

(LOOTBOXEN UND ANDERE) ZUSATZINHALTE IN DIGITALEN SPIELEN

Ergebnisse einer
internetrepräsentativen Befragung 2022



ZUSAMMENFASSUNG

- Knapp vier von zehn Gamer:innen (39 Prozent) haben bereits Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben.
- Lootboxen wurden von etwa jeder neunten Person (11 Prozent), die bereits Geld für Zusatzinhalte ausgegeben hat, erworben. In der Altersgruppe der 16-29-Jährigen hat fast jede fünfte Personen, die bereits Geld für Zusatzinhalte ausgegeben hat (19 Prozent), schon einmal Lootboxen erworben. Dies sind signifikant mehr als in den höheren Altersgruppen.
- Gamer:innen, die mindestens monatlich Zusatzinhalte kaufen, geben im Median 40 Euro pro Monat aus – das sind 480 Euro pro Jahr. Ein Viertel von ihnen gibt monatlich 100 € oder mehr für Zusatzinhalte in digitalen Spielen aus.
- 72 Prozent der Gamer:innen hatten schon einmal den Eindruck in Spielen nur voran zu kommen, wenn sie In-Game-Käufe tätigen.
- Gut drei von zehn (31 Prozent) Gamer:innen, die Ausgaben tätigen, geben an, schon einmal mehr Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben zu haben, als sie vorhatten.

ZUSAMMENFASSUNG

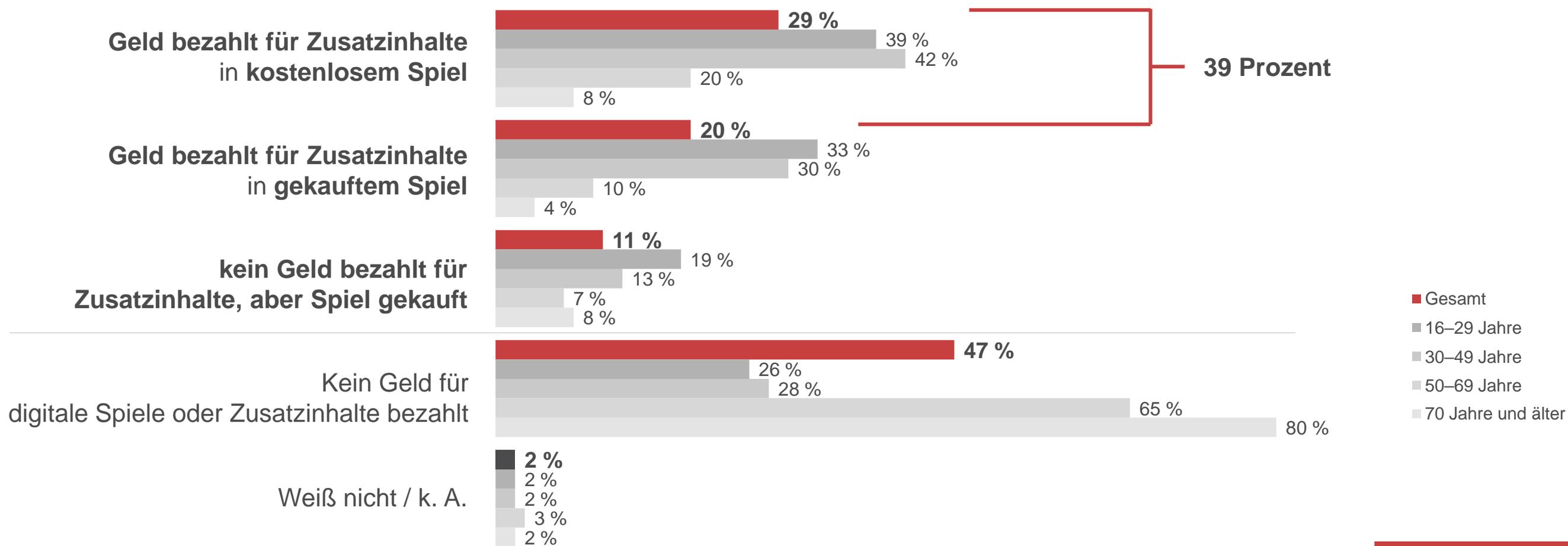
- Ein Großteil der befragten Gamer:innen (79 Prozent) stimmt einem Verbot von Lootboxen in digitalen Spielen, die sich an Minderjährige richten, voll und ganz oder eher zu.
- Gut drei Viertel (76 Prozent) stimmen voll und ganz oder eher zu, dass Anbieter Lootboxen als Glücksspiel kennzeichnen sollten.
- Eine große Mehrheit (75 Prozent) stimmt voll und ganz oder eher zu, dass Lootboxen dazu verleiten, wiederholt Geld auszugeben.
- Gut drei Viertel (76 Prozent) stimmen voll und ganz oder eher zu, dass Anbieter die Wahrscheinlichkeiten bestimmte Zusatzinhalte beim Kauf einer Lootbox zu erhalten, offenlegen sollten.
- 63 von 83 Gamer:innen, die bereits Lootboxen gekauft haben, waren schon einmal von deren Inhalt enttäuscht.
- 42 von 83 Gamer:innen, die Lootboxen bereits gekauft haben, haben sich zu diesem Kauf gedrängt gefühlt, um im Spielverlauf weiter voranzukommen.

