



Geld und Spiele – Heute und Morgen

**Dr. Tobias Hayer
Institut für Psychologie, Abteilung Glücksspielforschung
Universität Bremen (Deutschland)**



Zur Einordnung

spielen

„glücksspielen“

playing

gaming

gambling

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



Ausgangspunkt: Schlüssel-Schloss-Prinzip





Formen des (Glücks-)Spiels in Deutschland

Glücksspiele

- Lotto
- Keno
- EuroJackpot
- Rubbellotterien
- Klassenlotterien
- Roulette
- Black Jack
- Poker
- Glücksspielautomaten
- Geldspielautomaten
- Sportwetten
- Glücksspiele im Internet
- Illegales Glücksspiel
- ...

Geldgewinnsspiele mit Glücksspielcharakter

- TV-Geldgewinnsspiele
- Simuliertes Glücksspiel im Internet
- Börsenspekulationen
- ...

Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn

- Gesellschaftsspiele
- Strategiespiele (z.B. Schach)
- Kreuzworträtsel
- Quizshows
- Computerspiele
- ...



Umsätze in Mio. Euro (Deutschland)

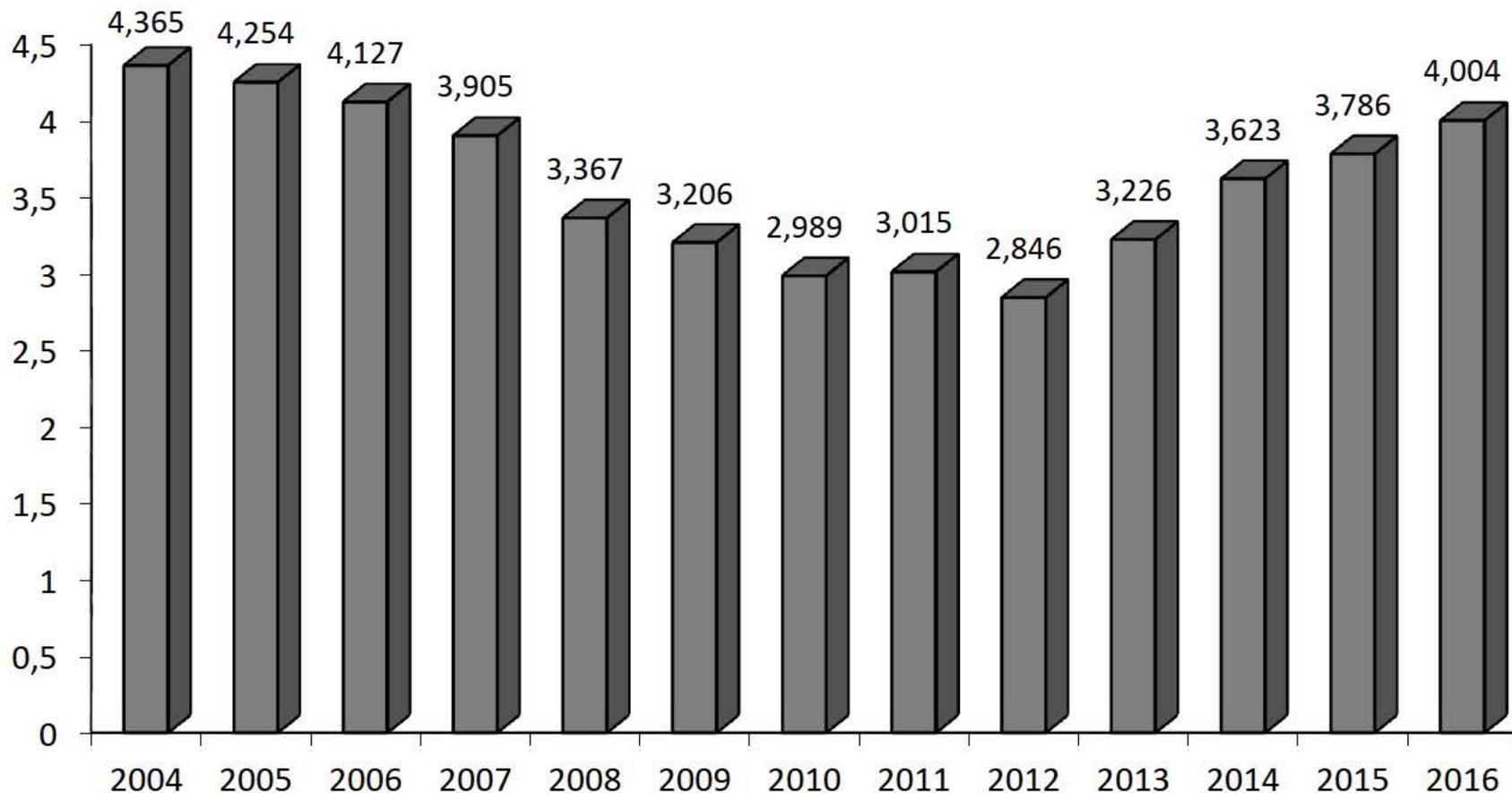
Meyer (2018)

Staatlich lizenziertes Glücksspiel	2016	Vergleich 2016 zu 2015 (%)
Spielbank - Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	6.411	+3,6
Spielhalle / Gaststätte - Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit	29.913	+8,7
Deutscher Lotto- und Totoblock - Lotterien, Sportwetten etc.	7.311	+0,5
Klassenlotterien - Nordwestdeutsche - Süddeutsche	171 199	-0,7 +12,7
Fernsehlottorien - ARD Fernsehlotterie - ZDF Aktion Mensch	173 446	+1,0 -0,3
Sparkasse / Bank - PS Sparen - Gewinnsparen	271 266	-1,2 +4,4
Pferdewetten - Totalisator	42	-12,1
GESAMTUMSATZ	45.203	+6,3



Öffentliche Einnahmen in Mrd. Euro (Deutschland)

Meyer (2018)



Inkl. nicht-regulierter Markt und Geldspielautomaten: 5,675 Mrd. Euro

Zum Vergleich: In 2016 lagen die Alkoholsteuern bei 3,165 Mrd. Euro



Glücksspiel früher ...





