



Krypto – Gaming / Trading oder doch schon Gambling?

Wie ein neuer Trend sich etabliert, bisherige Tricks der Hersteller integriert und schnelles Geld verspricht



Der Content

- # Was ist die Blockchain und wo häng ich die hin?
- # Kryptowährung? – Zwei bitte. Danke.
- # NFTs...sind diese neuen Kraftstoffe oder?
- # Kryptogaming/Play to Earn – Uhm ja, das macht meine:r auch!
- # Kryptotrading / Gambling - Alles legal, alles ezy 😊
- # Glücksspielelemente in Computerspielen / Free to Play – Aber DIE sind doch legal...oder ?!?



Blockchain-Technologie

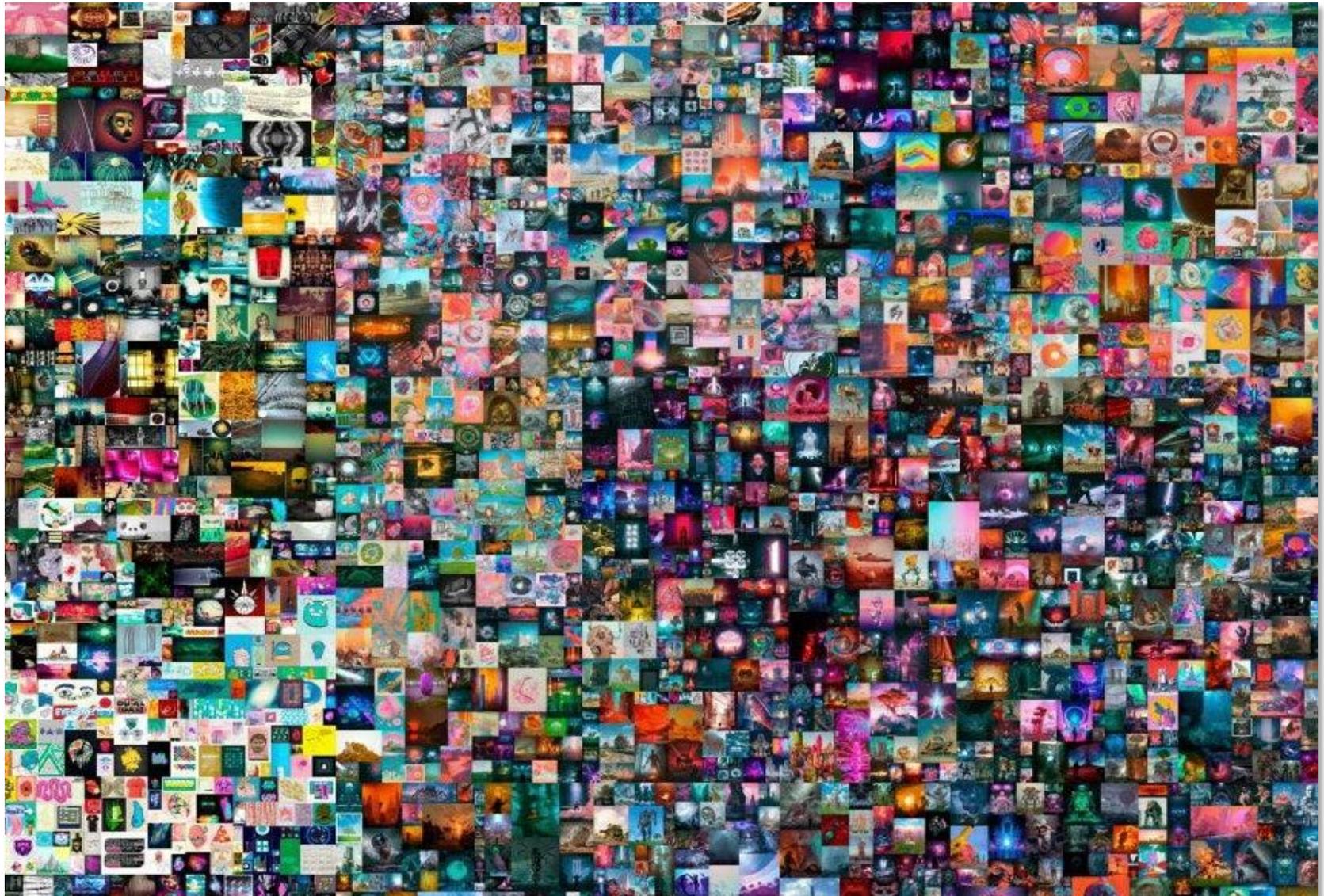
- # Eine „Blockchain“ besteht aus Datensätzen, welche hintereinander, als Kette, abgespeichert werden. Sie fungiert als Datenbank.
- # Die Anordnung der Datensätze wird mit einer Prüfsumme kontrolliert.
- # Blockchains werden dezentral bei vielen Anwendern aus einem Netzwerk gleichzeitig gespeichert. Alle Anwender speichern jeweils eine vollständige Kopie der gesamten Blockchain.
- # Durch die chronologische Anordnung der Datensätze, ihre Überprüfung und die dezentrale Speicherung der gesamten Kette, bei vielen Anwendern gleichzeitig, ist die Blockchain-Technologie tatsächlich sehr sicher.





Kryptowährung

- # Existiert nicht physisch wie harte Währungen.
- # Ist mit einer Vielzahl von unterschiedlichen Währungen, weltweit über 10.000, ständig verfügbar.
- # Ermöglicht finanzielle Transaktionen ohne Zahlinstanzen, wie z.B. Banken.
- # Kryptowährungen definieren selbst wie viele Einheiten es von ihnen geben kann und kontrollieren sich über die Blockchain auch selbst.
- # Der Besitz von Kryptowährungen kann ausschließlich kryptografisch nachgewiesen werden.
- # Ist hochgradig volatil und beeinflussbar.