UNTERSUCHUNGSDESIGN

Befragungsmethode:	10-minütige Onlinebefragung
Grundgesamtheit:	Gamer:innen ab 16 Jahren in Deutschland (PC- oder Konsolenspiele oder Spiele-Apps)
Stichprobengröße:	n = 1.401
Repräsentativität:	Internetrepräsentative Quotierung und Gewichtung nach Alter, Geschlecht und Bildung
Statistische Fehlertoleranz:	max. \pm 3 Prozentpunkte
Befragungszeitraum:	15. bis 26.11.2022
Institut:	eye square GmbH, Berlin
Hinweis:	Die Summe der einzelnen Prozentwerte kann rundungsbedingt von 100 Prozent abweichen. Ebenso kann die Summe mehrerer Antwortkategorien rundungsbedingt von der Addition der dargestellten Einzelwerte abweichen.

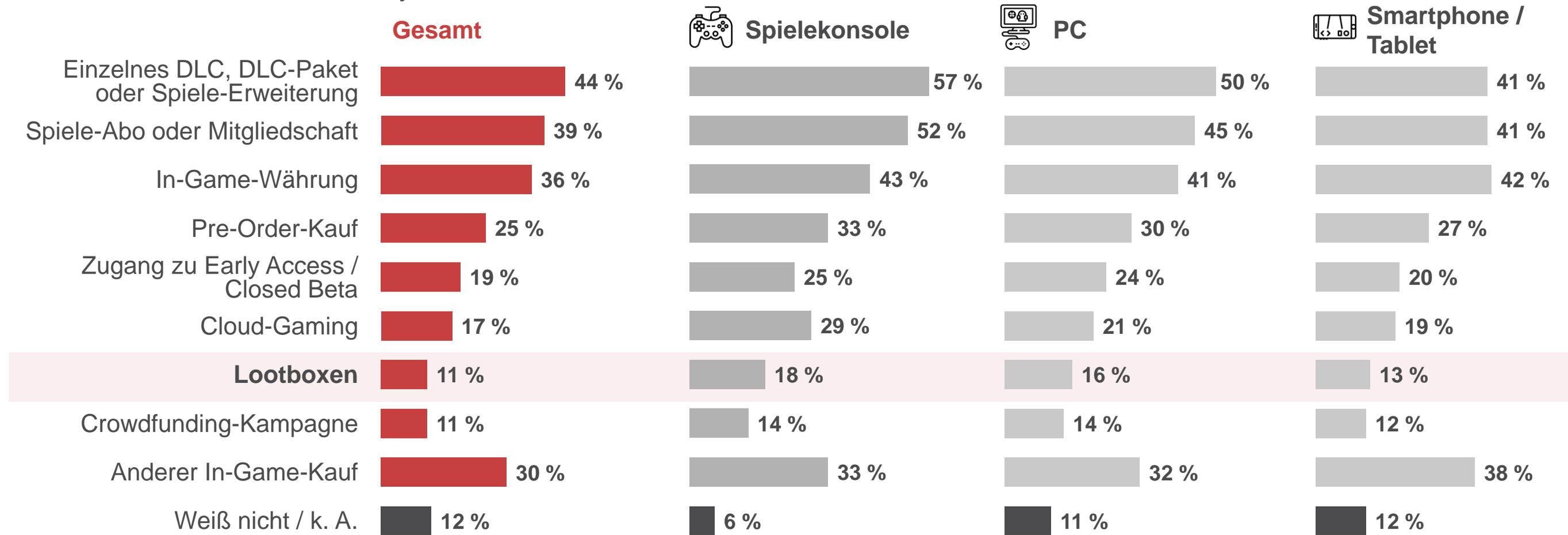
MIKROTRANSAKTIONEN

Knapp vier von zehn (39 Prozent) haben bereits Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben.



