

Was sind Compulsion Loops?



© Guido Berger, 2025

9:15: Vortrag, 45 Minuten

10:00: Fragen, Diskussion, 30 Minuten

10:30 Pause

11:00 Workshops, 45 Minuten

11:45 Workshop-Synthese im Plenum, 30 Minuten

12:30 Mittag

Guido Berger, leite Digital-Redaktion von SRF
Berichte über digitale Technologie seit bald 20
Jahren

Angefangen noch vor Smartphones und Social Media

Heute ganz andere Welt

Grosser Unterschied: wie viel Zeit in Apps verbringen jeden Tag

Kaum ein Gerät/Technologie in so kurzer Zeit so extrem im Alltag breitgemacht

Versuche, zu erklären, warum das so ist
Zentraler Begriff: Compulsion Loops



Begriff kommt aus Game Design

Etwas ausholen, woher Idee kommt:

Spielhalle: 70er im Zentrum steht Skill

Ziel: möglichst bald Quarter durch, neuer Versuch

aber: Fokus auf Skill schränkt ein, nicht alle haben

Zeit, sind kompetitiv genug

zu Hause anderes Geschäftsmodell

Zwei entscheidende Innovationen:

World of Warcraft, vor 20 Jahren

Einfacher als andere vergleichbare

Rollenspiele/kompetitive Bereiche ausgelagert

Und neues Geschäftsmodell: Abos

Plötzlich exakt Gegenteiliges Ziel als in Spielhalle:

möglichst viel Zeit im Game verbringen, jeden

Monat Abo erneuern

Schlug ein wie Bombe, denn Industrie schon immer

auf Suche nach Modell, das weniger extrem ist (5

Jahre entwickeln, einmal verdienen)

Smartphones, vor ca. 15 Jahren

Perfektes Spielgerät, immer dabei, Touchscreen,

Leistung

Aber: Leute geben kaum Geld für Software aus –

klassisches Modell (50.- - 100.- pro Game)