... und heute ...

SPIELHUNGRIG?

**Real Poker against Real people in Real time.
Mehr als 1 MILLIONEN registrierte Spieler!**

Auch Sie haben hier Ihren Platz.

**Bis zu 1000\$ mit unserem
100% Match-Bonus!**

JETZT SPIELEN!





... oder so!



Dr. Tobias Hayer
Innsbruck, 05.11.2018



Money, Money, Money

Pokerweltmeisterschaft 2011:

Pius Heinz aus Deutschland gewann als Sieger des Hauptturniers 8,7 Mio. \$



REUTERS

Ein goldenes Armband, 6,3 Millionen Euro - und ein Titel für die Ewigkeit: Pius Heinz ist der erste deutsche Poker-Weltmeister. Gesiegt hat er mit einem besonders verführerischen Blatt, das eigentlich nie gewinnt. Wie hat der Student das angestellt? Und folgt jetzt ein Poker-Boom in Deutschland?



Die besten Kunden



POKER

You can't start young enough



Die Faszination Glücksspiel: Detailanalyse



Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme



Phase 2 – Geldeinsatz

Hoffen auf den Gewinn: Anspannung, Stimulation, Nervenkitzel
↳ Emotionsregulation (positive Verstärkung)
↳ Ablenkung von Belastungen (negative Verstärkung)



Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...



Phase 4 – Weiterspielen

Befindlichkeitsveränderung, Verschiebung der Motivation



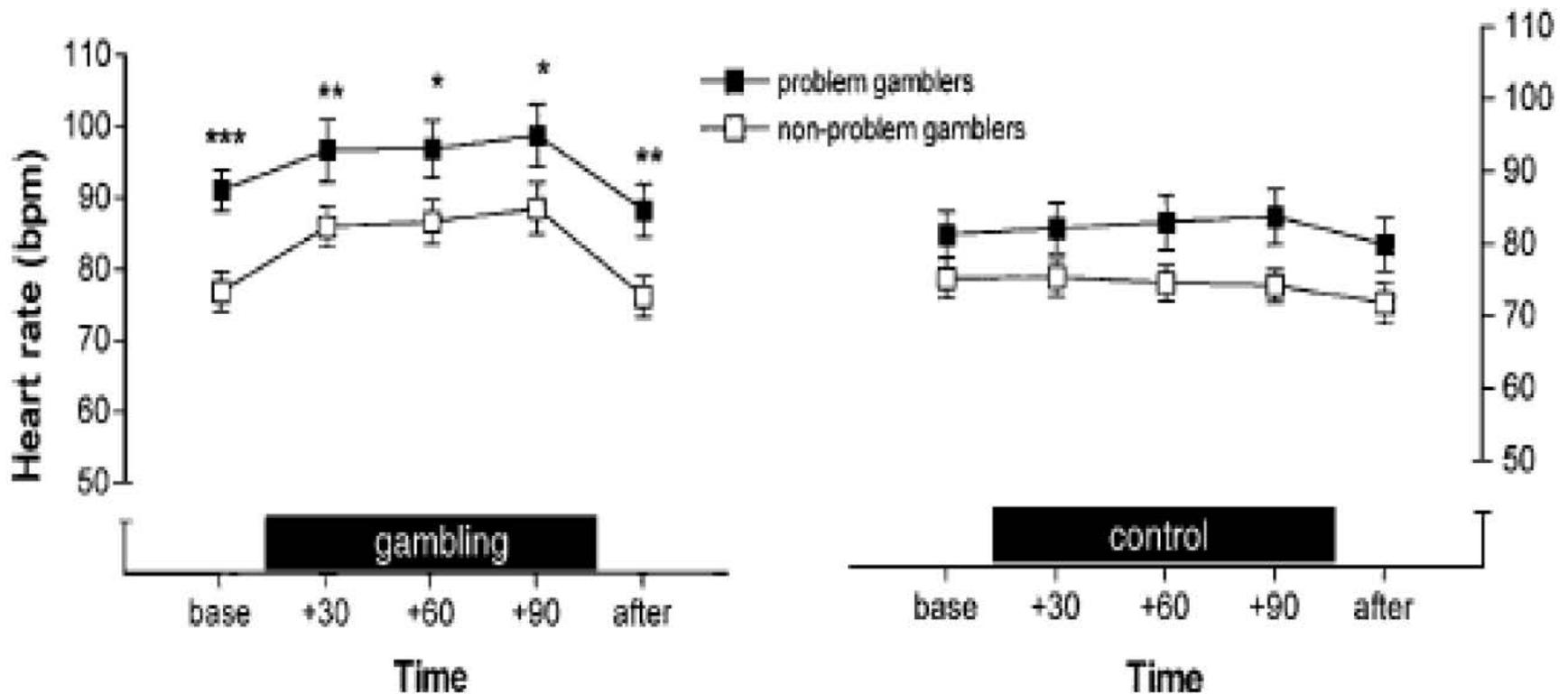
... Feldforschung ...