ARTEN VON MIKROTRANSAKTIONEN

DLC/Spiele-Erweiterung, Spiele-Abo und In-Game-Währung sind die häufigsten gekauften Zusatzinhalte. Lootboxen wurden von etwa jeder neunten Person bereits erworben.



verbraucherzentrale

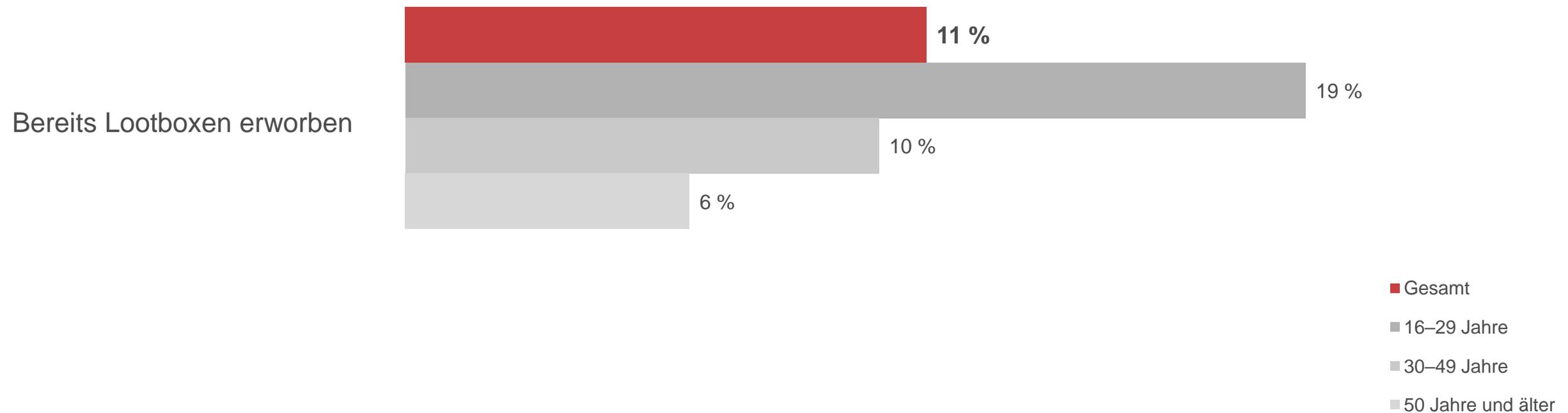
Bundesverband

Basis: 509 bis 782 Gamer:innen, die Geld für digitale Spiele/Zusatzinhalte bezahlen (327 bis 426 Gamer:innen auf Spielekonsole, 319 bis 461 Gamer:innen auf PC, 337 bis 510 Gamer:innen auf Smartphone / Tablet)

Frage: Welche der folgenden Möglichkeiten, kostenpflichtige digitale Spiele selbst oder Zusatzinhalte in Spielen zu kaufen, haben Sie schon einmal genutzt? Gemeint sind hierbei digitale Spiele, die mindestens einmalig einen Internetzugang voraussetzen (z. B. für die Registrierung des Spieles oder zum Spielen selbst). (Mehrfachnennungen möglich)