funktioniert nicht

Idee: Freemium: zuerst gratis, dann im Spiel Geld

ausgeben

Auch da Ziel: möglichst lange spielen, damit

Chance steigt, Geld auszugeben

Also: komplettes Gegenteil zur Spielhalle: **Zeit im**

Game möglichst lang statt möglichst kurz

Dafür Technik nutzen namens Compulsion Loop

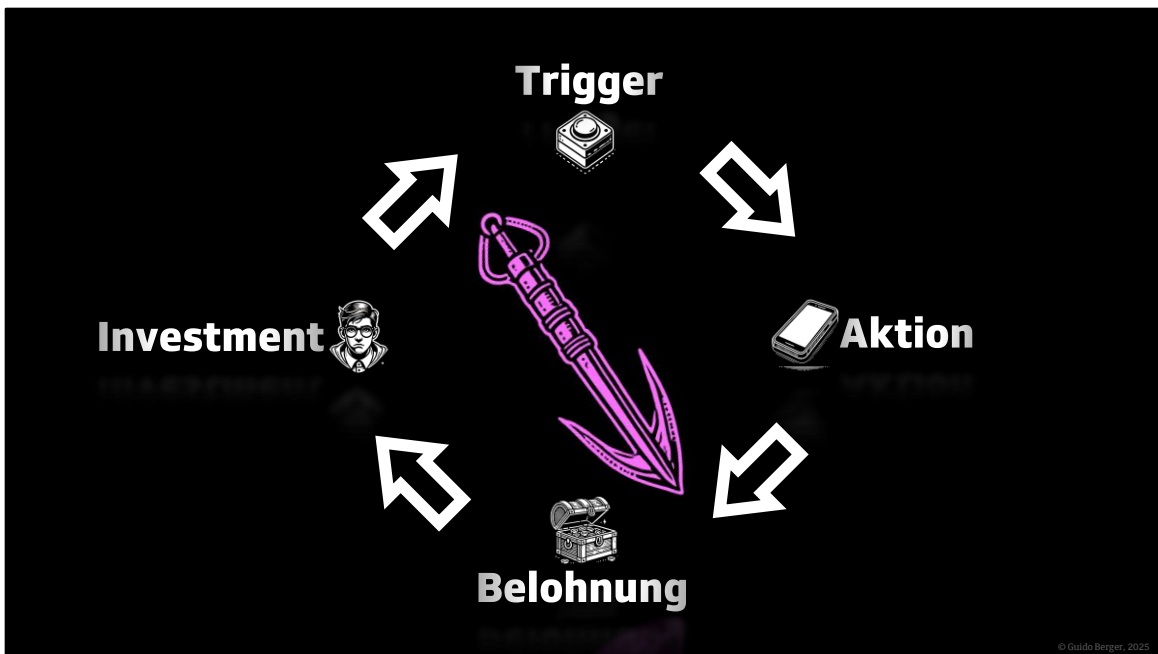


Theorie: wie funktioniert Compulsion Loop?

- Versprechen
 - Verbesserung/Stärker (Fähigkeit oder Ausrüstung)
 - Kosmetik (Hüte, Kostüme)
- Herausforderung, Aufgabe
 - Einsammeln, Besiegen, Rätsel lösen
- Belohnung (Versprechen erfüllen)
 - Loot, Gold, XP; konvertieren

Also: Game wird Belohnungsmaschine
Bei jeder Belohnung: Dopamin ausgeschüttet

Weil gutes Gefühl: sofort nächster Loop



Hook Modell: Wie bringen wir dazu, möglichst viele Compulsion Loops zu durchlaufen?
(Harpune statt Haken)

Trigger: extern (Feierabend, Notification) oder intern (langweilig)

Aktion: App aufmachen, bestimmte Aufgabe erfüllen

Belohnung

Investment: je mehr Loops, desto tiefer drin, desto wichtiger wird es, desto verbundener fühlen wir

uns

Effekt und gleichzeitig Ziel: Nutzung zur Gewohnheit machen, nicht nachdenken, nicht bewusst entscheiden, viel Zeit verbringen

Viele Kategorien von Apps wenden dieses Modell an, setzen Compulsion Loops ein:

- Games
- Social Media (algorithmisch kuratierte Feeds mit Autoplay, Tiktok/Reels/Shorts)
- Glücksspiel, insbesondere Online-Sportwetten
- Trading-/Krypto-Apps

Nun aber konkret: wie wird erreicht, dass man im Loop bleibt?



Einige Beispiel von Methoden, die genutzt werden, um Zeit im/mit Loop zu verlängern:

- Zeitlimiten (dosiert spielen stärkt Verlangen; gibt Ziele vor; verhindert Überforderung/Überessen)
- Tägliche Rewards, Events (z.B. Weihnachten), Streaks (jeden Tag), Battle Passes (wenn innerhalb Zeitlimite so und so viel erreichst: zusätzliche Belohnungen)
- Möglichst komplexe Systeme, verschiedene Task/Belohnungszyklen

- Chase Items, overexpose, near misses, Frust vermeiden (Axt, Messi, Jackpot)
- Königin: Variable Belohnung, Loot Box (EA Sports FC, Panini)

Monetarisierungs-Strategien ebenso viele Tricks, die wichtigsten:

- Wert verschleiern (Währungen/Bundles) (100 Gold, 3 Edelsteine, 1 Hut)
- Anchoring/Decoys (Hamster, Gold-Hamster, Magic-Rainbow-Unicorn-Hamster)

Lange nicht alles, was gemacht wird

Aber klar: gezielt psychologische Schwächen ausnutzen:

- Verlustangst
- Sunk cost fallacy
- Gambler's fallacy/Wahrscheinlichkeit



zwei verstärkende Faktoren:

- Alles auf dem Smartphone;
 - attraktives Gerät: guter Bildschirm, Touch, positiv besetzt (Beziehungen, Entertainment, Erinnerungen)
 - immer dabei
 - Daten
- Konstante Verbesserung des Designs, riesige Datenmengen über Verhalten, konsequent A/B-Testing (Design, Figuren, Mechanik,

