

Zusammenfassung der Masterthesis von Simon Müller

Einflüsse von Lootbox-Käufen auf die Video- und Glücksspielnutzung bei Jugendlichen: Eine Querschnittsstudie

Ausgangslage: Im Kontext von Videospielen haben in den vergangenen Jahren Mikrotransaktionen, insbesondere Lootboxen (LB), an Bedeutung zugenommen. Als LB wird ein virtueller Behälter bezeichnet, welcher in einem Videospiel erworben wird und für Käufer_innen zufalls- oder wahrscheinlichkeitsbasiert Gegenstände oder Modifikationen enthält. Mehrere Übersichtsarbeiten mit überwiegend erwachsenen Teilnehmenden zeigen einen Zusammenhang zwischen LB-Nutzung und problematischer Videospiel- bzw. Glücksspielnutzung. Im Gegensatz zu anderen europäischen Ländern sind LB in der Schweiz nicht reguliert.

Zielsetzung: Ziel unserer Arbeit war, diesen Zusammenhang erstmalig im Kanton Zürich bei einer Stichprobe von Jugendlichen im Alter von durchschnittlich knapp 14 Jahren zu untersuchen.

Methodik: Die vorliegende Querschnittsstudie ist eine Sekundärdatenanalyse von 1'005 befragten Schüler_innen der Sekundarstufe. Die Datenerhebung erfolgte an fünf Schulen zwischen Februar 2022 und Oktober 2023. Mittels statistischer Regressionsanalysen wurden Zusammenhänge untersucht zwischen dem Risky-Lootbox-Index (RLBI) und einer problematischen Videospielnutzung, sowie zwischen RLBI und Online-Glücksspielteilnahme. Zudem wurden Prävalenzdaten ermittelt.

Ergebnisse: In der Subgruppe der 638 mindestens wöchentlich videospielenden Teilnehmenden lag die LB-Nutzungsprävalenz bei rund 30%. Rund 9% zeigten eine problematische Videospielnutzung und 8.5% haben in den letzten 12 Monaten an Online-Glücksspielaktivitäten teilgenommen. Der Zusammenhang zwischen LB-Nutzung und problematischer Videospielnutzung ist recht stark ($\beta=.31$). Derjenige zwischen der LB-Nutzung und einer allfälligen Online-Glücksspielteilnahme ist ebenfalls signifikant, aber nur sehr schwach ($OR=1.07$).

Schlussfolgerungen: Die Nutzung von Lootboxen ist bei Jugendlichen stark verbreitet und mit einem erhöhten Risiko für eine Abhängigkeitserkrankung assoziiert. Der Jugendschutz im Bereich Online-Glücksspiel ist lückenhaft. Eine Regulierung von LB leistet aus Public-Health-Sicht einen Beitrag zur Prävention von psychischen Belastungen von Jugendlichen.