Non Fungible Tokens - NFTs

- # Ein NFT ist ein besitznachweis, meist für für immaterielle Güter.
- # Der Besitz eines NFT kann mittels Blockchain zweifelsfrei nachgewiesen werden.
- # NFTs können z.B. digitale Kunstwerke, Eintrittskarten, Objekte aus digitalen Spielen oder auch Besitznachweise für physische Güter sein.
- # NFTs haben keinen vorgegebenen Gegenwert. Ihr wert entsteht alleine durch den Markt und die mit ihm verbundenen Emotionen der Käufer:innen.
- # NFTs werden fast ausschließlich mit Cryptowährung bezahlt und gehandelt.







Kryptogaming / Earn-to-play

- # Crypto- oder Earn-to-play Games versprechen beim Gaming nebenbei Geld zu verdienen.
- # Gamer:innen müssen häufig erst einmal hohe Summen investieren, um die Schwelle für eine Auszahlung zu erreichen.
- # Die Höhe der Auszahlung wird meist von vielen unübersichtlichen Faktoren, wie z.B. Ranglistenplatzierung unter tausenden Mitspieler:innen beeinflusst.
- # Die Auszahlung erfolgt bestenfalls über gängige Cryptowährungen wie Bitcoin, Ethereum oder Tether. Anbieter haben jedoch häufig eigene Cryptowährungen in welchen sie auszahlen.



Cryptogaming / Earn-to-play

- # Wollen die Spieler:innen die Ausgezahlte Cryptowährung in harte Währung tauschen, müssen sie dies an einer Börse zum Tageskurs tun.
- # Cryptowährungen sind allerdings Spekulationsgegenstand vieler unterschiedlicher Player. Ihr Kurs ist alles andere als stabil.
- # Gamer:innen können nicht sicher sein, dass die via „Earn-to-play“ erspielten Summen zum Zeitpunkt eines Wechsels noch den gleichen Wert wie bei Einzahlung haben.
- # NFTs unterliegen keinem realen Marktwert. Sie können in kürzester Zeit hohe Summen erzielen. Verliert der Markt das Interesse, werden sie wertlos.





Kryptotrading

- # Kryptowährungen sind Volatil (aka vom Zufall abhängig).
- # Liquidität (Geldeinsatz) ist nötig um schnell An- und Verkaufen zu können.
- # Die Wahl der richtigen Kryptobörse ist elementar, da Kryptowährungen nicht durch Banken oder Staaten geschützt werden.
- # Kryptowährungen sind keine konservative Anlage sondern fallen in den Bereich von Hochrisikogeschäften.
- # Steigt die Nachfrage, steigt auch der Wert. Handelnde können ihre Kryptocoins mit Gewinn verkaufen (Geldausschüttung).



Trading/Gambling-Aspekt

- # Viele gerade junge Menschen sehen Stock-Trading als Wertanlage oder Option um die Rente aufzubessern.
- # Meist wird hier konservativ, sprich über einen langen Zeitraum investiert.
- # Im Risikobereich Spekulierende zeigen eine höhere Anfälligkeit für problematisches Glücksspiel sowie problematisches Investieren in Aktien (Arthur & Delfabbro, 2017).
- # Bisherige Studien zeigten einen starken konzeptuellen Zusammenhang zwischen Spekulation und Glücksspiel (Arthur et al., 2016).