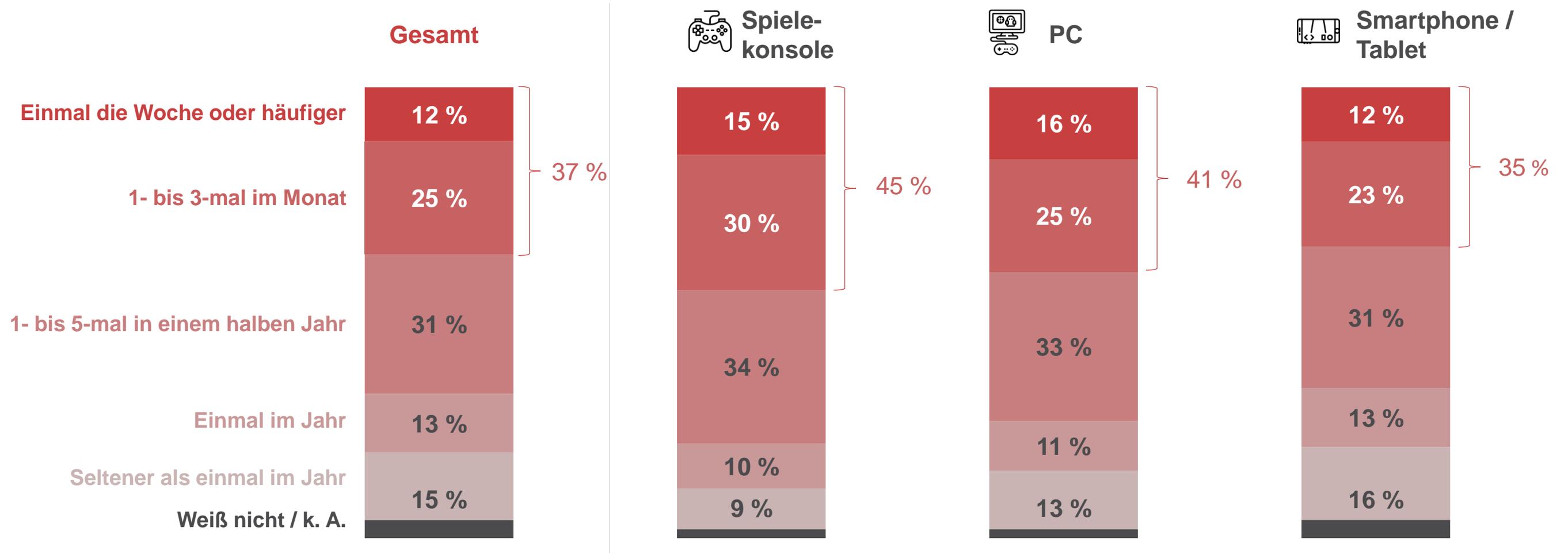
ALTERSSTRUKTUR - ERWERB VON LOOTBOXEN

In der Altersgruppe der 16-29-Jährigen hat fast jede fünfte Personen, die bereits Geld für Zusatzinhalte ausgegeben hat (19 Prozent), schon einmal Lootboxen erworben. Dies sind signifikant mehr als in den höheren Altersgruppen.



HÄUFIGKEIT ERWERB ZUSATZINHALTE

Mehr als ein Drittel der Gamer:innen kauft mindestens monatlich Zusatzinhalte zu digitalen Spielen.



verbraucherzentrale
Bundesverband

Basis: 595 Gamer:innen, die Geld fr Zusatzinhalte in digitalen Spielen bezahlen
(327 Gamer:innen auf Spielekonsole, 352 Gamer:innen auf PC, 382 Gamer:innen auf Smartphone / Tablet)

Frage: Wie hufig kaufen Sie Zusatzinhalte zu digitalen Spielen (Lootboxen, In-Game-Wahrung, andere In-Game-Kufe)? Gemeint sind hierbei digitale Spiele, die mindestens einmalig einen Internetzugang voraussetzen (z. B. fr die Registrierung des Spieles oder zum Spielen selbst).

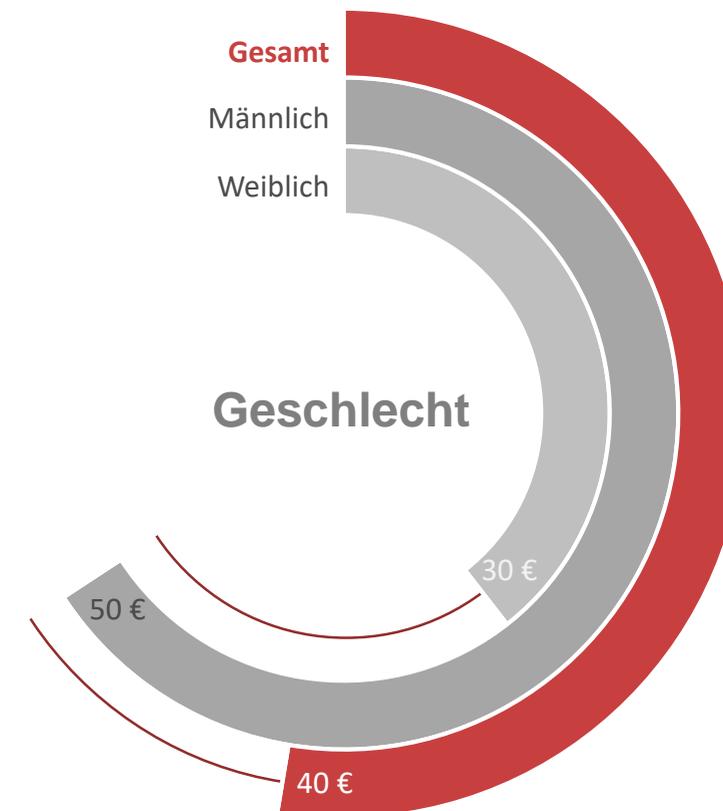
AUSGABEN FÜR ZUSATZINHALTE – HÄUFIGE KÄUFE

Gamer:innen, die mindestens monatlich Zusatzinhalte kaufen, geben im Median 40 Euro monatlich dafür aus.

