

Research Brief

# Gaming in Österreich: Ausmaß und suchtrelevante Problemfelder

Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsbefragung

---

Alexandra Puhm, Julian Strizek  
Dezember 2023

---

## Ausgangslage

Digitale Medien nehmen einen wichtigen Stellenwert in der Freizeitgestaltung junger Menschen ein, wobei der Nutzung von Social Media und digitalen Spielen eine besondere Bedeutung zukommt. Neben zahlreichen Benefits, welche diese digitalen Anwendungen für User:innen haben, wird ihre (zeit)intensive Nutzung auch mit zahlreichen nachteiligen Effekten wie beispielsweise einem suchtartigen Gebrauch in Verbindung gebracht.

Der vorliegende Research Brief ist Teil des von der Stiftung Anton Proksch-Institut finanzierten und vom Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz (BMSGPK) kofinanzierten Forschungsprojekts *Gaming und die Nutzung von Social Media unter suchtspezifischen Aspekten*. Der Fokus liegt dabei auf der Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene sowie pandemiebedingten Veränderungen, da rezente Studien besonders bei Gaming und Social Media gestiegene Nutzungszeiten nach Ausbruch der COVID-19-Pandemie auswiesen (z. B. Thomasius 2020).

Im vorliegenden Research Brief erfolgt ein Überblick über die (problematische) Nutzung digitaler Spiele bei Adoleszenten (bis 25 Jahre) auf Basis einer in mehreren Erhebungswellen durchgeführten rezenten Repräsentativerhebung in der österreichischen Wohnbevölkerung ab 15 Jahren (Strizek et al. 2021; Strizek et al. 2023). Zudem werden Veränderungen im Spielverhalten im Zeitverlauf der Pandemie und Zusammenhänge mit psychischen Belastungen und sonstigen Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial (Einnahme legaler und illegaler Substanzen sowie Nutzung von Glücksspiel) dargestellt und die Ergebnisse für Österreich mit jenen anderer nationaler und internationaler Studien in Beziehung gesetzt.

## Studienlage zur Nutzung digitaler Spiele und Gaming Disorder

Einer Studie aus Deutschland zufolge nutzen 72 Prozent der Jugendlichen im Alter von zwölf bis 19 Jahren **digitale Spiele** in einem **täglichen Ausmaß bzw. mehrmals wöchentlich**, wobei dies männliche Jugendliche (84 %) häufiger berichten als weibliche (59 %) (Feierabend et al. 2021). Vergleichbare Daten zeigen sich in einer weiteren rezenten deutschen Studie: 68 Prozent der befragten Zehn- bis 18-Jährigen nutzen digitale Spiele an mindestens fünf Tagen in der Woche, Burschen deutlich häufiger als Mädchen (Thomasius 2020).

Gaming wird traditionell als eine vorwiegend männliche Domäne beschrieben, obwohl Nutzerdaten<sup>1</sup> mittlerweile ein weitgehend ausgeglichenes Geschlechterverhältnis zeigen. Das Schließen dieses Gender-Gaps in den letzten Jahren führen King/Potenza (2020) auf die Diversifizierung des Spielesektors zurück. Diese manifestiert sich z. B. in Innovationen in Spielgenres (z. B. Rollenspiele, Puzzles wie z. B. Candy Crush), einer größeren Vielfalt nutzbarer Endgeräte (z. B. Smartphones) und einer damit verbundenen erhöhten Verfügbarkeit, einer stärkeren Betonung kooperativer Spielelemente (z. B. Teamplay-Optionen) sowie in der Verlinkung mit sozialen Medien bzw. der Einbettung darin, die allesamt die Attraktivität digitaler Spiele für Frauen erhöht haben (King/Potenza 2020).

Befragungsdaten zeigen hingegen **Geschlechtsunterschiede** dahingehend, dass männliche Personen nach wie vor häufiger digitale Spiele nutzen und eine höhere Prävalenz problematischer Nutzungsformen aufweisen (Kim et al. 2022; Paulus et al. 2018; Stevens et al. 2021). Unterschiede zwischen Gamerinnen und Gamern zeigen sich zudem hinsichtlich Spielgewohnheiten, Motiven, Erfahrungen (Lopez-Fernandez et al. 2019) und Spielgenres. Gamerinnen spielen bevorzugt Spiele aus den Genres Casual Games, Simulationen und Puzzles, während Gamer eher Spiele mit einer kompetitiven Struktur bevorzugen (King/Potenza 2020). Die unterschiedlichen Befunde in Bezug auf die Geschlechterverteilung einerseits laut Nutzerdaten, andererseits laut Befragungsdaten können unter anderem mit Selektionseffekten bei nicht probabilistischen Stichproben<sup>2</sup> erklärt werden oder damit, dass Spielerinnen bestimmter Genres (wie Casual Games) zwar in Nutzerdaten als Gamerinnen ausgewiesen werden, sich in einer Befragung aber nicht als solche deklarieren.

Die **Prävalenzen von Gaming Disorder** zeigen eine enorme Spannweite, die nach gängiger Fachmeinung zumindest teilweise auf die Heterogenität der eingesetzten Studiendesigns (Zielgruppen, Stichprobendesign, eingesetzte Screeningtools) und nicht auf tatsächliche Prävalenzunterschiede in den untersuchten Populationen zurückzuführen ist (Kim et al. 2022). Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen zeigen Metaanalysen weltweite Prävalenzen zwischen 1,6 Prozent (Müller et al. 2015) und zwei Prozent (Paulus et al. 2018). In einer rezenten deutschen Studie erfüllen 2,7 Prozent der Jugendlichen (3,7 % Burschen, 1,6 % Mädchen) im Alter von zehn bis 17 Jahren die Kriterien einer Gaming Disorder (Thomasius 2020). Der höhere Anteil einer Gaming Disorder unter Gamern im Vergleich zu Gamerinnen wird zum einen mit geschlechtstypischen Risikofaktoren, etwa hinsichtlich Spielpräferenzen (z. B. Männer bevorzugen Spielgenres, die zeitintensiver sind), oder mit neurobiologischen Unterschieden erklärt, zum anderen wird dieser Befund aber auch mit Verweis auf methodische Aspekte (z. B. Stichprobenszusammensetzung) relativiert (King/Potenza 2020).

