Vom Free-to-Play Game in die Glücksspielsucht?

Fachtag: Gamer over?

Gaming und Gambling im Fokus der Prävention
In Berlin
10.2.2015
Colette See

Agenda

- Ein paar einleitende Worte...
- Ein paar Beispiele...
- Ein paar Zahlen & Schlussfolgerungen...

Ein paar einleitende Worte...



Gambling starts with Games

"Play is an innate human drive that begins in very early childhood

(Caillois, 1961)

"Der Mensch spielt nur da, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

Friedrich Schiller

"Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt unter bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des "Andersseins" als das "gewöhnliche Leben" .

Homo Ludens, Johan Huizinga

Mama, Papa, I-Pad



Jugendliche MACHEN nichts online, sie SIND online!

Quelle: fotolia.com

"Für uns ist das Internet keine externe Erweiterung unserer Wirklichkeit, sondern ein Teil von ihr: eine unsichtbare, aber jederzeit präsente Schicht, die mit der körperlichen Umgebung verflochten ist."

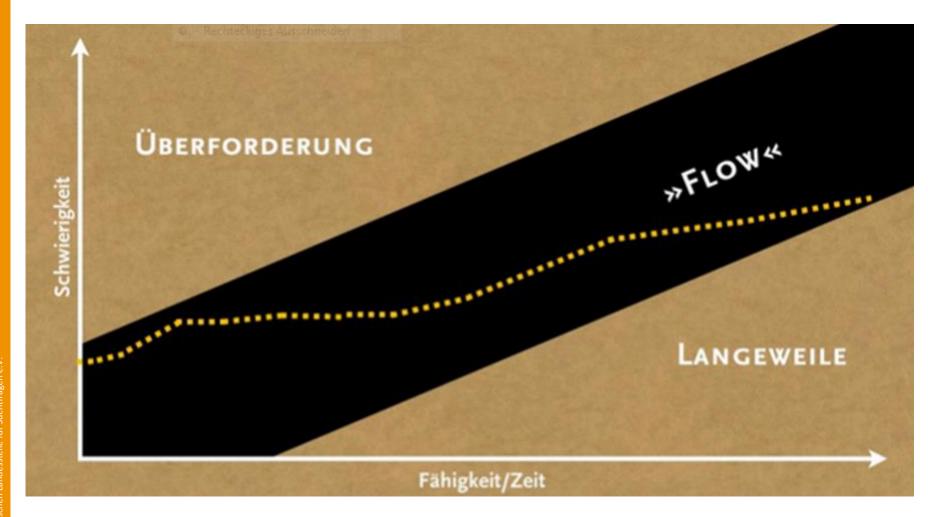
(Piotr Czerski, Wir, die Netz-Kinder)



79% der Jungen und 19% der Mädchen spielen täglich Handy-, Online-, Konsolen- und Computerspiele.

Flow

Mihály Csíkszentmihályi



- 88% der 12-19-Jährigen besitzen ein Smartphone (2012 47%, JIM-Studie 2014)
- 32% der mobilen InternetnutzerInnen können sich die ausschließliche Nutzung des mobilen Internets heute schon gut vorstellen
- 50% aller Zugriffe auf FB finden online statt

Gemeinsam Medien nutzen



Ein paar Beispiele...



Keine Kohle, ständig neue Games zu kaufen? Macht nichts: Zocken Sie gratis!

Slots for tots

Beispiel Slotomania



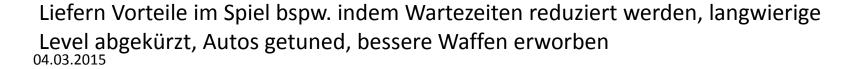
Skillgames: Game, Fun and Money

Geldspiele sind nicht immer Glücksspiele

Deine Geschicklichkeit Deine Reaktion und Deine Erfahrung

Über 4 Millionen angemeldete Spielerinnen und Spieler

In-App Käufe





FIFA & Glücksspiel

wer zockt hier Fifa 15 auf der PS4? könnte man ja immer hier reinschreiben, wenn einer Bock hat zu spielen.

Desweiteren könnte man ja auch Tuniere veranstalten, Beispielsweiße 10 Teilnehmer, jeder setzt 10-50 (je nachdem) ein, Gewinner bekommt den Gewinn halt dann...

oder ne Liga, kein Plan

was meint ihr?

ahjaaaa, wer Bock hat heute noch zu verlieren, soll mir schreiben ;)

a

FIFA 12 um Geld spielen?

