



# Die Geschäftsmodelle und Märkte von Social Gaming und Social Gambling

Suchttherapietage 2017

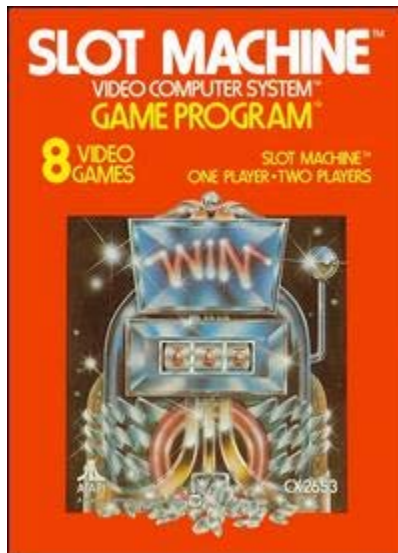
Universität Hamburg: 07.06.2017

Dr. Ingo Fiedler

# Social Gam(bl)ing in der Vergangenheit

1979:

Atari 2600



1987/1994

Zelda



1996/1998

Pokémon



# Social Gam(bl)ing heute



facebook



## Slotomania - Slot Machines



Der absolute  
Nr. 1-Spielautomat auf  
Facebook. Jetzt spielen!

## GRATIS Red Hot Superslots



Jetzt spielen!

## S-P-I-E-L-A-U-T-O-M-A-T



Das neueste  
Automatenspiel auf  
Facebook!



# Agenda

- Einleitung
- Geschäftsmodelle Gaming und Gambling
- Spezifische Formen des Social Gam(bl)ing
  - eSports und eSports Betting
  - Skillgames
  - Daily Fantasy Sports
  - Simuliertes Glücksspiel
- Diskussion und Thesen



## Die unterschiedliche Regelung von Glücksspielen und Videospiele

- Glücksspiele sind in (fast) allen Jurisdiktionen der Welt stark reguliert, Videospiele hingegen nicht
  - Das Angebot von Glücksspielen ist vielfach auf staatliche oder wenige stark regulierte private Lizenznehmer beschränkt.
  - Ein Glücksspielangebot ohne Lizenz ist strafbar
  - Glücksspielangebote sind hoch besteuert, Videospiele hingegen so besteuert wie jedes andere Produkt
- Grund für die unterschiedliche Regulierung ist, dass Glücksspiele zu sozialen Kosten führen und Videospiele nicht
- Entspricht das (immer noch) der Wahrheit?



## Wie werden Glücksspiele von Videospiele unterschieden?

- **Heuristik 1: Videospiele sind geschicklichkeitsbasiert, Glücksspiele hängen vom Zufall ab**
  - **Widerspruch:** Videospiele können auch stark vom Zufall abhängen. Einige Glücksspielformen (z.B. Black Jack oder Poker) hängen auch von Geschick ab
- **Heuristik 2: Nur Glücksspieler können Geld gewinnen**
  - **Widerspruch:** Preisgelder sind bei eSports üblich, Glücksspiele können auch um Spielgeld gespielt werden
- **Heuristik 3: Nur Glücksspiele zahlen eine Teilnahmegebühr**
  - **Widerspruch:** Auch Videospiele kosten Geld, Teilnahmegebühren bei Turnieren sind möglich; Glücksspiele können auch um Spielgeld gespielt werden
- **Heuristik 4: Glücksspiele sind suchtgefährdend, Videospiele nicht**
  - **Widerspruch:** Glücks- und Videospiele haben beide ein Suchtpotential



## Juristische Definition von Glücksspielen

Ein Glücksspiel wird in § 3 Abs. 1 GlüStV— in Übereinstimmung mit der Rechtsprechung und Literatur — wie folgt definiert:

*Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt.*

Der Gesetzgeber legt seiner Definition drei Kriterien zu Grunde:

- (1) Entgeltlichkeit,
- (2) Gewinnmöglichkeit und
- (3) überwiegender Einfluss des Zufalls auf das Spielergebnis.

# Einleitung



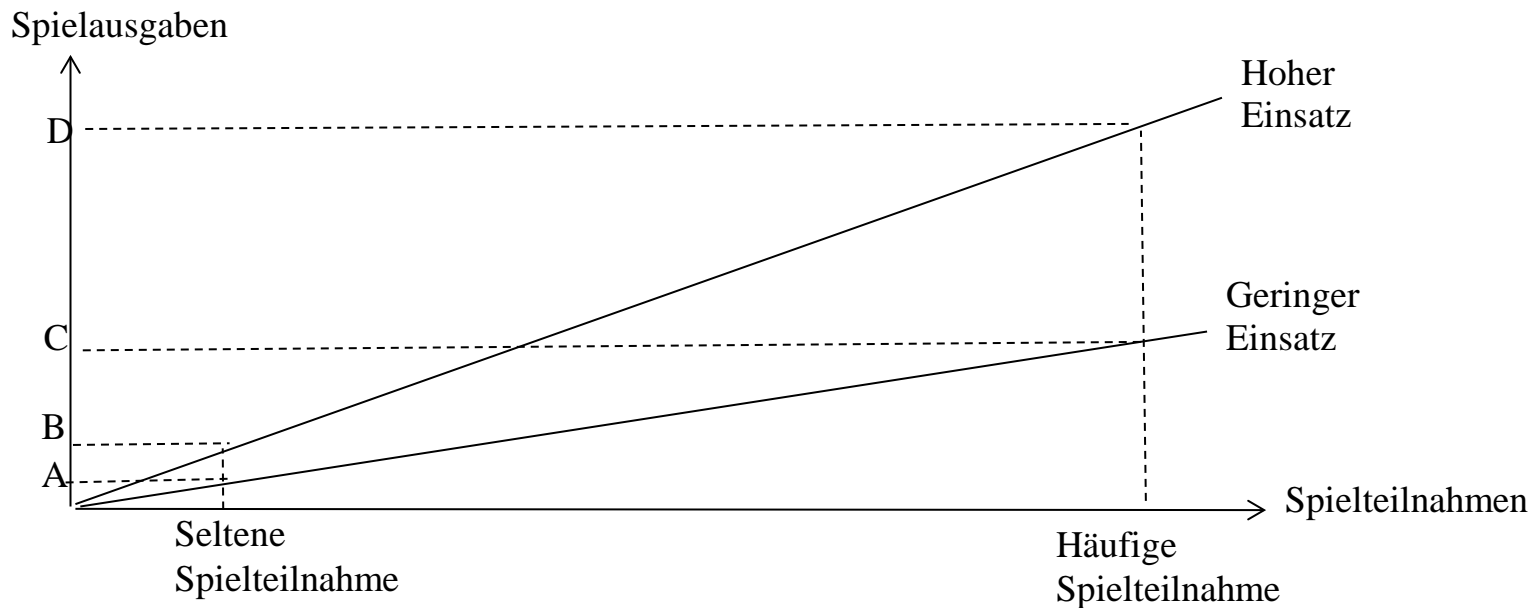
## Kategorisierung von Spielen in Abhängigkeit der Glücksspielkriterien

