



Digitale Spiele Gaming und Gambling

Fachtagung Games – Damit das Spielen Spaß bleibt ...

München, 22.11.2018

Dr. Marc von Meduna, Universität Hamburg

Begriffsbestimmung

Teilnahme

(1) Geldeinsatz

vs. virtuelle Wahrung

Spielausgang

(2) Zufallseinfluss
uberwiegend

Anreiz

(3) Geldgewinn

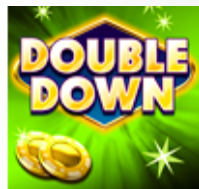
vs. virtuelle Wahrung

Simuliertes Glucksspiel:

„Digitale interaktive Spielaktivitat,
die keinen direkten Einsatz von
Geld erfordert, aber ansonsten
aufgrund des Einsatzes virtueller
Wahrung und des als
zufallsbedingt wahrgenommenen
Spielausgangs strukturell identisch
ist mit klassischen
Glucksspielformaten“
(Meyer et al., 2015)

- auf Internetseiten von sozialen Netzwerken
- via Apps
- in Form von Demoverversionen
- in Computer- und Videospielen

Facebook-Apps



DoubleDown Casino - Free Slots

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

DoubleDown ist das einzige Online-Casino wo man Spiele aus e...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



Caesars Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Das weltweit bekannteste Casino bringt Vegas zu Dir! Mach mit, g...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



GSN Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

GSN Casino is the world's best casino app! From Wheel of Fortu...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



DoubleU Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Come join your friends in DoubleU! Enjoy the world's most creativ...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



CasinoStar - Free Slots

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Explore the world of CasinoStar with perfect casino rules: Slots, Te...
Spiele · Spielautomatenspiele
500.000 monatlich aktive Nutzer



Texas HoldEm Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Spiele Zynga Poker – das größte Texas HoldEm Pokerspiel der ...
Spiele · Poker & Tischspiel
5.000.000 monatlich aktive Nutzer



Poker Deutschland

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Das bekannteste Texas Hold'em Poker Spiel ab sofort auf Faceb...
Spiele · Poker & Tischspiel
10.000 monatlich aktive Nutzer



Poker Texas Boyaa

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Poker texas dalam bahasa Indonesia. Downloadnya gratis, cara ...
Spiele · Poker & Tischspiel
500.000 monatlich aktive Nutzer



WSOP – Texas Holdem Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

WSOP bietet einfach ALLES. Nimm Platz und versuch dein Glück ...
Spiele · Poker & Tischspiel
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



DH Texas Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

The #1 user experience Texas Hold'em Poker on Android/iOS!
Spiele · Poker & Tischspiel
100.000 monatlich aktive Nutzer

Übungs- und Demospiele von Online-Glücksspielen

Poker und Roulette



Übungs- und Demospiele in Videospiele



Wenn ihr in Far Cry 3 mal nicht damit beschäftigt seid euer Überleben zu sichern, dann könnt ihr bei einer Runde Texas Hold'em relaxen. Ab 1.500 erspielten Dollar erhält man das Achievement "Poker Bully".

Glücksrad in Candy Crush



Monetarisierung



- Freemium-Geschäftsmodell: Initiale Spielteilnahme **kostenlos**
 - Anschließender Erwerb von Spielgeld oder virtuellen Gütern zur Erlangung bestimmter Vorzüge unterliegt **Bezahlungspflicht**
 - Vermeidung von Wartezeiten, Erleichterung der Spielabläufe, Sicherung ideeller oder funktionaler Vorteile gegenüber anderen Spielern
- **Free to play – pay to win!**

Lootbox (Beutebox) im Videospiel



Virtuelle Kisten/Truhen, die verschiedene Objekte enthalten

Die Objekte verschaffen Vorteile im Spiel

Beispiele sind virtuelle Waffen, optische Veränderungen der Charaktere

Vor dem Kauf ist der Inhalt der Lootbox nicht bekannt

Lootboxen sind somit eine besondere Form von Mikrotransaktionen

Lootbox (Beutebox) im Videospiel



- Der Absatz von Mikrotransaktionen in Videospielen wird mit stetig ausgefeilteren, dem Glücksspiel ähnelnden Mechanismen gefördert
- Es stellt sich die Frage, ob Lootboxen Glücksspielen zuzurechnen sind
- Derzeit noch keine eindeutige juristische Festlegung
- Beispiele aus Nachbarländern

Studie „Social Gambling im Jugendalter: Nutzungsmuster und Risikofaktoren“

Auftraggeber:

Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz, Hamburg

Publikation:

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*. Hamburg: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz.