Mein Freund spielt immer und immer wieder FIFA 12 und das am liebsten Online oder im Ultimate Modus. Online hat er mir gezeigt wie er dort um Geld spielen kann und das ist gerade sein Lieblingshobby glaube ich, denn er hat schon mehr als 100 € verdient und das macht ihn auch richtig Spaß. Er hat gerade Ferien und ist dort nur am Spielen. Was mich interessiert, Wo kommt das Geld für Onlinespiele eigentlich her? Ich meine es gibt auch diese EA Sports Liga wo die ganzen Profis spielen. Und die setzen ja nicht ihr eigenes Geld ein oder? Jedenfalls was mich eigentlich wundert, dass man bei FIFA 12 um Geld spielen kann, denn das zählt ja rein rechtlich dann unter Glücksspiel und das ist für Minderjährige ja bekanntlich verboten. Deshalb kann es sein das FIFA12 hier etwas illegales macht? Ich freue mich auf eure Antwort.

Es ist kein Glücksspiel, weil es nicht um Glück geht sondern um Können.

Was ist Virgin Gaming?

Virgin Gaming ist die einzige, von EA SPORTS genehmigte, Plattform, den Spielern das Spielen um Geld in Spieletiteln wie FIFA, NHL, MADDEN NFL und mehr ermöglicht. Miss dich in Kopf-an-Kopf Matches und in täglich Turnieren auf deiner Xbox 360 oder PlayStation 3.

Zwischenfazit

- Gaming und Gambling Spiele Konvergenz
- Die Grenzen zwischen (Computer)Spielen und Glücksspielen verschwimmen
- Spielen + Geldeinsätze + Gewinnmöglichkeiten
- Risiko der Verschiebung des Erstkontaktalters mit Glücksspielen oder Glücksspielähnlichen Produkten
- Risiko der Steigerung der Attraktivität von Glücksspielen

Ein paar Zahlen & Schlussfolgerungen

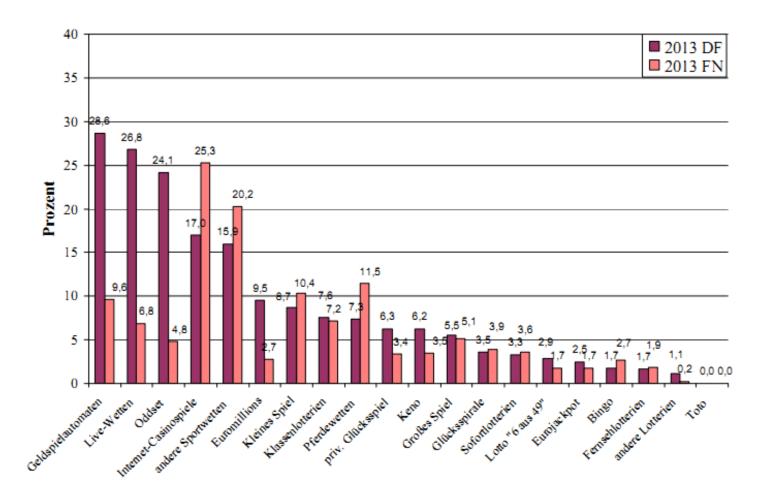


BZgA Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2013

- Deutlicher Rückgang der Glücksspielteilnahme insgesamt
- 12-Monats-Prävalenz bei 16-17-Jährigen Jugendlichen signifikant zurückgegangen von 31,5% (2011) auf 19,9%
- Anteil ermittelter Problemspieler/spielerinnen nicht statistisch signifikant rückläufig
- Keine Zunahme der Teilnahme an Internetglückspielen

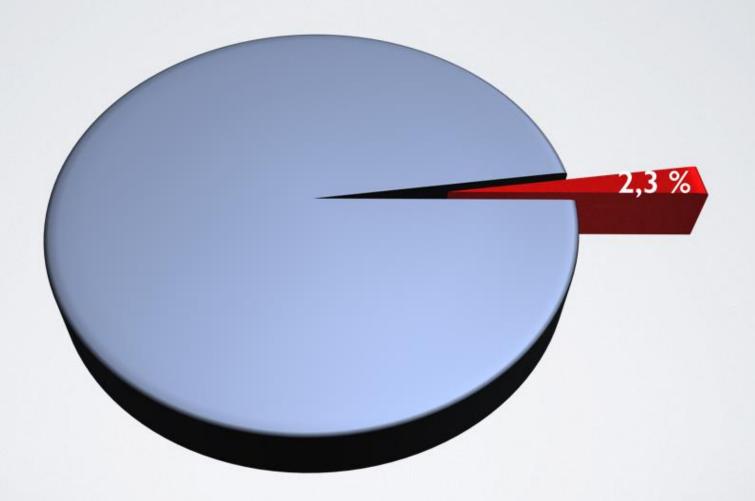


Abbildung 8: Ausmaß problematischen oder pathologischen Glücksspielverhaltens (nach SOGS) bei einzelnen Glücksspielen im Survey 2013