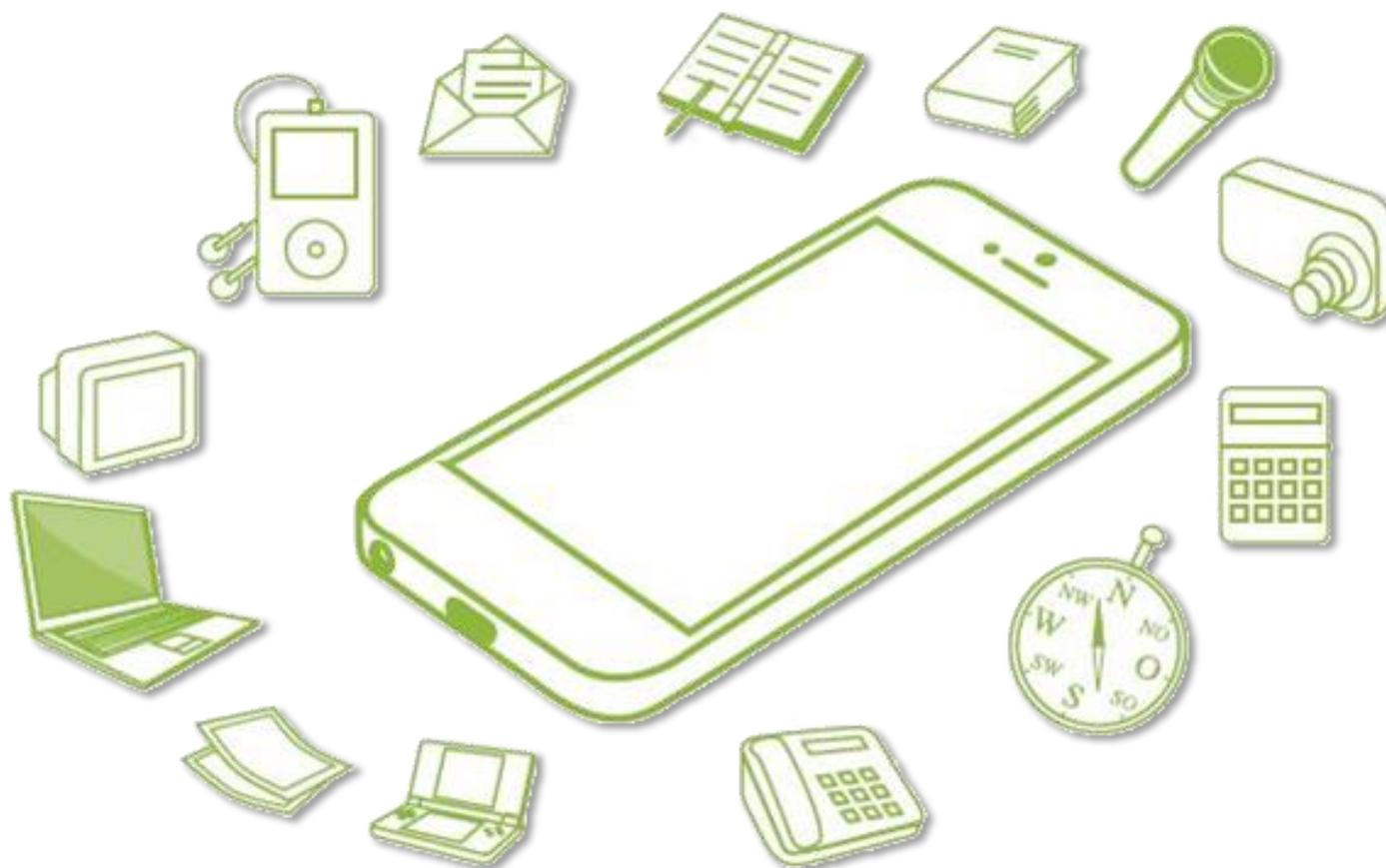


Trading/Gambling-Aspekt

- # Problematische Spieler, zeigen nicht nur eine hohe Verstrickung in allen Formen des Glücksspiels. Es kann davon ausgegangen werden, dass die Illusion von Kontrolle besonders bei den vermeidlich skillbasierten Glücksspielen eine wichtige Rolle spielt.
- # Die Illusion von Kontrolle lässt sich allerdings auch in Spekulationsaktivitäten übertragen. Nur ein kleiner Teil der professionellen Analysten und Händler sind in der Lage konsequent Gewinne aus ihren Investitionen zu erwirtschaften (Bhootraa et al., 2015).
- # Wie bei Glücksspielen können Chasing und FOMO eine Rolle bei hohen Verlusten spielen.