Im Zusammenhang mit einer suchtartigen Nutzung digitaler Spiele erhalten Ausgaben (sog. Mikrotransaktionen; vgl. Glossar) für den Kauf virtueller Gegenstände sowie **Lootboxen** (für eine ausführliche Beschreibung vgl. Glossar) eine besondere Aufmerksamkeit. Während Mikrotransaktionen unter anderem wegen der – in Summe hohen – Ausgaben oder des Anreizes zu einem höheren

---

1

In Europa machen Frauen ca. 47 % der Spieler:innen aus. <https://www.gamesindustry.biz/european-market-report-growing-revenues-growing-workforce-and-older-gamers#:~:text=Video%20Games%20Europe%20also%20reported,25%25%20between%20six%20and%2017.> [Zugriff am 11. 12. 2023]

2

Wenn eine Teilnahme an einer Studie nicht durch eine Zufallsauswahl erfolgt, sondern die Rekrutierung auf Basis vorhandener bzw. einschlägiger Kommunikationskanäle (auch Schneeballsampling genannt) vorgenommen wird, ist anzunehmen, dass die Wahrscheinlichkeit einer Teilnahme stark damit korreliert, in welchem Ausmaß Interesse an dem Befragungsthema besteht bzw. dieses auch ein Problem darstellt.

Engagement in digitalen Spielen (McCusker 2001) kritisch gesehen werden, stehen Lootboxen wegen ihrer Ähnlichkeit mit Glücksspiel und der Gefahr des Wechsels zu kostenpflichtigem Glücksspiel in der Kritik (Puhm et al. 2020). Ausgaben für Lootboxen korrelieren mit problematischem Glücksspiel in sämtlichen Altersgruppen (Wardle/Zendle 2021; Zendle/Cairns 2018; Zendle et al. 2019). Mittlerweile konnten erste Längsschnittstudien zeigen, dass Ausgaben für Lootboxen ein Prädiktor für die spätere Teilnahme an kostenpflichtigem Glücksspiel sind (Brooks/Clark 2023).

Während der **coronabedingten Lockdowns bzw. Phasen mit Kontaktbeschränkungen** wurden weltweit eine zunehmende Nutzungsdauer und eine steigende Anzahl täglicher Spieler:innen beobachtet (King et al. 2020b; King et al. 2022; Nilsson et al. 2022; Strizek et al. 2021). Bei zwölf- bis 19-jährigen Jugendlichen zeigte eine deutsche Studie einen starken Anstieg der täglichen Nutzungsdauer im ersten Pandemiejahr 2020, der auch von einem weniger starken Rückgang im Folgejahr nicht vollends kompensiert wurde (2019: 81 min., 2020: 121 min., 2021: 110 min.) (Feierabend et al. 2021). Eine weitere deutsche Studie zeigte einen Anstieg besonders bei Kindern und Jugendlichen mit einer riskanten/pathologischen Nutzung (Thomasius 2020). Gestiegene Nutzungszeiten zu Beginn der Pandemie bzw. Veränderungen im Spielverhalten zeigten sich nicht nur durch Bevölkerungsbefragungen, sondern auch in Analysen anbieterseitig gesammelter Spielerdaten. Zudem kam es auch zu veränderten Spielpräferenzen wie etwa einer gestiegenen Nutzung von Multiplayerspielen, was als Versuch der Kompensation des Verlusts sozialer Kontakte in diesem Zeitraum interpretiert wurde (Vuorre et al. 2021).

### **Erfassung einer problematischen Nutzung digitaler Spiele**

Mit der Diagnose *Internet Gaming Disorder* bzw. *Gaming Disorder* hat die pathologische Nutzung digitaler Spiele Eingang in die Diagnosehandbücher DSM-5 bzw. ICD-11 gefunden. Die Kriterien orientieren sich weitgehend an jenen substanzbezogener Süchte. Zur Erfassung der problematischen Nutzung digitaler Spiele mittels Befragungen liegen verschiedene auf Selbstauskünften basierende Screeningtools vor. Screeningtools haben zum Ziel, Personen mit einem *potenziell* krankheitswertigen Verhalten zu identifizieren. Nur ein Teil jener Personen, die dabei als problematische Spieler:innen identifiziert werden, haben jedoch auch eine klinisch relevante Problematik bzw. würde ihnen in einem klinischen Interview eine solche zugeschrieben werden. Eine unkritische Gleichsetzung von Prävalenzraten aus Befragungsdaten mit dem Ausmaß eines krankheitswertigen Verhaltens inkludiert damit die Gefahr einer Pathologisierung normaler Handlungen (King et al. 2020a).