Stimulation beim Glücksspiel (I)

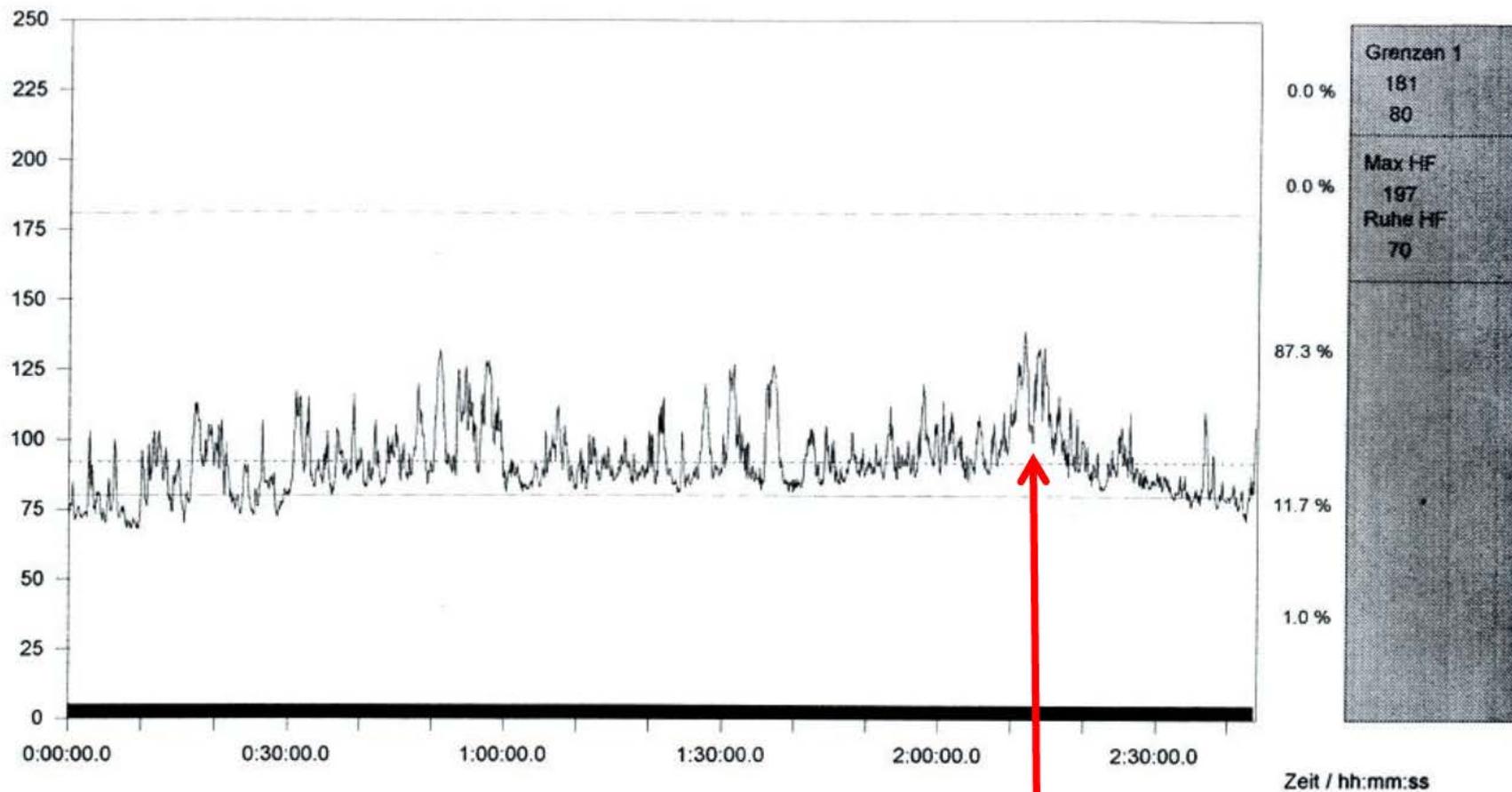
Meyer et al. (2004)



**Herzraten vor, während und nach einer Glücksspielteilnahme:
Unterschiede zwischen Problemspielern und sozialen Spielern**



Stimulation beim Glücksspiel: Ein Fallbeispiel



Erhöhung des Einsatzes (und Gewinn)



... Digital Immigrants (früher) ...





... Digital Natives (heute) ...

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



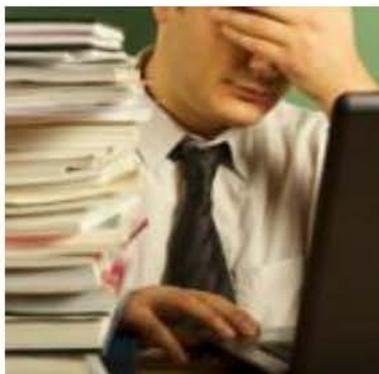


Exkurs: Eine kulturhistorische Analyse



Der erste bekannte Fall eines **kriminellen Bibliomanen** in Deutschland war Pfarrer Johann G. Tinius. Er **veruntreute Kirchengelder** und verübte **mehrere Raubmordversuche**, um seine Sammelleidenschaft zu finanzieren. Hierfür wurde er 1823 zu zwölf Jahren **Zuchthaus** verurteilt.

Exkurs: Sucht-Formen?!?





Inflation der Süchte vs. eigenständige Erkrankungen?

- Glücksspielsucht (Gambling Disorder) ✓
- Computerspielsucht ([Internet] Gaming Disorder) (✓)
- Internetsucht (Internet Addiction) ?

Der Begriff „Internetsucht“ suggeriert, dass das Internet die Ursache der Verhaltensstörung sei. Jedoch kann nicht das Medium „Internet“, sondern vielmehr das jeweilige Angebot, das über das Internet vermittelt wird, süchtig machen!