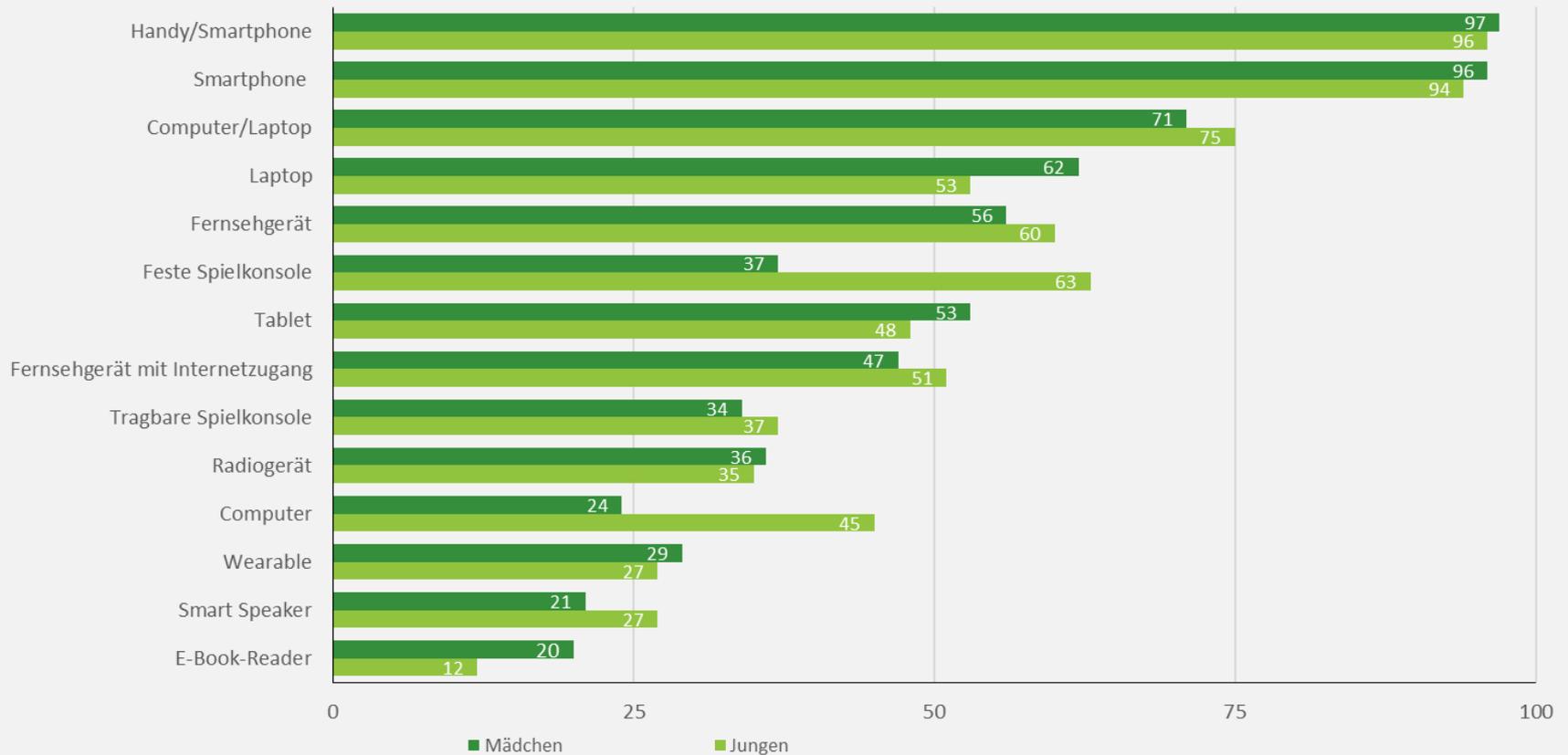


Digitale Alleskönner





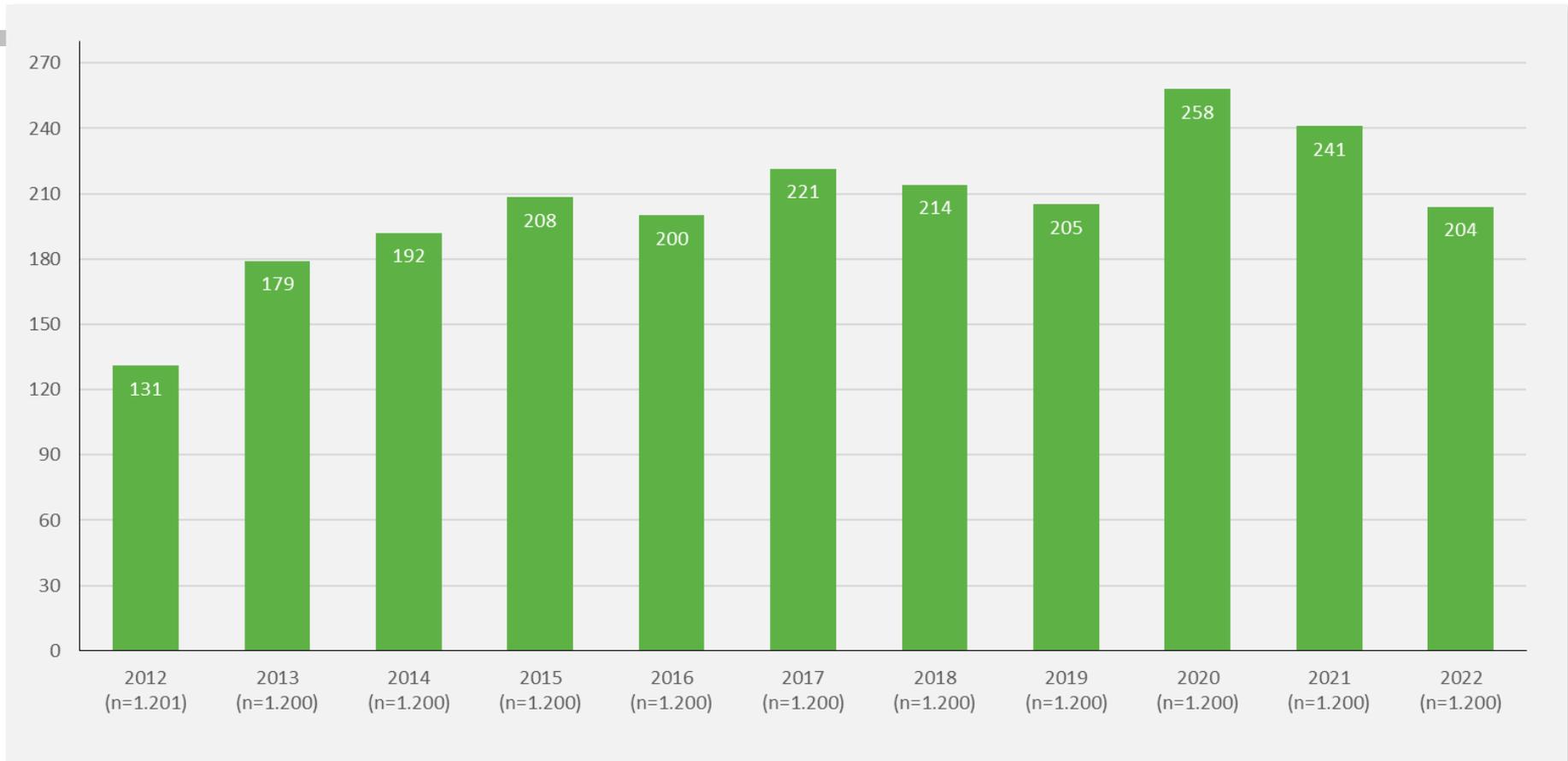
Gerätebesitz Jugendlicher 2022



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2012-2022

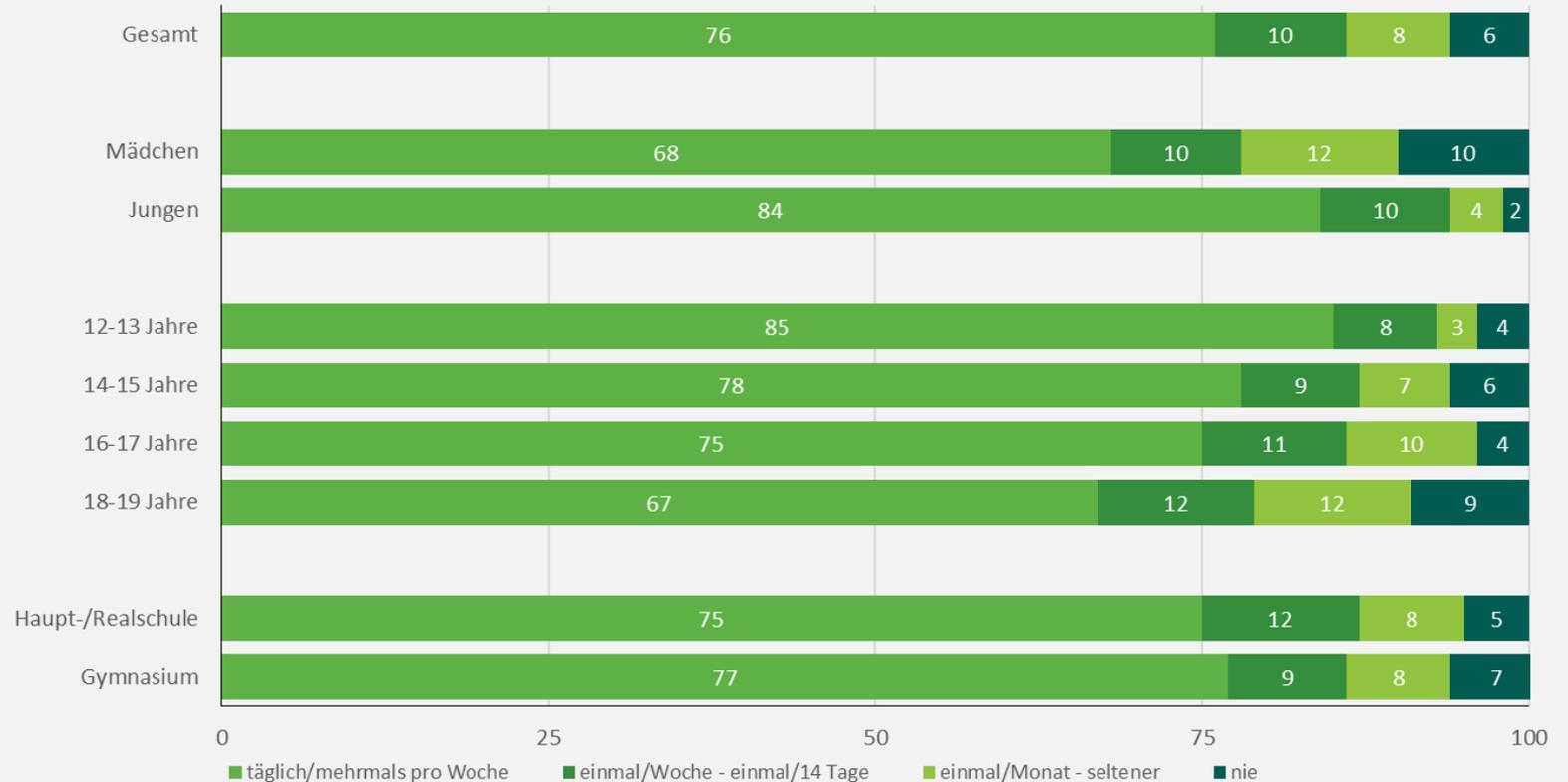


Quelle: JIM 2012-JIM 2022, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten, n=1.200



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2022

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele -



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



"Game design is not about game design anymore -- now it's about business."

- Christopher Schmitz, ehem. Executive Producer bei Ubisoft



Cooking Madness - Kochspiel
Arcade
4,6 ★