Mittlere Ausgaben* **pro Monat**
bei **Häufig-Käufer:innen**

40 

= ca. 480 € pro Jahr



* Beachten: Sämtliche Werte sind
Medianwerte (keine Durchschnittswerte)

verbraucherzentrale
Bundesverband

Basis: 195 Gamer:innen, die Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen bezahlen und die mindestens monatlich Zusatzinhalte erwerben (124 männlich, 71 weiblich)

Frage: Wenn Sie einmal alles zusammenrechnen: Wie viel Geld geben Sie durchschnittlich im Monat für den Kauf von Zusatzinhalten zu digitalen Spielen ungefähr aus (Lootboxen, In-Game-Währung, andere In-Game-Käufe)? (Offene Abfrage)

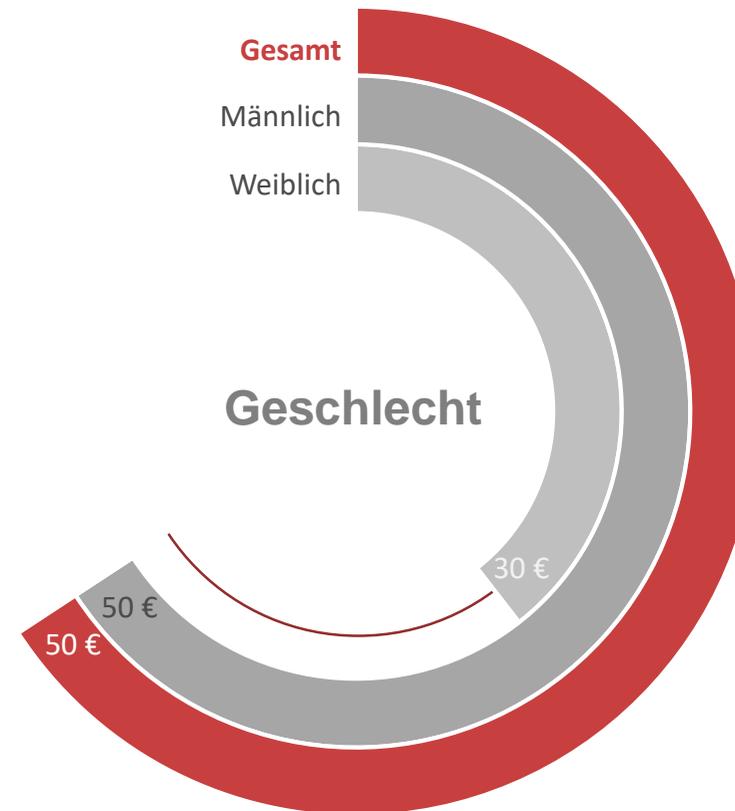
AUSGABEN FÜR ZUSATZINHALTE – SELTENE KÄUFE

Gamer:innen, die seltener als monatlich Zusatzinhalte für digitale Spiele kaufen, geben im Jahr im Median 50 Euro* dafür aus.

Mittlere Ausgaben* **pro Jahr**
bei **Selten-Käufer:innen**

50 €

= ca. 4 € pro Monat



* Beachten: Sämtliche Werte sind
Medianwerte (keine Durchschnittswerte)

verbraucherzentrale
Bundesverband

Basis: 243 Gamer:innen, die Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen bezahlen und die seltener als monatlich Zusatzinhalte erwerben (111 männlich, 132 weiblich)
Frage: Wenn Sie einmal alles zusammenrechnen: Wie viel Geld geben Sie durchschnittlich jährlich für den Kauf von Zusatzinhalten zu digitalen Spielen ungefähr aus (Lootboxen, In-Game-Währung, andere In-Game-Käufe)? (Offene Abfrage)

ERFAHRUNG MIT MIKROTRANSAKTIONEN

Gut ein Drittel der Online-Gamer:innen gibt an, schon einmal mehr Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben zu haben, als gewollt war.