### **Ergebnisse für Jugendliche und junge Erwachsene in Österreich**

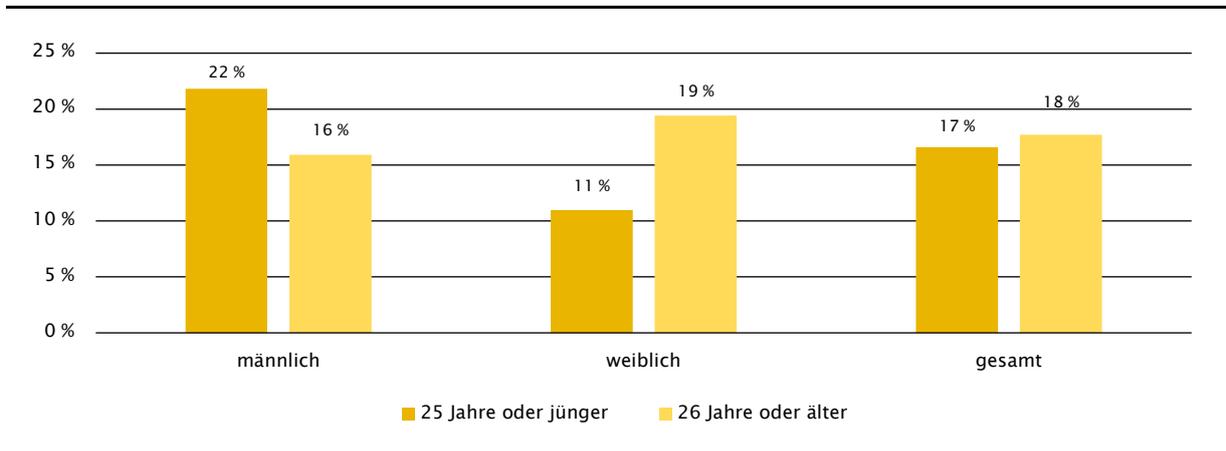
Die im Folgenden dargestellten Ergebnisse basieren auf Angaben von über **800 Personen zwischen 15 und 25 Jahren** aus einer repräsentativen Erhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial in der österreichischen Wohnbevölkerung, die in drei Erhebungswellen (Frühjahr 2020, Herbst 2020 und Frühjahr 2022) durchgeführt wurde (siehe Methodenbeschreibung am Ende des Factsheets).

#### *Spielfrequenz, Nutzungsdauer und Prävalenz einer problematischen Nutzung*

Insgesamt spielen Personen unter 25 Jahren ähnlich häufig **täglich oder fast täglich** digitale Spiele wie Personen im Alter von 26 oder mehr Jahren. Allerdings weisen einerseits Spielerinnen und andererseits Spieler voneinander gänzlich abweichende Altersstrukturen auf: Bei den Männern spielen

die jungen häufiger täglich oder fast täglich als die älteren, bei Frauen ist es hingegen umgekehrt (vgl. Abbildung 1).

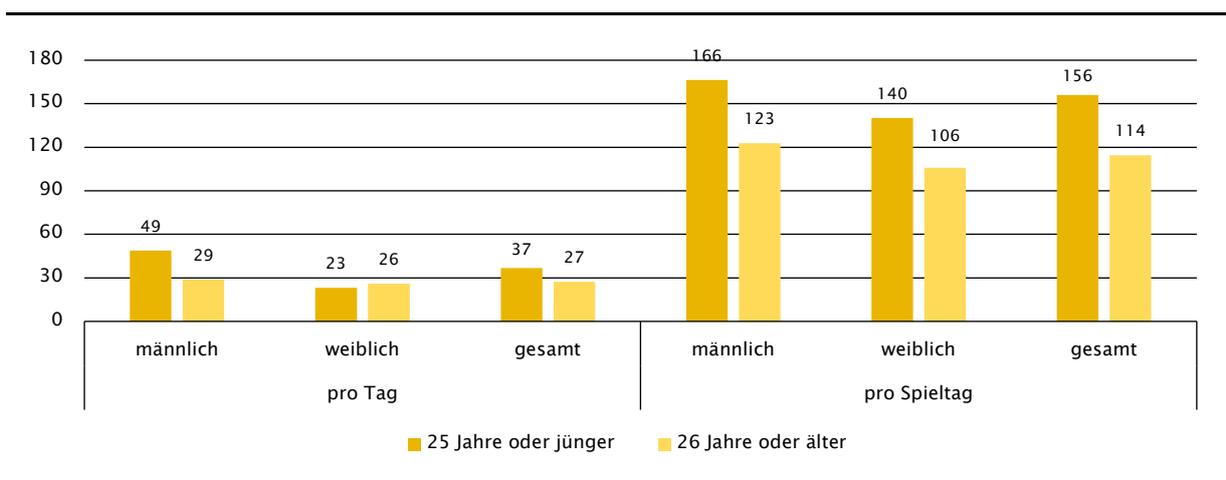
Abbildung 1:  
Tägliches / Fast tägliches Spielen nach Altersgruppen und Geschlecht



Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

Gemessen an der durchschnittlichen Spielzeit pro Tag, verbringen junge Männer bis 25 Jahre **doppelt so viel Zeit** mit digitalen Spielen wie Frauen in demselben Alter, und sie spielen auch intensiver je Spieltag (= höhere durchschnittliche Spieldauer pro Spieltag). Bei Personen im Alter von 26 und mehr Jahren zeigen sich deutlich geringere Geschlechtsunterschiede bei der gesamten Spielzeit, wenngleich auch hier Männer intensiver spielen als Frauen (vgl. Abbildung 2).

Abbildung 2:  
Durchschnittliche Spieldauer unter allen Befragten pro Tag und pro Spieltag nach Altersgruppen und Geschlecht (in Minuten)