SpongeBob: Krosses Kochduell
Gelegenheitsspiele
4,1 ★



Delicious World - Kochspiel
Simulation
4,2 ★

Erfolgreichste

Top-Artikel für 0 €

Erfolgreichste

Bestseller

-  Coin Master
Gelegenheitsspiele
4,5 ★
-  Genshin Impact
Abenteuer
4,4 ★
-  Gardenscapes
Gelegenheitsspiele
4,4 ★

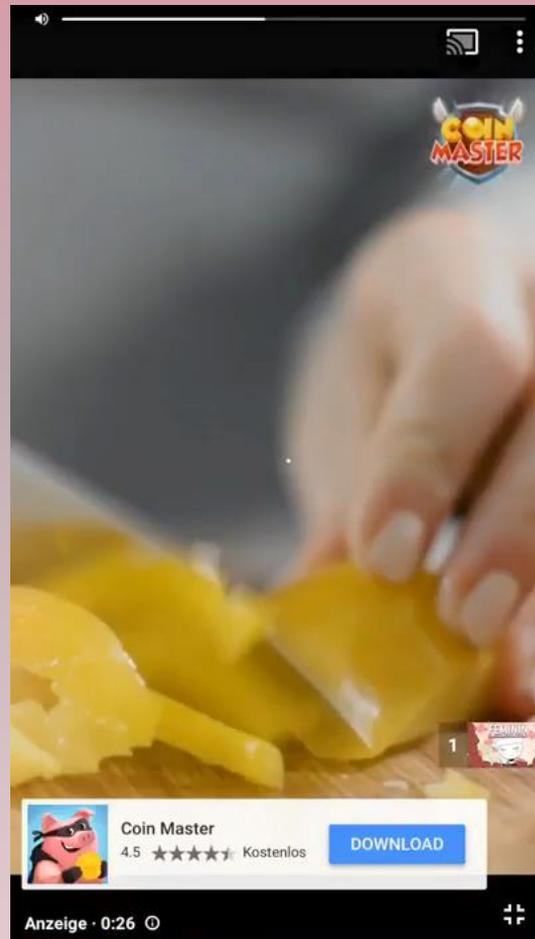
-  Candy Crush Saga
Gelegenheitsspiele
4,4 ★
-  Royal Match
Geduldsspiele
4,4 ★
-  Roblox
Abenteuer
4,3 ★

-  Homescapes
Gelegenheitsspiele
4,4 ★
-  Fishdom
Geduldsspiele
4,3 ★
-  Township
Gelegenheitsspiele
4,4 ★



Rheinland-Pfalz

LANDESAMT FÜR SOZIALES,
JUGEND UND VERSORGUNG





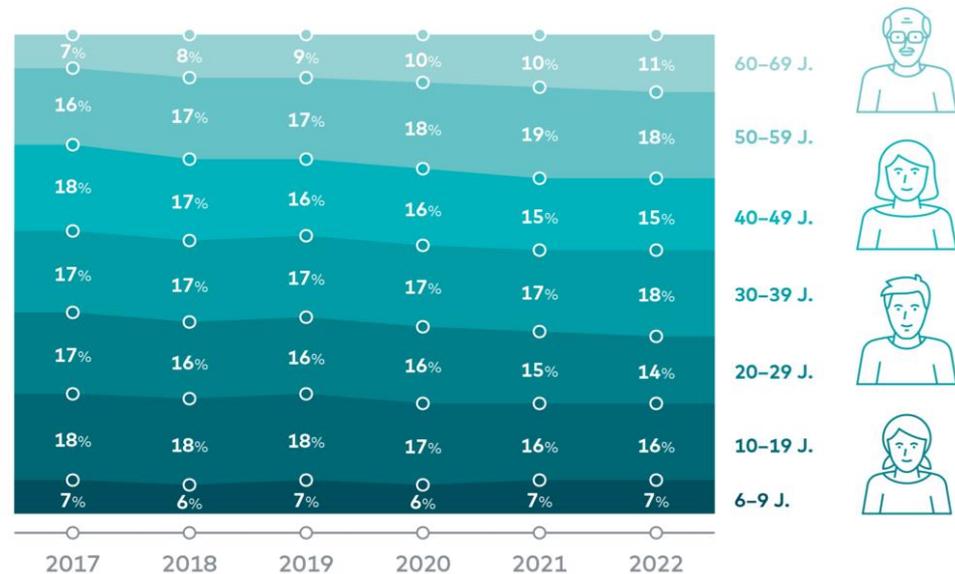
Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



