

# Glücksspielelemente in Handy-, Computer- und Videospielen für Kinder und Jugendliche

Ergebnisse einer Online-Umfrage vom 21.02. – 22.04.2022

Nicht nur klassische Glücksspiele im Internet gewinnen an Bedeutung. Auch durch simuliertes Glücksspiel oder glücksspielähnliche Elemente entstehen niedrigschwellige Angebote für Spieler\_innen, die ein Risiko bergen, einen problematischen Umgang mit Glücksspielen zu entwickeln<sup>1</sup>. Das Präventionsprojekt Glücksspiel der pad gGmbH führte im Auftrag der Senatsverwaltung für Wissenschaft, Gesundheit, Pflege und Gleichstellung eine Online-Umfrage mit dem Titel „Glücksspiel im Kinderzimmer“ durch. Ziel der Umfrage war es, mehr über die Einstellung zu und Wahrnehmung von Glücksspielelementen zu erfahren. Dazu wurden Fragen gestellt zu:

- ♣ der Meinung zu Glücksspielelementen
- ♣ dem eigenen Spielverhalten
- ♣ eigenen Kindern bzw. einem pädagogischen Hintergrund
- ♣ dem Spielverhalten der eigenen Kinder
- ♣ demographischen Angaben.

**Umfrage "Glücksspiel im Kinderzimmer"**

Finden Sie Glücksspielelemente in Handy-, Computer- und Videospielen für Kinder okay?

ja nein

**Sagen Sie uns Ihre Meinung!**  
<https://www.umfrageonline.com/s/gluecksspielelemente>

pad  
präventive, altersübergreifende  
Dienste im sozialen Bereich gGmbH

PRÄVENTIONS  
PROJEKT  
Glücksspiel

Mit freundlicher Unterstützung der  
Senatsverwaltung  
für Wissenschaft, Gesundheit,  
Pflege und Gleichstellung

BERLIN

Die Umfrage wurde über Facebook, PrevNet – das Fachportal für Suchtprävention, Schaufensterausgänge, Multiplikator\_innen sowie interne E-Mail Verteiler bekannt gemacht und beworben. Darüber hinaus wurde um eine Weiterleitung des Umfragelinks gebeten. Insgesamt nahmen 402 Personen an der Umfrage teil. Es werden die Antworten von 387 Befragten in die Auswertung eingeschlossen, die ausreichend Angaben gemacht haben. Die Angaben der Befragten sowie die Ergebnisse der Umfrage werden nachfolgend dargestellt.

*Hinweis:* Es ist zu beachten, dass die Umfrage nicht repräsentativ ist. Das heißt, dass die Ergebnisse lediglich das Antwortverhalten der 387 Teilnehmer\_innen widerspiegeln und nicht verallgemeinert werden können. Darüber hinaus ist zu beachten, dass einige Teilgruppen nur eine sehr geringe Personenzahl beinhalten. Bei einer grafischen Darstellung kann es zu Verzerrungen der Effekte kommen. Bei der Interpretation ist daher Vorsicht geboten. Des Weiteren wurden die Ergebnisse nur deskriptiv analysiert. Es lassen sich keine Rückschlüsse auf kausale Zusammenhänge ziehen. Auch der Einfluss von Störfaktoren (Confoundern) oder anderen Einflussvariablen (z.B. Moderatoren und Mediatoren) wurde nicht berücksichtigt. Darüber hinaus kann in den folgenden Analysen die Stichprobengröße n variieren, da bei einigen Berechnungen fehlende Werte nicht mit einbezogen werden. Die Stichprobengröße meint dabei die Anzahl der zur Berechnung zugrunde gelegten Daten.

<sup>1</sup> Meduna / Borowski et al. (2018): 6f

## Inhalt

|   |    |
|---|----|
| Definitionen.....   | 3  |
| Zusammenfassung.....  | 4  |
| 1. Beschreibung der Teilnehmenden .....                     | 5  |
| 2. (Glücks-) Spielverhalten der Befragten .....             | 6  |
| 3. Spielverhalten der Kinder .....                          | 7  |
| 4. Wissen über das Vorkommen von Glücksspielelementen ..... | 8  |
| 5. Geldeinsatz von Kindern für Glücksspielelemente.....     | 9  |
| 6. Einstellungen gegenüber Glücksspielelementen .....       | 10 |
| 7. Fazit .....  | 13 |
| Literatur .....   | 14 |
| Über das Präventionsprojekt Glücksspiel.....                | 14 |

## Definitionen

In der Umfrage werden unter Glücksspielelementen sowohl **Glücksspielsimulationen** als auch andere **glücksspielähnliche Elemente** gefasst. Die nachfolgenden Definitionen wurden auch den Umfrageteilnehmer\_innen vorgelegt, sodass die Antworten auf Grundlage der folgenden Definitionen gegeben wurden.

**Glücksspielsimulationen** sind klassischen Glücksspielen wie z.B. Automatenspielen, Glücksrädern, Roulette oder Poker nachempfunden. Trotz der Ähnlichkeiten werden sie nicht als Glücksspiel eingestuft, da entweder kein echtes Geld für die Teilnahme bezahlt wird und/oder kein echtes Geld gewonnen werden kann. In manchen Fällen gibt es aber die Möglichkeit, sich Vorteile oder weitere Versuche mit echtem Geld zu kaufen. Glücksspielsimulationen beruhen außerdem meist nicht auf Zufall, sondern ihnen liegen programmierte Algorithmen zugrunde.

**Glücksspielähnliche Elemente** sehen klassischen Glücksspielen nicht unbedingt ähnlich, funktionieren aber nach einem ähnlichen Prinzip. Es wird echtes Geld oder Spielgeld (In-Game-Währung) für eine Gewinnchance ausgegeben, bei der man das Ergebnis jedoch nicht vorhersehen kann. Ein Beispiel, bei dem häufig auch echtes Geld eingesetzt wird, sind Lootboxen (dt. „Beutekisten“). Die Gewinne in Lootboxen bestehen z.B. aus Gegenständen oder Charakteren, die für das Spiel wertvoll sind. Es kann jedoch auch sein, dass sich nur wert- bzw. nutzlose Dinge in der Box befinden. Lootboxen sind nur eine Form von glücksspielähnlichen Elementen.

In der folgenden Auswertung werden Glücksspielsimulationen und glücksspielähnliche Elemente mit „**GSE**“ abgekürzt.