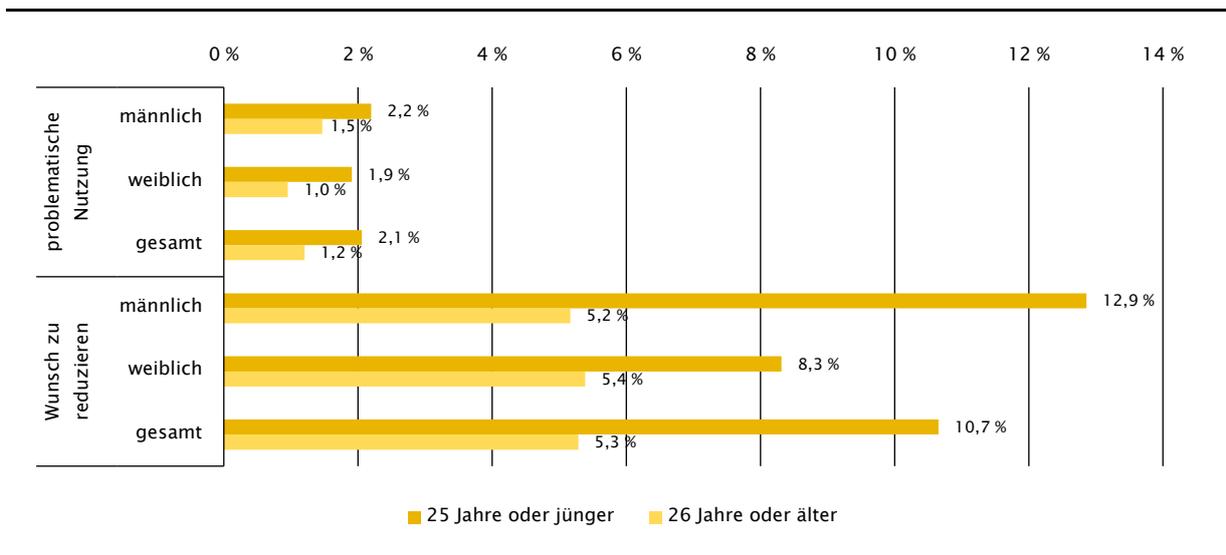


Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

Menschen bis 25 Jahre erfüllen fast doppelt so häufig die Kriterien für ein **problematisches Computerspielen** (vgl. Glossar und Methodenbeschreibung am Ende) als Personen im Alter von 26 Jahren oder älter (ca. 2 % vs. 1 %). Besonders in der jüngeren Altersgruppe der bis 25-Jährigen sind Unterschiede nach Geschlecht eher gering (vgl. Abbildung 3). Vornehmlich junge Männer berichten aber

häufig davon, dass sie (erfolgreich oder ohne Erfolg) ernsthaft versucht hätten, ihre Nutzungszeit zu reduzieren. Unter älteren Befragten wird dieser Wunsch deutlich seltener angeführt.

Abbildung 3:  
Problematische Nutzung digitaler Spiele und Wunsch nach Reduktion der Spieldauer nach Alter und Geschlecht



Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

### Ausgaben für Lootboxen

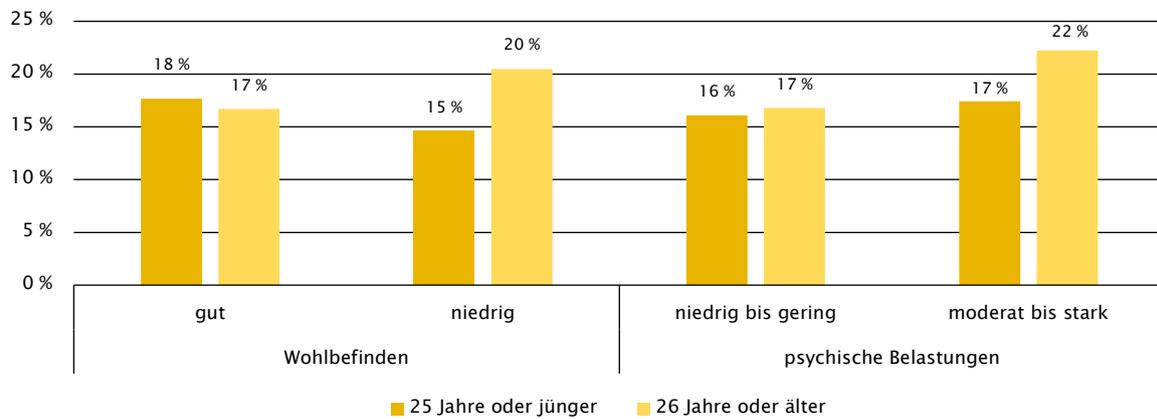
Lootboxen sind ein Gameelement mit Glücksspielcharakter (für eine ausführliche Beschreibung vgl. Glossar und Methodenbeschreibung). Menschen bis maximal 25 Jahre geben deutlich häufiger Geld für Lootboxen aus (ca. 8 % aller Befragten oder 12 % der Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben) als Personen, die 26 Jahre oder älter sind (ca. 2 % aller Befragten oder 4 % der Personen, die in den letzten 12 Monaten gespielt haben). Skin-Betting – also der Einsatz virtueller Gegenstände aus Spielen für Glücksspiel oder Wetten, um weitere virtuelle Gegenstände zu gewinnen – wird von ca. drei Prozent der Personen bis 25 Jahre und von weniger als einem Prozent all jener Personen berichtet, die älter als 26 Jahre sind. **Jugendliche und junge Erwachsene** sind also deutlich häufiger von der Monetarisierung des Computerspielens betroffen als ältere Personen.

### Nutzung digitaler Spiele, Wohlbefinden und psychische Belastungen

Der **Zusammenhang zwischen Spielfrequenz und Wohlbefinden bzw. psychischen Belastungen** (für eine ausführliche Beschreibung vgl. Glossar und Methodenbeschreibung) ist bei Personen bis 25 Jahre eher gering ausgeprägt. Insbesondere geht ein niedriges Wohlbefinden nicht mit einem höheren Anteil täglicher oder fast täglicher Nutzung digitaler Spiele einher und auch nicht mit einer höheren durchschnittlichen Spielzeit. Geringfügige Unterschiede zeigen sich lediglich in Hinblick auf eine erhöhte durchschnittliche Spielzeit bei Menschen bis 25 Jahre und mit moderaten bis starken psychischen Belastungen im Vergleich zu Altersgenossen ohne psychische Belastungen (45 Minuten vs. 33 Minuten pro Tag). Bei Personen im Alter von 26 Jahren oder älter lassen sich hingegen in puncto Spieldauer und -frequenz konsistente Unterschiede dahingehend feststellen, dass die **Computerspielintensität mit einem niedrigen Wohlbefinden und psychischen Belastungen** korreliert.