Beteiligte Institutionen:

Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, HH

Forschungsprojekt Social Gambling



Gegenstand

Social Gambling / simuliertes Glücksspiel im Jugendalter:
Nutzungsmuster und Risiken

Methodik (Querschnitt)

Standardisierte Befragung in Bremen (n=964), Hamburg (n=506) und
Lübeck (n=435) (repräsentativ angelegt; Klassen 6 bis 10)

Stichprobe

N=1.905 Schüler im Alter von 11 bis 19 Jahren (M=13,9 J.)

Methodik (Längsschnitt)

1-Jahres-Follow-up-Messung (N=1.178; Response Rate: 61,8%)

Ergebnisse: Teilnahmeprävalenzen

12-Monats-Prävalenzen: Simuliertes Glücksspiel (von zuhause oder unterwegs) (n; % [95%-Konfidenzintervall])

Merkmal	Gesamtdatensatz
Irgendein simuliertes Glücksspiel im letzten Jahr (von zuhause oder unterwegs)	958; 50,29% (48,04 - 52,53%)
Von zuhause gespielt:	
Innerhalb von Videospiele	526; 27,90% (25,88 - 29,93%)
Über Apps	343; 18,20% (16,45 - 19,94%)
In sozialen Netzwerken	257; 13,64% (12,09 - 15,19%)
Demospiele von echten Glücksspielen	169; 8,96% (7,67 - 10,24%)
Von unterwegs gespielt:	
Innerhalb von Videospiele	547; 29,16% (27,10 - 31,21%)
Über Apps	209; 11,13% (9,71 - 12,55%)
In sozialen Netzwerken	105; 5,59% (4,55 - 6,62%)
Demospiele von echten Glücksspielen	77; 4,12% (3,22 - 5,02%)

n=1.905 (Gesamtdatensatz)

→ 50,3% der Jugendlichen haben im Jahr vor der Befragung an einem simulierten Glücksspiel teilgenommen.

Bremen: 49,3%
Hamburg: 52,0%
Lübeck: 57,3%

Ergebnisse: Teilnahmemotive

Ich nehme an simulierten Glücksspielen teil, weil	%
... sie mir Spaß machen	37,49
... ich sie zu jeder Zeit spielen kann	18,76
... ich mich dadurch ablenken kann	18,28
... ich mit anderen zusammen spielen kann	17,69
... ich sie spannend finde	16,01
... ich meine Fähigkeiten im Spiel steigern will	15,16
... sie einfach und bequem erreichbar sind	14,85
... ich mich sonst langweile	11,92
... ich in ihnen erfolgreich sein will	11,60
... ich bessere Ergebnisse als andere im Spiel erzielen will	10,82
... ich von Freunden dazu eingeladen wurde	10,18
... ich mich mit anderen über das Spiel unterhalten kann	9,59
... ich dadurch Probleme vergessen kann	6,21
... mich das Spiel beruhigt	4,66
... ich durch ein Forum/ein soziales Netzwerk darauf aufmerksam gemacht wurde	4,50
... ich dabei mit anderen chatten kann	3,84
... ich über sie neue Freundschaften schließen kann	1,71

Anmerkung:

Es ist der Anteil der Schüler angegeben, die "Trifft ziemlich zu" oder "Trifft voll und ganz zu" im Fragebogen angekreuzt haben.

→ Die wichtigsten **Motive** für die Ausübung simulierter Glücksspiele sind **Spaß, die jederzeitige Verfügbarkeit, Ablenkung und die Möglichkeit mit anderen zu spielen.**

Das Schließen neuer Freundschaften sowie das Chatten mit anderen spielen indessen die geringsten Rollen.