# Zusammenfassung "Glücksspiel im Kinderzimmer" - Online Umfrage 2022

GSE = Glücksspielelemente



## Glücksspielelemente in digitalen Spielen der Kinder



35,8%

spielen Spiele mit GSE



14,6%

spielen Spiele ohne GSE



79,9%

spielen Spiele potentiell mit GSE



47,7% der Eltern wissen um die GSE



52,3% der Eltern wissen nicht um die GSE



25,0% der Eltern unterschätzen das Vorkommen von GSE



Eltern wissen doppelt so oft nicht, dass die Spiele ihrer Kinder GSE enthalten, wenn sie selbst noch nie Geld für GSE ausgegeben haben.



## Geld für Glücksspielelemente

1/3

Ein Drittel der Kinder hat schon einmal Geld für GSE ausgegeben.



Kinder, deren Eltern schon einmal Geld für GSE ausgegeben haben, investieren selbst häufiger Geld in GSE, als Kinder, deren Eltern noch kein Geld dafür ausgegeben haben (40,7% vs. 25,0%).



## Einstellung zu Glücksspielelementen



82,7% Zustimmung

"Glücksspielelemente haben auf Kinder u. Jugendliche im Vergleich zu Erwachsenen einen stärkeren Einfluss auf den eigenen, (späteren) Umgang mit Glücksspiel."

- Eltern stimmen der Aussage seltener zu als Menschen ohne Kinder.
- Pädagogische Fachkräfte stimmen der Aussage häufiger zu als alle anderen.

### Top 3 - Risiken



Leichte Verfügbarkeit



Unrealistische Gewinnerwartung



Förderung positiver Einstellung



### Monatliches Limit für In-Game-Käufe



20,9% wollen kein Limit



34,4% wollen ein Limit zw. 1-10€



79,1% fordern im Durchschnitt ein Limit von 36€



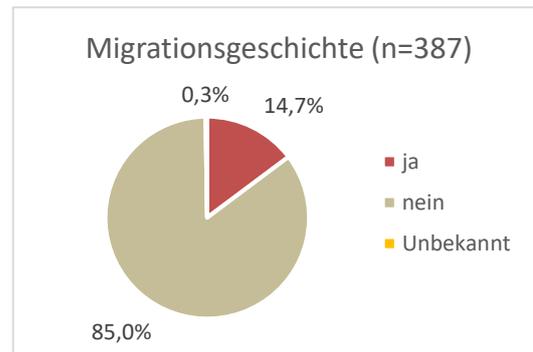
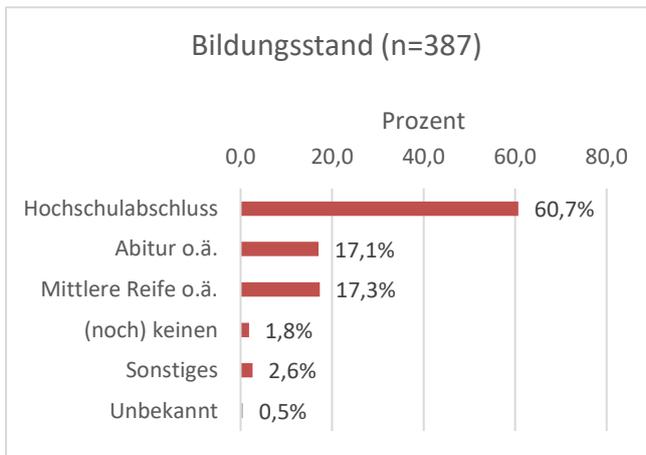
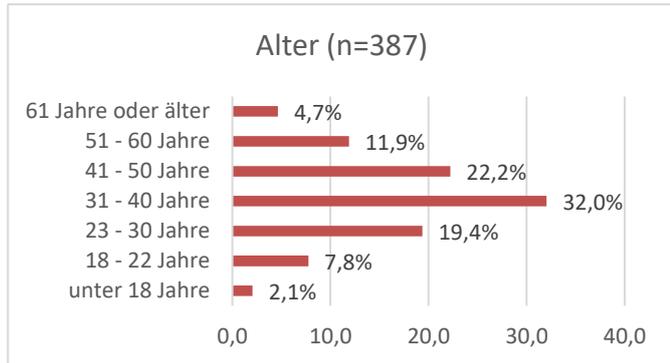
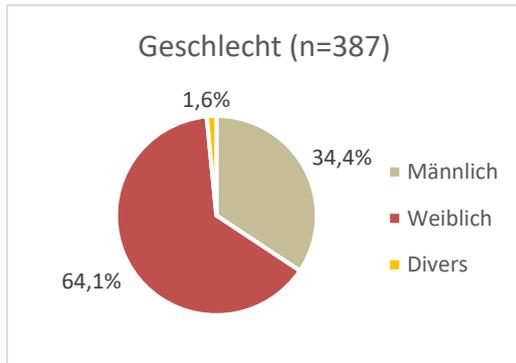
Spieler\_innen, die selbst bereits Geld für GSE ausgegeben haben, fordern doppelt so oft kein Limit wie Spieler\_innen, die bisher kein Geld für GSE ausgaben.