Suchtkriterien nach Griffiths (2005)

Saliency

Aktivität ist zentraler Lebensinhalt

Withdrawal symptoms

entzugsähnliche Erscheinungen

Mood modification

Emotionsregulation (Funktionalität)

Conflict (Consequences)

intrapsychisch oder interpersonell

Tolerance

Toleranzentwicklung / Dosissteigerung

Relapse (Lack of control)

erhöhte Rückfallgefährdung



Glücksspielverhalten Erwachsener (D)

	Buth & Stöver (2008)	Bühringer et al. (2007)	BZgA (2008)	BZgA (2010)	BZgA (2012)	BZgA (2014)	BZgA (2016)	BZgA (2018)	Meyer et al. (2011)	Sassen et al. (2011)	TNS EMNID (2011)
Erhebung	2006	2006	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2010 (primär)	2009	2011
Stichprobe (Alter)	7.981 (18 - 65)	7.817 (18 - 64)	10.001 (16 - 65)	10.000 (16 - 65)	10.002 (16 - 65)	11.501 (16 - 65)	11.501 (16 - 70)	11.503 (16 - 70)	15.023 (14 - 64)	8.006 (18 - 64)	15.002 (18 - ?)
Methodik	Telefonisch, online	Schriftlich, telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Schriftlich, telefonisch, online	Telefonisch
Screening Instrument	DSM-IV	DSM-IV-TR	SOGS	SOGS	SOGS	SOGS	SOGS	SOGS	DSM-IV-A (CIDI)	DSM-IV-TR	DSM-IV-TR
Pathologische Spieler	0,56% 300.000	0,20% 103.000	0,19% 104.000	0,45% 242.000	0,49% 264.000	0,82% 436.000	0,37% 215.000	0,31% 180.000	0,35% 193.000	0,31% 159.000	0,23% n.v.
Problem-spieler	0,64% 340.000	0,29% 149.000	0,41% 225.000	0,64% 347.000	0,51% 275.000	0,68% 362.000	0,42% 241.000	0,56% 326.000	0,31% 172.000	0,24% 123.000	0,21% n.v.



Skizzierung eines Risikoprofils

Epidemiologische Befunde aus Deutschland

Männliches Geschlecht

Junges Lebensalter

Niedriger Bildungsabschluss bzw. -status

Geringes Haushaltsnettoeinkommen

Migrationserfahrungen bzw. -hintergründe

Arbeitslosigkeit

Glücksspielproblematik bei Familienangehörigen

Obdachlose, Gefängnisinsassen, Senioren, Mitglieder von Sportvereinen ...



Sportwetten – Werbung (I)





Sportwetten – Werbung (II)

tipico

YOUR BET IN SAFE HANDS

Tipico

„IHRE WETTE IN SICHEREN HÄNDEN.“

shop / online / mobile

Teilnahme unter 18 Jahren nicht erlaubt. Auf Gefahren durch Spielsucht wird hingewiesen. Kostenlose Tipico Hotline: 0800 084 74 26, Mo. - Sa. von 6:00 - 22:00 Uhr.

Dr. Tobias Hayer
Innsbruck, 05.11.2018



Werbeausgaben

<http://www.gamesundbusiness.de/news/details/werbung-200-millionen-grenze-geknackt-7778>

07.10.2016 08:39

Institut analysierte Glücksspielbranche

Werbung: 200-Millionen-Grenze geknackt



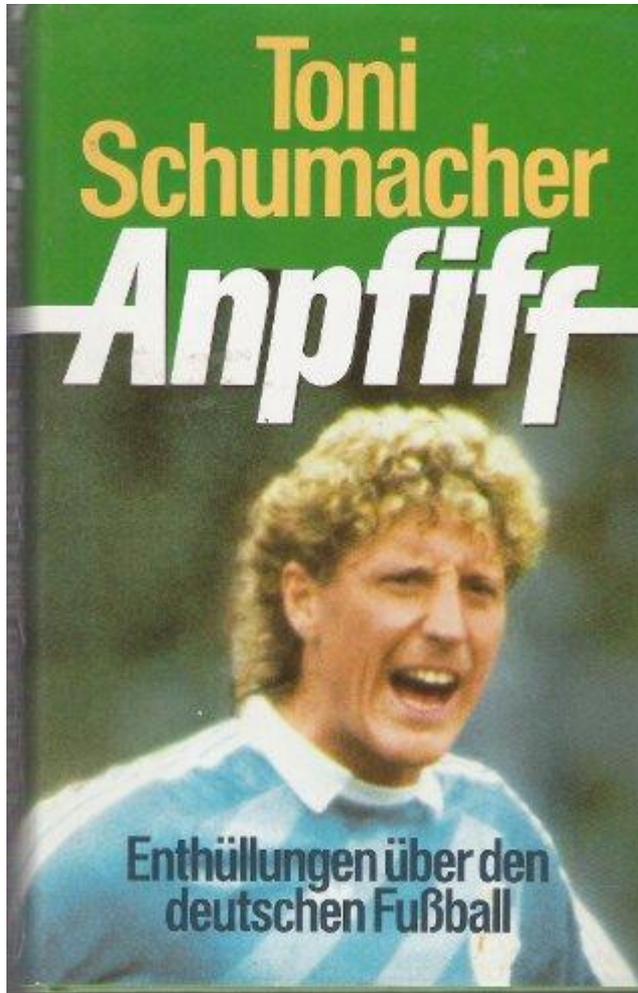
Die Glücksspielbranche erreicht mit ihren Werbeausgaben pro Jahr aktuell die 200-Millionen-Euro-Grenze. Vor allem der Teilmarkt Sportwetten legte dabei mit Blick auf die mediale Präsenz kräftig zu. Das geht aus der Werbemarktanalyse Glücksspiel 2016 des Esslinger Marktforschungsinstituts Research Tools hervor.

Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum stiegen die Ausgaben demnach um mehr als 40 Prozent. Den größten Anteil an medialer Werbung nehmen die Teilmärkte Sportwetten und Fernsehlotterien mit einem Anteil von jeweils 23 Prozent ein. Während die Sportwetten dabei ihr Volumen verdoppelt haben, sei bei den Fernsehlotterien und Online-Casinos ein sehr starker Rückgang zu verzeichnen. Ein Großteil des beachtlichen Werbevolumens setzt sich zusammen aus 25 Unternehmen, die medial jeweils mit über einer Million Euro werben. Allein die fünf Topwerber halten derzeit einen share of advertising von 50 Prozent sprich 100 Millionen Euro", teilte Research Tools mit.