Spielekatgorie	Entgeltlichkeit	Monetäre Gewinnmöglichkeit	Überwiegender Einfluss des Zufalls
Klassisches Glücksspiel	X	X	X
Skill Games	X	X	-
Virtual Betting	-	X	X
Simuliertes Glücksspiel	-	-	X
Pay2Win	X	-	-
Videospiele	-	-	-



# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling

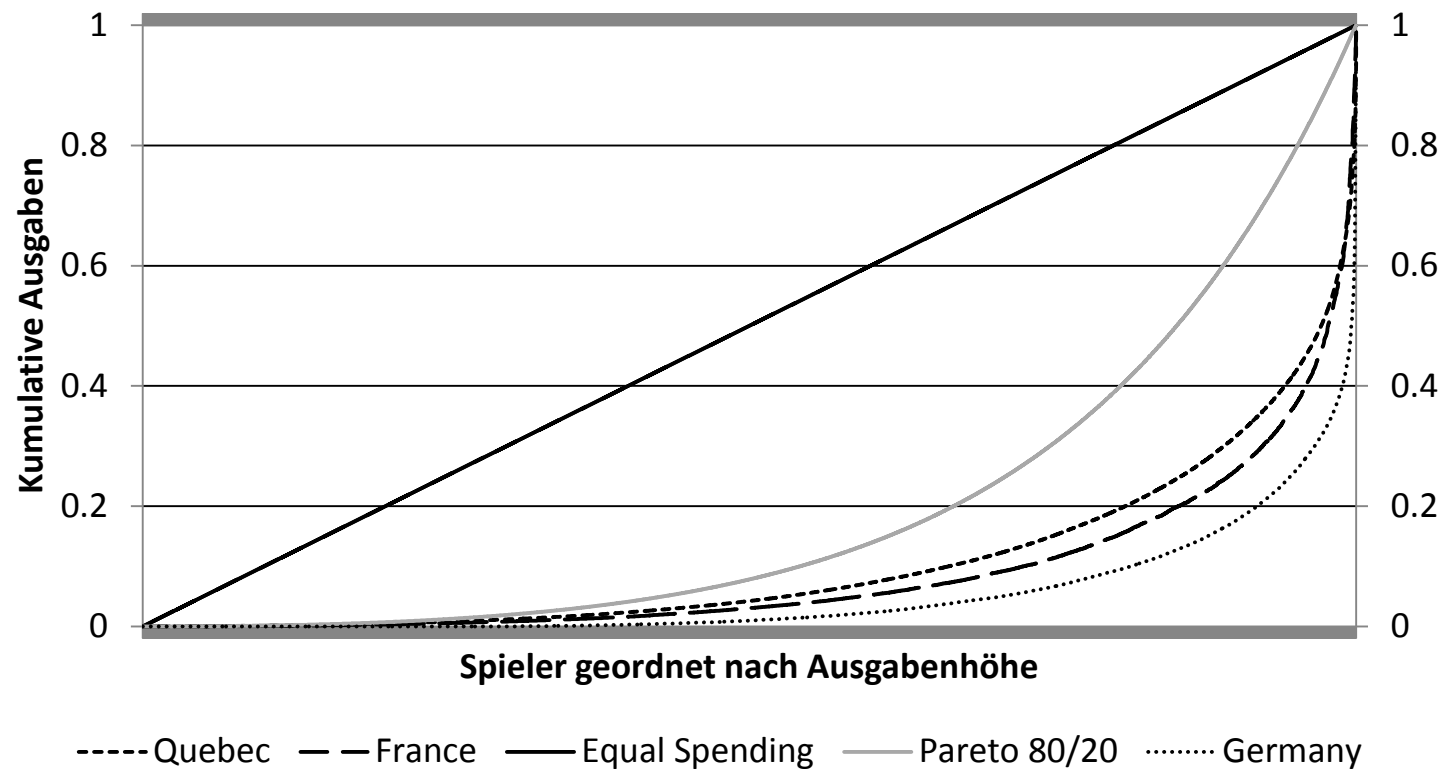
## Die Ertragsmechanik von Glücksspielen



- A: Gelegenheitsspieler mit geringem durchschnittlichen Einsatz
- B: Gelegenheitsspieler mit hohem durchschnittlichen Einsatz
- C: Vielspieler mit geringem durchschnittlichen Einsatz
- D: Vielspieler mit hohem durchschnittlichen Einsatz

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling

## Nachfragekonzentration Glücksspiele allgemein



# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Nachfragekonzentration Spielhallen (Berechnungen aus IFAK Institut, 2015)

	Mehrmals pro Woche	Mehrmals pro Monat	Einmal im Monat	<einmal im Monat	Niemals	Keine Antwort
<b>Anteil Volljähriger Spieler</b>	0,30%	1,20%	2,20%	8,30%	87,80%	0,20%
<b>Anteil Spieler</b>	2,50%	10,00%	18,33%	69,17%	0,00%	0,00%
<b>Anzahl Spieler</b>	154.256	617.026	1.131.214	4.267.762	45.145.726	102.838
<b>Besuche pro Spieler</b>	16	4	1	0.5	0	0
<b>Anzahl Besuche pro Monat</b>	2,47	2,47	1,13	2,13	0	0
<b>Anteil der Erträge</b>	30,09%	30,09%	13,79%	26,02%	0,00%	0,00%
<b>Erträge in Mio. €</b>	1.315	1.315	603	1.137	0	0
<b>Ausgaben pro Kopf in €</b>	8.525	2.131	533	266	0	0

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



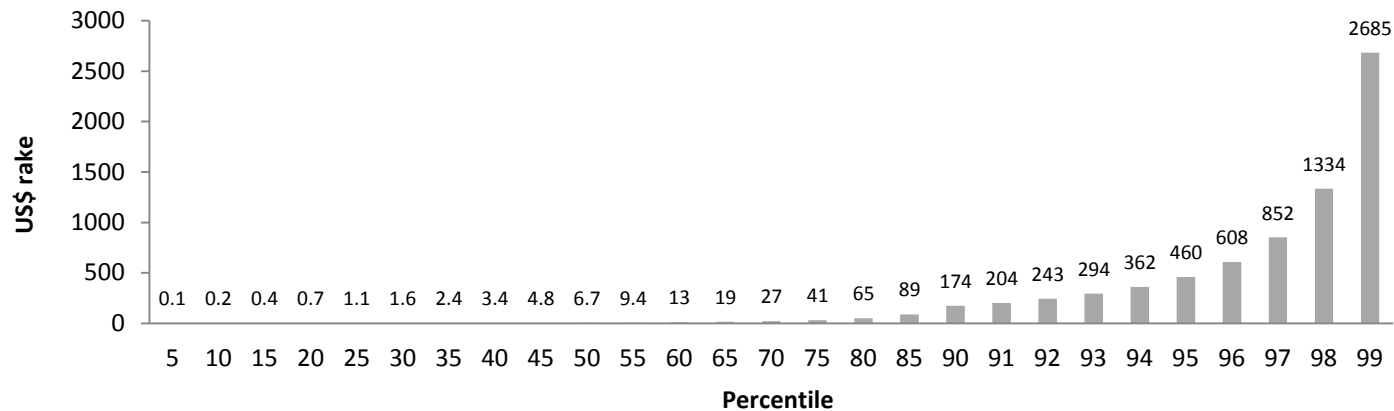
## Die Variablen des Spielverhaltens verstärken sich gegenseitig (hier Beispiel Poker)

