



Zocken 4.0

Wenn Computerspiele auf Glücksspiele treffen: Risiken und Nebenwirkungen für junge Menschen

Dr. phil. Tobias Hayer

Universität Bremen

Institut für Public Health und Pflegeforschung

Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft

Leitung der Arbeitseinheit Glücksspielforschung

Fachtag „Schöne neue Welt – Fachtagung zur Prävention medienbezogener

Verhaltensüchte“, Präventionsprojekt Glücksspiel pad gGmbH

Berlin, 20.04.2023



Fahrplan (30/15)

Gaming, Gambling, Jugendliche und Co. – Grundlagen

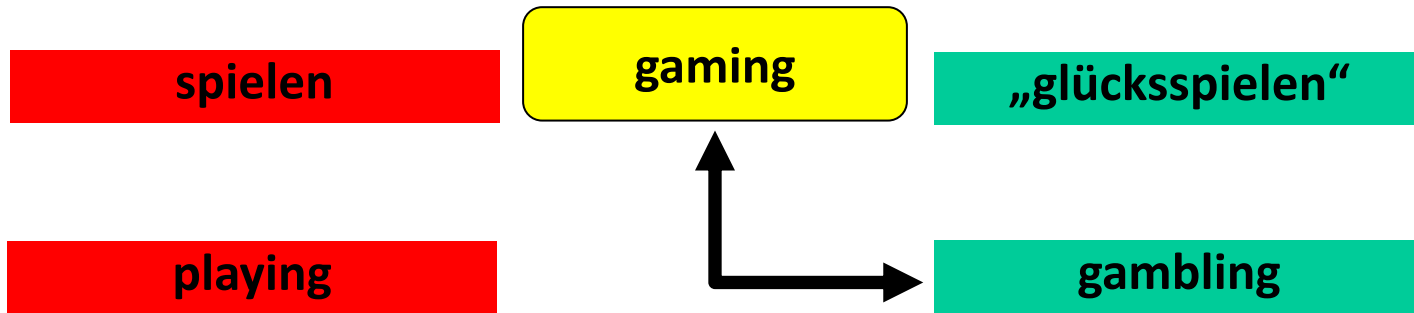
Konvergenz-Phänomene (KP) im Überblick

Schwerpunkt: Simuliertes Glücksspiel im Internet

Diskussion



Begriffsbestimmungen



dient dem Aufbau emotionaler, kommunikativer, sozialer, kognitiver und motorischer Kernkompetenzen

primärer Spielanreiz: Geldgewinne

fördert die Persönlichkeitsentwicklung, leistet einen wesentlichen Beitrag für das kindliche Lernen

demeritorisches Gut

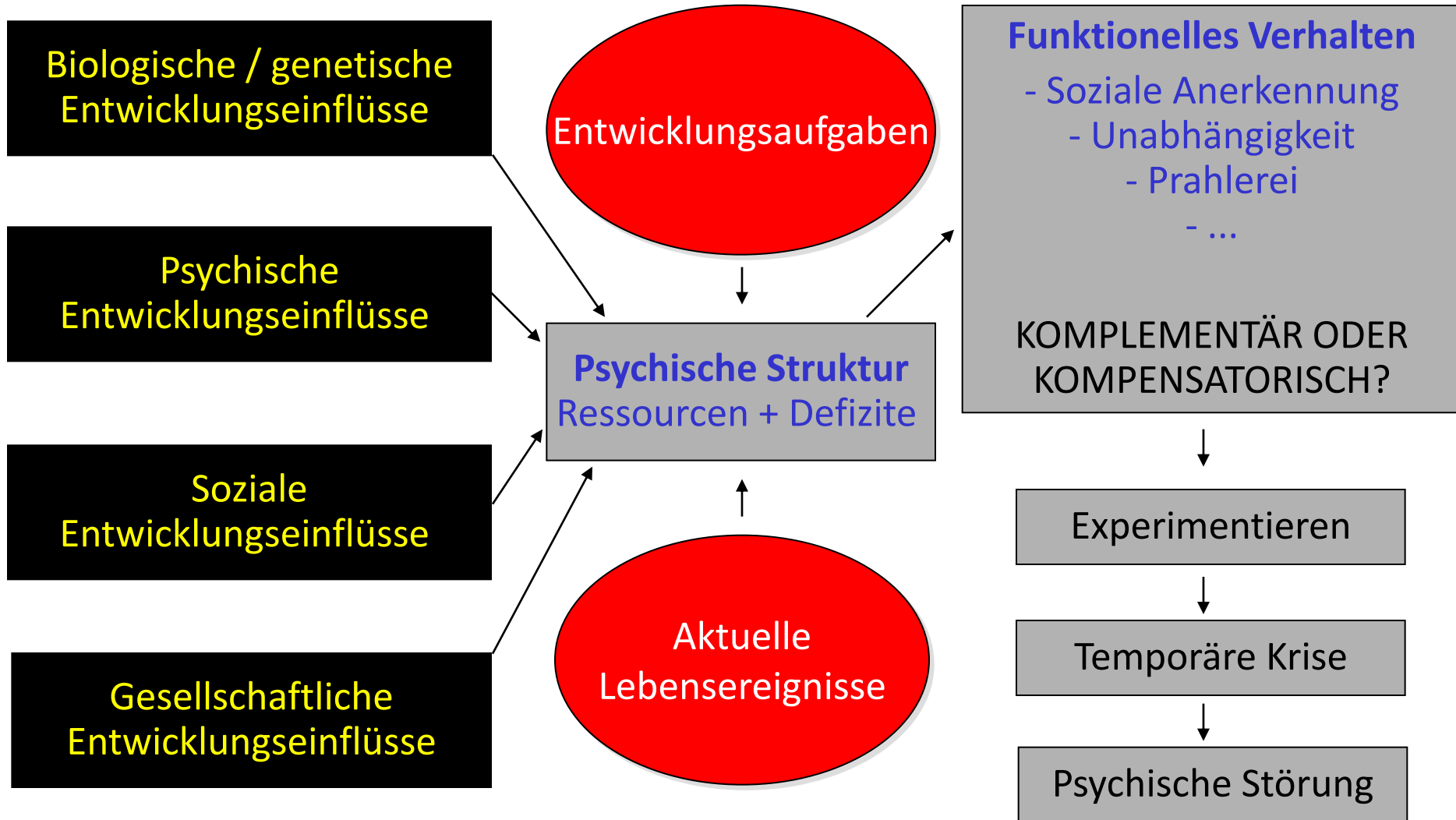
ubiquitär, zweckfrei, Als-ob-Realität

Jugendschutzbestimmungen



Entwicklung von Krisen im Jugendalter

Ein störungsunspezifischer Erklärungsansatz





FOMO = Alter Wein in neuen Schläuchen?!