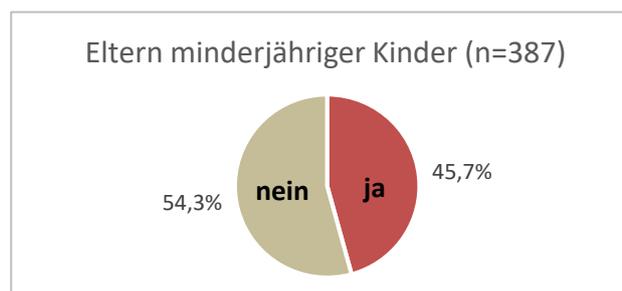
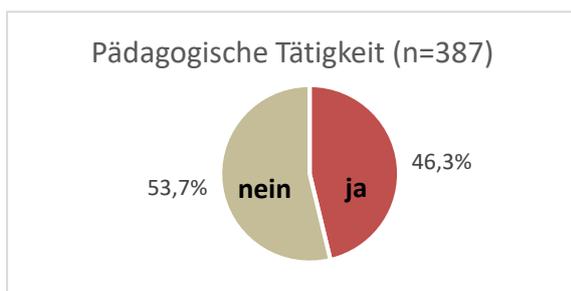
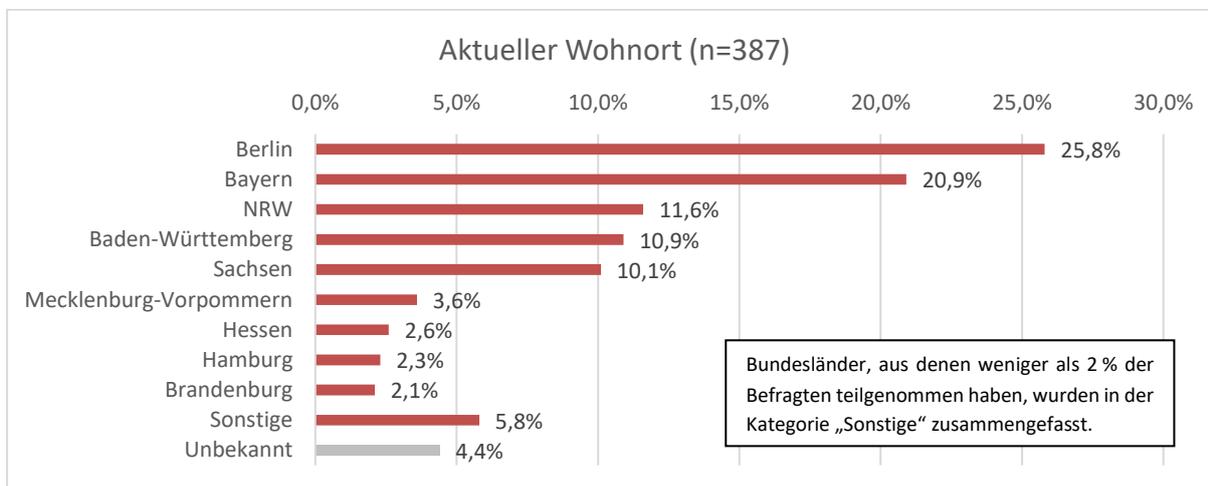
Eltern fordern durchschnittlich ein niedrigeres Limit als Menschen ohne Kinder.

## 1. Beschreibung der Teilnehmenden

Hier werden die demographischen Angaben der Befragten dargestellt.

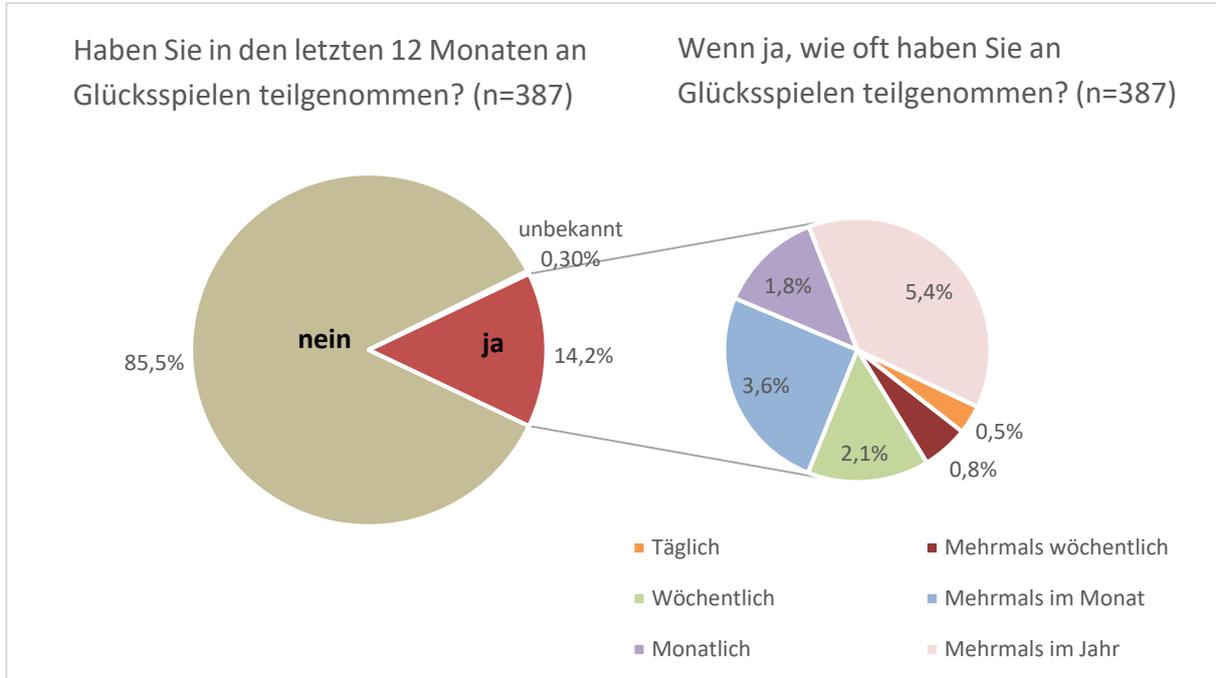


Personen mit Migrationshintergrund sind diejenigen, die selbst oder bei denen mindestens ein Elternteil im Ausland geboren wurde.



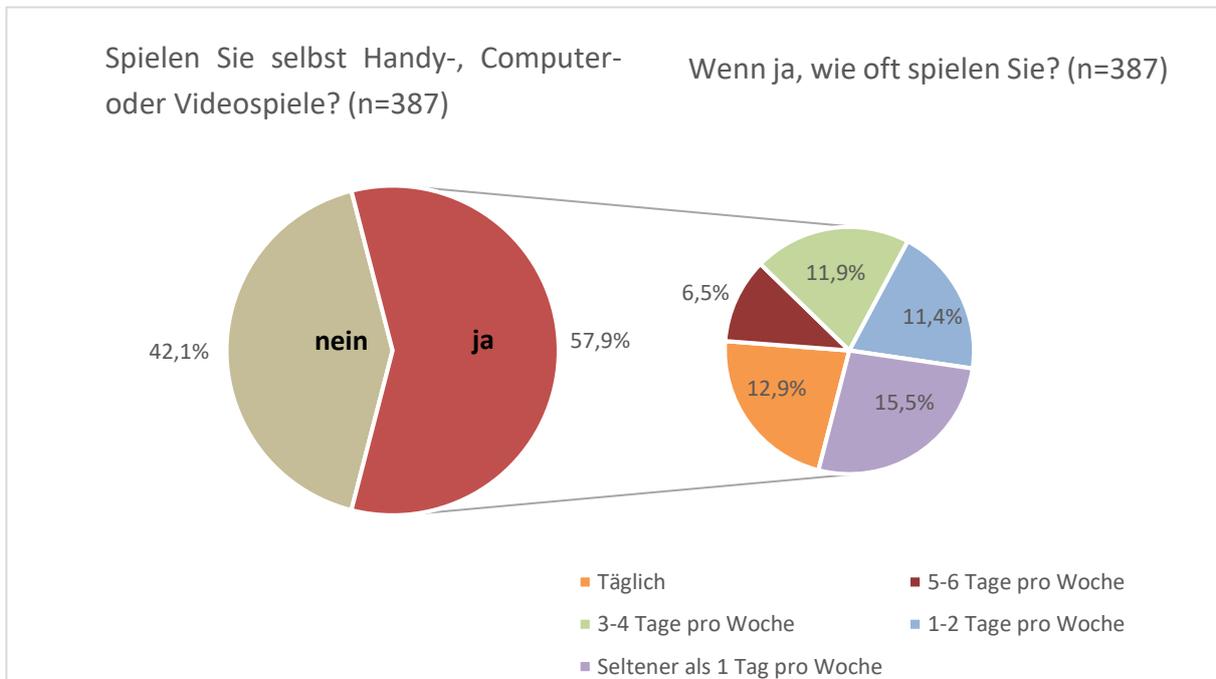
## 2. (Glücks-) Spielverhalten der Befragten