	Sessionlänge	Spieldauer gesamt	Tische	Spielintensität	Spielvolumen
Sessions	.360**	.939**	.534**	.160**	.793**
Sessionlänge	-	.644**	.428**	.031**	.527**
Spieldauer gesamt		-	.587**	.141**	.836**
Anzahl Tische			-	.113**	.564**
Spielintensität				-	.633**

\*\* : Signifikanzniveau  $p < 0,001$

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling

## Umsatzkonzentration bei Onlinepoker (n=2,127,887)

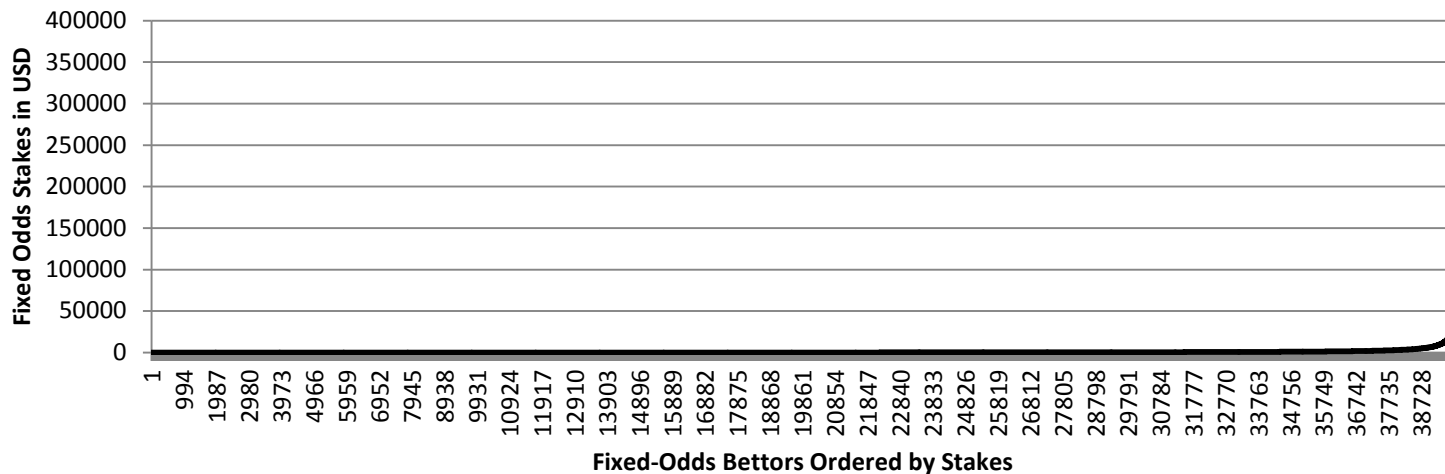


Spielergruppe	Anteil an Einsätzen	Vgl: Pareto 80/20 Verteilung
Top 1%	59,59%	6,55%
Top 5%	83,10%	24,87%
Top 10%	91,06%	42,63%
<b>GINI-Koeffizient</b>	<b>91,67%</b>	<b>60%</b>

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Umsatzkonzentration bei Ergebniswetten (bwin dataset, n=39,719)



Spielergruppe	Anteil an Einsätzen	Vgl: Pareto 80/20 Verteilung
Top 1%	31,41%	6,55%
Top 5%	58,49%	24,87%
Top 10%	71,25%	42,63%
<b>GINI-Koeffizient</b>	<b>79,82%</b>	<b>60%</b>

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Umsatzkonzentration bei Live-Wetten (bwin dataset, n=24,794)



Spielergruppe	Anteil an Einsätzen	Vgl: Pareto 80/20 Verteilung
Top 1%	48,99%	6,55%
Top 5%	80,14%	24,87%
Top 10%	89,40%	42,63%
<b>GINI-Koeffizient</b>	<b>91,87%</b>	<b>60%</b>

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Konzentration Nachfrage Glücksspiele je Spielform

Spielform	GINI Frankreich	GINI Québec
Lotterien	78,6%	67,6%
Rubbellose	79,5%	-
Sportwetten	82,8%	82,1%
Pferdewetten	84,7%	-
Poker	85,4%	86,4%
Tischspiele	85,0%	88,7%
Automaten	87,6%	92,8%
<b>Gesamt</b>	<b>83,9%</b>	<b>80,2%</b>



# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Neigen Intensivspieler zu Spielproblemen? Ja!

Gruppe	Frankreich			Québec			Deutschland		
	<i>n</i>	Ø	Median	<i>n</i>	Ø	Median	<i>n</i>	Ø	Median
<b>FS<sup>a</sup></b>	8.476	430€	80€	7.367	492\$	140\$	2,788	132€	17€
<b>PrS<sup>b</sup></b>	265	4,200€	760€	124	3.653\$	1.560\$	86	253€	49€
<b>PS<sup>c</sup></b>	53	13.424€	6.000€	38	23.928\$	6.420\$	49	3.100€	198€

Gruppe	Frankreich		Québec		Deutschland	
	Prävalenz	Umsatzanteil	Prävalenz	Umsatzanteil	Prävalenz	Umsatzanteil
<b>FS<sup>a</sup></b>	95,2%	59,8%	97,3%	69,4%	95,4%	68,0%
<b>PrS<sup>b</sup></b>	3,9%	23,6%	2,1%	10,8%	2,9%	4,0%
<b>PS<sup>c</sup></b>	0,9%	16,6%	0,6%	19,8%	1,7%	28,0%