Belohnungen)

sehr, sehr gut geworden:

Beispiel Candy Crush: vor 10 Jahren ca. 1 Mio;
heute 6 Mio pro Tag

Total Umsatz von mindestens 300 Milliarden pro
Jahr

Smartphone-Games: 100 Mia pro Jahr

Meta alleine: 150 Mia pro Jahr

Online Sportwetten: ca. 50 Mia pro Jahr

(Schätzung, aber ohne Tiktok/andere
Games/Trading/Youtube)



**1‰ Walfische
machen 50% des Umsatzes**

© Guido Berger, 2025

Klassisches Argument gerade bei Games: ist doch kein Problem: „Ich gebe ab und zu ein paar Franken aus, habe aber ganz viel gespielt, ist doch fair.“

Problem: Bild (viele Spieler geben je wenig Geld aus) stimmt nicht.

Korrekt: viele Spieler geben gar nichts aus, ganz wenige geben sehr viel aus

Sog. „Walfische“

Kleine Minderheit der Nutzer:innen spricht
besonders gut auf Methoden an:
bleibt stärker in Compulsion Loops hängen, gibt
deutlich mehr Geld aus

Schätzung: 1 Promille macht 50% vom Umsatz

Empfänglich für Suchtverhalten, z.B. Geldspielsucht
Aber auch Leute in schwierigen Lebenssituationen,
Depression
Evtl. auch Personen mit Störungen wie Autismus
(Routine, Ziele, Sammeltrieb etc.)

Nicht sehr viel Forschung, aber plausibel, dass
nicht zufällig, sondern Prädisposition

Werden gezielt angesprochen, rekrutiert; gezielt im
Spiel gehalten (wie High Roller im Casino)

Elefant bzw. Walfisch im Raum: wenige,
wahrscheinlich besonders vulnerable Personen
besonders ausgenutzt, finanzieren grossen Teil der
Industrie
(insbesondere Freemium-Games, aber z.B. auch
Online-Glücksspiel, Trading, bei Social Media auch,

Zeit-/Geld-Verteilung nicht gleichmässig)



Was tun, wie gegen Strategien wappnen?

- Bewusstsein schaffen, Mechanik verstehen
- Grenzen setzen, Nutzung limitieren
- Notifications als zentraler Trigger ausschalten
- Nicht für alle gleich, vulnerable Personen besonders schützen



Fragen, Meinungen?

- Habe ich eigene Erfahrungen mit Compulsion Loops?
- Wie wirken sich Compulsion Loops auf Schulen aus?
- Was tun wir jetzt schon, um den SuS im Umgang mit Compulsion Loops zu helfen?
- Was könnten wir zusätzlich anbieten? Ideen?

Allenfalls Handy-Verbot diskutieren?

Nicht nur Jugendschutz!

Weiterführende Podcast-Folgen:

Gratisspiele: Die Trickkiste

<https://www.srf.ch/audio/digital-podcast/gratisspiele-die-trickkiste?id=50a144ec-3ccd-43b8-a307-c625efa1ff9f>

Gratisspiele: Der Wal und das Gesetz

<https://www.srf.ch/audio/digital-podcast/gratisspiele-der-wal-und-das-gesetz?id=4c967664-237e-4753-863c-55af039b0ff2>

Online Sportwetten: Mehr Möglichkeiten, mehr Spielsucht

<https://www.srf.ch/audio/digital-podcast/online-sportwetten-mehr-moeglichkeiten-mehr-spielsucht?id=a8ccb02e-9656-4748-b9b6-8e2405810e02>

Wetten, dass Online-Sportwetten nicht unproblematisch sind?

<https://www.srf.ch/audio/digital-podcast/wetten-dass-online-sportwetten-nicht-unproblematisch-sind?id=a9772157-636a-4f64-bd66-0cad85f3fc61>