Die überwiegende Mehrheit der Befragten hat gar nicht oder maximal 1x innerhalb der letzten 12 Monate an einem klassischen Glücksspiel, wie z.B. Lotto, Geldspielautomat, Roulette, Poker etc. teilgenommen.

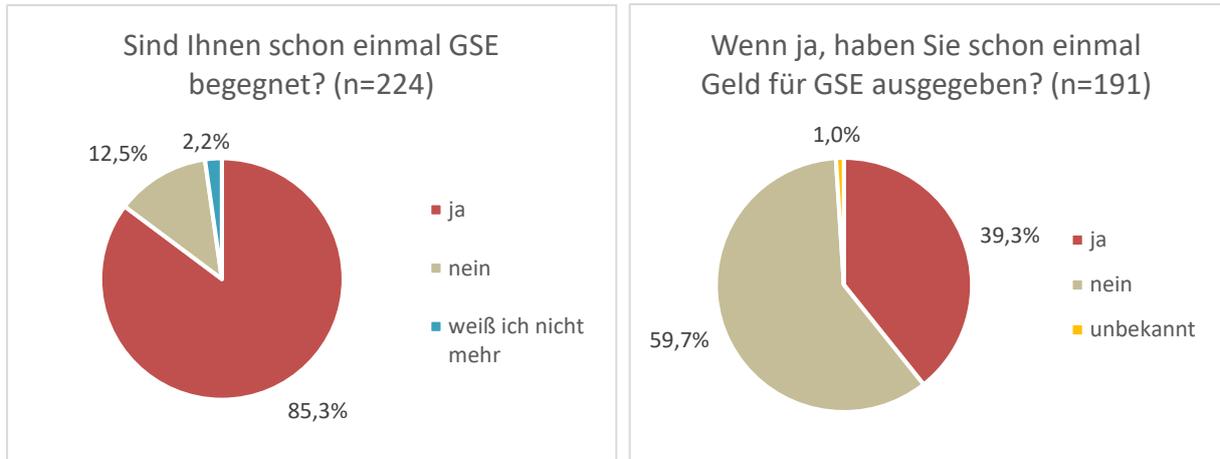


6

Fast 60 % der Befragten spielen selbst Handy-, Computer- oder Videospiele. Es zeigt sich, dass Männer häufiger spielen als Frauen. Während es bei Frauen etwa die Hälfte ist, spielen 7 von 10 Männern.



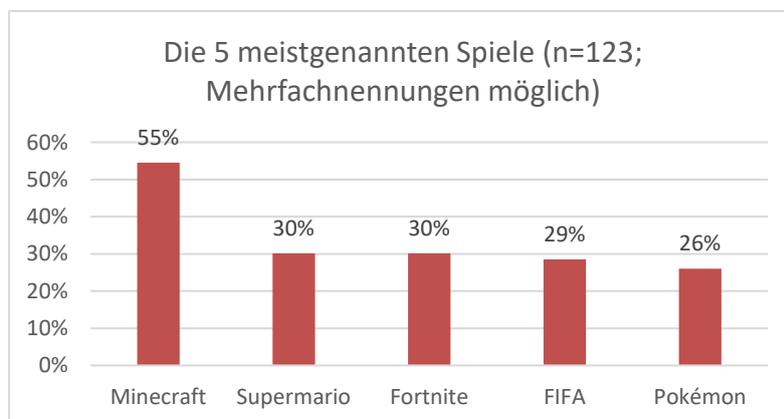
Der überwiegenden Mehrheit derjenigen, die Handy-, Computer- oder Videospiele spielen (n=224), sind bereits GSE begegnet. Mehr als ein Drittel (39,3 %) von ihnen hat bereits Geld für GSE ausgegeben.



### 3. Spielverhalten der Kinder



Von den Teilnehmenden sind 177 (45,7%) Eltern mindestens eines minderjährigen Kindes. In die folgende Auswertung fließen jedoch nur die Angaben der Eltern ein, deren minderjährige Kinder überhaupt digitale Spiele spielen. Dies trifft auf knapp 70% der Eltern (123 Teilnehmer\_innen) zu.

