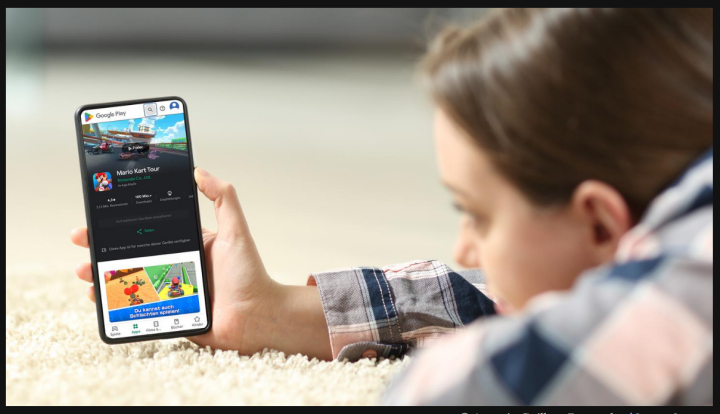
NN+ Manipulation der Nutzer

Spaß oder emotionale Erpressung? - Warum Handy- und Computerspiele extrem gefährlich sein können

Von Andreas Hofbauer

17.9.2023, 05:58 Uhr



© Antonio Guillem Fernandez | Imago Images

Nicht immer harmlos: Viele Kinder und Jugendliche nutzen Videospiele als kleine Fluchten aus der Realität.

NÜRNBERG **- Die Videospielindustrie setzt auf Psychologie, um die Profite zu maximieren. Dass dabei Menschen zu Schaden kommen können, spielt keine Rolle. Wir erklären, was es damit auf sich hat, und wie man sich am besten vor Tricks schützen kann.**

Warum spielen wir Videospiele? Die naheliegendsten Antworten sind: Weil sie Spaß machen, uns kleine Fluchten aus der Realität bieten und wir mit Freunden, die nicht mehr um die Ecke wohnen, virtuelle Abenteuer erleben können.

LIVE ABSTIMMUNG • 6.357 MAL ABGESTIMMT

Sollten Restaurants pflanzliche Alternativen für Fleischgerichte anbieten?

NÜRNBERGER
OPINARY

Das war aber nicht immer so, und das ist auch nicht das Anliegen der meisten Entwickler. Videospiele sind ein knallhartes Geschäft. Es geht um Geld, Gewinne, Verkaufserfolge. Und das ist keinesfalls neu: In den 70er-Jahren, der Zeit der Arcade-Automaten, ging es darum, Spieler zu motivieren, immer wieder Münzen in den Automaten zu werfen. Schon damals waren Spiele so gestaltet, dass sie Spaß machten, obendrein sollten sie aber jede Menge Geld in die Kassen spülen. Sonic The Hedgehog etwa verlangte von den Spielern so schnelle Reflexe, dass sie die allermeisten Level auswendig lernen mussten, um im Spiel voranzukommen.

Geld im Spiel ausgeben zu können, verändert das Spiel

Heute wird das Geld nicht mehr in einen Automaten geworfen, sondern mit Käufen verdient, die im Spiel selbst stattfinden. Spiele wie EA Sports FC (ehemals FIFA), Call of Duty, Overwatch oder Hearthstone haben einen umfangreichen Echtgeld-Laden integriert. Dort können je nach Spiel neue Karten, Fußballer, Waffen oder kosmetische Inhalte gekauft werden.

Die Möglichkeit, im Spiel Geld auszugeben, verändert zugleich das Spielerlebnis, sagt der Psychologe Benjamin Strobel (35) aus Kiel, der angehende Entwickler an Hochschulen unterrichtet. Zeitlich begrenzte Angebote oder Aufgaben vermitteln den Spielern ein Gefühl der Dringlichkeit. "Das löst ein Gefühl aus, dass wir den Gegenstand unbedingt

haben möchten."

So werden Spieler innerhalb ihres Spiels unter Druck gesetzt, einzukaufen, bevor das Angebot verschwindet. Knappe Verfügbarkeit und ständige Erinnerungen, dass die Zeit abläuft, erzeugen einen starken Kaufanreiz. Dieser Druck, eine Erfahrung nicht mehr machen zu können, aktiviert die Angst, etwas zu verpassen, also die sogenannte Fear of Missing Out – kurz: FOMO.

Angst, etwas zu verpassen: FOMO

FOMO ist erfolgreich, weil es gleichermaßen die sozialen wie persönlichen Ängste der Spieler weckt. "Das funktioniert besonders stark bei Kindern und jungen Menschen", erklärt Strobel. Manche Areale des Gehirns seien bei Jugendlichen nicht voll ausgeprägt. Insbesondere die, die dafür verantwortlich seien, "Stopp" zu sagen. Innerhalb einer Gruppe den sozialen Anschluss zu verlieren, spiele ebenfalls eine große Rolle. "Weil man dann nicht mitreden kann oder nicht weiß, worum es geht."