FOMO = Fear of missing out

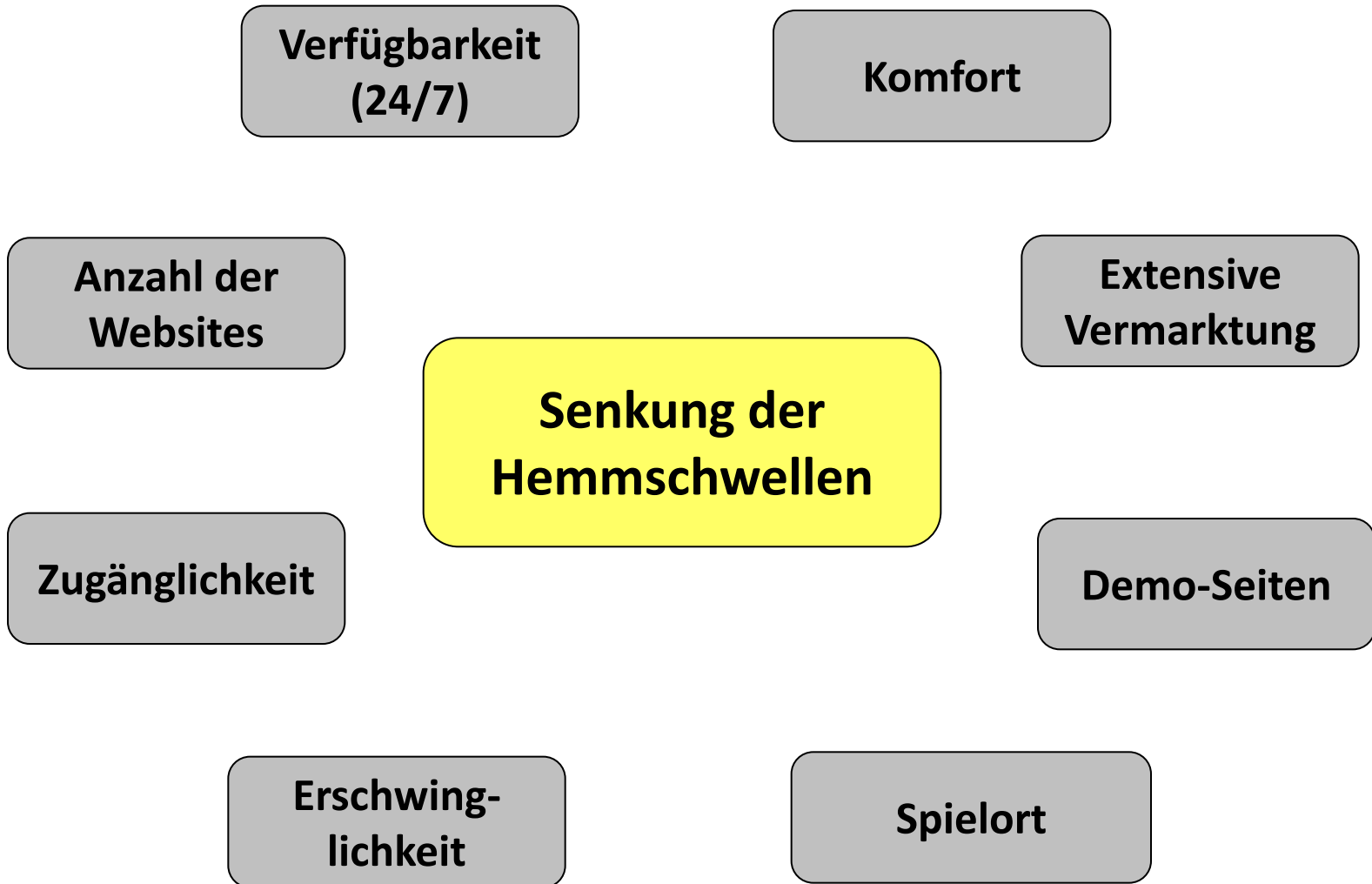
FOMO beschreibt die antizipierte Angst oder Sorge, eine soziale Interaktion, ein besonderes Ereignis oder eine ungewöhnliche Erfahrung verpassen zu können bzw. nicht mehr up-to-date zu sein. Dieses Gefühl bekommt durch die 24-7-Struktur des Internets eine gänzlich neuartige Qualität und geht mit einem dauerhaften Stresserleben einher.

