifikation von Spielenden sowie eine allfällige Sperre dieser
- Limitierung/Verbot von illegalen Online-Spielen und Online-Sportwetten
- Limitierung/Verbot von Werbung für das Glücksspiel
- Limitierung der Anzahl der Glücksspielanbietenden
- Limitierung/Verbot von Spielautomaten
- Gesetzliche Finanzierung von Therapieangeboten in Hilfseinrichtungen
- Information der Bevölkerung über die Gefahren von des Glücksspiels
- Verbot der Verteilung von Spielgutscheinen im Zuge von Werbekampagnen

vgl. Kuschej et al., Finanzielle und wirtschaftliche Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich, <https://irihs.ihs.ac.at/id/eprint/5821/1/ihs-report-2021-kuschej-hanreich-schnabl-finanzielle-spielsucht-gluecksspiele.pdf>, S. 31f)

Jugendschutz

Erfahrungen aus Ländern mit einer langen Glücksspiel-Tradition weisen deutlich darauf hin, dass zunehmend auch Jugendliche ein problematisches Glücksspielverhalten zeigen. Der Jugendschutz ist in Österreich Angelegenheit der Bundesländer und daher nicht in allen Belangen einheitlich. Doch grundsätzlich gilt, dass Jugendliche bis 18 Jahre an keinen Glücksspielen, bei denen Geld bzw. Geldwerte eingesetzt werden, teilnehmen dürfen. Mit Stichtag 10. Juli 2023 wurde auch die Altersgrenze für den Verkauf von Wettscheinspielen und Sofortlotterien (Lotto, Toto, Rubbellose usw.) der Österreichischen Lotterien von 16 auf 18 Jahre angehoben (freiwillige Selbstbeschränkung).

Als problematisch erwies sich in Österreich das so genannte „kleine Glücksspiel“ (Geldautomaten mit maximal 50 Cent Einsatz und maximal € 20,00 Gewinn). Das „kleine Glücksspiel“ war in wenigen Bundesländern zugelassen und in den einzelnen unterschiedlich geregelt. Obwohl es Jugendlichen untersagt ist, Geldspielautomaten zu bedienen, war es für sie oftmals möglich, z.B. in Hinterräumen von Gaststätten, wo es kaum Kontrollmöglichkeiten gibt, zu spielen.

Mit Mitte Juni 2010 wurde in Österreich ein neues Glücksspielgesetz verabschiedet. Um den Schutz von Spielenden zu verbessern, müssen sich diese nun an den Eingängen von Automatenhallen mit einem Lichtbildausweis ausweisen. Weiters müssen alle aufgestellten Automaten registriert und mit dem Bundesrechnungszentrum vernetzt sein, um dem Wildwuchs bei illegalen Automaten ein Ende zu setzen. Die Zahl der Automaten wird begrenzt (ein Automat pro 1.200 Einwohner:innen, außer in Wien, hier kommt ein Automat auf 600 Einwohner:innen). Es darf in Automatenhallen jedoch mit einem

zulässigen Höchsteinsatz von € 10,00 und einer Höchstgewinnsumme von € 10.000,00 gespielt werden (vormals Höchsteinsatz von 50 Cent und maximale Gewinnausschüttung € 20,00). Bei einzeln aufgestellten Geräten kann mit einem Euro gezockt und maximal € 1.000,00 gewonnen werden. Diese drastische Erhöhung des Maximal-einsatzes wurde in Spielsuchtfachkreisen mit Besorgnis aufgenommen. Um eine Beratungsstelle für Spielsüchtige einzurichten, wird ein Promille der Einnahmen der Betreibenden erhoben.
vgl. www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10004611

„Das größte Gefährdungspotenzial der in Österreich angebotenen Glücksspiele besitzen Glücksspielautomaten: (...). Es folgen Sportwetten (...) und klassische Casinospiele.“
Factsheet Sucht (2024). www.praevention.at/fileadmin/user_upload/00_News/Factsheet_V24.05_2024.pdf, S. 34

In der Glücksspielgesetz-Novelle von 2010 wurden keine umfassenden Regelungen für Online-Glücksspiele formuliert.

Was sind Online-Glücksspiele?

Das Internet hat das Treffen von Glücksspielenden sehr vereinfacht. Gespielt wird von zu Hause aus. So können Online-Pokerspiele z.B. auf einer elektronischen Schnittstelle, die in Echtzeit auf dem Computer der Spielenden erscheint, gespielt werden. Es gibt zahlreiche Online-Casino-Marken auf dem virtuellen Markt, die eine Vielzahl an Spielen anbieten.

Kommerzielle Online-Glücksspiele

Um an kommerziellen Online-Glücksspielen teilnehmen zu können, brauchen die Spielenden ein eigenes Benutzerkonto. Dabei werden von den Online-Casinos unterschiedliche bargeldlose Einzahlungsmethoden angeboten. Auch Kreditkarten werden von den meisten Casinos akzeptiert.
Online-Glücksspiele nehmen rapid an Beliebtheit zu, was auch auf die intensive Produkt-

vermarktung zurückzuführen ist. So werben Online-Casinos unter anderem damit, dass sie bessere Gewinne und Angebote als echte Casinos anbieten, mit einem Begrüßungsbonus oder einer Verdoppelung der Ersteinzahlung. Neben spielerischen Komponenten (Messen an fremden Spielenden, Entwickeln von Strategien, Freude an richtigen Vorhersagen) ist der Reiz von Online-Glücksspielen meist durch den Traum vom schnellen Geld zu erklären.

Welche Gefahren beinhalten Online-Glücksspiele?

- Sie sind jederzeit verfügbar, d.h. es kann sowohl von zu Hause als auch in der Pause vom Arbeitsplatz aus gespielt werden.
- Die Anonymität des Internets lässt Hemmschwellen sinken.
- Soziale Kontrollmöglichkeiten fehlen. Niemand weist darauf hin, wie lange man bereits gespielt und wie viel Geld man bereits verloren hat.
- Die Bezahlung mit Kreditkarte oder alternativen bargeldlosen Zahlungsmitteln verleitet zu hohen Geldeinsätzen.
- Ein breites Spektrum an Demospielvarianten verlockt zum Ausprobieren.
- Spielende mit problematischem Spielverhalten werden wegen des leichten Zugangs über das Internet, der Ungestörtheit beim Spiel sowie der unverzüglichen Resultate rascher abhängig.
- Aufgrund der Anonymität im Internet ist das Online-Glücksspiel anfälliger für kriminelle Handlungen.

Aus der Studie „Nutzung von (Online-)Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Österreich“ (2013, S. 7) lässt sich auch noch zusätzlich erkennen, dass viele Jugendliche durch Erfolge bei echtgeldfreien Angeboten zu übertriebenen Gewinnerwartungen und hohem Geldeinsatz bei kommerziellen Anbietern

