

# Gefahr Onlinespiele



Parilov - stock.adobe.com

Pressegespräch am 15. März 2024

## Ihre Gesprächspartner:

- AK-Präsident Josef Pessler
- Markus Meschik, PhD, Projektleitung Universität Graz

AK-Hotline ☎ 05 7799-0

 **#deineStimme**



Steiermark 16.4. – 29.4.2024

# Onlinespielen mit Geld: Wie Games unsere Kinder süchtig machen

**Lootboxen, Pay-to-Win, Skin Betting – Ergebnisse des Forschungsprojekts „Insert Coin to Continue“ an der Universität Graz zeigen, wie viel Geld Kinder und Jugendliche in angeblich kostenfreien Spielen ausgeben. Die Arbeiterkammer fordert bessere Regulierungen und Aufklärung, um Spielsucht bei der Jugend vorzubeugen.**

Digitale Spiele stellen mit Umsätzen von mehr als 200 Milliarden US-Dollar im Jahr längst die wichtigste Einnahmequelle der Unterhaltungsindustrie dar. Ein Großteil dieser Beträge wird mit sogenannten In-Game-Käufen umgesetzt – optionale Käufe im Spiel, zu denen Spieler:innen oft verleitet werden. Eine beliebte Variante sind sogenannte „Lootboxen“. Dies sind digitale Schatzkisten, die Objekte enthalten können, die manchmal einen Spielvorteil mit sich bringen. Die Frage, ob diese Lootboxen unter das Glücksspielgesetz fallen, wird bereits vor Gericht verhandelt. Dabei gibt es aber noch Unklarheiten: Wie hoch ist das genaue Ausmaß von In-Game-Käufen eigentlich, vor allem bei einer jüngeren Zielgruppe? Die vorliegende Studie füllt diese Wissenslücke, findet dabei weitere Ähnlichkeiten zu Glücksspiel sowie andere verführerische Wege zum Geldausgeben wie Pay-to-Win um die eigene Schlagkraft zu erhöhen oder Skin Betting, bei dem ein begehrtes Aussehen eines Charakters oder Objekts auf illegalen Websites zu realem Geld gemacht werden kann.

## Studie

„Insert Coin to Continue“ zeigt in einer repräsentativen Erhebung unter 2.610 österreichischen Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 25 Jahren, wie sich Geldausgaben in digitalen Spielen gestalten. Darüber hinaus wurden 29 Betroffene, die größere Geldbeträge ausgaben, in qualitativen Interviews auf ihre Motive hin untersucht.

Studienleiter **Markus Meschik**: „Wir liefern mit dieser Studie valide Daten darüber, wieviel Geld Jugendliche für In-Game Käufe ausgeben. Gezeigt wird auch, dass manipulative Techniken zum Geldausgeben eingesetzt werden, die starke Ähnlichkeit zum Glücksspiel aufweisen. Die erhobenen Werte sind bedenklich und ein Auftrag an die Politik, zum Schutz der Jugend tätig zu werden.“

## Ergebnisse der Studie

- Geldausgaben in Spielen sind normalisiert: 55 Prozent der Befragten gaben schon einmal Geld in einem Videospiele aus - männliche Befragte taten dies deutlich öfter
- Durchschnittlich gibt jede Person 170 Euro im Jahr aus, wobei die Höhe der Ausgaben ungleich verteilt ist - einige wenige geben sehr viel Geld aus. Solche Konzentrationen können auch im traditionellen Glücksspiel beobachtet werden
- Manipulative Mechaniken der Spielehersteller:innen sowie Werbung durch Influencer:innen tragen dazu bei, dass auch finanziell benachteiligte Spielende hohe Geldmengen ausgeben
- Mit höheren Geldausgaben ist auch eine höhere Wahrscheinlichkeit einer Suchterkrankung gegeben. Bei den zehn Prozent der Spielenden mit den höchsten Geldausgaben ist die Wahrscheinlichkeit für eine Suchterkrankung mehr als fünffach erhöht.

## Regulierungsvorschläge

Die vielen Ähnlichkeiten mit Glücksspiel und das erhöhte Suchtpotenzial zeigen die dringende Notwendigkeit gesetzlicher Regulierungsmaßnahmen. Dazu gehören eine genaue Identifizierung der Spieler:innen („Know-Your-Customer“), eine Erhöhung der Hemmschwellen bei In-Game-Käufen, Möglichkeiten zur Fremd- und Selbstsperre sowie die Regulierung von Guthabekarten, die eine der beliebtesten Kaufoptionen für Kinder darstellen.

AK-Präsident **Josef Pessler:** „Kinder sind unsere Zukunft. Deshalb versucht die steirische Arbeiterkammer seit Jahren die soziale Kompetenz von Kindern und Jugendlichen zu stärken, etwa durch unsere Mobbing- und Cybermobbingberatung und den Studien dazu. Wir werden weiter für das Thema sensibilisieren und Schulungen anbieten. Diese Studie zu Onlinespielen zeigt uns, dass die Gefahren der virtuellen Welten sehr real sind und besonders im Bereich von Kindern und Jugendlichen durch gesetzliche Regelungen entschärft werden müssen.“

## Konkrete Maßnahmen notwendig

- Gesetzliche Regelungen sind dringend notwendig um die höchst vulnerable Gruppe der Kinder und Jugendlichen bestmöglich zu schützen
- Lootboxen als Glücksspiel einstufen und verbieten
- Möglichkeit der Fremd- und Selbstsperre im Spiel schaffen
- Hemmschwelle zwischen den In-Game-Käufen erhöhen, eine Abkühlphase einbauen
- Regulierung von Guthabekarten; Anhebung des Kaufalters auf 18 Jahre
- Workshops und Elternabende mit der Fachstelle enter um Bewusstsein zu schaffen, wie mit Computerspielen und zu viel an Bildschirmzeit besser umgegangen werden kann

Finanziert wurde die Erhebung von der Arbeiterkammer Steiermark, dem Jubiläumsfonds der ÖNB, der netidee, dem Land Oberösterreich und der Arbeiterkammer Vorarlberg.

### Kontakt

Markus Meschik, PhD, Projektleitung Universität Graz

markus.meschik@uni-graz.at

+43650 70 29 314

Mag.<sup>a</sup> Alexandra Hörmann, AK-Bereichsleiterin Bildung

alexandra.hoermann@akstmk.at

+435 7799