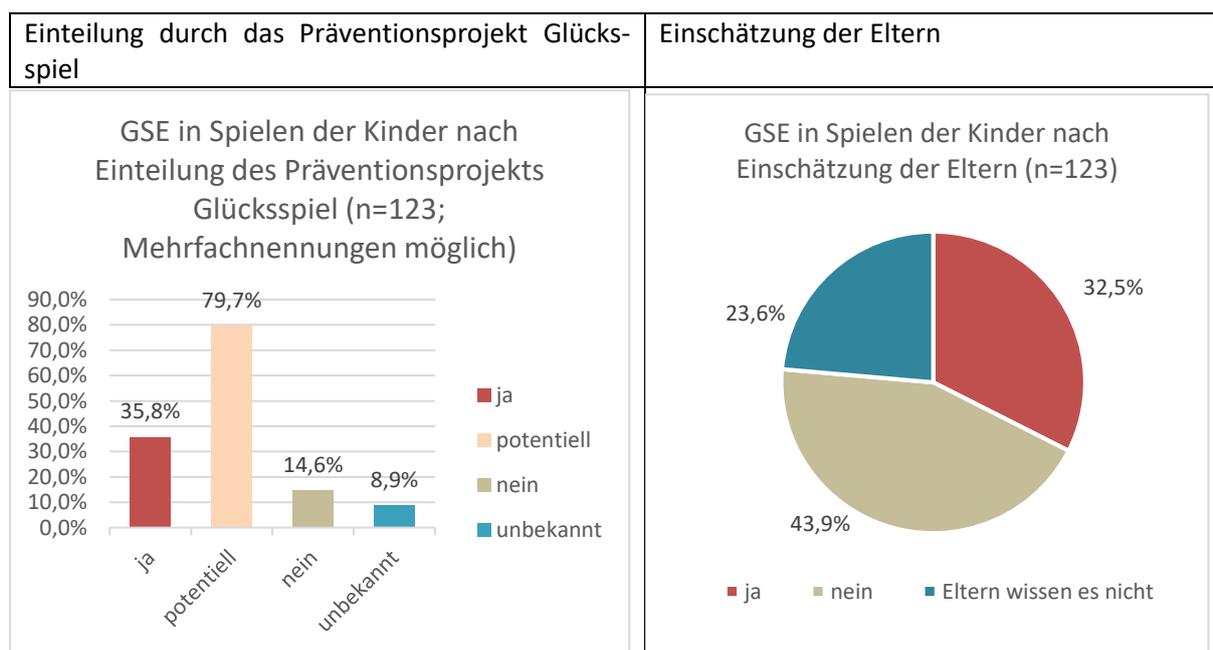


Eltern konnten aus einer Liste Spiele auswählen und weitere Spiele ergänzen. Mehrfachnennungen waren dabei möglich. Die fünf häufigsten Nennungen sind hier abgebildet. Bei allen fünf Spielen sind GSE entweder grundsätzlich oder potentiell, je nach Version, enthalten.

Das Präventionsprojekt Glücksspiel hat die ausgewählten Spiele in drei Kategorien eingeteilt:

- Spiele, die grundsätzlich GSE enthalten;
- Spiele, die potentiell (je nach Version oder gewählten Zusatzoptionen) GSE enthalten können,
- Spiele, die grundsätzlich keine GSE enthalten.

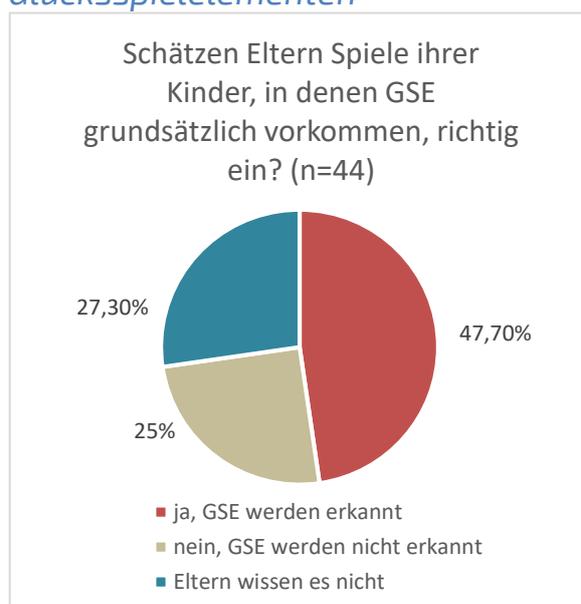
Knapp 36% der Kinder spielen Spiele, in denen GSE vorkommen. Nach Einschätzung der Eltern, spielen jedoch nur 32,5% der Kinder Spiele mit GSE. Das Diagramm links zeigt die Einteilung der von Eltern angegebenen Spiele je nach Vorhandensein von GSE durch das Präventionsprojekt Glücksspiel. Rechts sind die Angaben der Eltern unabhängig von den tatsächlich gespielten Spielen abgebildet.



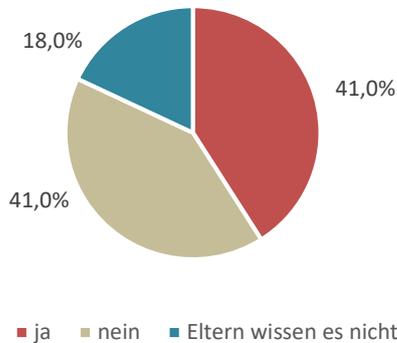
#### 4. Wissen über das Vorkommen von Glücksspielelementen

Vergleicht man die Einschätzung der Eltern mit dem tatsächlichen Auftreten von GSE in den angegebenen Spielen wird deutlich, dass über die Hälfte der Eltern nicht zu wissen scheint, dass in den Spielen ihrer Kinder GSE auftauchen. Ein Viertel schätzte die Spiele sogar falsch ein. So gaben 25 % an, dass ihre Kinder keine Spiele mit GSE spielen würden. Sie zählten jedoch Spiele auf, die grundsätzlich GSE enthalten.

Berücksichtigt werden hier nur Spiele, bei denen GSE fester Bestandteil sind. Umso bedeutender ist, dass nur 47,7% das Vorkommen von GSE richtig einschätzte und sich dessen bewusst war.



Geben die Eltern bei Spielen, die potentiell GSE enthalten, an, dass ihre Kinder Spiele mit GSE spielen? (n=98)



Betrachtet man darüber hinaus Eltern, deren Kinder Spiele spielen, in denen potentiell GSE vorkommen (n=98), geben von ihnen etwa zwei Fünftel an, dass keine GSE in den Spielen vorkommen. Das kann darauf hindeuten, dass sie sich der Möglichkeit von GSE in den Spielen teilweise nicht bewusst sind und damit das Risiko unterschätzen. Dies ist insbesondere daher zu erwarten, da sich unter den Spielen mit potentiellen GSE auch das Videospiel *FIFA* befindet. In den neuen Versionen *FIFA Ultimate Teams* werden Jugendliche und Kinder mit kostspieligen GSE konfrontiert. Es ist zu vermuten, dass die Mehrzahl der Kinder der Teilnehmenden eher diese Versionen spielt, als ältere, die noch ohne GSE auskommen. Demnach die Wahrscheinlichkeit hoch, dass auch diese Kinder GSE begegnen.

Das Wissen über GSE in den Spielen der Kinder ist sowohl bei Eltern, die selbst Handy-, Computer- und Videospiele spielen als auch bei Eltern ohne Spielteilnahme gleich. Es zeigen sich keine Unterschiede bezüglich des Wissens, dass ihre Kinder Spiele mit bzw. potentiell mit GSE spielen.