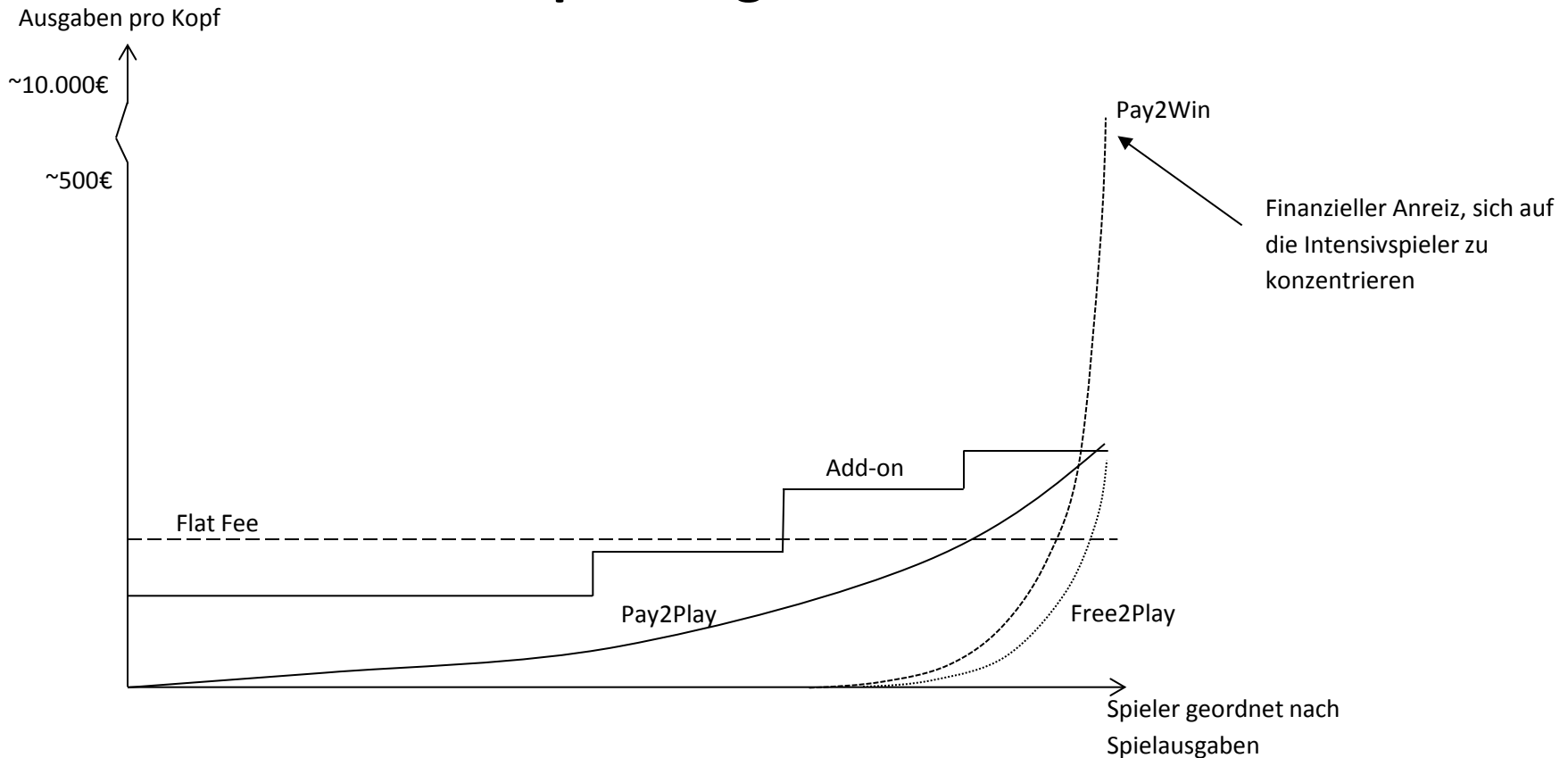
<sup>a</sup> FS = Freizeitspieler, PGSI 0-2 or DSM-IV 0-2

<sup>b</sup> PrS = Problematische Spieler, PGSI 3-7 or DSM-IV 3-4

<sup>c</sup> PhS = Pathologische Spieler, PGSI > 7 or DSM-IV > 4

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling

## Konzentration der Spielausgaben



# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Pay2Win

- Pay2Win Spiele sind oftmals auch Free2Play, allerdings müssen Spieler zahlen, um im Spiel gute Ergebnisse zu erzielen oder weiterzuspielen
- Zahlungen lösen oftmals temporäre Vorteile aus, zum Beispiel in Form eines Items, das dem Avatar eines Spielers mehr Energie oder Kraft verleiht oder das nächste Level zugänglich macht
- Ähnlich wie bei Free2Play zahlen die wenigsten Kunden
- Spricht weniger Spieler an als Free2Play, allerdings sind durchschnittliche Ausgaben pro Kunde höher
- Ein kleiner Teil der Spieler – die Wale – zahlen deutlich mehr als der Durchschnittskunde, zum Teil mehr als 10.000€/Monat
- Wale sind wesentliche Einkommensquelle für die Spieleanbieter
- Beispiele: Candy Crush Saga oder The Hobbit: Kingdom of Middle Earth

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Finanzielle Anreize der Anbieter: Intensivspieler

- Die meisten Glücksspieler nur unbedeutende Summen aus
- Eine kleine Gruppe an Intensivspielern gibt große Summen für Glücksspiele aus – vermutlich ähnlich bei Pay2Win
- Die Intensivspieler sind verantwortlich für einen wesentlichen Teil der Einnahmen von Glücksspielanbietern
- Es besteht der finanzielle Anreiz der Anbieter, die Intensivspieler anzusprechen und als Kunden zu halten („Key Account Management“)

# Die Geschäftsmodelle von Gaming und Gambling



## Konvergenz der Geschäftsmodelle Gaming und Gambling

1. Annäherung von Gambling zu Gaming durch die Entfernung der monetären Komponente und das Veranstanen von Spielgeldspielen;
2. Annäherung von Gambling zu Gaming durch Einführung von Geschicklichkeitskomponenten;
3. Annäherung von Gaming zu Gambling durch Einführung von Zufallsmechanismen und Glücksspielen um Spielgeld innerhalb von Videospieleen;
4. Annäherung von Gaming zu Gambling über das Geschäftsmodell Pay2Win und die damit verbundene Variabilisierung der pro-Kopf-Ausgaben.

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Was ist eSports?

- In eSports treten professionelle Videospiele vor Zuschauern gegeneinander an
- Wie bei regulärem Sport: Teamspiele sowie 1vs1 Spiele
- Wie bei regulärem Sport: Merchandising, mediale Aufmerksamkeit, professionelle Kommentatoren etc.
- Derzeit am populärsten:
  - League of Legends
  - Counter Strike: Global Offensive
  - Defense of the Ancients 2
  - Heroes of the Storm

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Der Markt für eSports

- Marktgröße geschätzt auf 892 Mio. \$ in 2016 (Superdata Research 2017)
  - Davon 661 Mio. \$ Sponsoring & Werbung
- Prognose für 2018: 1,8 Mrd. \$ in 2018 (Llamas & James 2015)
- Im wesentlichen (noch) ein amerikanisches und chinesisches Phänomen: 61% Marktanteil (NewZoo 2015), Europa nur 71 Mio. \$
- Im Jahr 2015 260 Mio. Zuschauer / Fans (Newzoo 2016)
  - Bis 2019 wird ein Wachstum auf 763 Mio. Zuschauer / Fans erwartet (Newzoo 2015)
- eSports direkt hat wenig Gemeinsamkeiten mit Glücksspielen, aber...
  - eSports Zuschauer nehmen doppelt so häufig an Onlineglücksspielen teil
  - Und: Wetten auf eSports Events!

