



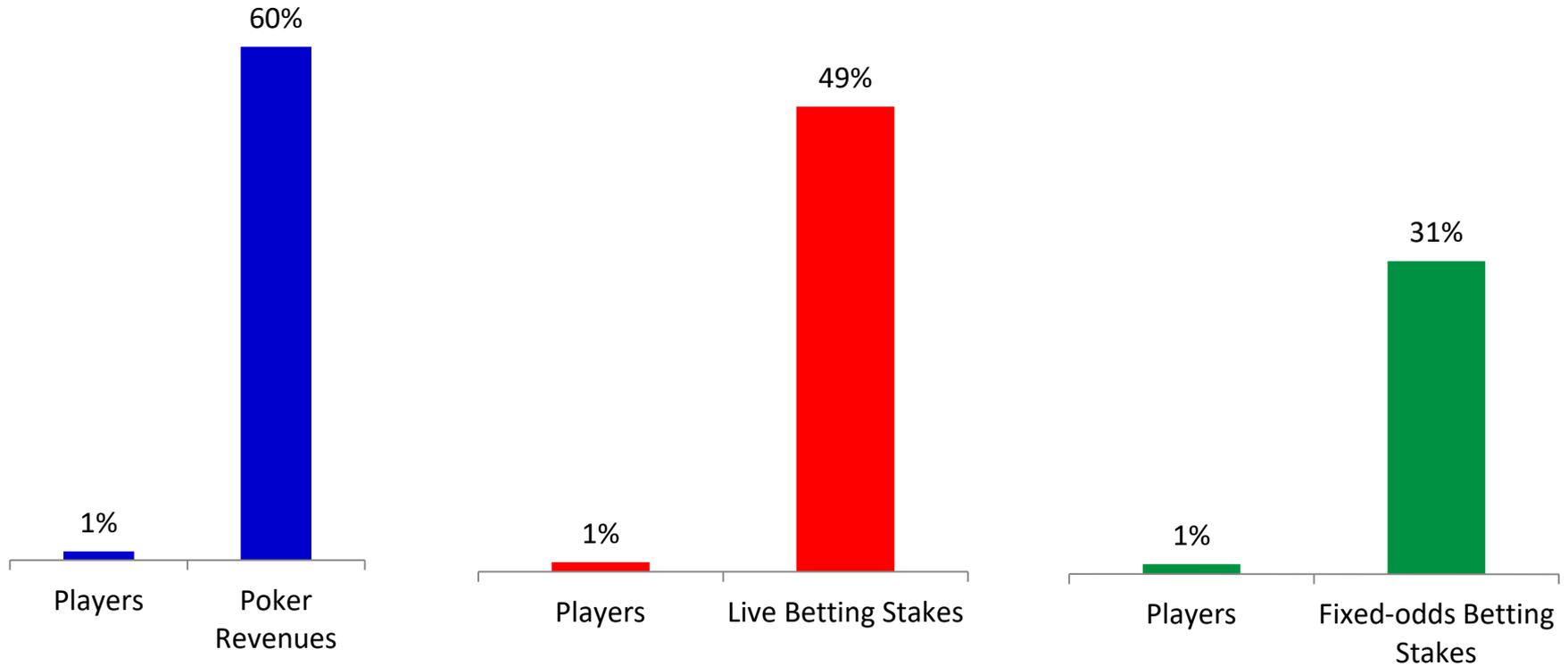
# Konvergenz von Gaming und Gambling

Geld im Spiel? Monetarisierung von Computerspielen

Bayerische Landeszentrale für Neue Medien, 26.11.2020

Dr. Ingo Fiedler

# Geschäftsmodell Glücksspiel: Extreme Konzentration der Nachfrage



# Prävalenz von Spielsucht und Ausgabenanteil

Gruppe	Deutschland, alle Glücksspiele		
	Prävalenz	Ausgabenanteil	Differenz
Freizeitspieler	95,4%	68,0%	-27,4%
Problematisches Spielverhalten	2,9%	4,0%	1,1%
Pathologisches Spielverhalten	1,7%	28,0%	26,3%

<sup>a</sup> DSM 0-2

<sup>b</sup> DSM 3-4

<sup>c</sup> DSM >4

→ Spielsüchtige haben hohe Ausgaben und sind die lukrativste Kundengruppe

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling rechtlich kein Glücksspiel

## Rechtliche Klassifizierung von Social Gam(bl)ing Spielformen

Spielform	Zufall überwiegend	Monetäre Einsätze	Monetäre Gewinnmöglichkeit
eSportsbook Betting	X	X	X
Game-Mediated Betting	X	X	X
Daily Fantasy Sports	?	X	X
Head-to-Head Betting	-	X	X
Pay2Win Gaming	-	X	X
Skillgames	**	X	X
Simuliertes Glücksspiel	X	-	*
eSports	-	-	X

\* Im Rahmen sogenannter Freerolls können Spieler bei vereinzeltten Formen des simulierten Glücksspiels Geld gewinnen.

\*\* Bei Skill Games hängt der tatsächliche Geschicklichkeitsanteil sehr von der individuellen Ausgestaltung jedes Spiels ab und ebenfalls davon, ob die Spieler nur gegen gleichstarke Konkurrenten antreten.

? Nicht abschließend geklärt, wahrscheinlich abhängig von der individuellen Ausgestaltung.

# Neue Mischformen strukturell oft ähnlich wie Glücksspiel

## Strukturelle Klassifizierung von Social Gam(bl)ing Spielformen

Spielform	Strukturelle Ähnlichkeit mit klassischem Glücksspiel	Sehr hohe Spielgeschwindigkeit möglich
Simuliertes Glücksspiel	X	X
eSportsbook Betting	X	-
Game-Mediated Betting	X	-
Head-to-Head Betting	X	-
Daily Fantasy Sports	-	X
Pay2Win Gaming	-	X
eSports	-	X
Skillgames	X	X

# Pay2Win- Spieler weisen oftmals „Glücksspiel“-probleme auf

	Pay2Win-Spieler	Tägliche Käufer	Gelegentliche Käufer	Δ
<b>P2W-Teilnahme (N)</b>	1.508	124	1.384	-
<b>Problematisches Gaming (PGSI_P2W; N)</b>	765	98	667	-
<b>Kein Risiko</b>	17,8%	7,3%	18,7%	-11,5%***
<b>Niedriges Risiko</b>	11,5%	5,6%	12,1%	-6,4%*
<b>Moderates Risiko</b>	20,0%	8,1%	21,0%	-13,0%***
<b>Hohes Risiko</b>	50,7%	79,0%	48,2%	30,8%***
<b>Onlineglücksspielteilnahme</b>	46,4%	58,9%	45,3%	13,6%**
<b>Problematisches Glücksspiel (PGSI; N)</b>	700	73	627	-
<b>Kein Risiko</b>	-	0,0%	12,4%	-12,4%***
<b>Niedriges Risiko</b>	-	2,7%	12,8%	-10,0%*
<b>Moderates Risiko</b>	-	6,8%	23,0%	-16,1%***
<b>Hohes Risiko</b>	-	90,4%	51,8%	38,6%***

\*,\*\*,\*\*\*: Ergebnisse von t-Tests über die Gleichheit der jeweiligen Mittelwerte der beiden Untergruppen - Signifikanz-Schwellenwerte von 0,05, 0,01 und 0,001.

→ Sucht als Geschäftsmodell von Pay2Win Gaming?



**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

[ingo.fiedler@uni-hamburg.de](mailto:ingo.fiedler@uni-hamburg.de)