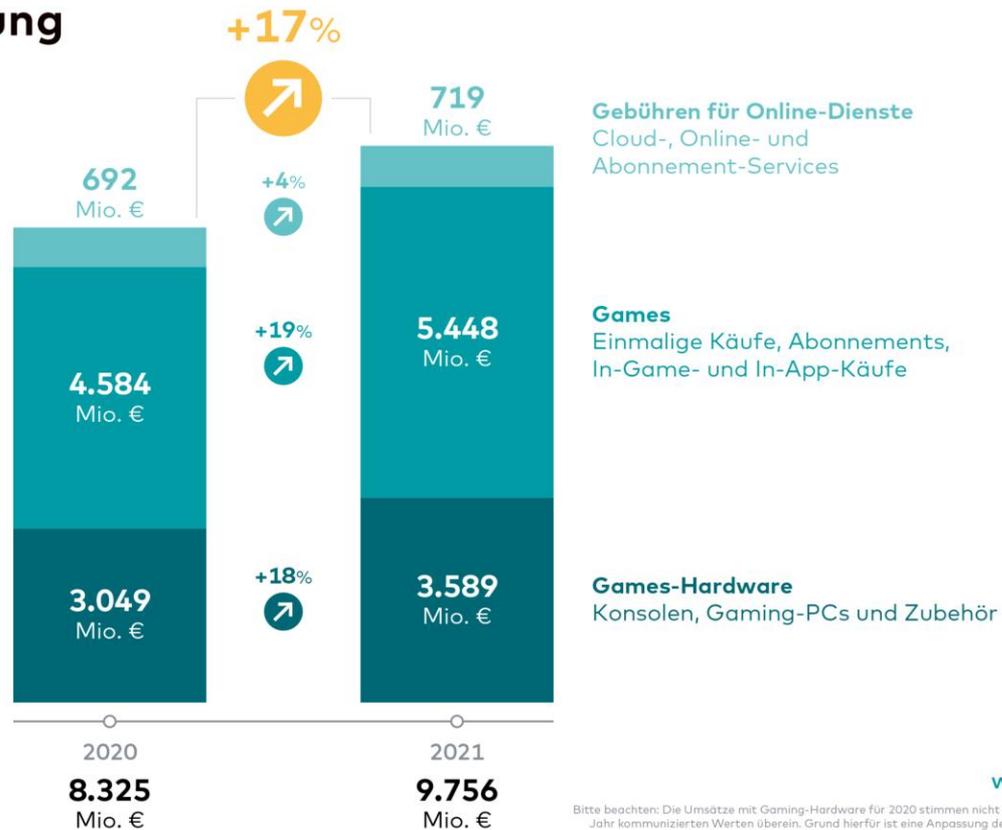
59%

der Deutschen spielen
Computer- und Videospiele





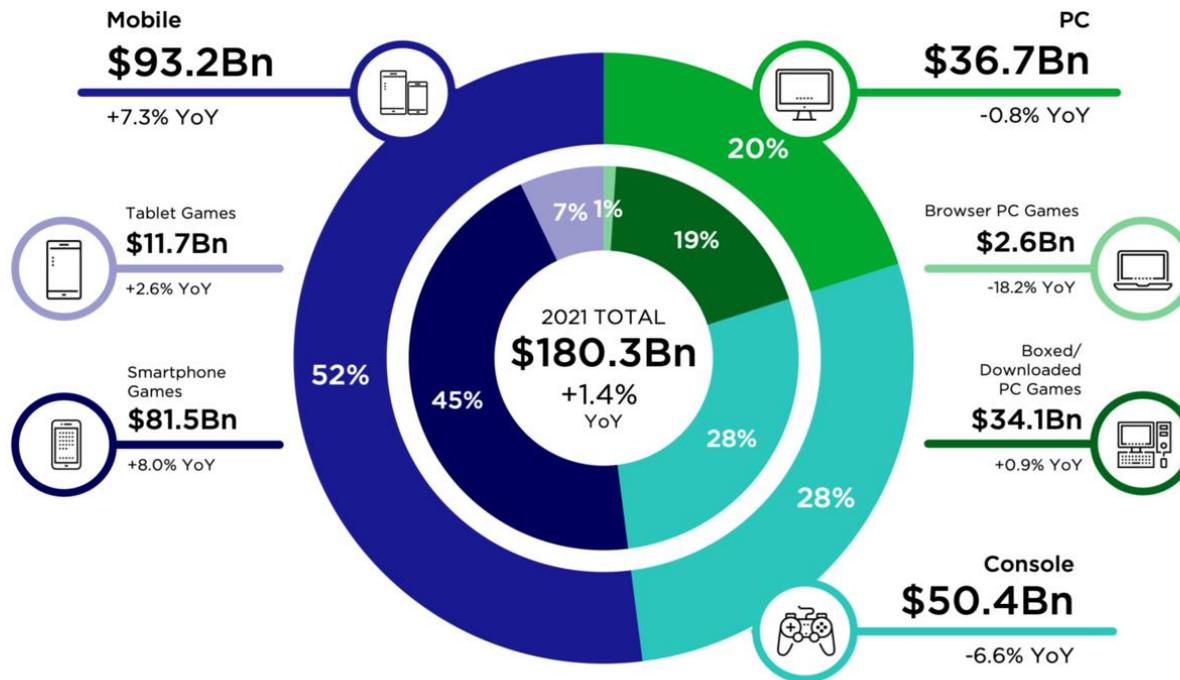
Deutscher Games-Markt 2021 mit weiterem Umsatzsprung





2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | January 2022
newzoo.com/globalgamesreport



\$93.2Bn

Mobile game revenues in 2021 will account for 52% of the global market

Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, B2B services, and the online gambling and betting industry.