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## eSports Betting

- Drei Formen von eSports Betting
  - eSportsbook Betting: wie reguläre Sportwetten, nur auf eSport Events
  - Game-mediated Betting: Wetten aus dem Spiel heraus mit virtuellen Items als Einsatz, die einen monetären Marktwert besitzen
  - Head-to-head betting: Wetten gegen den Gegenspieler in einem eigenen Spiel



# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## eSportbook Betting

- Sehr ähnlich zu normalen Sportwetten: Ergebnisswetten sowie Live-Wetten werden angeboten
- Wetteinsatz 2015: 315 Mio. \$ (Grove & Krejcick 2015)
  - Wettumsätze mit Finale von League of Legends 160% höher als auf die Siegwette zum Champions-league-Sieger 2016 (bwin 2016)
- Schätzung für 2020: 23,35 Mrd. \$ -- Wachstum x75! (Grove & Krejcick 2015)
- Große Anbieter
  - Unikrn
  - eGamingBets
  - VitalBet
  - Pinnacle
  - Bet365
- Einordnung als Glücksspiel eindeutig

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Game-Mediated Betting

- Spieler wetten nicht direkt mit Geld, sondern mit virtuellen ingame Items (Waffen, Rüstungen, Avatare etc.)
- Aufgrund des Einsatzes von virtuellen Items wird game-mediated Betting rechtlich nicht als Glücksspiel gesehen
- Doch: virtuelle Items können auf Sekundärmärkten (z.B. SkinXChange, eBay) gehandelt werden und haben einen Geldwert!
- Schätzung Wetteinsätze 2015: 2,2 Mrd. Dollar (Grove & Krejcick 2015)
- **Derzeit kann jeder 12jährige wetten...**

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Head-to-Head Betting

- Spieler wetten gegen den Gegenspieler auf eigenes Spielergebnis
- Deutlich mehr Geschicklichkeitsanteil als bei regulärer Wette
- Kein Anreiz zu Spielmanipulation
- Dennoch eine Wette...
- Schwierigkeit der Abgrenzung Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel
- Derzeit unreguliert
- Regulierung zumindest in dem Maße notwendig, dass Kinder und Jugendliche nicht teilnehmen dürfen

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Skillgames

- Spiele, die sowohl ein Geschicklichkeits- als auch ein Zufallselement beinhalten
  - Spiele wie Skat, Kniffel oder Rommee, ursprünglich ohne relevanten Geldeinsatz gespielt
- Als Geschicklichkeitsspiele vermarktet
  - Zufall spiele allerdings eine bedeutende Rolle
- Aktuell aufgrund Rechtsunsicherheit keine Unterbindung des Angebots
- Anbieter: Game Duell und Skill7
- Marktgröße unklar

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



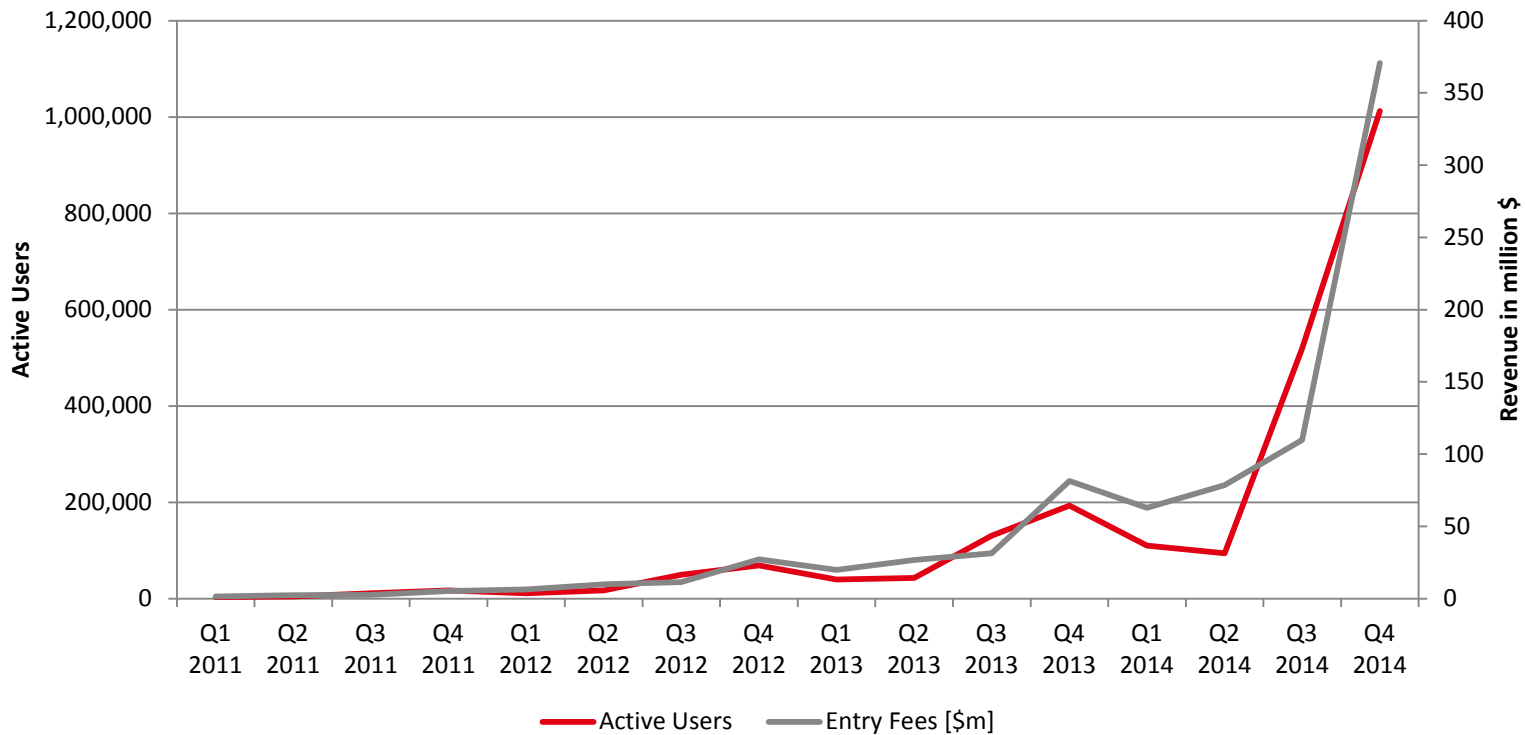
## Daily Fantasy Sports

- In Fantasy Sports stellen Teilnehmer eine virtuelle Mannschaft aus realen Spielern zusammen. Je nach tatsächlichem Abschneiden der realen Spieler bei realen Sportereignisse werden Punkte vergeben. Der Teilnehmer mit den meisten Punkten gewinnt.
- Ursprünglich über eine ganze Saison und ohne Geldeinsatz
- Dann Einführung von Geldeinsatz und Preisen
- Neueste Entwicklung: „Daily“ → hohe Ereignis, Wett- und Auszahlungsfrequenz

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Daily Fantasy Sports: FanDuel



# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Daily Fantasy Sports

- Substitut zu Sportwetten (?)
- Bislam(!) fast ausschließlich nordamerikanisches Phänomen
- Wesentliche Anbieter
  - FanDuel
  - DraftKings
  - Oulala
  - Amaya (Mutterunternehmen von PokerStars)
- Signifikanter Geschicklichkeitsanteil:
  - 91% der Preise werden von 1,3% der Spieler gewonnen (McKinsey & Company, 2015)
  - Trotz 10% Gebühr existieren langfristige Gewinner
- Abgrenzungsproblem Glücks- vs. Geschicklichkeitsspiel, ähnlich wie bei Poker

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Simuliertes Glücksspiel

- Simuliertes Glücksspiel: Glücksspiele um Spielgeld
- Umsatzgenerierung durch
  - (1) Werbung
  - (2) den Verkauf von Spielgeldwährung über Mikrotransaktionen) sowie über
  - (3) Datensammlung, Datenanalyse und den Datenverkauf
- Zufallereignisse nicht zwingend zufällig verteilt...
- Auszahlungsquoten zum Teil deutlich über 100%
- Marktgröße Nordamerika: 1.695 Mio. US-Dollar, Europa: 775 Mio. US-Dollar



# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Klassifizierung von Social Gam(bl)ing Spielformen

Spielform	Zufall überwiegend	Monetäre Einsätze	Monetäre Gewinnmöglichkeit
eSportsbook Betting	X	X	X
Game-Mediated Betting	X	X	X
Daily Fantasy Sports	?	X	X
Head-to-Head Betting		X	X
Pay2Win Gaming		X	X
Skillgames	**	X	X
Simuliertes Glücksspiel	X		*
eSports			X

\* Im Rahmen sogenannter Freerolls können Spieler bei vereinzeltten Formen des simulierten Glücksspiels Geld gewinnen.