Accessibility
Affordability
Anonymity



Glücksspiel im Internet – Situationale Merkmale

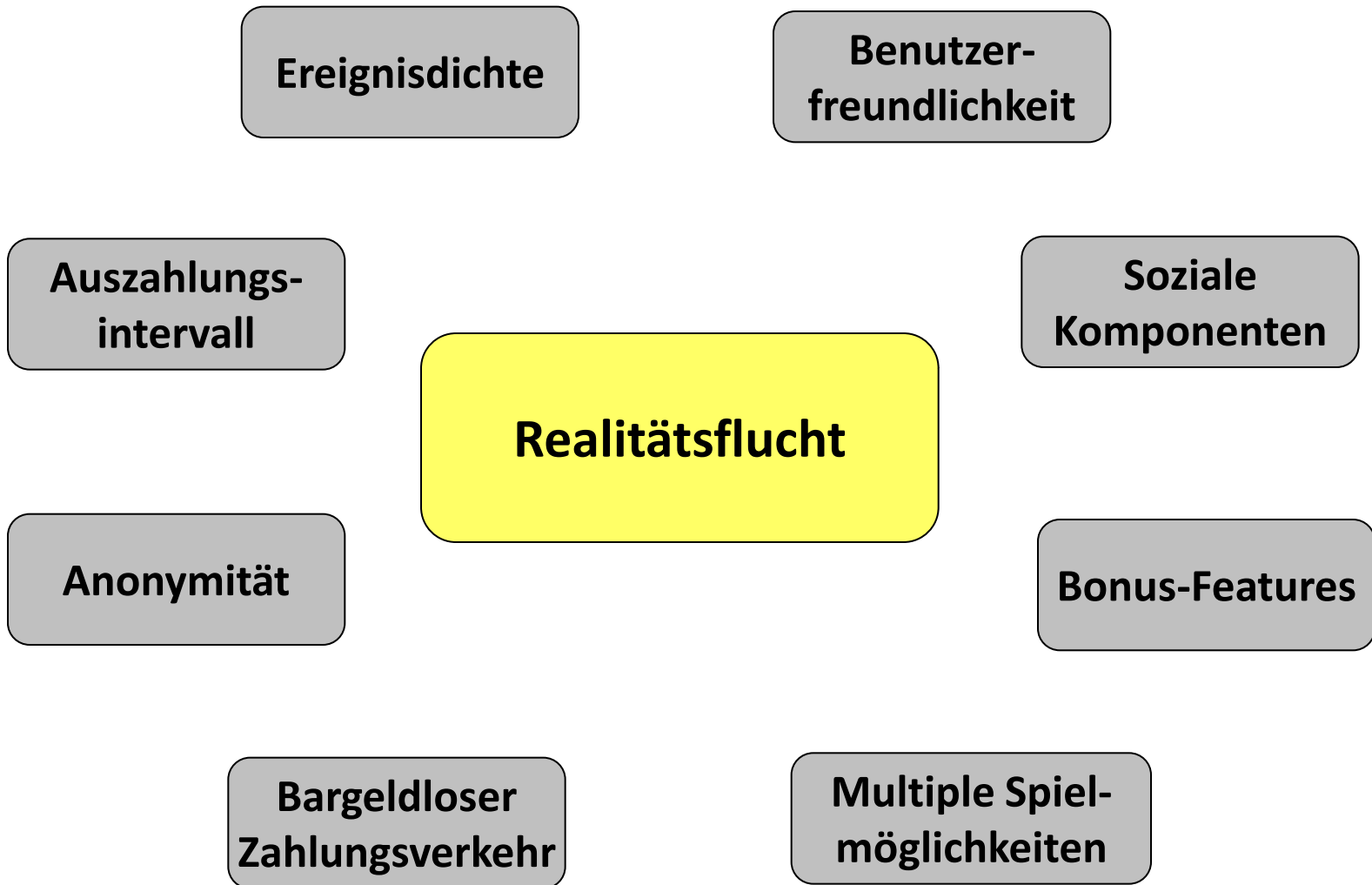
Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





Glücksspiel im Internet – Strukturelle Merkmale

Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





KP (1): Glücksspiel-Streams (Automaten)

<https://www.youtube.com/watch?v=vIOHZqS5iss>

THE REAL KNOSSI
MONTE hilft KNOSSI beim ABRÄUMEN! - MONTANABLACK und KNOSSI SLOTS 23355/40000
POKERSTARS CASINO

KNOSSI KASINO .DE
and friends

Guthaben: \$437,76

WÄHLEN SIE EINE TRUHE

Einsatz: \$3.00

0.20 0.40 1.00 2.00 3.00

Für Details scrollen

Knossi-Liebe für KrekelTheOne €110

9:33 / 14:19

SUPPORTERS

von julezzx €10 von Rot TOP CHEER

1100 bits von nilswilleke

TOP TIP €100 von KrekelTheOne



... oder Rubbellose

<https://www.youtube.com/watch?v=3NKAFoQc2Zs>

In diesem Video:



Wir haben von unserm GEWINN (638€) wieder RUBBELLOSE gekauft 🤖🌱 Teil 2



Tisi2 ✓

173.000 Abonnenten

Abonnieren

👍 10.702



➦ Teilen

✂️ Clip





Phänomen-Einordnung

**Highlight-Videos:
geschnitten, nachträglich hochgeladen**

**Live-Streams
(mitunter stundenlange Dynamik)**

**Verschmelzung Gaming / Gambling:
Influencer*innen aus dem Gaming-
Bereich präsentieren auch Glücksspiele**

Lukrative Einnahmequelle

**Verlinkung auf Echtgeldseiten
(Empfehlungslinks)**

**Übernahme der Geldeinsätze (und
damit Geldverluste) durch Sponsoren**

**Werbung für Glücksspielangebote mit
hohem Suchtpotenzial**

**Senkung von Hemmschwellen
(Niedrigschwelligkeit)**



Psychologische Prozesse

Anleihen aus der **Lerntheorie** (v.a. Modelllernen) und
Prinzipien der **Werbewirkung** (v.a. AIDA-Modell)