*1 Billion = 1 Milliarde



Auswirkungen von Free-To-Play

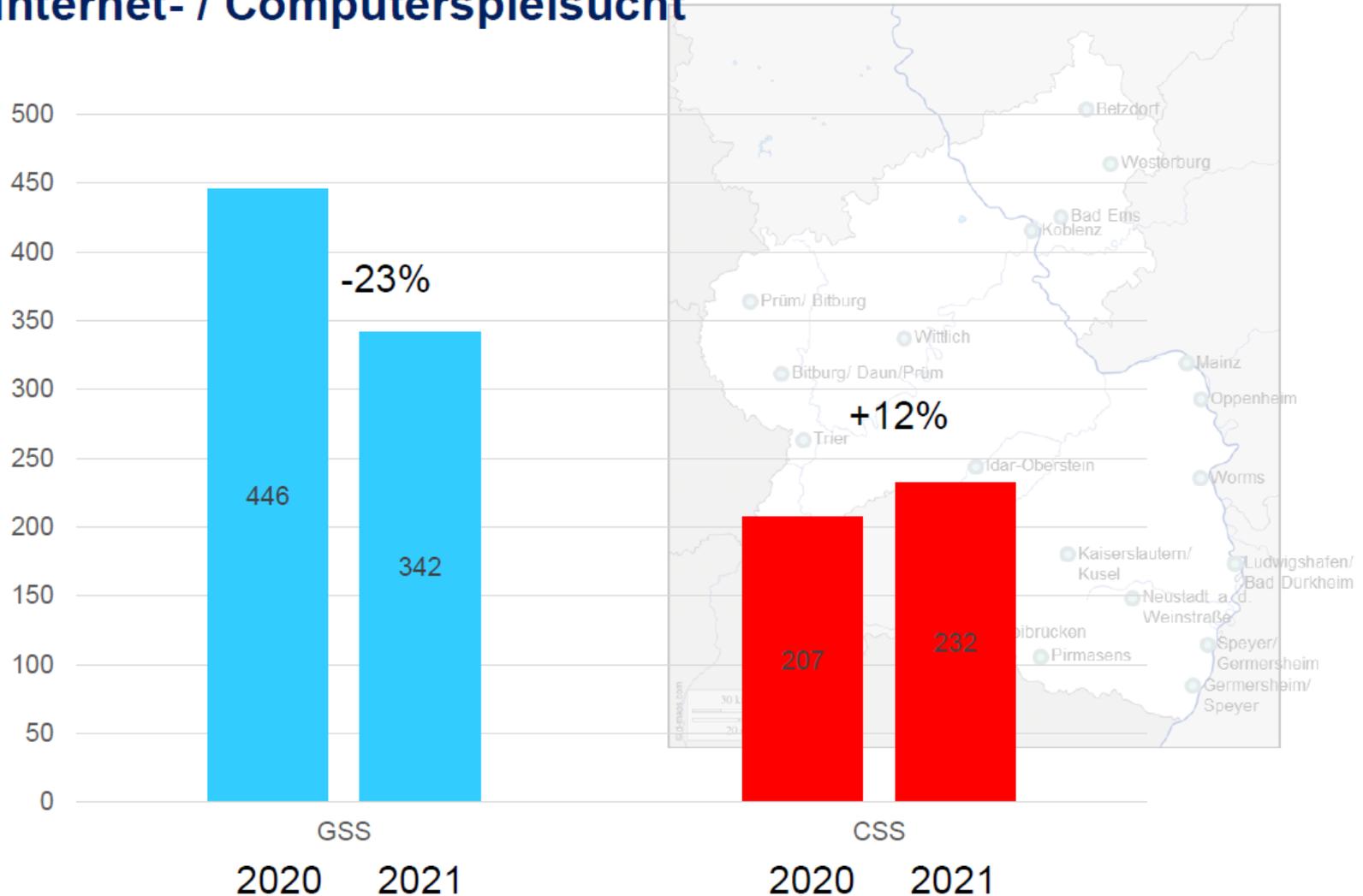
- # 2017 erfüllten in Rheinland-Pfalz bereits 5.2% der jungen Menschen zwischen 12 und 18 Jahren die Kriterien für eine Computerspielsucht (abhängig Nutzende; n=1465).
- # 17.4% wiesen immerhin einige der Kriterien für eine Sucht auf (riskant Nutzende).
- # Abhängig Nutzende verbrachten signifikant mehr Zeit mit Computerspielen (6,15h/Tag) als nicht problematisch Spielende (3,2h/Tag).
- # Abhängig Nutzende gaben dabei mehr Geld (5.15€/Monat) in kostenlosen Onlinespielen aus, als nicht problematisch Nutzende (1.59€/Monat).



Auswirkungen von Free-To-Play

- # Riskant und abhängig Nutzende in RLP wiesen bereits 2017 eine signifikante Häufung ihrer psychosozialen Problemlagen auf.
- # Ebenso zeigten riskant und abhängig Nutzende signifikant häufiger medienbezogene Stressbewältigungs- oder Verarbeitungsstrategien für ihre Probleme.
- # 24,1% der Ratsuchenden welche 2021 in Rheinland-Pfalz die Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht für eine Beratung aufsuchten, gaben Schulden als negative Konsequenzen ihres Handelns an.
- # Durchschnittlich wurde von diesen Betroffenen 3.346,12€ in digitale Spiele investiert (2021).

Anzahl der Beratungssuchenden im Bereich Pathologisches Glücksspiel und Internet- / Computerspielsucht



Durchschnittliches Alter in Jahren der Beratungssuchenden im Bereich Internet- /Computerspielsucht