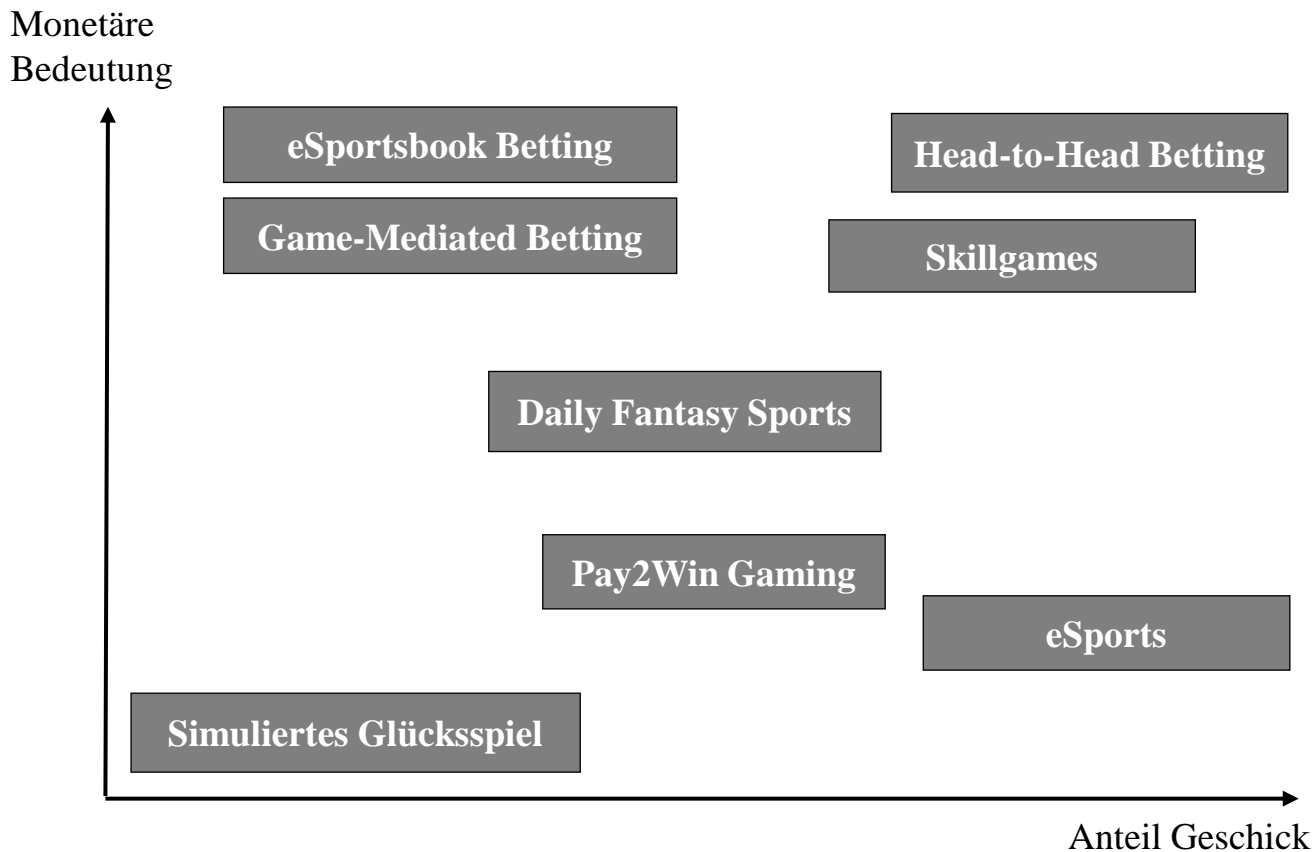
\*\* Bei Skill Games hängt der tatsächliche Geschicklichkeitsanteil sehr von der individuellen Ausgestaltung jedes Spiels ab und ebenfalls davon, ob die Spieler nur gegen gleichstarke Konkurrenten antreten.

? Nicht abschließend geklärt, wahrscheinlich abhängig von der individuellen Ausgestaltung.

# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Klassifizierung von Social Gam(bl)ing Spielformen



# Neue Mischformen zwischen Gaming und Gambling



## Klassifizierung von Social Gam(bl)ing Spielformen

Spielform	Strukturelle Ähnlichkeit mit klassischem Glücksspiel	Sehr hohe Spielgeschwindigkeit möglich
Simuliertes Glücksspiel	X	X
eSportsbook Betting	X	
Game-Mediated Betting	X	
Head-to-Head Betting	X	
Daily Fantasy Sports		X
Pay2Win Gaming		X
eSports		X
Skillgames	X	X

# Diskussion und Thesen



- Aus Sicht des Geschäftsmodells und der Bedeutung der Intensivspieler für die den Umsatz ist Pay2Win Gaming dem Glücksspiel näher als den klassischen Videospiele
- eSports Betting ist reguläres Glücksspiel
- Game-Mediated Betting mit virtuellen Items sollte wie reguläres Glücksspiel reguliert werden
- Abgrenzungsprobleme bei Head-to-Head Betting und Daily Fantasy Sports
- Neue Technologien werden eine Fülle an weiteren Spielen um Geld hervorbringen, die Abgrenzungs- und Regulierungsproblematiken aufwerfen
- Konzentration des Spiel- und Umsatzvolumens als guter Indikator für Regulierungsnotwendigkeit eines Spiels



**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

[ingo.fiedler@uni-hamburg.de](mailto:ingo.fiedler@uni-hamburg.de)