In ihrer Werbestrategie präferieren einige Anbieter humorvolle Motive, andere setzen auf sportliche Testimonials wie Manuel Neuer oder Fabian Hambüchen. "Einer Mehrzahl der werbestarken Anbieter gelingt sowohl eine plausible Nutzenvermittlung als auch die Erlangung von hoher Aufmerksamkeit", attestiert das Esslinger Institut.



Profisportler: Affinität zum Glücksspiel



[...] Eike Immel pokerte schon wie ein Süchtiger. Oft sah man, wie er aus seiner Brusttasche eine Handvoll Geldscheine herauszog. Oder sah ihn, wie er sich enttäuscht und völlig gerüpft auf sein Bett warf. Nicht selten wurde um 20 000 bis 30 000 DM gespielt. Andere bumsten bis zum Morgengrauen und kamen wie nasse Lappen zum Training gekrochen [...]“ (S. 53)



Profisportler: Affinität zum Glücksspiel (II)

www.gluecksspielsucht-saar.de/de/aktuelles/spielsucht_im_profifu%C3%9Fball_die_untersch%C3%A4tzte_gefahr

Gewettet wird auch in der Kabine

Uli Borowka kennt einige Fälle, die ähnlich verliefen. "Die Jungs haben einfach wahnsinnig viel Zeit." Bei einer Trainingseinheit am Tag bleibt viel Raum für dumme Gedanken und deren Umsetzung. "Profis haben auf Reisen ständig ihr Smartphone am Start und können eigentlich überall zocken. Ob beim Online-Poker oder bei Sportwetten. Überall können sie ihr Geld loswerden."

Manche schaffen das sogar in der Kabine. Ein Profi, der in diesem Buch zu Wort kommt, erzählt davon, wie zwei Kollegen um 5.000 Euro wetteten, wer denn als nächstes durch die Kabinentür kommt. Um 2.000 Euro Einsatz ging es in diesem Klub zudem im Training, beim unter Kickern so beliebten Wettschießen auf die Latte des Tores.

Verrückte Wetten am Gepäckband

Verbrieft ist auch, dass komplette Mannschaften am Flughafen darauf wetten, wessen Koffer als erstes aufs Gepäckband fällt. Jeder Spieler der Reisegruppe setzt dabei eine Summe ein, der gesammelte Betrag geht schließlich an den Gewinner. Bis zu 500 Euro setzen die einzelnen Profis dabei ein. Alles Spielereien, die zeigen, wie abgehoben es im Business zugehen kann.



Profisportler: Affinität zum Glücksspiel (V)

<http://www.sport1.de/fussball/2016/10/ex-profi-thomas-cichon-warnt-vor-wetten-im-profifussball>

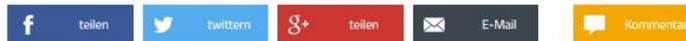
Ex-Profi Thomas Cichon warnt vor Wetten im Profifußball

Cichon: 75 Prozent der Profis wetten

06.10.2016 / 10:59 Uhr



Thomas Cichon wurde wegen Spielwetten verurteilt © Getty Images



Der ehemalige Bundesliga-Profi Thomas Cichon stellt eine erschreckende Behauptung auf. Der verurteilte Spieler nimmt den DFB und die deutsche Politik in die Pflicht.

Ex-Bundesligaprofi Thomas Cichon hält das Thema Wetten weiterhin für ein großes Problem im Profifußball. "Vonseiten des Deutschen Fußball-Bundes und der Politik wird da noch zu wenig getan", sagte der in dieser Beziehung vorbelastete, ehemalige Kölner im *kicker*-Interview: "Da wird lieber der Mantel des Schweigens drübergelegt."

Der 40-Jährige war im Mai 2014 vom Bochumer Landgericht zu neun Monaten auf Bewährung verurteilt worden, weil er 2009 als Profi des VfL Osnabrück in einem Zweitligaspiel gegen den FC Augsburg gegen seine eigene Mannschaft gewettet hatte. Er selbst hat sein Fehlverhalten später selbst zugegeben.

Deutschland - Nordirland	
1	1,13 X 8,00 2 23,00
Serbien - Österreich	
1	2,05 X 3,40 2 3,70
Albanien - Spanien	
1	12,00 X 5,00 2 1,30
Mazedonien - Italien	
1	13,00 X 5,50 2 1,26
Finnland - Kroatien	
1	7,50 X 4,00 2 1,50
Ukraine - Kosovo	
1	1,19 X 7,25 2 14,50

Einsatz: 10 € c Quote: 0,00
Gewinn: 0,00 € [Hier wetten!](#)

VIDEO-HIGHLIGHTS

COLLEGE FOOTBALL
100 Yards! Der Maximum-Touchdown im Video



TENNIS
Rüpel gewinnt Ballwechsel des Jahres



Die neuen Traum-Arenen der Top-Klubs



[mehr Videos >>](#)





Betroffene Profisportler: Skizzierung eines Profils

Soziodemographie

jung und männlich

Lebensumstände

Geld, Zeit, Langeweile, hoher Belastungsgrad/Leistungsdruck, Versagungsängste

Persönlichkeit

Wettbewerbsorientierung und Risikofreude

Individuelle Ressourcen

fehlende Kompetenzen im Umgang mit Geld

Karriere

ausbleibende Erfolgserlebnisse (Verletzungen, Karriereende, Leistungsabfall etc.)