**Ausgeprägtes Identifikations-
potenzial („Idole“)**

**Möglichkeiten der Kommunikation
und Interaktion (Chat-Funktionen)**

**Role Model / Vorbild (hoher
sozialer Status, Idealisierung)**

**Förderung des Gemeinschafts-
gefühls („Community“)**

**Positiv gefärbte Emotionalität
(v.a. beim Gewinnerleben)**

**Influencer*innen = Einfluss-
nehmende (Normen, Werten)**

**Starke Bindungskraft
(Nahbarkeit, Erreichbarkeit)**

**Schüren kognitiver Verzerrungen
(z.B. Kontrollillusionen)**



Effekte von Glücksspiel-Werbung

Gewinnen von Neukunden und Binden von Vielspieler*innen

**Formen von Einstellungsmustern, Verhaltensintentionen und
Konsumentenscheidungen**

**Normalisierende Produktdarstellung
(auch: Glorifizierung bzw. Verharmlosung)**

Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen

Auslösen von Spielbedürfnissen bei Minderjährigen

**Erhöhung der Rückfallgefährdung bei glücksspielsüchtigen
Personen**



GlüStV 2021: Musternebenbestimmungen (Werbung)

https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-05/musternebenbestimmungen_virtuelle_automatenspiele_online_poker.pdf

Nr. 5.16: Influencer-Marketing ist unzulässig

„Influencer-Marketing [...] ist das geplante Zusammenwirken eines Veranstalters oder Vermittlers von Glücksspielen mit Social-Media-Multiplikatoren (Influencer), um durch deren Empfehlungen die Wertigkeit von Markenbotschaften zu steigern und um das Glücksspielverhalten der Zielgruppe positiv zu beeinflussen. Im Gegensatz zu traditionellen Werbemaßnahmen (TV-Spots, Internet-Anzeigen etc.), bei denen die Veranstalter ganzheitlich Einfluss auf den Inhalt und die Darstellung der Werbemaßnahmen haben, ist diese Einflussnahmemöglichkeit bei dem Einsatz von Influencern nicht gegeben.“

Herausforderung 1: Definition „Influencer*in“

Herausforderung 2: Schließen von Schlupflöchern

Herausforderung 3: Rechtsdurchsetzung / Vollzug



Aus der Praxis

<https://www.rbb24.de/panorama/beitrag/2023/02/berlin-youtube-geldstrafe-illegales-gluecksspiel.html?crmailing=14282098&crcustomer=485&crlink=81013440>

Amtsgericht Berlin

480.000 Euro Geldstrafe für Youtuber nach illegalen Glücksspielen

Di 07.02.23 | 14:27 Uhr



Audio: Fritz | 07.02.2023 | Anja Haufe | Bild: dpa/J. Krick

Wegen illegalen Glücksspielen ist gegen einen bekannten Youtuber eine Geldstrafe von 480.000 Euro verhängt worden. Das Amtsgericht Berlin-Tiergarten erließ einen entsprechenden Strafbefehl gegen den Mann, wie die Staatsanwaltschaft am Dienstag mitteilte.



Projekt "Drug-Checking"

Werbung auch auf Youtube-Kanälen geschaltet

Der Betreiber bekannter Youtube-Kanäle soll von Oktober 2021 bis Mai 2022 51 Mal an verbotenen Glücksspielen bei Internet-Casinos teilgenommen haben und in 37 Fällen auch auf seinen Kanälen Werbung dafür gemacht haben.

Dr. Tobias Hayer
Berlin, 20.04.2023



Verschiedene Sichtweisen

<https://www.youtube.com/watch?v=U3oNkqHlbVg>

YouTube DE

Suchen



Gängige Reaktion der
Influencer*innen

Verantwortungsdelegation

*„Jeder ist selbst für sich
verantwortlich“ (bzw. der Staat,
die Eltern etc.)*

z.B. MontanaBlack
([https://mein-mmo.de/zdf-
magazin-royale-montanablack](https://mein-mmo.de/zdf-magazin-royale-montanablack))

#28 AUF TRENDS

In-Game-Käufe – Abzocke ohne Altersbeschränkung | ZDF Magazin Royale

937.144 Aufrufe 16.09.2022 Mikrotransaktionen? Klingt irgendwie langweilig. Interessant wird es dann, wenn der kleine Johannes für neun Wochen nicht mehr aus dem Jugendzimmer raus ...mehr

👍 41.984 🗨️ Mag ich nicht ➦ Teilen ✂️ Clip ⋮ Speichern ...



KP (2): Gaming-Elemente beim Glücksspiel

Skills-based video game playing, gambling coming to Vegas casinos

"You can imagine...popular video games making their way into the casino floors."

by David Kravets - May 30, 2015 4:00pm CEST

Share Tweet 90



Erhöhung der Ausschüttungsquoten über Einbindung von Skill-Elementen (z.B. von 88% auf 98%)

Banks of one-armed bandits like these to be replaced with skills-based, video-game-like gambling machines.



KP (3): Glücksspiel-Elemente beim Gaming

**Loot Box =
virtuelle Kiste, die verschiedene Items enthält**

**Items verschaffen Vorteile im Spiel oder haben einen ideellen
bzw. kosmetischen Wert**

**Erwerb über Mikrotransaktionen,
der Inhalt ist vor dem Kauf jedoch nicht bekannt**



Monetarisierung – Loot Boxen

Close & Lloyd (2021)

Über ca. 5% der Loot-Box-Käufer*innen (\geq \$100 im Monat) werden etwa 50% der Umsätze generiert.

Etwa ein Drittel dieser Subgruppe zeigt ein problematisches Glücksspielverhalten. Zugleich besteht kein Zusammenhang zwischen eigenem Einkommen und Loot-Box-Käufen.

Loot-Box-Käufe sind assoziiert mit dem männlichen Geschlecht, einem eher jüngeren Lebensalter sowie einem niedrigeren Bildungsniveau (und damit bekannten Risikogruppen).

Diese empirischen Befunde sprechen, in Verbindung mit der Möglichkeit des kontinuierlichen Kaufens von Loot Boxen im Internet, gegen eine strukturelle Gleichsetzung von Loot-Boxen mit dem Kauf von Überraschungseiern oder Sammelbildern.