# Der Markt für Gaming und Gambling

## Der Gesamtmarkt für Gaming

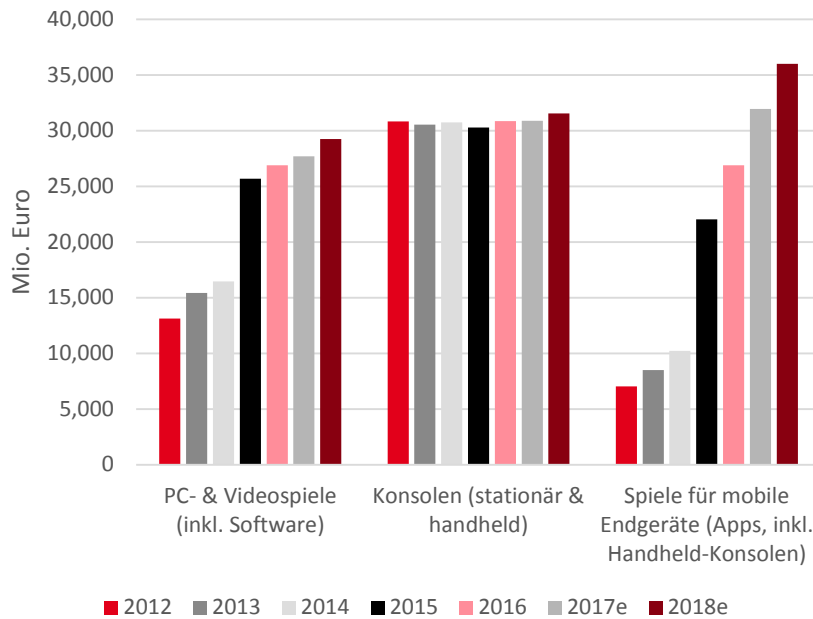


Quellen: IHS 2011; Super Data Research 2016; Iresearch 2016; NewZoo 2013

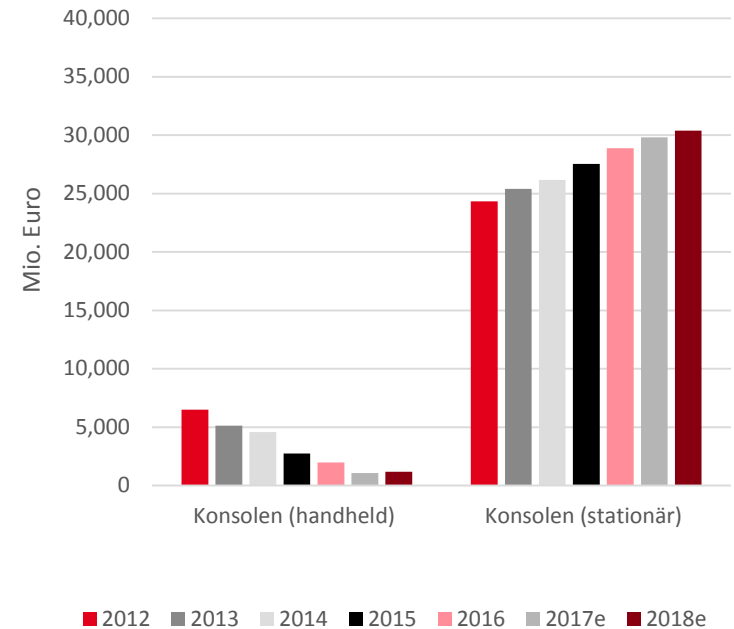
# Der Markt für Gaming und Gambling

## Gaming Teilmärkte

Globale Umsätze mit Gaming



Globale Umsätze mit Konsolen

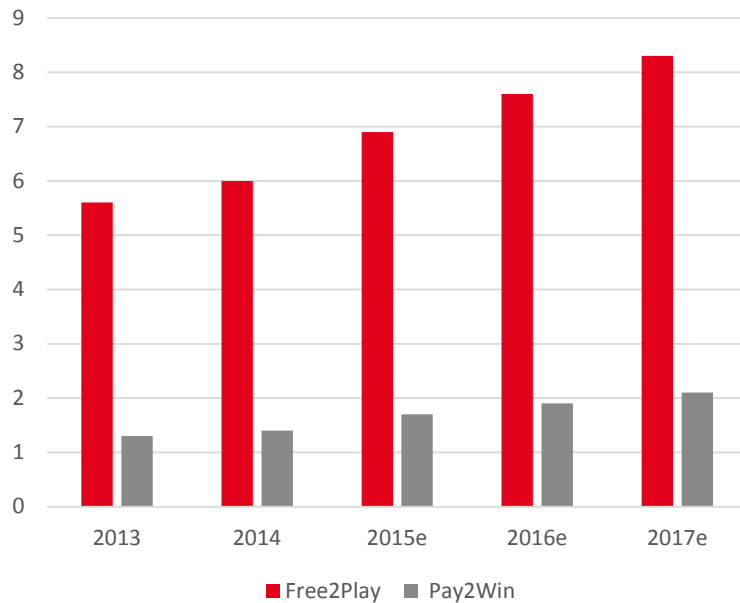


Quellen: IHS 2011; Super Data Research 2016; Iresearch 2016; NewZoo 2013

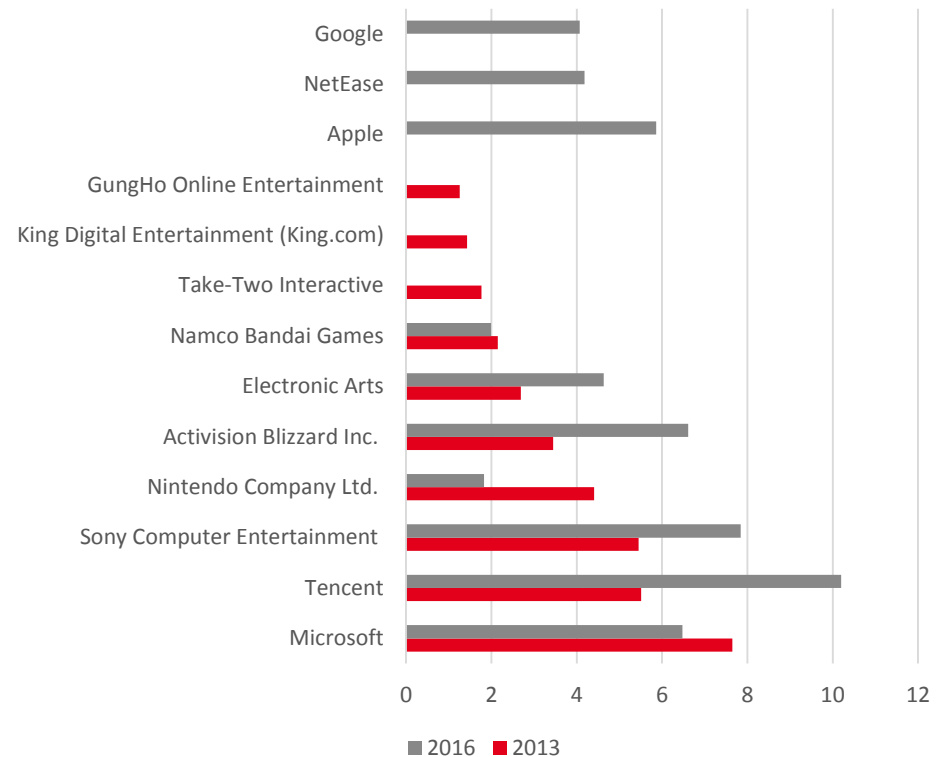
# Der Markt für Gaming und Gambling

## Gaming Teilmärkte

Marktvolumen von F2P & P2W MMO-Games in Mrd. Euro



Weltweiter Jahresumsatz der 10 führenden Spielepublisher 2013 und 2016



Quellen: Super Data Research, 2015; Super Data Research, 2015; Super Data Research, 2016, Institut für Medien- und Kommunikationspolitik, 2017

