

Die Nutzung von Lootboxen und problematisches Spielen unter jugendlichen PC-/Videogame-Spielern – Befunde aus einer nationalen Befragung

Hintergrund

In den letzten Jahren sind die Grenzen zwischen PC-/Videospiele und Glücksspielen verschwommen. Es gibt immer mehr glücksspielähnliche Elemente in PC-/Videospiele, wie z.B. Lootboxen. Dies sind virtuelle Objekte, die einen beliebigen Inhalt aufweisen und im Spiel gewonnen oder mit echtem Geld gekauft werden können. Durch den Kauf einer Lootbox erhält der Spieler in der virtuellen Welt etwas, das ihn dort voranbringt. Wie bei Glücksspielen gehen Spieler oft fälschlicherweise davon aus, dass durch häufigeres Investieren die Wahrscheinlichkeit ansteige, wertvollere Gewinne zu erhalten.

Zum Glücksspielcharakter von Lootboxen gibt es bis jetzt nur wenige empirische Befunde. Einige Studien haben bereits gezeigt, dass PC-/Videospiele, die Lootboxen kaufen, häufiger problematisches Glücksspielverhalten zeigen als solche, die das nicht tun. Zendle, Meyer und Over (2019) fanden einen signifikanten Zusammenhang zwischen dem Kauf von Lootboxen und problematischem Glücksspielverhalten bei 16- bis 18-Jährigen.

In der vorliegenden Studie wird der Zusammenhang bei Jugendlichen ein zweites Mal untersucht – diesmal in Relation zur unterschiedlich starken Nutzung von Lootboxen. Die Autoren differenzieren zwischen vier Nutzungs-Leveln, die nacheinander mit mehr Involviertheit im Gebrauch von Lootboxen assoziiert werden: 1) noch nie Kontakt mit Lootboxen, 2) mindestens einmal eine Lootbox gewonnen, 3) mindestens eine Lootbox gekauft und 4) mindestens einmal einen virtuellen Gegenstand aus einer Lootbox verkauft.

Methodik

Die Daten stammen aus einer repräsentativen Bevölkerungsbefragung von 5000 dänischen Jugendlichen im Alter von 12 bis 16 Jahren. Jugendliche, die in der Befragung angaben, in den letzten 12 Monaten PC- oder Videospiele gespielt zu haben, wurden mit der Bitte um Teilnahme an der Online-Umfrage angeschrieben. 1137 Fragebögen wurden vollständig ausgefüllt und ausgewertet.

Die Teilnehmenden wurden gefragt, ob sie in den letzten 12 Monaten eine Lootbox gewonnen, gekauft und/oder selbst verkauft haben. Gemäß ihrer bisherigen Nutzung von Lootboxen wurden die Jugendlichen in vier Gruppen eingeteilt: 1. Keine Nutzung von Lootboxen, 2. Gewinn einer Lootbox, 3. Kauf einer Lootbox, 4. Verkauf einer Lootbox.

Um das Glücksspielverhalten zu erfassen, beantworteten die Jugendlichen den South Oaks Gambling Screen (SOGS). Auf Basis dessen wurden sie in drei Kategorien eingeteilt: Spieler mit unproblematischem Glücksspielverhalten, Spieler mit risikoreichem Glücksspielverhalten und Spieler mit problematischem Glücksspielverhalten.

Ergebnisse

Rund die Hälfte der Teilnehmenden waren weiblich (50,6 %). Die jüngeren Altersgruppen waren stärker vertreten, indem 43,7 % zwischen 12 und 13 Jahre alt,



**Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen**

**BAS Unternehmungsgesellschaft
(haftungsbeschränkt)**

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089.530 730-0
Fax: 089.530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Registergericht München:
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dipl.-Psych. Melanie Arnold

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
IBAN:
DE44 7002 0500 0008 8726 00
BIC/Swift: BFSWDE33MUE

Gesellschafter:
Bayerische Akademie für Suchtfragen
in Forschung und Praxis BAS e.V.

**Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern**



Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für
Sucht- und Gesundheitsfragen BAS
Unternehmungsgesellschaft
(haftungsbeschränkt)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für Therapieforschung
www.ift.de

Freie Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern
www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München
info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

BAS-Literaturreferat Glücksspiel (22.04.2021)

41 % zwischen 14 und 15 und nur 15,4 % 16 Jahre alt waren bzw. während der Erhebung 17 geworden sind. Mehr als die Hälfte der befragten Spieler (56,1 %) hatten bereits Lootboxen genutzt: 42,5% berichteten vom Gewinn, 19,8 % vom Kauf und 10,6% gaben an, selbst virtuelle Gegenstände aus Lootboxen verkauft zu haben. Spieler ohne Kontakt zu Lootboxen hatten einen niedrigeren SOGS-Wert als die Befragten, die in irgendeiner Weise in Gewinn/Kauf/Verkauf von Lootboxen involviert waren.