Umfeld

Glücksspiele = Normalität, vermeintliche Expertise



Empirische Befunde aus Großbritannien

Wardle & Gibbons (2014)

Internetbasierte Befragung von N = 346 Profisportlern (Cricket, Fußball)

	Profisportler	Allgemeinbevölkerung (Männer ≤ 44 Jahre)
Spielverhalten 12-Monats-Prävalenz (%)	87	75
Spielverhalten 1-Monats-Prävalenz (%)	67	55
Risikantes Spielverhalten (%)	14	4
Problematisches Spielverhalten (%)	6	2



Sportvereine als Risikostetting im Jugendalter

Nationale Befunde: Rehbein, Hayer, Baier & Möhle (2015)
Repräsentative Befragung von 11.003 Neuntklässlern in Niedersachsen

Prädiktoren einer regelmäßigen Spielteilnahme	Prädiktoren eines riskanten Spielverhaltens
Geschlecht (männlich)	Geschlecht (männlich)
Migrationshintergrund	Migrationshintergrund
Erhöhte Gewaltakzeptanz	Erhöhte Gewaltakzeptanz
Mitgliedschaft in Sportvereinen	Mitgliedschaft in Sportvereinen
Besuch von Kneipe/Disko/Kino/Veranstaltung	Gewalttäterschaft
Alkoholkonsum	Niedrige Schulform
Konsum harter Drogen	Mehrfachschwänzen
Opferschaft Cyberbullying	Geringer Zusammenhalt in Wohngebieten
Delinquenter Freundeskreis	



Sportwetten in Sportvereinen – Breitensport

Meyer, Meyer, Zielke & Hayer (2013)

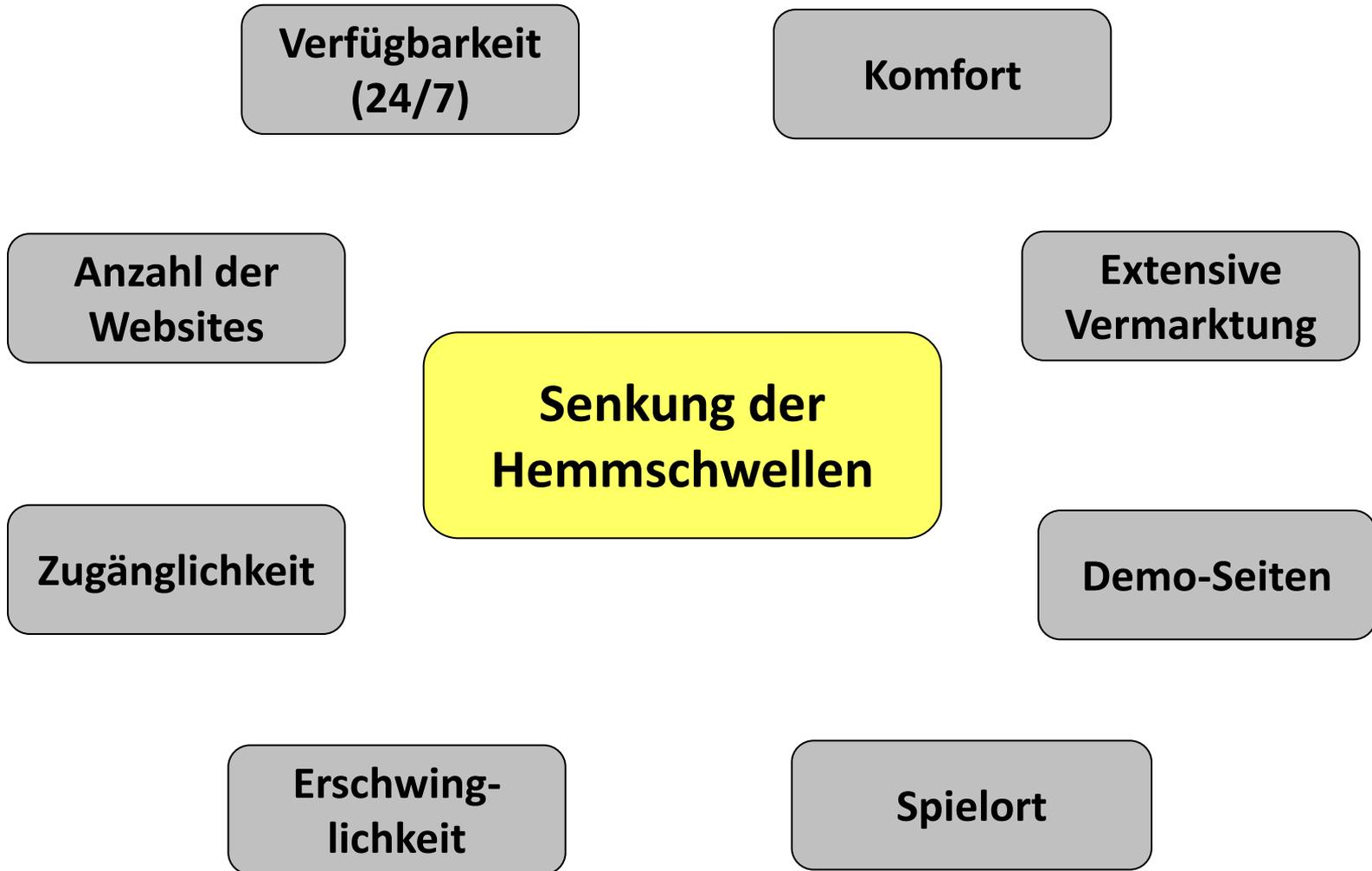
N = 294 Mitglieder aus 21 Sportvereinen (Fußball und Handball; 83% männlich)

	Sportvereine	Allgemeinbevölkerung (PAGE-Studie)
12-Monats-Prävalenz Sportwetten (%)	52,4 (↑)	6,0
Prävalenz problematisches Spielverhalten (Lebenszeit) (%)	5,3 (↑)	1,4
Prävalenz pathologisches Spielverhalten (Lebenszeit) (%)	3,5 (↑)	1,0



