



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
Freizeitpieler	95,4%	68,0%	-27,4%
Problematisches Spielverhalten	2,9%	4,0%	1,1%
Pathologisches Spielverhalten	1,7%	28,0%	26,3%

^a DSM 0-2

^b DSM 3-4

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

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

→ Sucht als Geschäftsmodell von Pay2Win Gaming?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

ingo.fiedler@uni-hamburg.de