Aus der Praxis

<https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/fifa-lootboxen-sony-klage-gluecksspiel-oesterreich-040423/>

Rechtskräftig: FIFA-Lootboxen sind illegales Glücksspiel (Update)

5. April 2023



In den Lootboxen von FIFA 23 sind neben Durchschnitts-Kickern auch Superstars für den Online-Modus FUT enthalten (Abbildungen: EA)

Vollständige Bedienungsanleitung lesen.
Kostenlose Anleitungen und Handbücher

HERUNTERLADEN >

Ein Gericht in Kärnten gibt den Klägern Recht: Sony verstößt durch Lootboxen im Fußballspiel FIFA gegen das österreichische Glücksspielmonopol.

Update vom 4. April 2023: Nach GamesWirtschaft-Informationen hat der beklagte PlayStation-Store-Betreiber Sony Interactive die Fristen verstreichen lassen und keine Berufung eingelegt – das Urteil eines Kärntner Gerichts vom 26. Februar ist damit rechtskräftig.

Es handelt sich um die erste richterliche Feststellung im deutschsprachigen Raum, dass Lootboxen – in diesem Fall FIFA-Packs – als Glücksspiel einzustufen sind.



Ein geeigneter Präventionsplayer?

<https://www.muensterlandzeitung.de/themenseiten/westlotto-macht-auf-das-suchtpotenzial-von-lootboxen-aufmerksam-w1796225-9000616787>

WestLotto macht auf das Suchtpotenzial von Lootboxen aufmerksam

27.09.2022 12:50 Uhr



Kein Glücksspiel für Kinder!

Lootboxen in Computerspielen sind versteckte Kostenfallen.

WestLotto unterstützt den Aktionstag gegen Glücksspielsucht.

© WestLotto

Am Aktionstag gegen Glücksspielsucht, der am 28.9., stattfindet, werden die Gefahren des Glücksspiels durch Hilfeinrichtungen thematisiert. In diesem Jahr geht es Jugendschutz.

Dr. Tobias Hayer
Berlin, 20.04.2023



Monetarisierung im Allgemeinen

**Freemium-Geschäftsmodell:
Initiale Teilnahme ist kostenlos**

**Anschließendender Erwerb von Spielgeld oder virtuellen Gütern
(z.B. über Loot Boxen) zur Erlangung bestimmter Vorzüge
unterliegt der Bezahlungspflicht**

**Zweck: Vermeidung von Wartezeiten, Erleichterung der
Spielabläufe, Sicherung ideeller oder funktionaler Vorteile
gegenüber anderen Spieler**

Free to play – pay to win!



Freemium Model (Social Gaming)

A screenshot of a social gaming interface. The background is a colorful, cartoonish landscape with a blue sky, green hills, and a pink character. A large blue pop-up window titled 'Startpaket!' is centered on the screen. The pop-up contains an illustration of three gold bars and three different types of candies (a purple lollipop, a colorful fruit gummy, and a red fruit gummy), each with a '+3' multiplier. Below the illustration, the text reads: '50 Goldbarren + 3x Lutscherhammer, 3x Farbbombe, 3x Fruchtgummifische' and 'nur: 4,76€'. A green 'Kaufen' (Buy) button is at the bottom of the pop-up. The background interface shows a pink 'Bank' button, a 'Gefällt mir' (Like) button, a 'Yeti Shop' button, and a 'Spiele mit Freunden' (Play with Friends) button. The top right corner shows a character's profile with a heart icon and the number '195'. The bottom right corner shows a vertical scroll bar with a star icon and the number '182'. At the bottom of the pop-up, there is a 'Sichere Zahlung' (Secure Payment) section with logos for VISA, MasterCard, American Express, Discover, and PayPal.



KP (4): Wetten auf Gaming-Ereignisse

<https://www.hochgepokert.com/2020/04/21/sportwetten-einnahmen-im-esport-bereich-steigen-2020-auf-14-milliarden/>

Sportwetten Einnahmen im Esport-Bereich steigen 2020 auf \$14 Milliarden

Von Juergen Bachmann - 21. April 2020

0



Unter den gegebenen Voraussetzungen weltweit ist es keine große Überraschung, dass sich laut neuesten Untersuchungen der Wettaussatz rund um Esport in diesem Jahr voraussichtlich auf \$14 Milliarden verdoppeln wird.



KP (5): Demo- bzw. Trainingsseiten

Deutschlands bestes
Gratis-Casino

Jackpot_{.DE}

Registrieren Login

Registrieren Login

Dein Gratis-Casino

Wähle deinen Spielernamen

Spielername

Ihre Privatsphäre ist uns wichtig

Wir und unsere Partner können Informationen auf Ihrem Gerät speichern und darauf zugreifen. Zudem können wir Informationen über Sie verarbeiten, um Ihnen einfache Anzeigen zu präsentieren, personalisierte Anzeigen und Inhalte basierend auf Ihrem Profil zu erstellen und die Leistung von Inhalten und Anzeigen zu messen. Dazu benötigen wir Ihre Einwilligung, die Sie durch Anklicken der nachfolgenden Schaltfläche „Funktionen anzeigen“ erteilen können. Sie können jederzeit Ihre Präferenzen verwalten und Ihr Widerspruchsrecht ausüben. Klicken Sie dazu auf das Zahnradsymbol, das sich auf jeder Seite unten rechts befindet. Ihre auf dieser Website getroffenen Entscheidungen werden global signalisiert. [Datenschutz](#)

Wir und unsere Partner verarbeiten Daten, um Folgendes bereitzustellen:

- Genaue Standortdaten verwenden. Geräteeigenschaften zur Identifikation aktiv abfragen.
- Informationen auf einem Gerät speichern und/oder abrufen. Personalisierte Anzeigen und Inhalte, Anzeigen- und Inhaltsmessungen, Erkenntnisse über Zielgruppen und Produktentwicklungen.
- Liste der Partner (Lieferanten)