Abbildung 4:

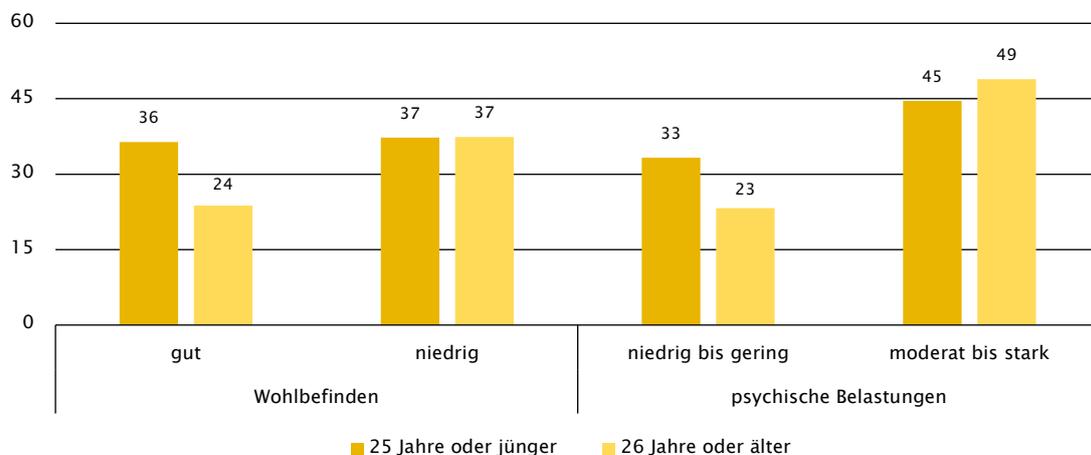
Zusammenhang zwischen täglichem / fast täglichem Spielen und psychischen Belastungen bzw. Wohlbefinden



Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

Abbildung 5:

Durchschnittliche Spieldauer und psychische Belastungen / Wohlbefinden

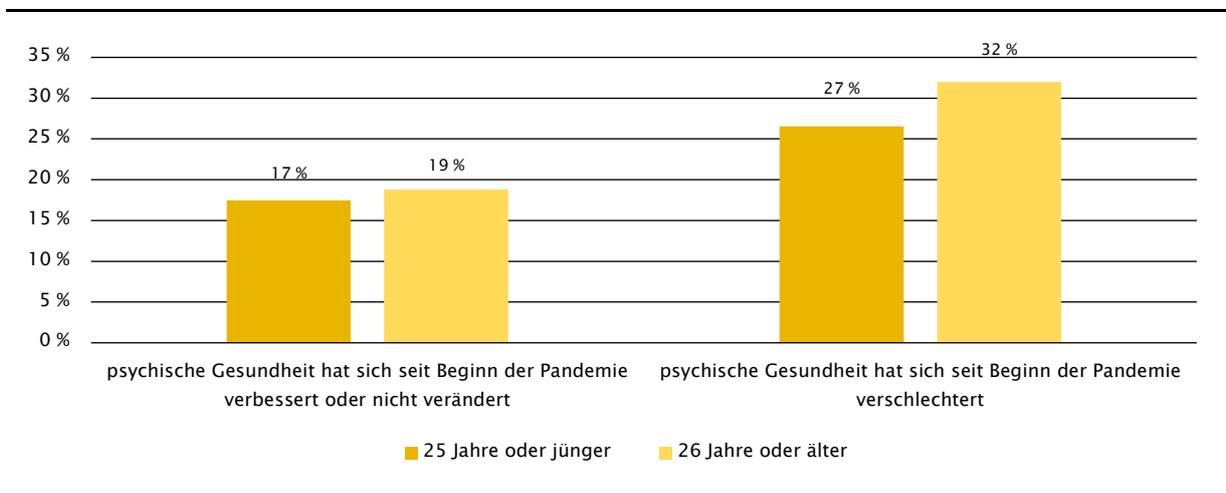


Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

Ein Viertel der jungen Menschen bis maximal 25 Jahre, deren psychische Gesundheit sich zwischen dem Beginn der Pandemie und der Erhebung im Jahr 2022 verschlechtert hat, berichtet auch von einer Steigerung des eigenen Spielverhaltens (vgl. Abbildung 6). Bei Personen bis maximal 25 Jahre, deren psychische Gesundheit zwischen dem Beginn der Pandemie und der Erhebung zumindest gleich geblieben ist, berichten deutlich seltener von einer Steigerung des Spielverhaltens. Bei Personen ab 26 Jahren zeigt sich ein sehr ähnliches Bild.

Abbildung 6:

Anteil der Personen, die seit Beginn der Pandemie ihr Computerspielverhalten gesteigert haben