Glücksspiel im Internet – Situationale Merkmale

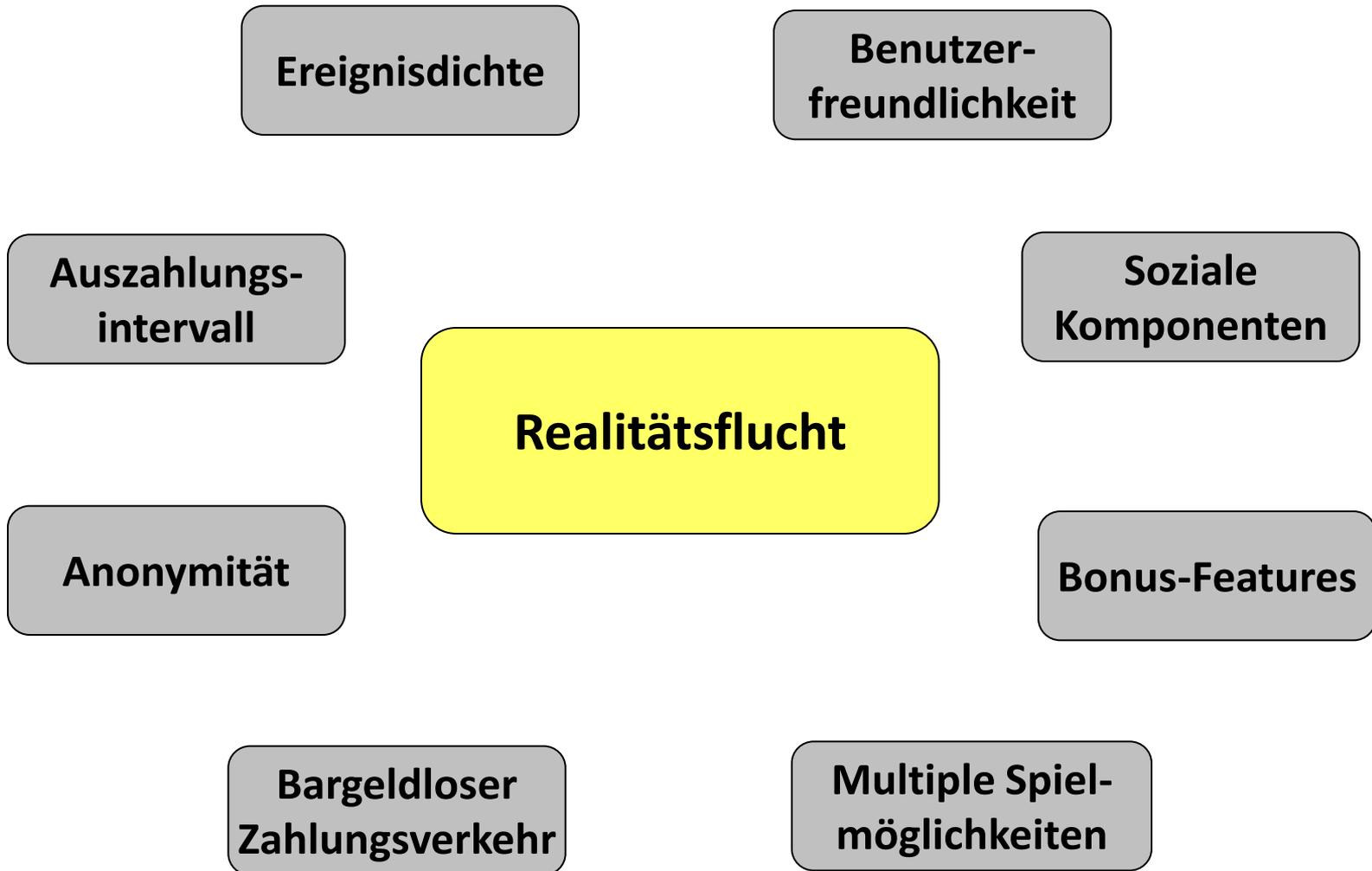
Hayer, Bachmann & Meyer (2005); McCormack & Griffiths (2013)





Glücksspiel im Internet – Strukturelle Merkmale

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





Online-Glücksspiel im Allgemeinen (bwin)

The screenshot shows the bwin website interface. At the top, there are navigation tabs for SPORTWETTEN, LIVE-WETTEN, VIRTUALS, CASINO, LIVE CASINO, MERKUR, and POKER. Below this, there are sub-tabs for Sportwetten, Live-Wetten, Mobile, Promotions, and Predictor (marked as 'Neu').

The main content area is divided into two columns of match results and odds. The left column shows two Bundesliga matches: 1899 Hoffenheim - Hertha BSC (02:47:29, +181) and Borussia Dortmund - 1. FC Köln (07:17:29, +195). The right column shows two matches: Bayer Leverkusen - SC Freiburg (04:47:29, +186) and FC Chelsea - FC Arsenal (03:47:29, +193). Each match result is followed by a table of betting odds for home win (★), draw (X), and away win (★).

On the left sidebar, under 'Meine Favoriten', there is a red circle around the text '40.061 Wetten'. Below it, there is a section for 'Last-Minute-Wetten' and a list of sports: Fußball, Tennis, Basketball, Eishockey, Volleyball, Handball, Formel 1, Motorrad, and Golf.

At the bottom, there is a large promotional banner for 'predictor'. The banner features a man in a yellow shirt and a soccer ball. The text reads: '100.000 € Cash mit zwei richtigen Tipps! Jetzt auf die Minute genau das erste Tor in beiden Spielen erraten und bis zu 100.000 € als Cash-Bonus gewinnen. Den ersten Tipp gibt's gratis, jeden weiteren für 10 € Wetteinsatz!'. To the right of the banner, there are several smaller promotional tiles: '100.000 € abcashen!', 'Sonntag ist Ihr Tag für Sportwetten!', 'Bis zu 50 € Einsatz zurück', and 'Man United - Everton'.