verbraucherzentrale

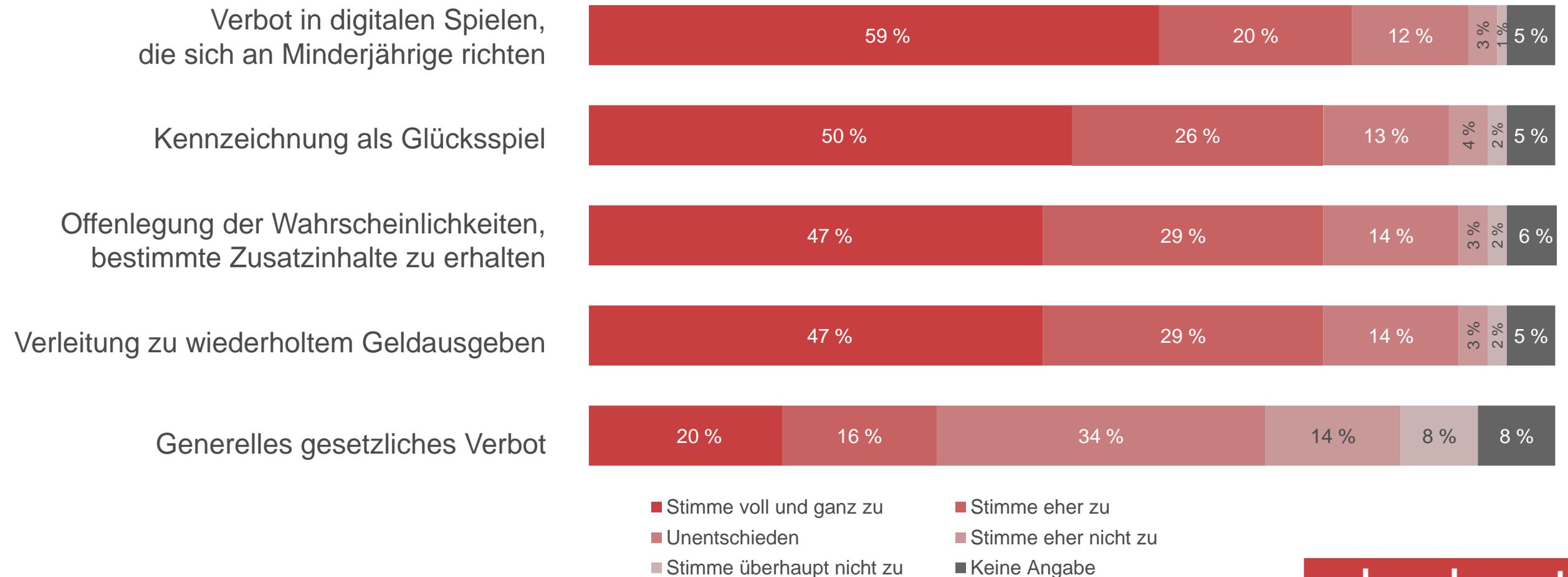
Bundesverband

Basis: 595 Gamer:innen, die Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen bezahlen

Frage: Welche der folgenden Erfahrungen haben Sie bereits mit kostenpflichtigen Zusatzinhalten in digitalen Spielen gemacht? Gemeint sind hierbei digitale Spiele, die mindestens einmalig einen Internetzugang voraussetzen (z. B. für die Registrierung des Spieles oder zum Spielen selbst). (Mehrfachnennungen möglich). Antwortmöglichkeiten gekürzt.

AUSSAGEN ZU LOOTBOXEN

79 Prozent stimmen einem Verbot von Lootboxen in Spielen, die sich an Minderjährige richten, (voll und ganz oder eher) zu. Ein generelles Verbot findet weniger Zustimmung.