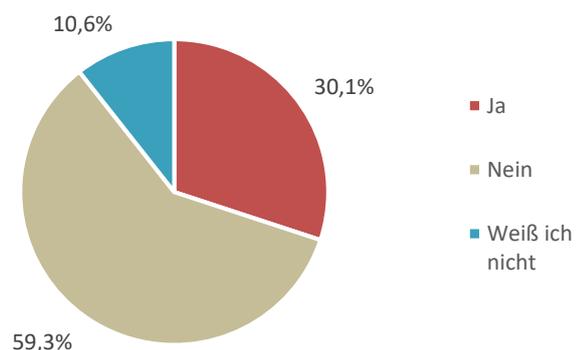
Das Wissen über das Vorkommen von GSE in den Spielen scheint jedoch mit der eigenen Erfahrung der Eltern in Bezug auf GSE zusammenzuhängen. Wurde von Eltern selbst bereits einmal Geld für GSE ausgegeben, wissen diese in 16,7% der Fälle nicht, dass die Spiele ihrer Kinder GSE enthalten. Im Vergleich dazu sind es bei Eltern, die selbst noch nie Geld für GSE ausgegeben haben, doppelt so viele Personen (33,3 %).

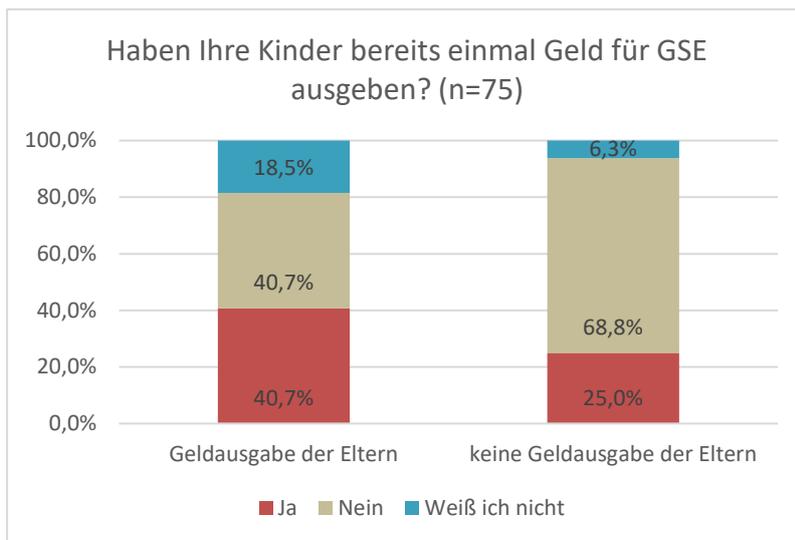
### 5. Geldeinsatz von Kindern für Glücksspielelemente

Die Abbildung rechts bezieht sich auf alle minderjährigen Kinder, die grundsätzlich digitale Spiele spielen. Knapp ein Drittel aller Kinder, die digitale Spiele spielen, haben bereits mindestens einmal Geld für GSE ausgegeben.

Bezogen auf die Gruppe derjenigen, die nach Angaben der Eltern überhaupt Spiele mit GSE spielen, sind es 45,0 %.

Haben Ihre Kinder bereits einmal Geld für GSE ausgegeben? (n=123)





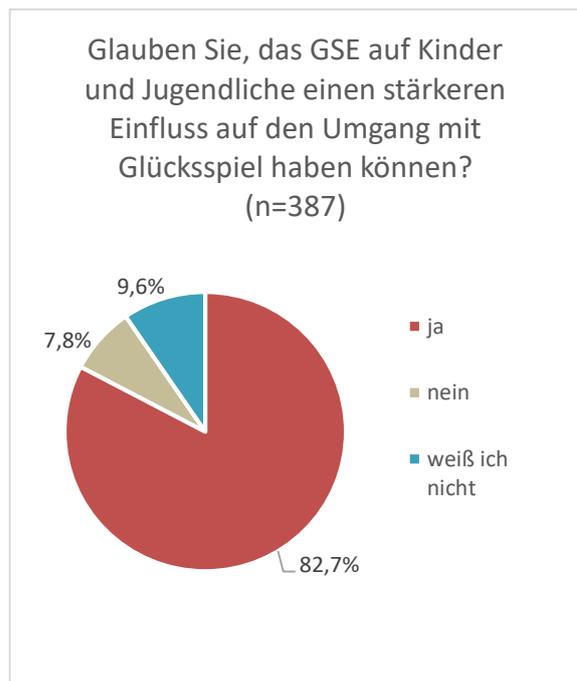
Die Geldausgaben der Kinder für GSE korrelieren mit dem Kaufverhalten ihrer Eltern. Kinder, deren Eltern Geld für GSE ausgeben, haben deutlich häufiger bereits selbst in GSE investiert (40%) als Kinder, deren Eltern noch keine Ausgaben dafür getätigt haben. Hier sind es nur 25% der Kindern

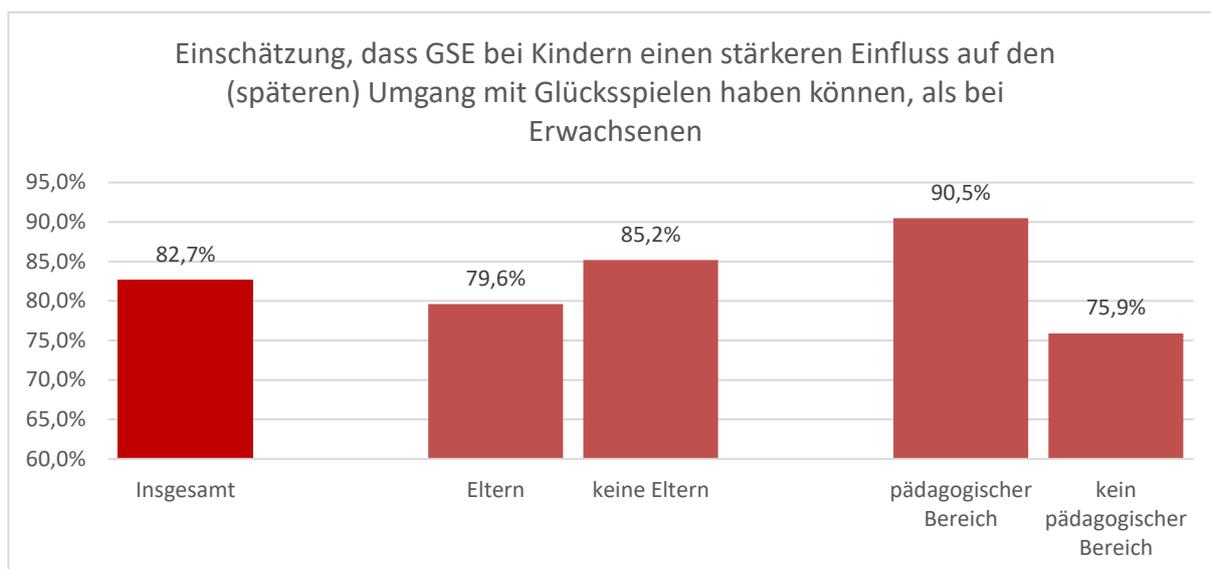
## 6. Einstellungen gegenüber Glücksspielelementen