13% der Spieler, die eine Lootbox gekauft hatten, zeigten laut SOGS ein problematisches oder risikoreiches Glücksspielverhalten. Der kleinste Anteil der Befragten, die laut SOGS problematisches oder risikoreiches Glücksspielverhalten aufwiesen und sich in irgendeiner Form in den letzten 12 Monaten mit Lootboxen beschäftigt hatten, fand sich in der Gruppe von Spielern, die bisher nur eine Lootbox gewonnen haben.

Die Verbindung zwischen einer intensiveren Nutzung von Lootboxen und problematischem Glücksspiel ist sowohl für Männer stärker, als auch für die beiden älteren Gruppen von Befragten. Wird für Geschlecht und Alter kontrolliert, bleibt die Assoziation zwischen Nutzung und problematischem Glücksspielverhalten signifikant. Je intensiver sich ein Spieler mit Lootboxen beschäftigt (Gewinn vs. Kauf vs. Verkauf), desto stärker ist die Verbindung zwischen Lootbox-Nutzung und Glücksspielverhalten.

Diskussion

Der Befund, dass bei jugendlichen Spielern, die Lootboxen stärker nutzen, ein problematischeres Glücksspielverhalten gemäß des SOGS vorliegt, entspricht den Ergebnissen von Zendle et al. (2019). Die Ergebnisse sagen nichts über die Richtung des Zusammenhangs von Lootbox-Aktivitäten und Glücksspielverhalten aus: Man kann keine Schlüsse darüber ziehen, ob die Nutzung von Lootboxen zu einem problematischeren Glücksspielverhalten führt oder die Ausprägung eines problematischen Glücksspielverhaltens in mehr Nutzung von Lootboxen mündet. Die Autoren empfehlen zur Untersuchung des kausalen Zusammenhangs eine Langzeitstudie. Sie sehen außerdem in der fehlenden Erfassung der Spielhäufigkeit – es wurde nur gefragt, ob in den letzten 12 Monaten PC-/Videospiele gespielt wurden und nicht wie oft – eine Limitierung der Aussagefähigkeit der Ergebnisse und einen Ansatz für zukünftige Forschung.

Bedeutung für die Praxis

Die Autoren appellieren an die Politik, diese Ergebnisse im Hinblick auf den Verbraucherschutz zu berücksichtigen. Insbesondere bezüglich des Kinder- und Jugendschutzes sollten Maßnahmen initiiert werden, da Video- und PC-Spielen mit finanziellem Risiko einhergehen können. Die Autoren empfehlen, die Möglichkeiten zum Kauf und Verkauf von Lootboxen einzudämmen.

Quelle:

Kristiansen, S., Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103(2020), 106254.

Das Literaturreferat wurde erstellt von Sonja Schröder.

Die hier vorgestellten Texte Dritter geben die Meinungen der vorgestellten Autorinnen und Autoren und nicht unbedingt die Meinung der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern wieder.



**Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen**

**BAS Unternehmergeellschaft
(haftungsbeschränkt)**

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089.530 730-0
Fax: 089.530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Registergericht München:
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dipl.-Psych. Melanie Arnold

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
IBAN:
DE44 7002 0500 0008 8726 00
BIC/Swift: BFSWDE33MUE

Gesellschafter:
Bayerische Akademie für Suchtfragen
in Forschung und Praxis BAS e.V.

Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern

Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für
Sucht- und Gesundheitsfragen BAS
Unternehmergeellschaft
(haftungsbeschränkt)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für Therapieforschung
www.ift.de

Freie Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern
www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München
info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

Freie Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft **Bayern**

Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen
BAS Unternehmergeellschaft
(haftungsbeschränkt)



IFT Institut für
Therapieforschung

IFT



**Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen**

**BAS Unternehmersgesellschaft
(haftungsbeschränkt)**

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089.530 730-0
Fax: 089.530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Registergericht München:
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dipl.-Psych. Melanie Arnold

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
IBAN:
DE44 7002 0500 0008 8726 00
BIC/Swift: BFSWDE33MUE

Gesellschafter:
Bayerische Akademie für Suchtfragen
in Forschung und Praxis BAS e.V.

Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern



Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für
Sucht- und Gesundheitsfragen BAS
Unternehmersgesellschaft
(haftungsbeschränkt)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für Therapieforschung
www.ift.de

Freie Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern
www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München
info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