Wer kaum Freunde hat und in seinem Alltag wenig selbst bestimmen kann, der ist anfälliger für FOMO, genauso wie Menschen, die viel in den sozialen Medien aktiv sind. FOMO wird zudem mit höherer Depressivität und geringerer Lebenszufriedenheit in Verbindung gebracht. Laut Strobel können Designer solche Ängste ausnutzen, wenn sie etwas verkaufen möchte. "Das nennt man dann Dark Design Patterns – eine Manipulations-Strategie. Sie soll dazu dienen, jemandem ein schlechtes Gefühl zu machen, damit die Person Geld ausgibt."

Das bestätigt Thomas Bremer, Gamedesign-Professor der HTW Berlin. Seiner Meinung nach gibt es nur einen Grund für Dark-Design-Patterns: "Es geht darum, Spieler zu manipulieren. Bestimmte Mechanismen können süchtig machen.", so der Experte. Er spricht von "emotionaler Erpressung".

Julia Pitters, Professorin im Fach Wirtschaftspsychologie der Internationalen Hochschule in Erfurt, sieht das genauso: "Menschen haben Panik, wenn sie das Gefühl bekommen, es wird ihnen etwas weggenommen oder sie können nicht mehr selbst entscheiden, ob sie etwas kaufen. Dann reagieren sie reflexartig, indem sie Dinge an sich raffen." Beispielsweise beim "Black Friday". Die künstliche Verknappung der "besonderen" Angebote, die es angeblich nur an diesem Tag geben soll, gibt Menschen ebenfalls das Gefühl, etwas zu verpassen, wenn sie nicht mitmachen.

Manche Entwickler manipulieren die Spieler zum Geld ausgeben

In der Videospielentwicklung spielen Erkenntnisse aus der Psychologie eine immer stärkere Rolle. Das Ziel: Spiele fesselnder und befriedigender zu gestalten. Nur ist unklar: Wo verläuft die Grenze zwischen der Verbesserung des Spielerlebnisses und der bewussten Manipulation für Profite?

Tricks, um Spieler dazu zu bringen, immer mehr Zeit und Geld in Spiele zu investieren, nehmen stetig zu. Im Spiel heißt es dann, dass bestimmte Angebote nur für den Moment verfügbar sein werden. EA Sports FC und FIFA haben beispielsweise wöchentliche Herausforderungen mit Karten, die "nie wieder" erhältlich sein werden. Erspielt oder kauft jemand diese Karten nicht, sind sie für immer weg.

Diese Methoden funktionieren laut Professor Thomas Bremer von der HTW aber nicht bei allen. "Es gibt auch Spieler, die ablehnend darauf reagieren und das gar nicht haben wollen. Das ist von den Persönlichkeitstypen abhängig." Strobel zufolge können Menschen, die in Armut leben, wegen des hohen finanziellen Drucks, unter dem sie stehen, weniger gut Kaufentscheidungen treffen. Das mache sie für Manipulations-Strategien anfälliger.

So schützt man sich und Kinder vor Manipulationsversuchen

Vor den Manipulationsversuchen kann man sich nur bedingt schützen. Strobel empfiehlt, Spiele auszuwählen, die solche Mechanismen gar nicht erst beinhalten. Vermeiden sollte man sogenannte "Free to play"-Spiele. Also Spiele, die kostenlos angeboten werden, aber massiv auf Käufe im Spiel selbst ausgelegt sind. Strobel: "Wenn man ein solches Spiel trotzdem spielen will, dann hilft es, sich ein festes Investitions-Limit zu setzen."

Helfen kann auch das Eingeständnis, möglicherweise ein Problem mit FOMO zu haben. Wer feststellt, dass er zu viel Zeit in sozialen Medien verbringt, für den gibt es Programme, um die eigene Bildschirmzeit zu reduzieren. Auch ein Achtsamkeitstraining, das in vielen Städten angeboten wird, sei empfehlenswert. Das helfe, Momente bewusster wahrzunehmen und weniger von den Erwartungen anderer beeinflusst zu werden.

In einer Studie zu den "Dark Design Patterns" heißt es zwar, dass Spieler mit einem Bewusstsein für Manipulationen diesen besser trotzen können. Man sehe aber die Gefahr, dass sich manipulative Design-Techniken immer mehr verbreiten, wodurch sich Menschen an diese Tricks gewöhnen und sich zu immer höheren Ausgaben drängen lassen. Durch Verknappung, Druck und andere Manipulationen.

ZUR STARTSEITE

Keine Kommentare

0/1000 Zeichen

KOMMENTAR ABSENDEN

Weitere Angebote des Verlags Nürnberger Presse:

nordbayern | fein raus

Impressum | Datenschutz | Nutzungsbedingungen/AGB | Mediadaten | Abo | Cookies & Tracking

Copyright © 2024 - Verlag Nürnberger Presse - All rights reserved