

## Der Kauf von Lootboxen und ihr Zusammenhang mit Computerspielabhängigkeit und Online-Glücksspielsucht bei Adoleszenten: eine prospektive Studie

### Hintergrund

Im Jahr 2022 spielten etwa 3 Milliarden Menschen Videospiele in ihrer Freizeit. Sogenannte Lootboxen (LB) verbreiteten sich dabei innerhalb der Spiele in den vorangegangenen Jahren immer mehr. LB können mit realem oder virtuellem Geld, das mitunter zuvor real war, gekauft werden und beinhalten Belohnungen wie etwa Fußballstars innerhalb einer Sportsimulation. Besonders begehrten Belohnungen (z.B. Weltfußballer) haben dabei eine deutlich geringere Wahrscheinlichkeit, beim Öffnen einer LB zu erscheinen. Wissenschaftlicher Konsens herrscht weitestgehend darüber, dass LB als verdecktes Glücksspiel zu verstehen sind und als Einfallstor für problematisches Glücksspiel dienen können. Bei Adoleszenten wird die 12-Monats-Prävalenz an LB-Käufen auf 12-46% geschätzt. Eine Meta-Analyse konnte kürzlich einen positiven Zusammenhang zwischen Mikrotransaktionen (u.a. Lootboxen), Computerspielabhängigkeit und Glücksspielsucht zeigen. Bis dato fehlen jedoch Erkenntnisse zu longitudinalen Verläufen, insbesondere bei Minderjährigen.

Die beschriebene Studie verfolgte daher zwei Ziele: 1) die Ermittlung der Prävalenz von LB-Käufen bei Jugendlichen und 2) die Untersuchung der Zusammenhänge zwischen LB-Kauf, der Computerspielabhängigkeit und Online-Glücksspielstörung innerhalb von sechs Monaten.

### Methodik

Es wurde eine prospektive Kohortenstudie zu zwei Zeitpunkten im Abstand von sechs Monaten durchgeführt (2021). Insgesamt nahmen in einer repräsentativen Stichprobe 2.213 Jugendliche im Alter von 11-17 Jahren teil, davon waren 51% weiblich. Die Erhebung erfolgte online anhand eines eigens entwickelten Fragebogens zu Käufen von Lootboxen, der Internet Gaming Disorder Scale Kurzversion (IGD9-SF) und dem Fragebogen zur Online-Glücksspielstörung (OGD-Q).

### Ergebnisse

In der untersuchten Stichprobe spielten 91% der Jugendlichen Videospiele in den vergangenen 12 Monaten. 33% der Befragten kauften Lootboxen zu Erhebungszeitpunkt 1 und / oder 2. Insgesamt etwa 11% nutzten Online-Glücksspielangebote in dem genannten Zeitraum und davon wiesen 6-10% Hinweise für eine Online-Glücksspielsucht auf. Für den Zusammenhang zwischen Lootbox-Kauf bei T1 und Online-Glücksspiel zu T2 bestand ein relatives Risiko (RR) von 2,28. Das relative Risiko der Teilnehmenden, zu T1 Lootboxen zu kaufen und zu T2 klinische Probleme hinsichtlich des Online-Glücksspiels aufzuweisen, betrug 4,00. Ferner erfüllten 2% der Videospiele\*innen die Kriterien einer Computerspielsucht und Jugendliche, die zu T1



**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](mailto:bas@bas-muenchen.de)  
Web: [www.bas-muenchen.de](http://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](http://www.bas-muenchen.de)

IFT Institut für Therapieforschung  
[www.ift.de](http://www.ift.de)

Freie Wohlfahrtspflege  
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern  
[www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de](http://www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de)

**Geschäftsstelle:**  
Edelsbergstr. 10  
80686 München  
[info@lsgbayern.de](mailto:info@lsgbayern.de)  
[www.lsgbayern.de](http://www.lsgbayern.de)

Kooperationspartner:

**Freie Wohlfahrtspflege**  
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern



Lootboxen kauften, wiesen ein RR von 1,46 auf, zu T2 ein klinisches Problem mit Computerspielen zu haben.

### Diskussion

Der Kauf von Lootboxen scheint bei Jugendlichen ein weit verbreitetes und zeitlich stabiles Phänomen in der digitalen Spielewelt zu sein. Während ein positiver korrelativer Zusammenhang zwischen dem LB-Kauf und dem Online-Glücksspiel sechs Monate später festgestellt wurde, müssen die kausalen Zusammenhänge zwischen dem Kauf von LB und dem Auftreten einer Computerspielstörung und Glücksspielstörung weiter untersucht werden. Darüber hinaus handelt es sich um eine fragebogenbasierte Umfrage ohne gesicherte klinische Diagnostik, was in nachfolgenden Studien ergänzt werden sollte.

### Bedeutung für die Praxis

Ausgehend von der Annahme, dass es sich bei Lootboxen um eine Form des verdeckten Glücksspiels handelt, stellen Minderjährige (die nicht legal spielen dürfen) eine besonders zu schützende Bevölkerungsgruppe dar, da Kinder anfälliger für die Entwicklung einer problematischen Nutzung digitaler Medien zu sein scheinen, insbesondere wenn sie weitere Komorbiditäten aufweisen. Mögliche Implikationen könnten hier ein generelles Verbot von LB bei Minderjährigen und eine allgemeine Kennzeichnung als Glücksspielangebot sein, um somit auch das Bewusstsein für die potenziellen Risiken zu verbessern. Des Weiteren wird es zunehmend wichtiger, Informations- und Sensibilisierungskampagnen zu diesem Thema (für Familien und Minderjährige) in nicht-universitären Schulkontexten durchzuführen, da Lootboxen in der Bevölkerung weit verbreitet sind und weder von Kindern noch von deren Eltern bisher als Glücksspielangebot wahrgenommen werden.

### Quelle:

González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H. M. & Machimbarrena, J. M. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 107685.

Das Literaturreferat wurde erstellt von Mario Hierhager, 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](mailto:bas@bas-muenchen.de)  
Web: [www.bas-muenchen.de](http://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](http://www.bas-muenchen.de)

IFT Institut für Therapieforschung  
[www.ift.de](http://www.ift.de)

Freie Wohlfahrtspflege  
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern  
[www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de](http://www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de)

**Geschäftsstelle:**  
Edelsbergstr. 10  
80686 München  
[info@lsgbayern.de](mailto:info@lsgbayern.de)  
[www.lsgbayern.de](http://www.lsgbayern.de)

#### Kooperationspartner:

**Freie Wohlfahrtspflege**  
Landesarbeitsgemeinschaft Bayern



Bayerische Akademie  
für Sucht- und  
Gesundheitsfragen



Mental Health &  
Addiction Research