### Risiken, die von GSE ausgehen

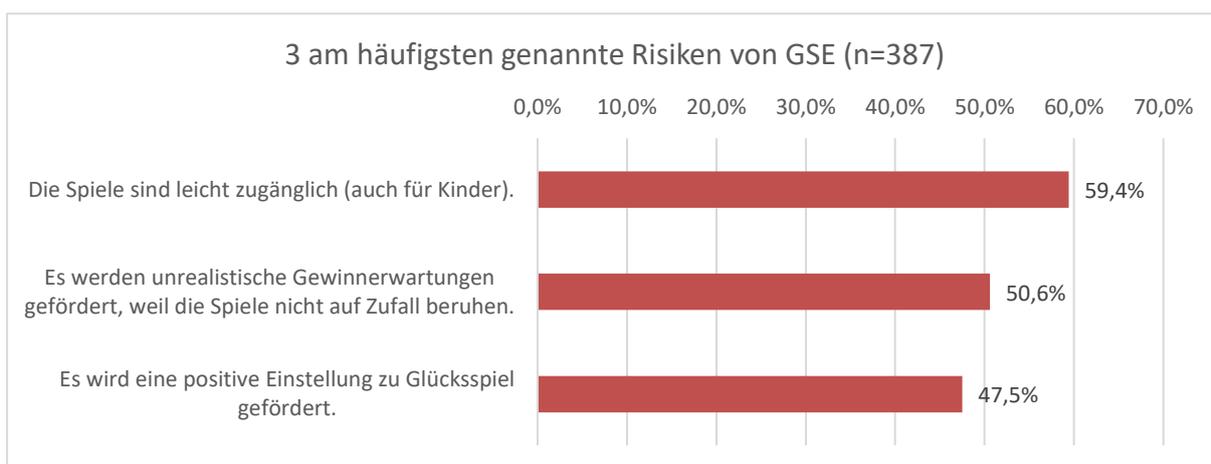
82,7 % aller Befragten geben an, dass GSE auf Kinder und Jugendliche einen stärkeren Einfluss auf den (späteren) Umgang mit Glücksspielen haben können als für Erwachsene. Zwischen den Geschlechtern zeigen sich keine Unterschiede.

Vergleicht man die Einstellung je nach Bildungsstand zeichnet sich eine Tendenz ab: Je höher der Bildungsstand, desto eher schätzen die Teilnehmenden den Einfluss auf Jugendliche höher ein. Während 28,5 % ohne Schulabschluss (n=7) der Aussage nicht zustimmten, waren es bei Personen mit Hochschulabschluss nur 3,8% (n=235). Es kann jedoch sein, dass das Ergebnis verzerrt ist, weil nur eine geringe Anzahl an Menschen ohne Schulabschluss teilgenommen hat und hier das Alter ein möglicher Confounder in Bezug auf den Bildungsstand ist.



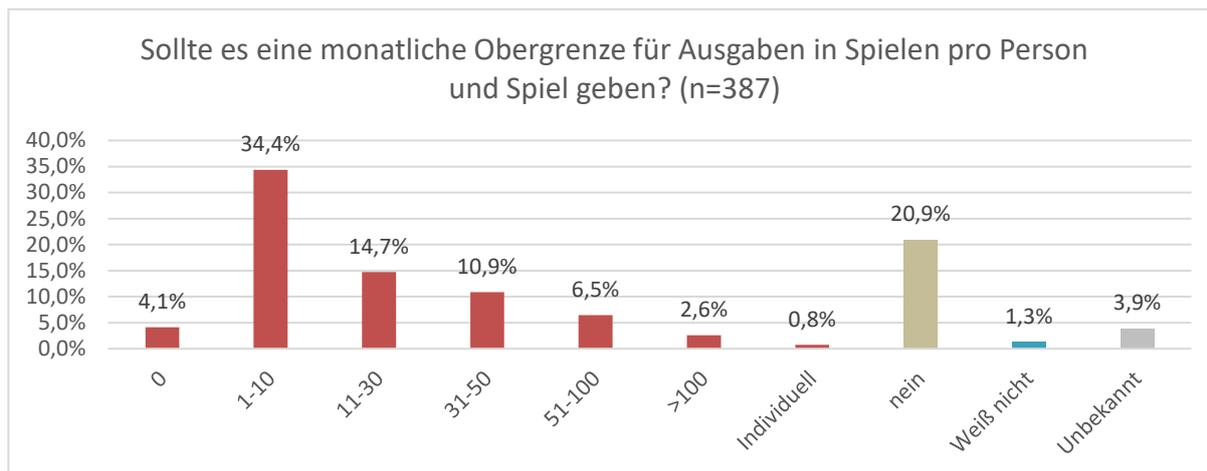


Die Befragten konnten bis maximal 3 mögliche Risiken auswählen, die sie für besonders relevant in Bezug auf GSE halten. Die drei meistgenannten Risiken, sind nachfolgend dargestellt.



### Monatliches Ausgabenlimit pro Spiel

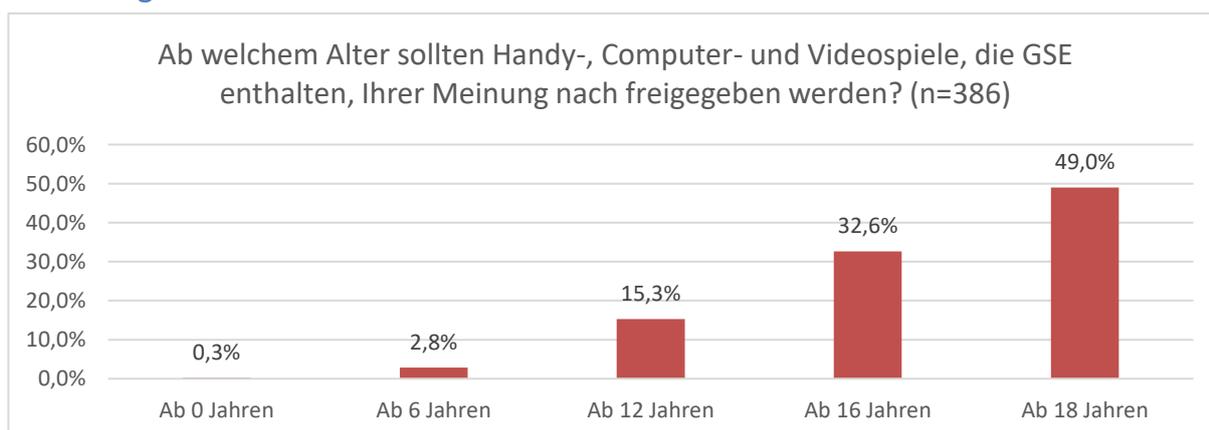
Ein Fünftel gab an, dass es keine Obergrenze für monatliche Ausgaben pro Spiel für In-Game-Käufe geben sollte. Die übrigen ca. 80% gaben durchschnittlich ein Limit von 36 € an (SD = 83 €). Dabei lag das Minimum bei 0 € und das Maximum bei 1000 €. Die meisten (34,4 %) halten ein Limit zwischen 1-10 € für angemessen (siehe auch die Abbildung auf der nächsten Seite).