Anteil der Jugendlichen¹ in 2012, die schon mal Geldeinsätze bei Glücksspielen im Internet getätigt haben

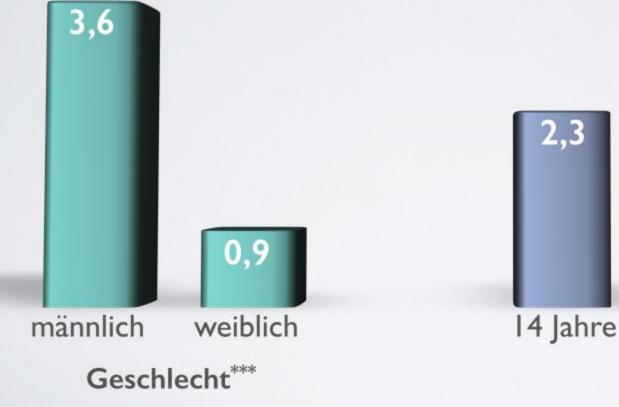


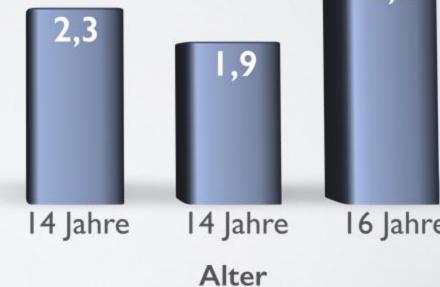
¹ 14- bis 16-Jährige in Hamburg, in zwei Gemeinden Niedersachsens, in einem Landkreis von Schleswig-Holstein und in einer Kleinstadt in Mecklenburg-Vorpommern



Anteil der Jugendlichen¹ in 2012, die schon mal Geldeinsätze bei Glücksspielen im Internet getätigt haben, nach <u>Geschlecht</u> und <u>Alter</u>

Angaben in %

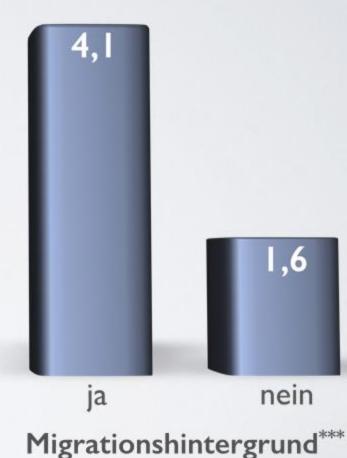


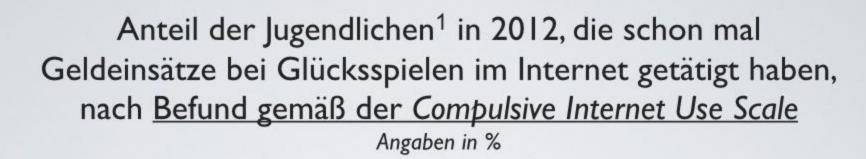


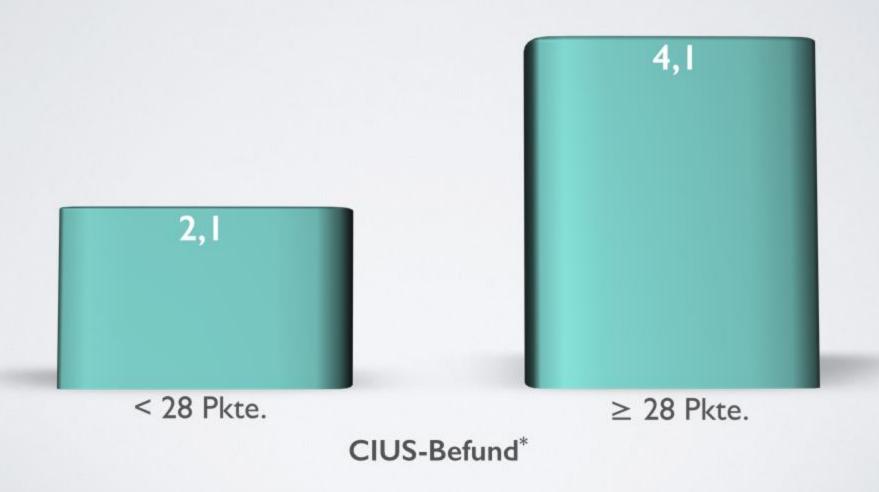


Anteil der Jugendlichen¹ in 2012, die schon mal Geldeinsätze bei Glücksspielen im Internet getätigt haben, nach Wohnumfeld und Migrationshintergrund Angaben in %