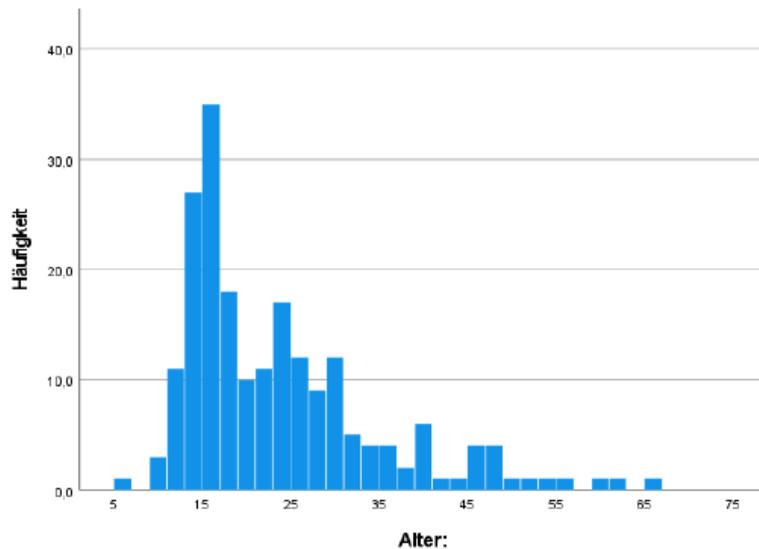
REGIONALE FACHSTELLEN
GLÜCKSSPIELSUCHT
RHEINLAND-PFALZ



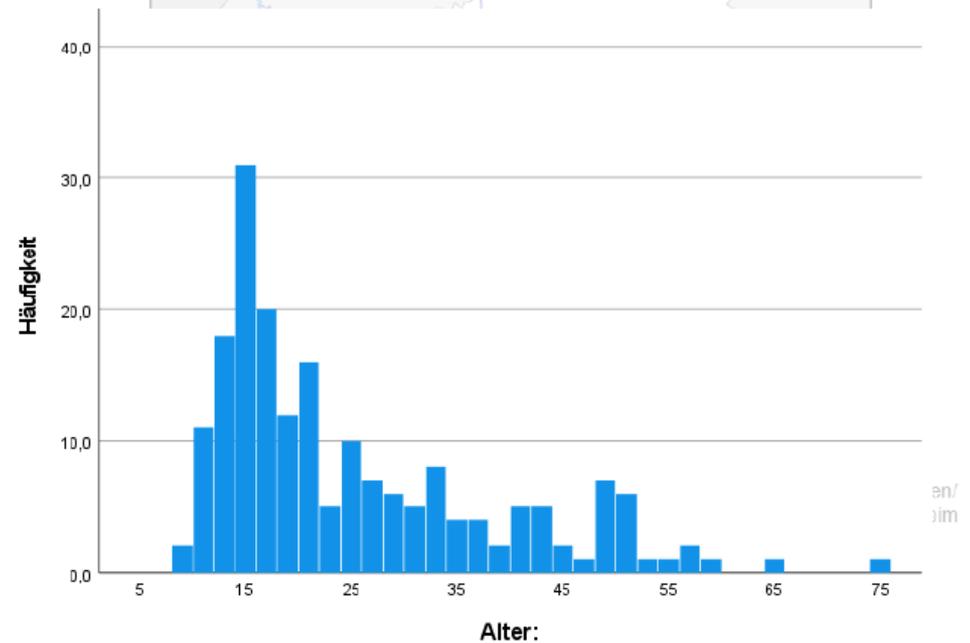
UNIVERSITÄTSMEDIZIN.
MAINZ

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie

2020



2021



N=204; Range 6-66; M=23,17 (11,108)

N=194; Range 9-75; M=24,60 (13,240)

In beiden Jahren sind mehr als 70% der Beratungssuchenden unter 30 Jahre alt. Insgesamt sind die Beratungssuchenden 2021 etwas älter als 2020.



Ausblick

- # Folgen einer abhängigen Nutzung von Free To Play treten auf psychosozialer und sozioökonomischer Ebene auf.
- # Mangelnde Regulation bei Free To Play und Computerspielen mit Glücksspielelementen erzeugt schon jetzt signifikante wirtschaftliche Verluste.
- # Digitale Spiele analysieren das Bezahlverhalten von Spielenden um diese zu einem monetären (Langzeit-) Investment zu animieren.
- # Trends wie z.B. Cryptogaming versprechen Gewinne im Vorbeigehen, verschleiern jedoch die hohen Investments.



Ausblick

- # Bisherige Instrumente der Gewinnmaximierung, wie z.B. Loot-Boxen (o.ä. Glücksspielelemente) greifen nahtlos in das Earn-to-play-Konzept.
- # Erspielen und Handeln von Cryptowährungen birgt eigene Reize und Risiken, welche jenen beim Glücksspiel ähnlich sind (Gam(e)bling).
- # Erziehungsberechtigten muss durch die USK Alterseinstufung dringend die Kompetenz gegeben werden, digitale Spiele mit Glücksspielelementen auf erster Ebene zu identifizieren.
- # Angebote welche Glücksspielelemente enthalten und sich an junge Menschen unter 18 Jahren richten, benötigen dringend eine bessere Einordnung im Kontext eines zeitgemäßen Jugendschutzes.



Krypto- Gaming / Trading oder doch schon Gambling?



Verfasser

Christian Schaack

Koordinierende Fachstelle Prävention der
Glücksspielsucht und Medienabhängigkeit in RLP

Sozialraumentwicklung / Suchtprävention

Landesamt für Soziales, Jugend und Versorgung

Rheinallee 97-101

55118 Mainz

06131 967-705

schaack.christian@lsjv.rlp.de

Weitere Informationen:

[Prävention der Medienabhängigkeit in RLP](#)

www.suchtpraevention-rlp.de



Literatur

Delfabbro, P., King, D., & Parke, J. (2023). The complex nature of human operant gambling behaviour involving slot games: Structural characteristics, verbal rules and motivation. *Addictive Behaviors*, 137, 107540.

Jennifer Nicole Williams, Robert John Williams, Nolan Brian Gooding & Jessy Mix (2022): Financial speculation in Canada: prevalence, correlates and relationship to gambling, *International Gambling Studies*, DOI: 10.1080/14459795.2022.2041702 Link to this article:

<https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2041702>

Dreier, Kremser, Beutel & Wölfling, 2022. Jahresevaluation 2021, zeitlicher Verlauf seit 2009 und spezifische Betrachtung der Versorgung unter Corona-Bedingungen. Bericht an das Ministerium für Arbeit, Soziales, Transformation und Digitalisierung des Landes Rheinland-Pfalz.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., & Billieux, J. (2019). Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101, 131-143.

Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt.

Schaack, C., Dreier, M., Theis, C., Krell, M., & Roth, N. (2019). Glücksspielcharakter von Computerspielen. *Suchttherapie*, 20(04), 198-202.

Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giral, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. *Monetization design and Internet Gaming Disorder. Addictive behaviors*, 64, 328-333.

Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., & Merkekerk, G. J. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit, 31, 12.

World Health Organization. *International Classification of Diseases (ICD)*. ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics), 6C51 Gaming Disorder.