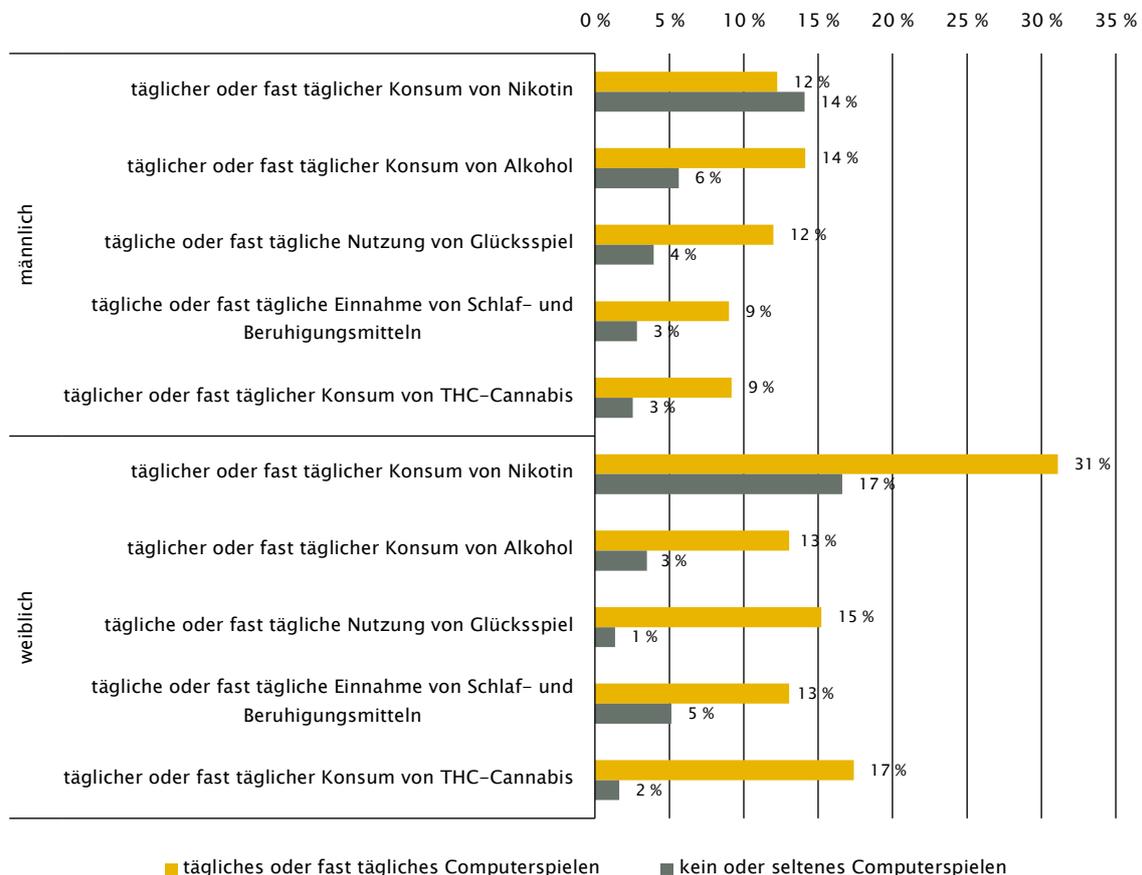
Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

#### *Andere Konsum- und Verhaltensmuster mit Suchtpotenzial*

Personen, die maximal 25 Jahre alt sind und täglich bzw. fast täglich Computerspiele nutzen, **konsumieren auch deutlich häufiger psychoaktive Substanzen in einem täglichen oder fast täglichen Ausmaß** (einzige Ausnahme: Zigarettenkonsum bei jungen Männern). Gleiches gilt auch für die Nutzung von Glücksspiel. Bei weiblichen Jugendlichen bzw. jungen Frauen zeigt sich ein stärkerer Zusammenhang zwischen täglichem bzw. fast täglichem Computerspielen und anderen Konsum- oder Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial als unter jungen Männern (vgl. Abbildung 7). Bei älteren Menschen (26 Jahre oder älter; grafisch nicht dargestellt) zeigt sich eine deutlich geringere Korrelation zwischen der täglichen Nutzung digitaler Spiele und dem täglichen oder fast täglichen Konsum von Substanzen bzw. ebensolchen Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial, wenngleich sich auch hier ein positiver Zusammenhang zeigt.

Abbildung 7:

Täglicher bzw. fast täglicher Konsum psychoaktiver Substanzen und tägliche bzw. fast tägliche Nutzung von Glücksspiel bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen nach Computerspielverhalten und Geschlecht



Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

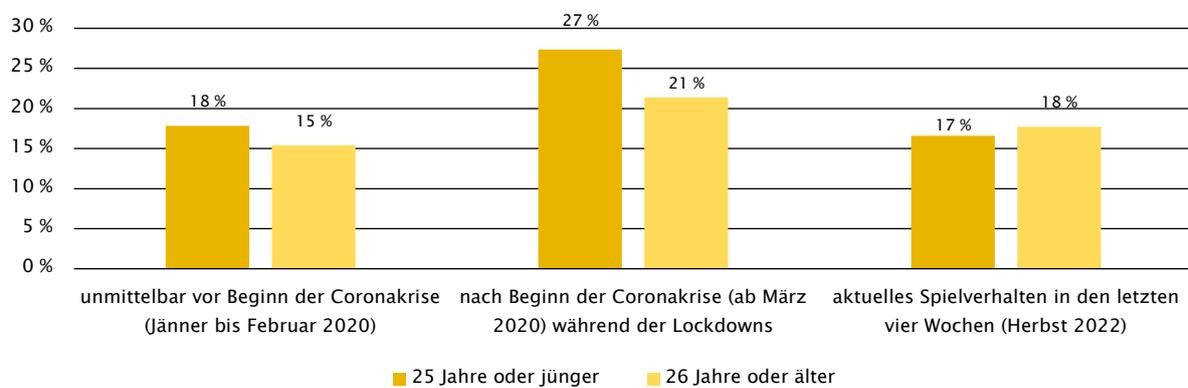
### Veränderungen im Spielverhalten während des Pandemieverlaufs

Während der Lockdowns im Rahmen der COVID-19-Pandemie kam es zu einem Anstieg des täglichen bzw. fast täglichen Computerspielens. Im Herbst 2022 lag dieser Anteil aber wieder auf etwa demselben Niveau (für Menschen bis 25 Jahre sogar leicht drunter) wie vor Beginn der Pandemie.

Auch die durchschnittliche Spieldauer hat sich in den vier Wochen vor der Befragung im Herbst 2022 im Vergleich zu jener vor Pandemiebeginn nur geringfügig verändert: Bei Menschen bis 25 Jahre sank sie von durchschnittlich 41 Minuten pro Tag auf 37 Minuten und bei Menschen ab 26 Jahren stieg sie von 24 auf 27 Minuten pro Tag.