Anteil der Jugendlichen¹ in 2012, die schon mal Geldeinsätze bei Glücksspielen im Internet getätigt haben, nach 30-Tage-Prävalenz von Alkohol und Tabak

Angaben in %





Anteil der Jugendlichen¹ in 2012, die schon mal Geldeinsätze bei Glücksspielen im Internet getätigt haben, nach 30-Tage-Prävalenz von Cannabis und and. ill. Drogen Angaben in %



akt. Cannabiskonsum**



akt. Konsum anderer illegaler Drogen***

¹ 14- bis 16-Jährige in Hamburg, in zwei Gemeinden Niedersachsens, in einem Landkreis von Schleswig-Holstein und in einer Kleinstadt in Mecklenburg-Vorpommern

Zwischenfazit

- Wenig belastbares Zahlenmaterial
- Die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen spielt nicht regelmäßig Online-Glücksspiele
- Ansätze für Prävention:
 - männliches Geschlecht, Migrationshintergrund (?), hohe Onlinezeiten,
 riskantes Konsumverhalten

Vorteil von Online-Glücksspiel



Nutzen von Online-Glücksspiel im Vergleich zu traditionellen Glücksspiel

VIELFALT

Wo kann sonst schnell mal zwischen Pokern, Würfeln oder Bingo wechseln ohne den bequemen Stuhl zu verlassen?



Nutzen von Online-Glücksspiel im Vergleich zu traditionellen Glücksspiel

Bonus

Viele Online-Anbieter werben mit einem Bonus/Geld, um neue SpielerInnen anzuwerben.



Nutzen von Online-Glücksspiel im Vergleich zu traditionellen Glücksspiel

Bequemlichkeit

Was kann angenehmer sein als sein Lieblingsspiel in seinen eigenen 4 Wänden, mit seiner Lieblingsmusik im Hintergrund und Snacks zu spielen – und der Möglichkeit jederzeit zu unterbrechen, wenn man mal ne Pause braucht



Nutzen von Online-Glücksspiel im Vergleich zu traditionellen Glücksspiel

Keine Regeln

Es ist egal, was man an hat, ob man rauchen möchte, ob man nebenbei essen oder telefonieren möchte – alles ist möglich.



Nutzen von Online-Glücksspiel im Vergleich zu traditionellen Glücksspiel

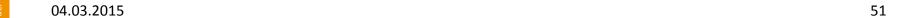
Anfänger freundlich

Leichter Einstieg in Spielewelt. Man muss keine Angst davor haben, dass man wie ein Anfänger rüberkommt.

Fehlende rechtliche Beschränkungen erleichtern den Zugang zu Online-Glücksspiel

50

Altersverifikation





Die Zukunft des Glücksspiels liegt im Netz



Geschätzte 30-50% aller Umsatzerlöse (Verkauf von Waren und Dienstleistungen) werden mittel- bis langfristig online realisiert.

Wandel



Wandel

Schätzungen gehen derzeit von ca. 3.000 Websites aus, die Glücksspielangebote zur Verfügung stellen.





Werbung suggeriert, dass Glücksspiele dazu gehören

Eltern sind Vorbilder und Unterstützer



"Wir können unsere Kinder nicht erziehen, die machen uns eh alles nach."

Karl Valentin

Fazit

- Die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen spielt nicht regelmäßig Online-Glücksspiele, hat kein problematisches Nutzungsverhalten
- Vielfältiger und dynamischer Angebotsmarkt neue Betriebswege, neue Spielsysteme
- Glücksspiel-ähnliche Spiele ohne Gewinn aber teilweise mit kostenpflichtigen Einsätzen
- Teilweise Glücksspiele mit Echtgeld für Jugendliche online zugänglich
- Entwickler und Spieler kommunizieren miteinander Social Games
- Werbung für Online-Glücksspiele ist omnipräsent
- Neue Nutzungsgewohnheiten hohe Verfügbarkeit
- Förderung digitaler Kompetenzen Eltern, Schule & Fachkräfte

Gambling is not a game.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

<u>see@sucht-hamburg.de</u> * 040/284991812
Büro für Suchtprävention der
Hamburgische Landesstelle für Suchtfragen e.V.