Akzeptieren

Alle ablehnen

Zwecke anzeigen



Demoseiten und Auszahlungsquoten

Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period

Serge Sévigny *, Martin Cloutier, Marie-France Pelletier,
Robert Ladouceur

School of Psychology, Laval University, Que., Canada G1K 7P4

Available online 16 March 2004

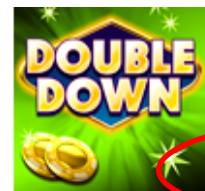
Abstract

For many gamblers, internet gambling may be an attractive new activity. Knowing that internet gambling follows no specific regulations, it was hypothesized that some sites would use questionable strategies in order to grab any interested potential player surfing the net. This study addressed two research questions: (1) Do some internet casino sites provide inflated payout rates when gamblers play on the slot machine demo games? (2) Will these sites keep the same rates when gamblers play for real money? Results show that 45 (39%) of the 117 visited sites provided inflated payout rates (over 100%) in the demo session. But these unrealistic high rates were not maintained when playing for real money. In addition, some sites used marketing strategies reinforcing false beliefs about the notion of chance and randomness. These findings are discussed in the context of responsible gambling policies.

© 2004 Elsevier Ltd. All rights reserved.



KP (6): Simuliertes Glücksspiel / Social Gambling



DoubleDown Casino - Free Slots

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

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

Jetzt spielen



Texas HoldEm Poker

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

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

Jetzt spielen



Caesars Casino

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

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

Jetzt spielen



Poker Deutschland

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

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

Jetzt spielen



GSN Casino

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

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

Jetzt spielen



Poker Texas Boyaa

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

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

Jetzt spielen



DoubleU Casino

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

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

Jetzt spielen



WSOP – Texas Holdem Poker

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

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

Jetzt spielen



CasinoStar - Free Slots

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Explore the world of CasinoStar with perfect casino rules: Slots,Te...
Spiele · Spielautomatenspiele
500 000 monatlich aktive Nutzer

Jetzt spielen



DH Texas Poker

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

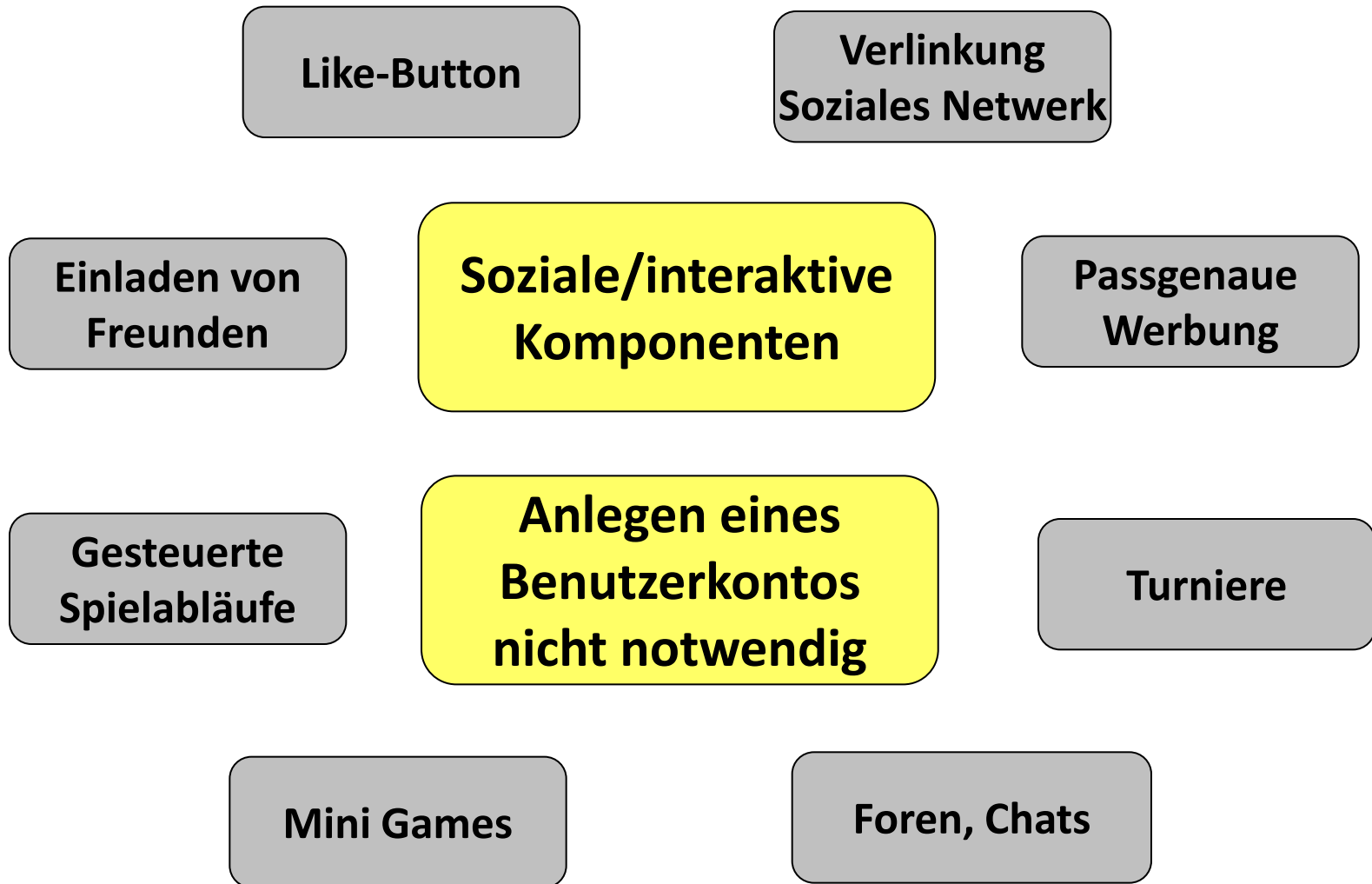
The #1 user experience Texas Hold'em Poker on Android/iOS!
Spiele · Poker & Tischspiel
100 000 monatlich aktive Nutzer