Ergebnisse: Werbung

Wahrnehmung von Werbung für simulierte Glücksspiele und echte Glücksspiele durch die Jugendlichen:

56,3% durch Einblendungen innerhalb von Spielen

55,1% im Fernsehen/Radio

53,5% auf Internetseiten ohne Spielinhalte

43,8% auf Plakaten/durch Bandenwerbung

41,3% in Zeitschriften/Zeitungen

36,8% bei Facebook

29,4% per E-Mail oder WhatsApp

69,7% der Jugendlichen schätzen die Werbung als eher aufdringlich oder sehr aufdringlich ein,

30,3% als eher unaufdringlich oder sehr unaufdringlich

Ergebnisse: Mikrotransaktionen



Tätigen von Mikrotransaktionen in simulierten Glücksspielen durch die Untersuchungsteilnehmer

In den letzten 12 Monaten vor der Befragung haben:

- **9,6%** eigenes Geld für den Kauf virtueller Währung eingesetzt
- **8,5%** zur Verkürzung von Wartezeiten für ein schnelleres Weiterspielen
- **2,8%** zur Erhöhung der Gewinnchancen

Ergebnisse: Risikofaktoren



Als wesentliche **Risikofaktoren** für die Teilnahme an irgendeinem simulierten Glücksspiel im letzten Jahr erweisen sich bei multivariaten Analysen:

- männliches Geschlecht
- eine letztjährige Glücksspielteilnahme (online oder offline)
- problematisches Computerspielverhalten
- eine häufigere Teilnahme an verschiedenen Computerspielen
- häufigere Wahrnehmung von Werbung für simulierte oder echte Glücksspiele durch Einblendung innerhalb von Spielen

Ergebnisse: Zusammenfassung



- Simulierte Glücksspiele spielen **eine nicht unbedeutende Rolle** im Leben der befragten Jugendlichen
- Insgesamt betrachtet sind **leichte Zugangswege** und die Bereitstellung von zielgruppenorientierten Spielmöglichkeiten – oftmals unterstützt durch die Einbindung passgenauer Werbung – **als förderlich für die Nutzung simulierter Glücksspiele anzusehen**
- **Kompliziertere Zugangswege** bzw. Spielangebote, die einen aktiven Einsatz der Jugendlichen erfordern, sind **in weitaus geringerem Maße im Nachfrageverhalten zu finden**
- Eine **Nutzung „nebenbei“** scheint **ein entscheidender Faktor beim Einstieg** in simulierte Glücksspiele zu sein

Risikopotenzial Medienkonvergenz

- **Regulationsdefizit** (Abgrenzungsprobleme: Gaming/Gambling)
- Verfügbarkeit von **Glücksspielinhalten** (auch nicht-monetär)
- **Neugier und Gewöhnung** via nicht-monetäre Glücksspielerfahrungen
- Neue Ertragsmechaniken/Bezahlmodelle
- **Geringeres Erstkontaktalter** durch fehlenden Jugendschutz (legal)
- Förderung **positiv geprägter Einstellungsmuster** durch verzerrte Wahrnehmung mittels Spielalgorithmen
- Anregung von **Spiellust** durch **Kontrollillusionen**
- Neue Strukturmerkmale durch **soziale Interaktion**
- **Werbung** für echte Glücksspiele

Regulierungsbedarf



- Einbindung der simulierten Glücksspiele in bestehende **Jugendsuchtprävention** und **Medienkompetenzschulungen** (verhaltenspräventiver Ansatz)
- **Warnhinweise** in simulierten Glücksspielen zur Aufklärung über die mit Glücksspielelementen verbundenen **Suchtgefahren**
- Festlegung von **Einsatzobergrenzen** (z.B. bei Lootboxen)/ Eindämmung der Zahlungsmöglichkeiten
- **Verbot von Verlinkungen** von Demospielseiten auf echte Glücksspielseiten
- **Unterbindung unrealistisch hoher Auszahlungsquoten** bei Demospielen
- **Restriktion der Werbung**



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

marc.meduna@uni-hamburg.de

Literatur



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*. Hamburg: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz.

Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M. & Hayer, T. (2015). Simuliertes Glücksspiel: Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoverversionen sowie Computer- und Videospiele. *Zeitschrift für Gesundheitspsychologie*, 23 (4), 153-168.