

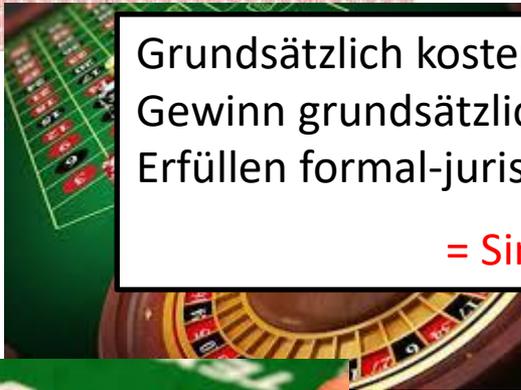
Lootboxen, Skin-Gambling & Co Ein Hintertürl für die Glücksspielindustrie?

Alexandra Puhm

GAMBLING



Einsatz
Aussicht auf geldwertigen Gewinn
Ergebnis vorwiegend zufallsbedingt



Grundsätzlich kostenlos spielbar
Gewinn grundsätzlich nicht geldwertig
Erfüllen formal-juristische Kriterien für Glücksspiel nicht
= Simuliertes Glücksspiel

GAMING



Inhalt

- » Welche Angebote stehen in der Kritik?
- » Welches Gefahrenpotenzial beinhaltet simuliertes Glücksspiel?
- » Welche Fragen beschäftigen regulierende Stellen?
- » Welche Regulierungen sind denkbar?
- » Fazit und Ausblick

Worin besteht die Konvergenz? Welche Aspekte stehen in der Kritik?

Glücksspiel in digitalen Spielen

- » eingebettet in andere Genres

- » Zugang zu Minderjährigen
- » Normalisierung von Glücksspiel



Worin besteht die Konvergenz? Welche Aspekte stehen in der Kritik?

Werbung für Glücksspiel in Apps / SNS

- » unabhängig von eigenen Spielpräferenzen
- » Sperren schwierig



Worin besteht die Konvergenz? Welche Aspekte stehen in der Kritik?

Glücksspielelemente in Social / Casual Games

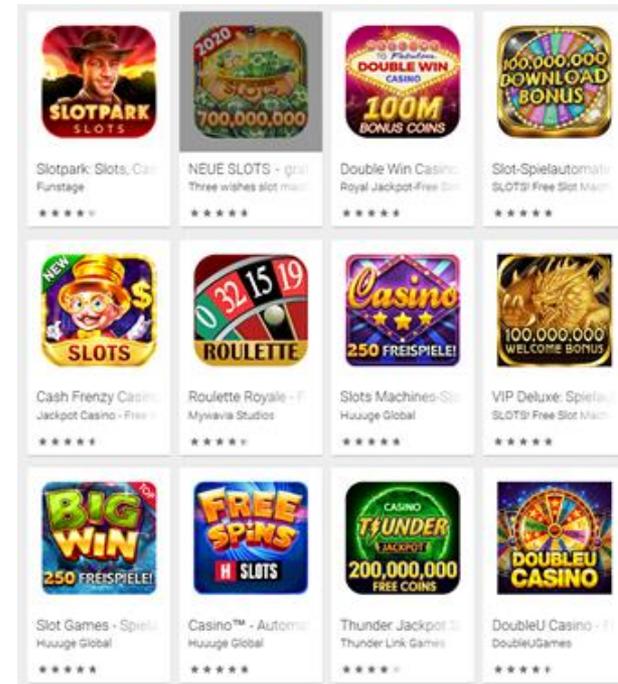
- » als Apps / in SNS
- » kostenlos spielbar
- » intuitiv spielbar
- » unterschiedliche Genre



Worin besteht die Konvergenz? Welche Aspekte stehen in der Kritik?

Social Casino Games

- » bestimmtes Genre von Social Games
- » Apps / Sozialen Netzwerken
- » Typische Kasinospiele (z.B. GSA, Roulette)
- » Kostenlos spielbar
- » Option zu In-App-Käufen (z.B. Spielrunden)

