

Die Glücksspielenden der Zukunft? Die Migration von von Lootboxen zum Glücksspiel in einer longitudinalen Studie mit jungen Erwachsenen

Hintergrund

Lootboxen sind Mikrotransaktionen in Videospiele, die oft als glücksspielähnliche Features beschrieben werden. Diese virtuellen Items bieten zufällig generierte Belohnungen, die entweder kosmetisch oder funktional sein können. Lootboxen ähneln aufgrund von audiovisuellen Elementen in ihrer Darstellung Glücksspielprodukten, z.B. Spielautomaten. Untersuchungen zeigen, dass es eine positive Korrelation zwischen der Nutzung von Lootboxen und Symptomen problematischen Glücksspiels gibt. Diese Befunde wurden sowohl bei Erwachsenen als auch bei Jugendlichen beobachtet. Es gibt zwei Haupttheorien, um diese Verbindung zu erklären. Die erste ist die "Migrationstheorie", die besagt, dass Lootboxen als Einführung in das Glücksspiel dienen können. Die zweite ist die "Reverse Pathway"-Theorie, die besagt, dass bereits erfahrene Glücksspielende durch Lootboxen in Videospiele angezogen werden.

Die meisten aktuellen Studien basieren auf Querschnittsdaten, die keine kausalen Zusammenhänge aufzeigen können. Es besteht Bedarf an Längsschnittstudien, um die Richtung der Beziehung zwischen Lootboxen und Glücksspiel zu klären. Die vorliegende Untersuchung testet deswegen im Längsschnitt, ob die Nutzung von Lootboxen zu einer späteren Glücksspielteilnahme führt.

Die Autor:innen stellten die Hypothese auf, dass direkte Mikrotransaktionen (DPMs) ¹ nicht zur Migration zum Glücksspiel führen würden. Zudem wollten sie herausfinden, ob Glücksspiel zu Beginn der Studie mit der späteren Nutzung von Lootboxen verbunden ist.

Methodik

Die Teilnehmenden stammten aus den USA, Großbritannien und Kanada. Die Studie schloss junge Erwachsene zwischen 18 und 26 Jahren ein, da die Autor:innen davon ausgingen, dass die Einführung ins Glücksspiel in diesem Alter wahrscheinlicher ist.

Es wurde eine Umfrage zu Beginn (Baseline-Erhebung) und 6 Monate nach der Untersuchung (Follow-Up-Erhebung) durchgeführt. 712 Teilnehmende absolvierten die Baseline-Erhebung, nach verschiedenen Ausschlusskriterien verblieben 636 für die weiteren Analysen. Bei der Follow-Up-Erhebung wurden weitere 8 Teilnehmende ausgeschlossen, was insgesamt 291 Nicht-Glücksspielende und 155 Glücksspielende für die finale Analyse ergab.

Folgende Variablen wurden für die Analysen verwendet:

- demografische Angaben (z.B. Geschlecht, Alter, Bildung), Grad der Videospieldnutzung und Einschätzung des Alters beim Beginn des Videospielens.
- Mikrotransaktionsdeskriptoren: Exposition und Häufigkeit der Nutzung von Lootboxen und direkten Mikrotransaktionen (DPMs).

¹ Videospiele können auch andere, nicht zufällige Mikrotransaktionen anbieten, z.B. „Direktkauf-Mikrotransaktionen“ (DPMs). Hier bezahlt der Spieler direkt für einen gewünschten Gegenstand im Spiel. Dies kann derselbe Gegenstand sein, den man in einer Lootbox, also zufällig, gewinnen kann.



BAS

Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen

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

**Sitz der BAS-Unternehmerge-
sellschaft (haftungsbeschränkt)**
Handelsregister B München
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dr. med. Beate Erbas

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
Unternehmergesellschaft (haftungsbe-
schränkt)
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

Kooperationspartner:

Freie Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern



BAS
Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen



Mental Health &
Addiction Research

- Einstellungen und Verhaltensweisen zu Mikrotransaktionen: Hier wurde der *Risky Loot Box Index* (RLI) verwendet, um übermäßige Lootbox-Nutzung zu erfassen.
- Glücksspielkognitionen: Hier wurde die *Gambling Related Cognitions Scale* (GRCS) eingesetzt.
- Problematisches Glücksspiel: Der *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) wurde verwendet, um problematisches Glücksspiel zu erfassen.

Ergebnisse und Diskussion

Bei der Baseline-Erhebung waren Glücksspielende eher geneigt, Lootbox-Items zu kaufen und zu verkaufen und hatten eine höhere Ausgabenrate für Lootboxen und DPMs (Direkte Mikrotransaktionen) im letzten Jahr. Bei der Follow-Up-Erhebung zeigte sich ein Nachweis für die Migration: Teilnehmende, die bei der Baseline-Erhebung keine Glücksspielenden waren und Lootboxen kauften, zeigten ein höheres Risiko, Glücksspiel zu betreiben. Umgekehrt konnten Glücksspielkognitionen das spätere Loot Box-Ausgabeverhalten vorhersagen.

Fast alle Glücksspielenden als auch Nicht-Glücksspielenden, gaben an, Videospiele mit Lootboxen und DPMs gespielt zu haben, was die Allgegenwärtigkeit dieser Mechanismen in modernen Videospiele zeigt.

Limitierungen

Es wurde eine einzige Frage verwendet, um Nicht-Spielende zu identifizieren, was zu einigen inkonsistenten Befunden führte. Die Untersuchung hatte einen kurzen Nachverfolgungszeitraum von nur sechs Monaten.

Bedeutung für die Praxis

Diese Daten bestätigen eine längsschnittliche Verbindung von Lootbox-Nutzung zu nachfolgendem Glücksspiel, sowohl bei der selbst identifizierten Einführung ins Glücksspiel als auch bei den Glücksspielausgaben. Die Daten sind auch mit anderen Studien konsistent, die vorschlagen, dass Lootboxen das nachfolgende Glücksspielverhalten beeinflussen können.

Die Studie unterstützt die Migrationshypothese, dass das Engagement bei Lootboxen die Wahrscheinlichkeit der weiteren Einführung ins Glücksspiel erhöht.

Es besteht die Notwendigkeit, Lootboxen weiter zu regulieren, um die Exposition von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gegenüber diesen Produkten zu reduzieren. Diese Regulierungen könnten verschiedene Formen annehmen, wie z.B. die Einschränkungen des Zugangs für Minderjährige oder die Einführung von "Schutzeinstellung"-Tools in Videospiele.

Quelle:

Brooks, G. A. & Clark, L. (2022). The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults. *Computers in Human Behavior*, 141, 107605.

Das Literaturreferat wurde erstellt von Laura Häffner, Bayerische Akademie für Sucht- und Gesundheitsfragen.

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

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

**Sitz der BAS-Unternehmerge-
sellschaft (haftungsbeschränkt)**
Handelsregister B München
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dr. med. Beate Erbas

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
Unternehmergesellschaft (haftungsbe-
schränkt)
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

Kooperationspartner:

Freie Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern

