

03.10.2023 - 09:00 Uhr

## Gratis-Videospiele mit integrierten Käufen: Lootboxen verstärken Problematik



Lausanne (ots) -

**Bei Gratis-Videospielen mit integrierten Käufen sind Probleme zwar wenig verbreitet, aber ein kleiner Anteil von Spielenden gibt bedeutende Summen für solche Käufe aus oder spielt problematisch. Bei Spielen mit Lootboxen sind diese Probleme erheblich grösser. Die Stiftung Sucht Schweiz und das Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GREA) veröffentlichen heute die zweite Welle der eGames-Studie zum Verhalten in der Schweizer Bevölkerung im Bereich Gratis-Videospiele mit integrierten Käufen.**

2018 führten Sucht Schweiz und GREA die erste Studie zu den Gratis-Videospielen mit integrierten Käufen (In-Game-Käufe) durch. 2021 fand die zweite Studienwelle statt, bei der 752 Spielende befragt wurden, die solche Spiele spielten und mindestens einmal in den letzten 12 Monaten auch In-Game-Käufe getätigt hatten. Daneben fanden mit 11 Spielenden noch vertiefende Interviews statt. Die Studie wurde durch die *Interkantonalen Programme Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz* respektive *Ostschweiz*, das westschweizer *Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu* und den *Fondo gioco patologico Canton Ticino* finanziert.

### Ein kleiner Prozentsatz mit erheblichen Problemen

Videogames zu spielen und dabei auch In-Game-Käufe zu tätigen sind heute für viele Menschen ganz normale und problemlose Praktiken. Die eGames-Studie zeigt im Jahr 2021 eine relativ ausgeglichene Altersverteilung der Spielenden zwischen 18 und 59 Jahren. Nur rund ein Zehntel unter ihnen gibt mindestens wöchentlich Geld in solchen Spielen aus, meist eher kleine Summen, aber ein kleiner Anteil unter ihnen gibt täglich und zum Teil grössere Summen aus. Während sich die durchschnittlichen Ausgaben etwa 175 Franken pro Jahr betragen, wendet das ausgabenfreudigste Prozent der Spielenden im Schnitt 1800 Franken pro Jahr auf.

Den Spielenden wurden auch die zehn Fragen des "Internet Gaming Disorder Test" (IGDT-10) vorgelegt. Diese betreffen beispielsweise den vergeblichen Versuch, weniger Zeit mit Videospielen zu verbringen, die Nutzung von Videospielen, um eine negative Stimmung abzubauen, oder die Gefährdung von Schulresultaten oder Beziehungen durch das Spiel. Bei fünf (oder mehr) mit "oft" beantworteten Fragen wird von problematischem Gaming ausgegangen. Die Auswertung erbrachte einen Anteil von 1,2 % der Spielenden mit einem problematischem Spielverhalten. Diese Zahl erscheint relativ klein, aber die damit einhergehenden Probleme wie Verschuldung oder sozioprofessionelle Brüche können gravierend sein.

### In-Game-Käufe und Lootboxes: Gamblification ist Boden für Probleme

In den letzten Jahren konnte eine sogenannte "Gamblification" vieler Videospiele beobachtet werden. Speziell Lootboxen vermischen die Grenzen von Video- und Glücksspielen, da mit Geldeinsatz ein Zufallsgewinn erzielt werden kann. Und die Lootboxen haben einen erheblichen Einfluss auf die Ausgaben und die Entwicklung des problematischen Spiels: Rund ein Drittel der Befragten geben an, dass Lootboxen sie zu Käufen anreizen. Spielende, die Lootboxen kaufen, gaben im Jahr vor der Befragung im Schnitt mehr als doppelt so viel Geld im Spiel aus wie andere Spielende (338 Franken gegenüber 140 Franken), und sie weisen im Schnitt eine höhere IGDT-Punktzahl auf. Insbesondere geben knapp 19 % der Spielenden, die Lootboxen kaufen, an,

oft oder manchmal mehr Geld auszugeben als sie es eigentlich vermögen, und 7,8 % haben wegen Videospiele finanzielle Probleme. Das sind fast vier Mal resp. zweieinhalbmal so viele wie bei Spielenden, die keine Lootboxen kaufen.

### **Die Politik muss jetzt handeln**

In der Schweiz sind In-Game-Käufe gesetzlich nicht geregelt. Der Nationalrat hat am 3. Mai dieses Jahres ein Postulat angenommen, das vom Bundesrat einen Bericht anfordert, in dem er aufzeigt, welche verschiedenen Arten von Mikrotransaktionen eine Gefahr im Hinblick auf Suchtverhalten darstellen. Gegebenenfalls soll er aufzeigen, mit welchen Mitteln der Bund diese Gefahr bekämpfen könnte.

Als Schlussfolgerung der Studie "eGames" plädieren Sucht Schweiz und das GREA für eine strikte Regulierung oder ein Verbot von Lootboxen, wie es auch schon in Belgien gilt. Tatsächlich haben Lootboxen die Charakteristiken von Geld- und Glücksspielen, ohne als solche wahrgenommen oder geregelt zu sein, und verursachen erhebliche Probleme im Zusammenhang mit Videogames.

### **Weitere Informationen**

Die Studie kann hier heruntergeladen werden:

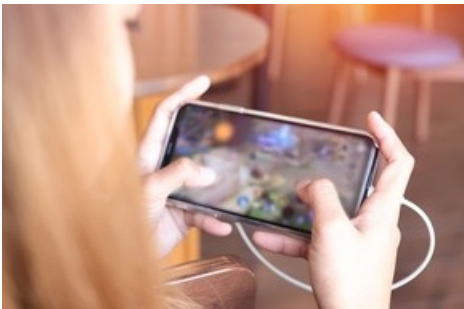
<https://www.suchtschweiz.ch/publication/free-to-play-videospiele-eine-mischung-aus-videospielen-und-gluecks-und-geldspielen/>

Pressekontakt:

Markus Meury, Mediensprecher Sucht Schweiz, 021 321 29 63

Camille Robert, Co-Generalsekretärin GREA, 078 891 39 41

### **Medieninhalte**



Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100000980/100911942> abgerufen werden.