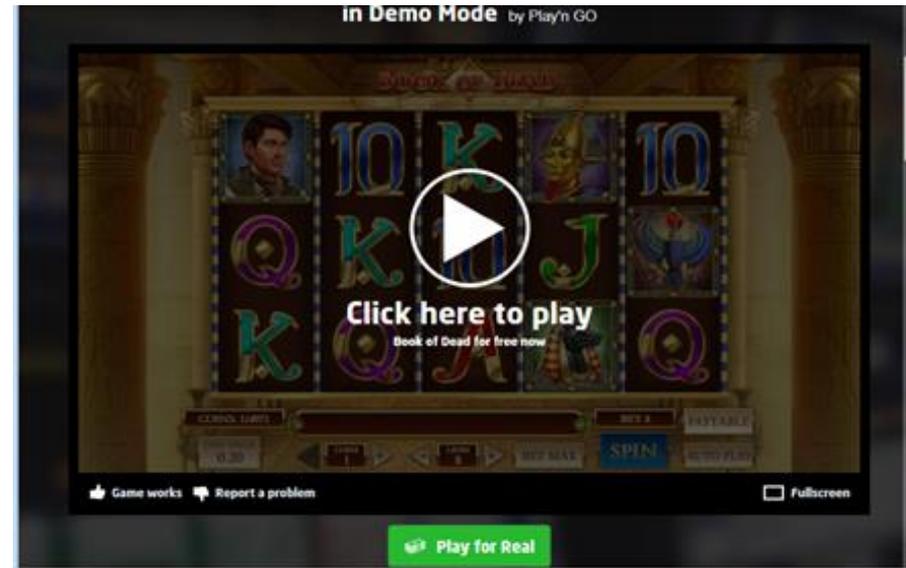


Worin besteht die Konvergenz? Welche Aspekte stehen in der Kritik?

Übungsseiten von Glücksspielanbietern

- » „DemoverSIONen“,
„Trainingsseiten“,
„Übungsseiten“
- » idente Aufmachung und
Spielmechanik
- » gleiches Glücksspielangebot
wie bei Echtgeld-Glücksspiel

- » dient primär der Werbung von
Kunden/Kundinnen für
Echtgeld-Angebote



Worin besteht die Konvergenz? Welche Aspekte stehen in der Kritik?

- » unmittelbare Nähe zu Echtgeld-Angebot
 - » erleichtert Migration
- » Fördern falsche Kognitionen in Bezug auf Funktionsweise von Glücksspiel und Gewinnerwartungen
 - » Begriff „Übungsseite“ suggeriert Skillskomponente,
 - » fördert die Selbstsicherheit (Bednarz et al. 2013)
 - » Demoverversionen haben andere Gewinnstruktur
 - » höhere Ausschüttungsquote als Echtgeldglücksspiel
 - » 39% der Seiten haben Quoten von $>100\%$ (Sévigny et al. 2005)
 - » zu Beginn höhere Gewinne – als Risikofaktor für Sucht identifiziert
 - » hohe Punkte

Lootboxen – ein Fall für die Glücksspielregulierung?

- » zufällig ausgewählte Items
- » vorher unbekannt
- » selten / häufig
- » gekauft (virtuelle/reale Währung / erspielt)
- » Spielfortschritt / dekorativ
- » Sammlerobjekte / Trophäen
- » ausschließlich in Boxen



Lootboxen – ein Fall für die Glückspielregulierung?

- » Eine Form der Monetarisierung / Mikrotransaktionen
 - » komplexe Währungssysteme
 - » Ausbeutung der Spieler/-innen
 - » mangelnde Transparenz
- » große Ähnlichkeit mit Glücksspiel
 - » Lootboxen sind Visualisierung von Belohnungsschemata
 - » intermittierende Verstärkung
 - » basiert auf Zufallsprozess – wird visualisiert (tw. mit Glücksspielsymbol) und zelebriert
 - » Gewinn begleitet von audiovisuellen Reizen
 - » Gewinn ist mit Unsicherheit verbunden (trotz garantiertem Gewinn)

Gemeinsamkeit/Abgrenzung zu Sammelkarten / Ü-Eiern?

Skin-Gambling – ein Fall für die Glückspielregulierung?

- » Skins = virtuelle Items
- » ausschließlich dekorativ
- » lukrativer Handel



Skin-Gambling – ein Fall für die Glückspielregulierung?

- » Skins dienen als Einsatz für Wetten und Glücksspiel (herkömmliches Glücksspielformen und eSports)
- » Etablierung neuer Formen
 - » Jackpots
 - » Skins werden in Pool einbezahlt und in Lose eingetauscht
 - » Gewinner enthält alle Skins
 - » Crash Betting
 - » Spieldauer 15–20 Sek. / exponentiell wachsende Kurve
 - » Ziel: Ausstieg vor dem „Zusammenbruch“
- » keine Altersgrenzen
- » geringer Wert häufiger Skins + Nähe von Spiel- und Drittanbieter = Einsatz von Skins für Glücksspiel
- » verlorene Skins werden nachgekauft

Worin besteht das Gefahrenpotenzial von **simuliertem Glücksspiel**?

- » problematisches Nutzungsverhalten von simuliertem Glücksspiel
 - » Investition von Zeit und Geld (In-App Käufe)
- » Exposition mit glücksspielbezogenen (Werbe)-inhalten
 - » Normalisierung von Glücksspiel / sozial akzeptierte Form der Freizeitgestaltung
 - » Ausweichen kaum möglich
- » Zugang zu vulnerablen Zielgruppen
 - » Einfluss auf Minderjährige
 - » Trigger für problematische/pathologische Spieler/-innen

Worin besteht das Gefahrenpotenzial von **simuliertem Glücksspiel**?