Jetzt spielen



Social Gambling – Besonderheiten

modifiziert nach Parke et al. (2012)





Simuliertes Glücksspiel – Begriffsdefinition

Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M. & Hayer, T. (2015)

Simuliertes Glücksspiel im Internet (Glücksspiel-Surrogate):

„... digitale interaktive Glücksspielaktivität, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch mit klassischen Glücksspielformaten ist“

Wichtiges Beurteilungskriterium: Zentralität des Glücksspielthemas (Anteil am Gesamtspiel) bzw. Realitätsnähe als Kernelement des Spiels

Spieleinsatz ist u.a. möglich über Spielerfolge, durch Käufe mit echter oder digitaler Währung, das Anschauen von Werbung, gratis

Gewinne können u.a. in digitaler Währung, Gutscheinen oder geldwerten Preisen ausgeschüttet werden



Forschungsprojekt „Social Gambling“ (I)

Eckpfeiler

Gegenstand

Social Gambling im Jugendalter: Nutzungsmuster und Risiken

Kooperation mit dem Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg

Finanzielle Unterstützung durch die Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz in Hamburg

Ausgangsbasis (Querschnitt)

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

Ausgangsbasis (Stichprobe)

N=1.905 Schüler im Alter von 11 bis 19 Jahren (M = 13,9 J.; 50,9% weiblich)

Längsschnitt

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



Forschungsprojekt „Social Gambling“ (II)

12-Monats-Prävalenz (Hayer et al., 2019)

Zugriffsart	Spielform	Geschlecht	gar nicht	< 1 Mal im Monat	1-4 Mal im Monat	5-8 Mal im Monat	> 8 Mal im Monat
unterwegs	innerhalb von Videospielen	Gesamt	70,84	10,93	9,54	3,36	5,33
		männlich	63,28	13,44	11,26	4,70	7,32
		weiblich	78,04	8,53	7,91	2,08	3,43
	über Apps	Gesamt	88,87	5,33	3,30	1,33	1,17
		männlich	85,12	7,22	4,38	1,75	1,53
		weiblich	92,43	3,53	2,28	0,93	0,83
	in sozialen Netzwerken	Gesamt	94,42	2,98	1,76	0,53	0,32
		männlich	92,79	3,61	2,40	0,77	0,44
		weiblich	95,96	2,38	1,14	0,31	0,21
	Demospiele	Gesamt	95,88	2,94	0,91	0,11	0,16
		männlich	94,30	3,62	1,65	0,11	0,33
		weiblich	Teilnahme-Prävalenz insgesamt: 50,3%				
zu Hause	innerhalb von Videospielen	Gesamt	6,26				
		männlich	55,32	14,53	12,58	5,86	11,71
		weiblich	88,16	6,33	3,53	0,94	1,04
	über Apps	Gesamt	81,80	8,28	5,41	1,65	2,87
		männlich	76,82	9,97	7,15	1,95	4,12
		weiblich	86,59	6,65	3,74	1,35	1,66
	in sozialen Netzwerken	Gesamt	86,36	7,22	4,03	0,85	1,54
		männlich	81,78	9,44	5,32	1,19	2,28
		weiblich	90,75	5,09	2,81	0,52	0,83
	Demospiele	Gesamt	91,04	5,56	2,54	0,42	0,42
		männlich	88,11	6,60	4,00	0,65	0,65
		weiblich	93,87	4,57	1,14	0,21	0,21



Forschungsprojekt „Social Gambling“ (III)

Entwicklungsverläufe im 1 Jahres-Längsschnitt (Hayer et al., 2018)

Teilnahme am echten Glücksspiel				männlich	Migrations- hintergrund	Teilnahme am simulierten Glücksspiel (T0)	Alter in Jahren
T0 2015	T1 2016	Subgruppe	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	M (SD)
nein	nein	konstant abstinent	391 (33,19)	156 (39,90)	41 (10,49)	132 (33,76)	13,83 (1,29)
nein	ja	eingestiegen	140 (11,88)	68 (48,57)	18 (12,86)	70 (50,00)	13,54 (1,46)
			531 (45,08)	224 (42,18)	59 (11,11)	202 (38,04)	13,42 (1,34)
ja	nein	ausgestiegen	321 (27,25)	<p>Einstiegs-Prädiktoren: (1) Teilnahme an simulierten Glücksspielen in sozialen Netzwerken (von zu Hause) (2) Werbe-Exposition (simuliertes/echtes Glücksspiel)</p>			
ja	ja	konstant teilnehmend	326 (27,67)				
		Gesamtstichprobe	1.178 (100)				



Simuliertes Glücksspiel – Problemfelder

Erhöhte Ausschüttungsquoten / gesteuerte Spielalgorithmen

Unkritische Glücksspieleinstellungen / kognitive Verzerrungen

Desensibilisierung gegenüber Glücksspielverlusten

Neugier- / Gewöhnungseffekte

Normalisierung des Glücksspiels („Übungsfläche“)