Diejenigen, die selbst keine Handy-, Computer oder Videospiele spielen, befürworten mit durchschnittlich 26 € ein niedrigeres Limit als diejenigen, die selbst spielen. Diese würden durchschnittlich ein Limit von 38 € einführen. Es zeigen sich auch Unterschiede zwischen den Befragten, die selbst bereits einmal Geld für GSE ausgegeben haben und denjenigen, die noch nie Geld für diese Elemente ausgegeben haben: Von denjenigen, die bereits Geld ausgegeben haben, wollen mit 39,7 % fast doppelt so viele kein Limit wie von denjenigen, die noch nie Geld für GSE ausgegeben haben (20,2 %).

Auch bei Eltern minderjähriger Kinder zeigen sich insgesamt leichte Unterschiede im Vergleich zu Menschen ohne Kinder: Eltern fordern etwas seltener ein Limit (79,6 %) als alle anderen (85,2 %). Das von Eltern geforderte Limit ist im Durchschnitt geringer als das von Menschen ohne Kinder: Menschen mit Kindern halten durchschnittlich ein Limit von 22 € für angemessen, Menschen ohne Kinder 42 €. Eltern, deren Kinder Spiele mit GSE spielen, befürworten ein höheres Limit (28 €) im Vergleich zu Eltern, deren Kinder keine Spiele mit GSE spielen (8 €).

### Altersfreigabe



Fast die Hälfte der Teilnehmenden wünscht sich eine Altersfreigabe ab 18, wenn in einem Spiel GSE vorkommen. Vergleicht man Eltern mit Menschen, die keine Kinder haben und diejenigen, die selbst Handy-, Computer- und Videospiele spielen mit den übrigen Personen, werden keine wesentlichen Unterschiede deutlich.

## 7. Fazit

GSE gewinnen als niedrigschwellige Angebote für Spieler\_innen an Bedeutung, die ein Risiko bergen, einen problematischen Umgang mit Glücksspielen zu entwickeln<sup>2</sup>. In der Forschung zeigt sich für Jugendliche ein stärkerer Zusammenhang zwischen GSE und einem späteren problematischen Spielverhalten<sup>3</sup>. Auch wenn sich die Spiele mit GSE nicht vorwiegend an Kinder richten und ggf. erst ab 18 Jahren freigegeben sind, sind dennoch viele der Nutzer\_innen nicht volljährig<sup>4</sup>. In der Erhebung „Glücksspiel im Kinderzimmer“ des Glücksspielprojektes zeigt sich, dass sich die Mehrheit der Befragten der Risiken für Kinder und Jugendliche durch GSE bewusst zu sein scheint. Es gibt jedoch Hinweise darauf, dass Hintergrundwissen zu den Spielelementen fehlt, z.B. dass Eltern nicht wissen, ob die Spiele, die ihre Kinder spielen, GSE enthalten. So hat nur knapp die Hälfte (47,7 %) der Eltern gewusst, dass in mindestens einem der Spiele ihrer Kinder GSE vorkommen. Außerdem scheint es eine Korrelation zwischen dem Verhalten der Eltern und ihrer Kinder zu geben. Kinder von Eltern, die Geld für GSE ausgeben, geben wahrscheinlicher ebenfalls Geld für GSE aus als Kinder, deren Eltern selbst kein Geld ausgeben (40,7 % vs. 26,7 %). Außerdem glauben Eltern minderjähriger Kinder seltener, dass Glücksspielelemente auf Kinder und Jugendliche einen stärkeren Einfluss auf den (späteren) Umgang mit Glücksspielen haben als auf Erwachsene und befürworten seltener ein Limit für In-Game-Käufe. Eltern stellen somit eine Zielgruppe dar, die vermehrt für Präventionsmaßnahmen angesprochen werden sollte. Da diese Erhebung lediglich deskriptiv ausgewertet wurde und keinerlei Rückschlüsse auf signifikante Korrelationen oder gar Kausalitäten zulässt, wäre weiterführende Forschung wünschenswert.

---

<sup>2</sup> Meduna / Borowski et al. (2018): 6f

<sup>3</sup> Cerulli-Harms / Münsch et al. (2020): 29

<sup>4</sup> Cerulli-Harms / Münsch et al. (2020): 27

## Literatur

Cerulli-Harms, Anette; Münsch, Marlene; Thorun, Christian et al. (2020): Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies; Europäisches Parlament. Luxemburg.

von Meduna, M., Brosowski, T., Hayer, T. & Meyer, G. (in Kooperation mit Kalke, J., Hiller, P. & Rosenkranz, M. (2018): Social Gambling im Jugendalter: Ergebnisse einer Literaturanalyse, zweier Fokusgruppenmodule sowie einer Schülerbefragung im Quer- und Längsschnitt in Bremen, Hamburg und Lübeck. Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz. Hamburg.

## Über das Präventionsprojekt Glücksspiel

Das Präventionsprojekt Glücksspiel ist ein Projekt der pad gGmbH und wird im Auftrag der Senatsverwaltung für Wissenschaft, Gesundheit, Pflege und Gleichstellung durchgeführt. Das Angebot umfasst vielfältige Maßnahmen zur berlinweiten Prävention von Glücksspielsucht.

### Präventionsprojekt Glücksspiel | pad gGmbH

Adresse: Charlottenburger Str. 2, 13086 Berlin  
Telefon: (+49 30) 84 52 21 12  
Internet: [www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de) | [www.facebook.com/faulespiel](https://www.facebook.com/faulespiel)  
E-Mail: [praevention.gluecksspiel@pad-berlin.de](mailto:praevention.gluecksspiel@pad-berlin.de)