Online-Glücksspiel im Speziellen (bwin)

National League, Männer - Lettland

	1.	2.	3.	4.	5.
Burtnieku novads	25	17	16	10	-
SK Cesis	22	25	25	11	-

20th point - Burtnieku novads

4. Satz

Burtnieku novads: 10
SK Cesis: 11

↔ 15

↔ 10

↔ 11

Hauptwetten

★ 2-Weg - Wer gewinnt?

Burtnieku novads	4.10	SK Cesis	1.19
------------------	------	----------	------

★ Satzwette (Best-of-Five)

3:0	3:1	3:2	4.10	2:3	4.75	1:3	1.53	0:3	
-----	-----	-----	------	-----	------	-----	------	-----	--

★ Welches Team gewinnt den 4. Satz?

Burtnieku novads	2.35	SK Cesis	1.53
------------------	------	----------	------

Anzahl der Punkte 10:11 4. Satz

★ Gesamtpunkte

Mehr als 185,5	2.20	Weniger als 185,5	1.60
----------------	------	-------------------	------

★ Wie viele Punkte werden im 4. Satz erzielt?

Mehr als 44,5	1.17	Weniger als 44,5	4.40
Mehr als 45,5	1.35	Weniger als 45,5	2.95
Mehr als 46,5	1.70	Weniger als 46,5	2.05
Mehr als 47,5	2.35	Weniger als 47,5	1.53



Social Gambling – Ausgewählte Problemfelder

Erhöhte Ausschüttungsquoten / gesteuerte Spielalgorithmen

Normalisierung des Glücksspiels (direkte / indirekte Werbung)

Verschmelzung „Gaming“ und „Gambling“

Monetarisierungsstrategien / In-App-Käufe

Inhärentes Suchtpotenzial

Teilnahme als Türöffner für Spielerkarriere (Migration)

Rückfallgefährdung für Problemspieler



Social Gambling – Potenzielle Positiveffekte

Pädagogischer Nutzen als „Serious Game“

Erwerb bestimmter Kern-Skills (z.B. Risikokompetenz)

Funktion eines Schutzfaktors bzw. Puffereffekt

Harmloses Substitut für Problemspieler

...



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)

Entwicklungsverläufe im 1 Jahres-Längsschnitt

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:</p> <p>(1) Teilnahme an simulierten Glücksspielen in sozialen Netzwerken (von zu Hause)</p> <p>(2) Werbe-Exposition (simuliertes/echtes Glücksspiel)</p>			
ja	ja	konstant teilnehmend	326 (27,67)				
		Gesamtstichprobe	1.178 (100)				



Neue Medien = neue Herausforderungen

Multiple Wirkung

Das potenzielle Suchtmittel kann sowohl positive als auch negative Qualitäten mit sich bringen

Interventionsziel

Es müssen Alternativen zur Totalabstinenz verhandelt werden

Prävention

Primärpräventive Angebote gewinnen weiter an Bedeutung (Medienkompetenz)

Wissensdivergenz

Unwissenheit schürt auf Seiten der digitalen Immigranten Vorurteile und Missverständnisse

Nutzen

Neue Medien können eine wichtige (ergänzende) Säule des Hilfesystems bilden



Aktuelle Trends (I)

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.



Aktuelle Trends (II)

<http://www.sport1.de/esports/2016/03/esports-boomt-bei-online-wettanbietern>

eSports boomt bei Online-Wettanbietern

eSports überholt CL-Siegerwette

16.03.2016 / 18:37 Uhr - von *Marco Gnyp*



Das WM-Finale in League of Legends füllte die Mercedes-Benz-Arena in Berlin. © Riot Games



teilen



twittern



teilen



E-Mail



Kommentare

Jedes Jahr wird der eSports professioneller, weswegen auch Wetten auf den Ausgang von Matches zwischen Profi-Gamern immer beliebter werden.



Aktuelle Trends (III)

<https://uebermedien.de/32597/youtuber-zeigt-kindern-wie-man-mit-gluecksspiel-reich-wird>

ÜBER
MEDIEN

START ÜBER UNS ABO ARCHIV f t SUCHE ...

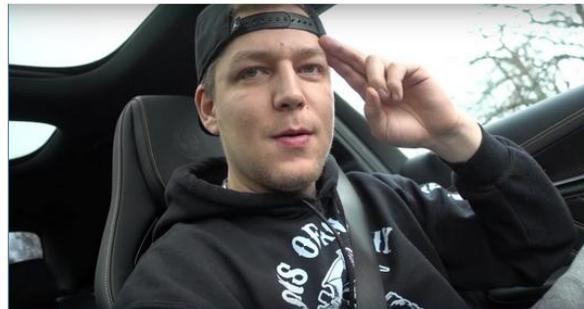
VOLKSPARTEI HYPERLOOP BJÖRN HÖCKE CUMEXFILES

ROBIN BLASE
ONLINE-CASINO AUF TWITCH

Youtuber zeigt Kindern, wie man mit Glücksspiel reich wird

31. OKTOBER 2018

Fragt man einen durchschnittlichen, zehnjährigen Jungen, was er am liebsten in seiner Freizeit macht, bekommt man derzeit vermutlich folgende Antwort: „Fortnite“ spielen, das aktuell beliebteste Videospiel, auch auf der Streaming-Plattform Twitch.tv, wo Gamer live zocken und ihnen weltweit Millionen von Menschen zusehen. Der Streamer Ninja, der dank „Fortnite“ zum Star wurde, brach im April den Zuschauer-Rekord: Seinen Stream guckten gleichzeitig mehr als 667.000 Menschen – viele davon Kinder.



Der Youtuber MontanaBlack (SCREENSHOT: [YOUTUBE.COM/MONTANABLACK](https://www.youtube.com/montanablack))

Dr. Tobias Hayer
Innsbruck, 05.11.2018



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontaktadresse

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Psychologie
Abteilung Glücksspielforschung
Grazerstr. 2
28359 Bremen
Tel. ++ 49 (0)421 / 218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>