Monetarisierungsstrategien / In-App-Käufe

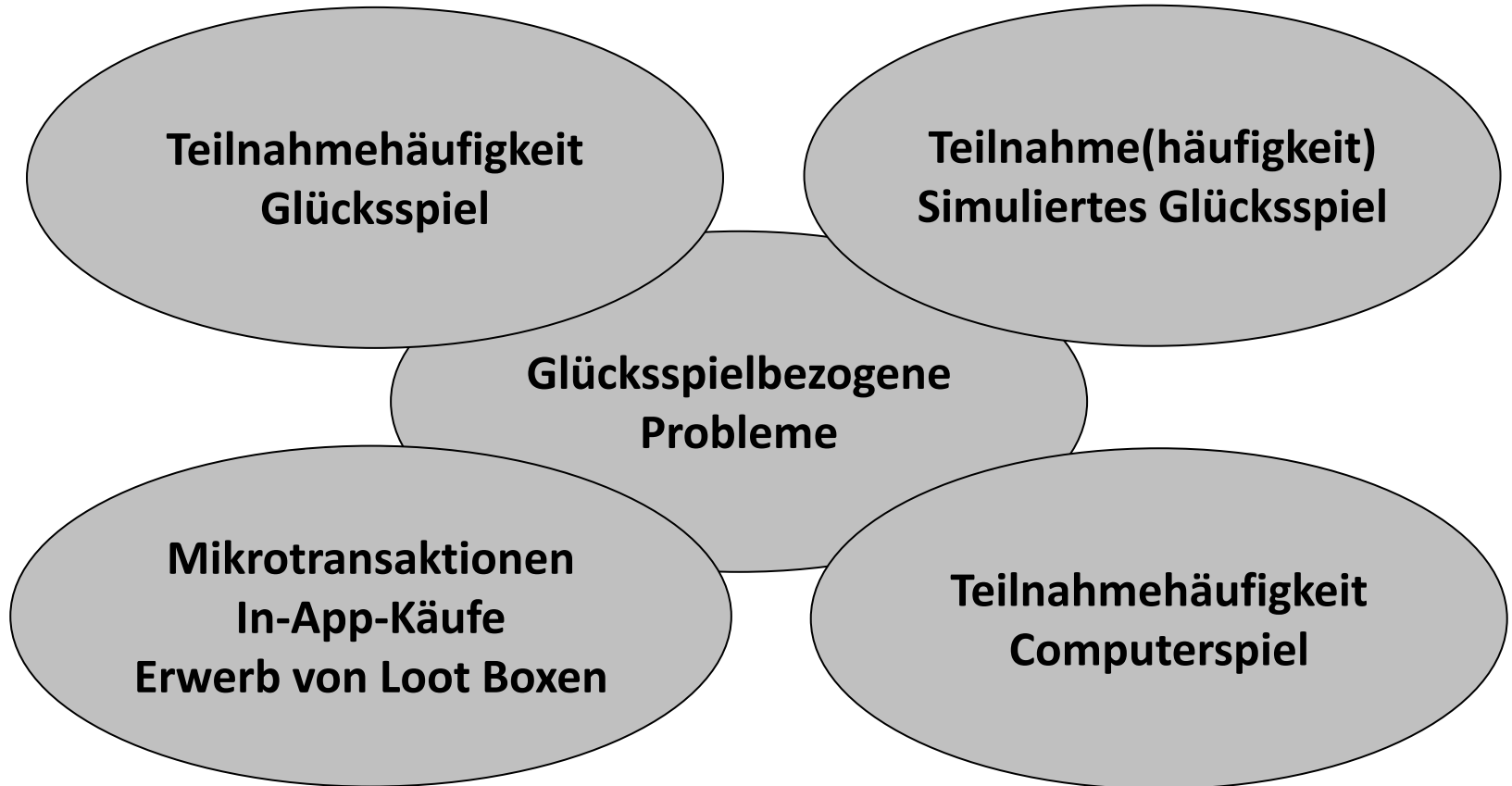
Fehlende Regulation / mangelhafter Jugendschutz

Rückfallgefährdung für Problemspieler

Teilnahme als Türöffner für Spielerkarriere (Migration)



Zusammenhänge (überwiegend korrelativ)





Regulationsbedarf: Ausgewählte Aspekte

Klärung der juristischen Einordnung

Werberestriktionen bzw. -verbote

Warnhinweise zu den Risiken (Aufklärung)

Festlegung von Einsatzobergrenzen

Transparenz der Auszahlungsquoten / Spielmechaniken

**Unterbindung unrealistisch hoher Auszahlungsquoten
(bei Demospielen)**

**Verbot der direkten Verlinkung von Demospielseiten auf
Seiten, die echtes Glücksspiel anbieten**



GlüStV 2021 – § 6j Unentgeltliche Angebote

Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen im Internet dürfen **unentgeltliche Unterhaltungsangebote**, die mit Ausnahme des nicht zu entrichtenden Entgelts und eines fehlenden Geldgewinns einem von ihnen veranstalteten oder vermittelten öffentlichen Glücksspiel entsprechen oder diesen Glücksspielen nachgebildet sind, nur Spielern anbieten, für die bei ihnen ein Spielkonto eingerichtet ist.
(→ Ausschluss Minderjähriger und gesperrter Spieler; Abs. 1)

Bieten Veranstalter und Vermittler unentgeltliche Unterhaltungsangebote an, die einem bestimmten öffentlichen Glücksspiel im Internet entsprechen oder insbesondere durch die Benennung oder die äußere Gestaltung, den Anschein erwecken, einem bestimmten virtuellen Automaten Spiel oder einem Online-Casinospiel zu entsprechen, hat das unentgeltliche Unterhaltungsangebot mit Ausnahme des nicht zu entrichtenden Entgelts und dem fehlenden Geldgewinns dem öffentlichen Glücksspiel insgesamt zu entsprechen, insbesondere hinsichtlich der **Gewinnwahrscheinlichkeit** und der **Auszahlungsquote**. (Abs. 2).



Statt einer Zusammenfassung

<https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ>

☰ YouTube DE

Suchen



ZDF ist Teil des deutschen öffentlich-rechtlichen Rundfunks. [Wikipedia](#)

Coin Master - Abzocke mit Fun | NEO MAGAZIN ROYALE mit Jan Böhmermann - ZDFneo

1.941.785 Aufrufe • 10.10.2019

72.855 1940 TEILEN SPEICHERN ...

Dr. Tobias Hayer
Berlin, 20.04.2023



Zentrale Herausforderung

Erste Kontakte mit echten Glücksspielen, glücksspielähnlichen Produkten oder entsprechender Werbung erfolgt bei den jüngeren Alterskohorten zunehmend im Internet



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Public Health & Pflegeforschung
Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft
Leitung der Arbeitseinheit Glückspielforschung
28359 Bremen
Tel. 0421 218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>