Abbildung 8:

Veränderungen des Anteils täglichen bzw. fast täglichen Computerspiels während der COVID-19-Pandemie



Quelle: Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial 2022 (Welle 3)

## Zusammenschau der Ergebnisse

Mit 22 Prozent der Männer und elf Prozent der Frauen unter 25 Jahren spielen in dieser Altersgruppe Männer doppelt so häufig wie Frauen täglich bzw. fast täglich digitale Spiele. Gamer verbringen im Vergleich zu Gamerinnen in dieser Altersgruppe doppelt so viel Zeit mit digitalen Spielen und zeigen auch eine höhere Spieldauer pro Spieltag. Dieser Geschlechterunterschied geht mit Ergebnissen anderer Studien konform (Feierabend et al. 2021; Thomasius 2020). Bei etwa zwei Prozent der Befragungsteilnehmer:innen unter 25 Jahren – und damit doppelt so häufig wie bei Personen über 25 Jahre – kann von einer problematischen Nutzung digitaler Spiele ausgegangen werden. Auch diese Prävalenzen stehen im Einklang mit internationalen Daten zur Internet Gaming Disorder in dieser Altersgruppe (z. B. Paulus et al. 2018).

In der aktuellen Befragung geben Befragte unter 25 Jahren deutlich mehr Geld für den Kauf von Lootboxen aus als Personen über 25 Jahre (8 % vs. 2 %), ebenso setzen sie häufiger virtuelle Gegenstände aus digitalen Spielen für Glücksspiel oder Wetten ein. Aufgrund des Zusammenhangs zwischen dem Kauf von Lootboxen und Glücksspielproblemen sollte ein vermehrtes Augenmerk auf diese Gruppe gelegt werden (Wardle/Zendle 2021).

Seit Beginn der Coronapandemie wurden vermehrt Zusammenhänge zwischen Gaming und psychischen Belastungen untersucht. In der vorliegenden Befragung zeigt sich in der jüngeren Altersgruppe kein Zusammenhang zwischen der Spielfrequenz und einem geringen Wohlbefinden bzw. psychischen Belastungen, sehr wohl aber bei Personen ab 26 Jahren. Allerdings hat ein Viertel der unter 25-Jährigen, deren psychische Gesundheit sich mit Pandemiebeginn verschlechtert hatte, sein Spielverhalten gesteigert.

Bisherige Erkenntnisse zum Zusammenhang zwischen Computerspielen und Substanzkonsum variieren stark für unterschiedliche Substanzen, Subgruppen und Spielverhaltensweisen (Burleigh et al. 2019; Strizek 2022). Überraschend konsistent stellen sich hingegen die Zahlen der vorliegenden Erhebung dar: Personen bis 25 Jahre mit einer täglichen bzw. fast täglichen Nutzung digitaler Spiele konsumieren deutlich häufiger psychoaktive Substanzen, wobei dieser Zusammenhang für Frauen in dieser Altersgruppe stärker ausgeprägt ist als für ihre männlichen Pendanten.

## Glossar und Methodenbeschreibung

**Stichprobenbeschreibung:** Insgesamt standen Rückmeldungen von 809 Personen im Alter bis maximal 25 Jahre für Auswertungen zur Verfügung, deren Angaben mit jenen von 5.611 Personen im Alter von 26 Jahren oder älter verglichen werden konnten. Sämtliche Angaben wurden so gewichtet, dass sie nach Alter und Geschlecht für die jeweilige Altersgruppe der österreichischen Wohnbevölkerung repräsentativ sind.

**Wohlbefinden und psychische Belastungen:** Zur Messung von Wohlbefinden und psychischen Belastungen kam einerseits der WHO-5-Fragebogen zur Messung des Wohlbefindens (Topp et al. 2015) und andererseits der *Patient Health Questionnaire for Depression and Anxiety* (PHQ-4, Kroenke et al. 2009) zum Einsatz, die aus fünf bzw. vier Items bestehen und im Fragetext jeweils auf den Zeitraum der letzten vier Wochen vor der Erhebung eingeschränkt wurden.

**problematische Nutzung digitaler Spiele:** Das Ausmaß eines problematischen Computerspiels wurde anhand des *Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10)* gemessen (Király et al. 2015). Bei der Formulierung der Items wurde, abweichend von der Originalskala, allgemein nach Computerspielen gefragt und nicht spezifisch nach Onlinegaming. Dies entspricht den Diagnosekriterien für eine Computerspielstörung in der ICD-11, die entgegen dem amerikanischen Diagnosemanual DSM-5® nicht zwischen Online- und Offlinespielen unterscheidet.

**Mikrotransaktionen:** Digitale Spiele sind in den meisten Fällen kostenlos zu spielen, und Spieleunternehmen verfügen über zahlreiche Strategien, um Erlöse zu generieren und Spieler:innen zu längeren Spieldauern zu motivieren. Dazu zählen In-Game- bzw. In-App-Käufe, bei denen virtuelle Gegenstände wie z. B. Ausrüstungsgegenstände oder zusätzliche Leben erworben werden können. Solche Käufe werden als Mikrotransaktionen bezeichnet, da sie, einzeln betrachtet, meist mit geringen Summen verbunden sind.

**Lootboxen** sind virtuelle „Schatzkisten“ und beinhalten Gegenstände, die den Spielerinnen und Spielern vor dem Kauf unbekannt sind und für diese einen unterschiedlichen Wert haben (z. B. unterschiedliche Seltenheit des Gegenstands oder Auswirkungen auf den Spielverlauf). Lootboxen werden wegen ihrer Intransparenz, den hohen Ausgaben dafür und ihrem Glücksspielcharakter kritisiert (Puhm et al. 2020).

**Skin-Gambling:** Bei Skins handelt es sich um virtuelle Gegenstände aus digitalen Spielen, die keinen Spielfortschritt bewirken, sondern ausschließlich dekorativen Charakter haben wie z. B. Verkleidungen oder Autolackierungen. Skins können außerhalb des Spiels, auf bestimmten Plattformen, als Einsatz für Glücksspiel oder Wetten genutzt werden, um weitere virtuelle Gegenstände zu gewinnen.