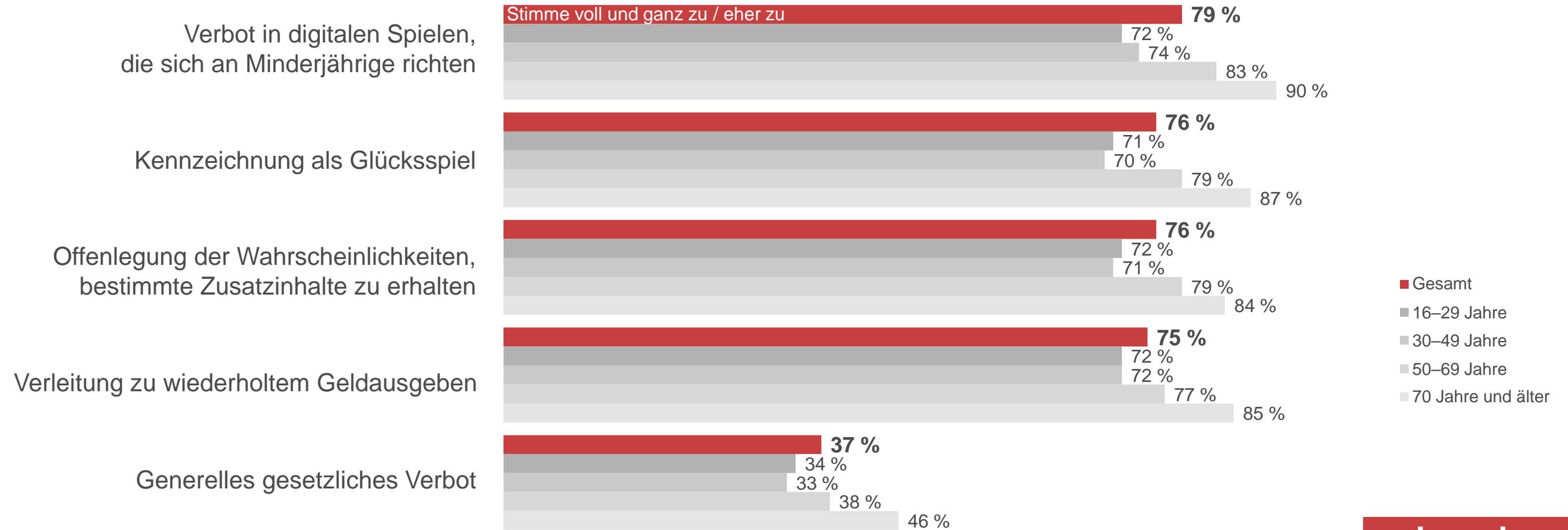
verbraucherzentrale

Bundesverband

Basis: 1.401 Gamer:innen
Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen in Bezug auf Lootboxen zu?
(Stimme voll und ganz zu, Stimme eher zu, Unentschieden, Stimme eher nicht zu, Stimme überhaupt nicht zu, Keine Angabe)

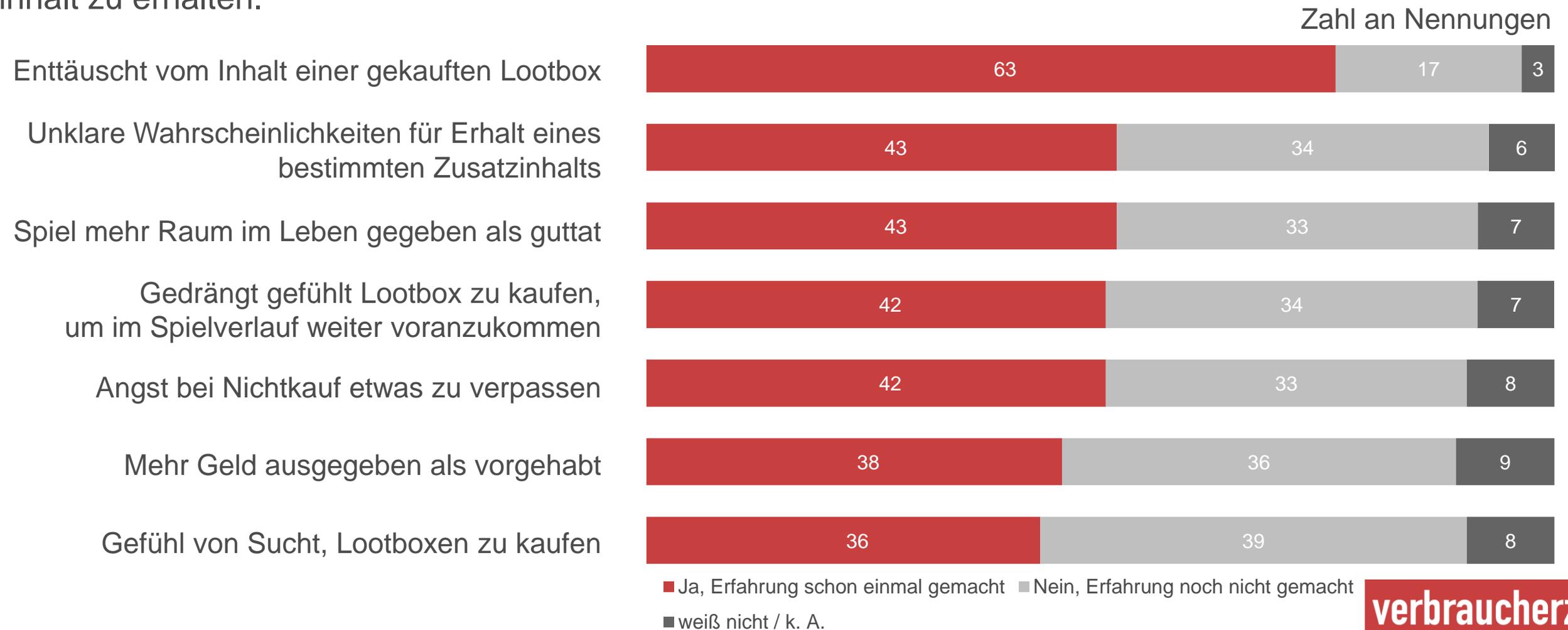
AUSSAGEN ZU LOOTBOXEN

79 Prozent stimmen einem Verbot von Lootboxen in Spielen, die sich an Minderjährige richten, (voll und ganz oder eher) zu. Ein generelles Verbot findet weniger Zustimmung.