- » Migration zu Echtgeld–Glücksspiel / Spielsucht
 - » Simuliertes GS → Echtgeld–GS
 - » Echtgeld–GS → Simuliertes GS
 - » Form des risikoarmen Glücksspiels?
 - » Entmystifizierung von Glücksspiel?
 - » Interesse an Glücksspiel als gemeinsamer Nenner
- » Mikrotransaktionen / Ausbeutung der Spieler/–innen
 - » als Prädiktor für den Wechsel zu Echtgeld–Glücksspiel
 - » problematische Glücksspieler/–innen geben mehr für Lootboxen aus
- » Förderung kognitiver Verzerrungen
 - » Mix von Skills– und Glücksspielelementen: Skillselemente werden auch für Echtgeld–Glücksspiel erwartet

Welche Überlegungen beschäftigen Glücksspielbehörden und Gerichte?

Um als Glücksspiel im rechtlichen Sinn klassifiziert zu werden, müssen die formal-juristischen Kriterien erfüllt sein

- » Was ist ein geldwertiger Gewinn?
- » Haben virtuelle Gegenstände / Währungen einen Wert außerhalb des Spiels?
 - » Sekundärer Markt
 - » Einzelfallentscheidungen
- » Wem gehören virtuelle Gegenstände / Währungen?
 - » Spieler/-in nicht Eigentümer, erwirbt nur Nutzungsrecht
 - » Passus in den Nutzungsbedingungen

Welche Möglichkeiten der Regulierung bestehen?

Beispiele anhand von Lootboxen

- » Glücksspielgesetzgebung
 - » Setzt Klassifizierung eines Angebots als Glücksspiel voraus
 - » Belgien: Verbot
 - » NL: nur dann, wenn in reale Währung eintauschbar
- » Konsumentenschutz (-gesetzgebung)
 - » Japan: Bann von Kompu-Gacha
 - » keine gesetzliche Grundlage, Reaktion auf Druck der Öffentlichkeit und Behörden

Welche Möglichkeiten der Regulierung bestehen? Beispiele anhand von Lootboxen

- » Selbstregulierung
 - » Freiwillig
 - » z.B. Alterskennzeichnungen (PEGI, ESRB)
 - » (simuliertes) Glücksspiel als Beurteilungskategorie (PEGI 12, „Teen“)
 - » Reaktion auf Lootboxen–Diskurs: Kategorie der In–App Käufe (ESRB)

Achtung:

Slotpark ist ein kostenloses Online-Glücksspiel, das ausschließlich zu Unterhaltungszwecken dient.

Es ist nicht möglich, echtes Geld oder echte Gegenstände / Dienstleistungen / Geschenke oder andere Güter zu gewinnen in den Slotmaschinen.

Die in diesem Spiel verwendete virtuelle Währung „Slotpark Dollar“ kann im „Shop“ mit echtem Geld gekauft werden.

„Slotpark Dollar“ können nicht gegen Geld zurückgetauscht oder in irgendeiner Form ausbezahlt werden.

„Slotpark Dollar“ können nur verwendet werden, um dieses Spiel zu spielen.

Die Spiele sind nur für Erwachsene bestimmt mit einem Alter von 18+.

MINIMIEREN

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

| Aktualisiert | Größe | Installationen |
|---------------------------------|-------------------------------|--|
| 11. April 2019 | Variiert je nach Gerät | 1.000.000+ |
| Aktuelle Version | Erforderliche Android-Version | Altersfreigabe |
| 3.3.3 | 4.1 oder höher | PEGI 12 Glücksspiele Weitere Informationen |
| In-App-Produkte | Berechtigungen | Melden |
| € 0,99 bis € 199,99 pro Artikel | Details ansehen | Als unangemessen melden |

Fazit und Ausblick

- » **heterogenes Angebot** mit unterschiedlichem Problempotenzial
- » **laufende Änderungen des Angebotsspektrums** aufgrund technologischer Weiterentwicklung, aber auch gesetzlicher Änderungen – Anbieter sind immer ein paar Schritte voraus
- » **Mangel an einheitlicher Begrifflichkeit**
 - » Forschung, Epidemiologie, Gesetzgebung
- » **Weitere Befunde** zur Untermauerung von Hypothesen notwendig
- » **Überlegung zur Regulierung** abseits der Glücksspielregulierung

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

Kontakt:

Alexandra Puhm

Gesundheit Österreich GmbH

1010 Wien, Stubenring 6

alexandra.puhm@goeg.at | +043 1 51561-344