## Literatur

Brooks, Gabriel A; Clark, Luke (2023): The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults. In: *Computers in Human Behavior* 141 /:107605

- Burleigh, Tyrone L; Griffiths, Mark D; Sumich, Alex; Stavropoulos, Vasileios; Kuss, Daria J (2019): A systematic review of the co-occurrence of Gaming Disorder and other potentially addictive behaviors. In: *Current Addiction Reports* 6/:383–401
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Kheredmand, Hediye; Glöckler, Stephan (2021): JIM-Studie 2021: Jugend, Information, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest,
- Kim, Hee Sun; Son, Gaeun; Roh, Eun-Bin; Ahn, Woo-Young; Kim, Jueun; Shin, Suk-Ho; Chey, Jeanyung; Choi, Kee-Hong (2022): Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. In: *Addict Behav* 126/:107183
- King, Daniel L; Achab, Sophia; Higuchi, Susumu; Bowden-Jones, Henrietta; Müller, Kai W; Billieux, Joël; Starcevic, Vladan; Saunders, John B; Tam, Philip; Delfabbro, Paul H (2022): Gaming disorder and the COVID-19 pandemic: Treatment demand and service delivery challenges. In: *Journal of Behavioral Addictions* 11/2:243–248
- King, Daniel L; Chamberlain, Samuel R; Carragher, Natacha; Billieux, Joel; Stein, Dan; Mueller, Kai; Potenza, Marc N; Rumpf, Hans Juergen; Saunders, John; Starcevic, Vladan (2020a): Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review. In: *Clin Psychol Rev* 77/:101831
- King, Daniel L; Delfabbro, Paul H; Billieux, Joel; Potenza, Marc N (2020b): Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. In: *Journal of Behavioral Addictions* 9/2:184–186
- King, Daniel L; Potenza, Marc N (2020): Gaming disorder among female adolescents: a hidden problem? In: *Journal of Adolescent Health* 66/6:650–652
- Király, O.; Slezcka, P.; Pontes, H. M.; Urbán, R.; Griffiths, M. D.; Demetrovics, Z. (2015): Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. In: *Addictive Behaviors* 64/:253–260
- Kroenke, K.; Spitzer, R. L.; Williams, J. B.; Löwe, B. (2009): An ultra-brief screening scale for anxiety and depression: the PHQ-4. In: *Psychosomatics* 50/6:613–621
- Lopez-Fernandez, Olatz; Williams, A Jess; Griffiths, Mark D; Kuss, Daria J (2019): Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. In: *Frontiers in psychiatry* 10/:454
- McCusker, Christopher G (2001): Cognitive biases and addiction: an evolution in theory and method. In: *Addiction* 96/1:47–56
- Müller, Kai W; Janikian, Mari; Dreier, Michael; Wölfling, Klaus; Beutel, Manfred E; Tzavara, Chara; Richardson, Clive; Tsitsika, Artemis (2015): Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. In: *European Child & Adolescent Psychiatry* 24/:565–574
- Nilsson, Anders; Rosendahl, Ingvar; Jayaram-Lindström, Nitya (2022): Gaming and social media use among adolescents in the midst of the COVID-19 pandemic. In: *Nordic studies on alcohol and drugs* 39/4:347–361

- Paulus, Frank W; Ohmann, Susanne; Von Gontard, Alexander; Popow, Christian (2018): Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. In: *Developmental Medicine & Child Neurology* 60/7:645–659
- Puhm, Alexandra; Busch, Martin; Klein, Charlotte; Uhl, Alfred (2020): Digitale Konvergenz– Glücksspielelemente in internetbasierten Anwendungen. *Gesundheit Österreich, Wien*
- Stevens, Matthew W. R.; Dorstyn, Diana; Delfabbro, Paul H.; King, Daniel L. (2021): Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. In: *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry* 55/6:553–568
- Strizek, J.; Busch, M.; Puhm, A.; Schwarz, T. (2023): Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial: Auswertungen der dritten Erhebungswelle. *Gesundheit Österreich, Wien*
- Strizek, Julian (2022): Co-occurrence of (Online) Gaming and Substance Use: Perspectives from Austria. In: *Handbook of Substance Misuse and Addictions: From Biology to Public Health*. SpringerS. 2649–2665
- Strizek, Julian; Busch, Martin; Puhm, Alexandra; Schwarz, Tanja; Uhl, Alfred (2021): Repräsentativerhebung zu Konsum- und Verhaltensweisen mit Suchtpotenzial. *Gesundheit Österreich, Wien*
- Thomasius, R (2020): Mediensucht 2020–Gaming und Social Media in Zeiten von Corona: DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern, Jugendlichen (12–17 Jahre) und deren Eltern. In: Verfügbar unter <https://www.dakde/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2296282.html>:
- Topp, Christian Winther; Østergaard, Søren Dinesen; Søndergaard, Susan; Bech, Per (2015): The WHO-5 Well-Being Index: a systematic review of the literature. In: *Psychotherapy and psychosomatics* 84/3:167–176
- Vuorre, Matti; Zendle, David; Petrovskaya, Elena; Ballou, Nick; Przybylski, Andrew K. (2021): A large-scale study of changes to the quantity, quality, and distribution of video game play during a global health pandemic. In: *Technology, Mind, and Behavior* <https://doi.org/10.1037/tmb0000048/>:
- Wardle, Heather; Zendle, David (2021): Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: Results from a cross-sectional online survey. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24/4:267–274
- Zendle, David; Cairns, Paul (2018): Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. In: *PLoS One* 13/11:e0206767
- Zendle, David; Meyer, Rachel; Over, Harriet (2019): Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase. In: *Royal Society Open Science* 6/6:190049

---

Zitiervorschlag: Puhm, Alexandra; Strizek, Julian (2023): Gaming in Österreich: Ausmaß und suchtrelevante Problemfelder. *Research Brief*. *Gesundheit Österreich, Wien*

---