ERFAHRUNGEN MIT LOOTBOXEN

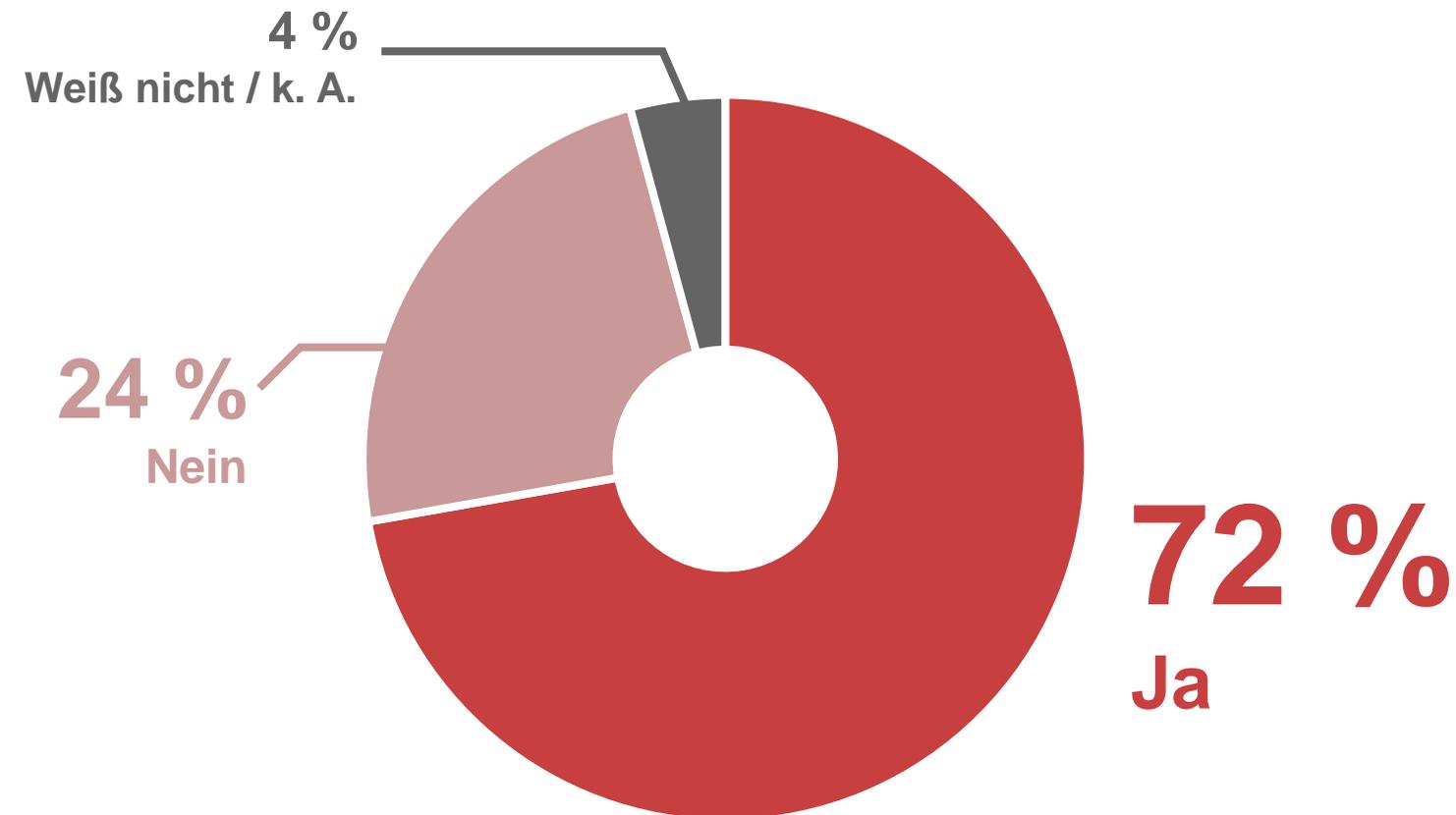
63 von 83 Lootboxen-Nutzer:innen waren schon einmal vom Inhalt enttäuscht. Jeweils über 40 fühlten sich zum Kauf gedrängt oder hatten ein unklares Verständnis darüber, wie wahrscheinlich es ist, einen bestimmten Zusatzinhalt zu erhalten.



AUSWIRKUNGEN IN-GAME-KÄUFE AUF SPIELERFOLG

72 Prozent der Online-Gamer:innen hatten den Eindruck in Spielen nur voran zu kommen, wenn sie In-Game-Käufe tätigen.

Hatten Sie schon einmal den Eindruck, Sie konnten **nur durch In-Game-Käufe** in einem Spiel vorankommen?



verbraucherzentrale

Bundesverband

Basis: 595 Gamer:innen, die Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen bezahlen
Frage: Hatten Sie schon einmal den Eindruck, Sie konnten **nur** durch In-Game-Käufe (z. B. In-Game-Währung, Lootboxen) in einem Spiel vorankommen? (Ja, diesen Eindruck hatte ich schon einmal; Nein, diesen Eindruck hatte ich noch nicht; Weiß nicht / Keine Angabe)