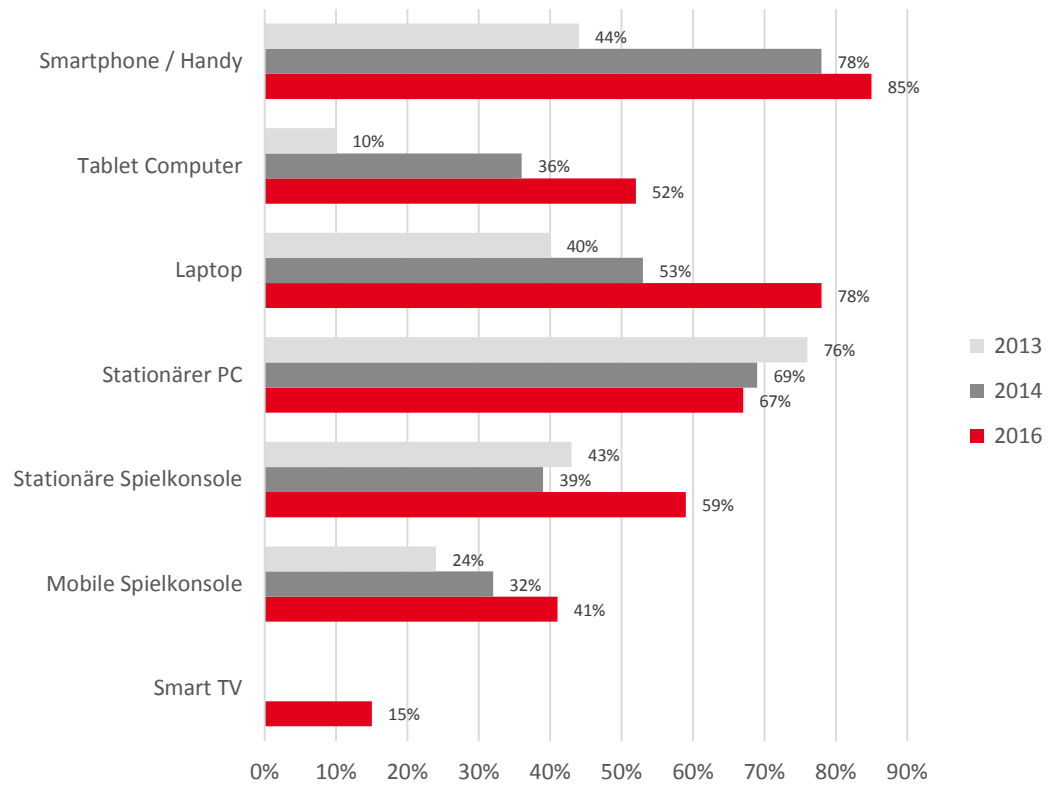


# Der Markt für Gaming und Gambling

## Gaming Teilmärkte

- Mobile Geräte wie Smartphones, Laptops und mobile Spielkonsolen nehmen an Beliebtheit zu
- Stationäre PCs nehmen an Beliebtheit ab.

### Beliebtheit von Gaming-Plattformen

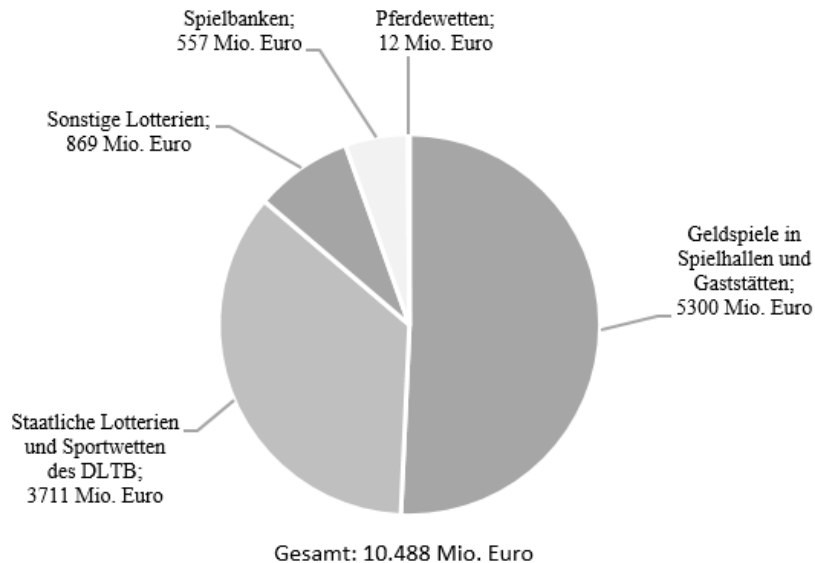


Quellen: Bitkom 2014, Bitkom 2016

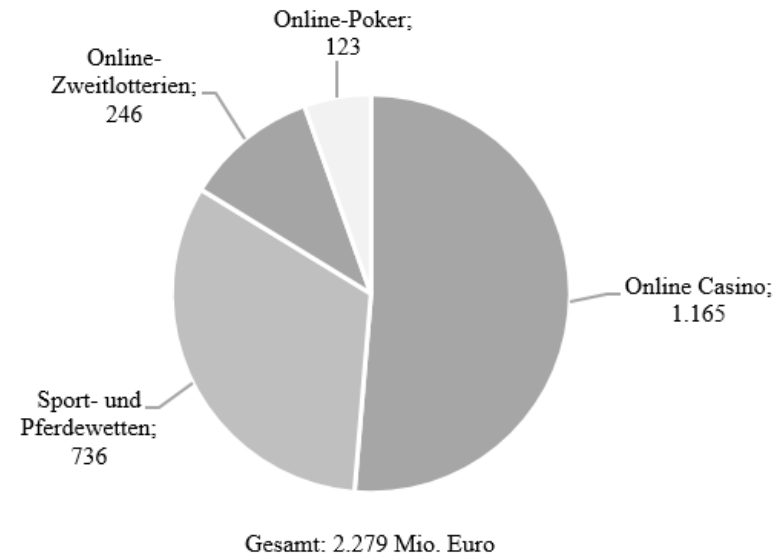
# Der Markt für Gaming und Gambling

## Der Glücksspielmarkt in Deutschland

Regulierter Glücksspielmarkt 2015  
(Deutschland)



Nicht regulierter Glücksspielmarkt 2015  
(Deutschland)



# Der Markt für Gaming und Gambling



## Der Glücksspielmarkt in Deutschland 2015

<b>Spielform</b>	<b>Bruttospielertrag 2015</b>	<b>Marktanteil in %</b>
<b>Gewerbliches Automatenspiel</b>	5.300	41,91%
<b>Lotterien des DLTB</b>	3.639	28,77%
<b>Online-Casino</b>	1.165	9,21%
<b>Offline-Sportwetten</b>	442	3,49%
<b>Soziallotterien</b>	427	3,38%
<b>Automaten in Casinos</b>	400	3,16%
<b>Online-Sportwetten</b>	294	2,32%
<b>Online-Zweitlotterien</b>	246	1,95%
<b>Sparlotterien</b>	244	1,93%
<b>Klassenlotterien</b>	198	1,57%
<b>Tischspiele in Casinos</b>	157	1,24%
<b>Online-Poker</b>	123	0,97%
<b>Pferdewetten</b>	12	0,09%
<b>Gesamt</b>	<b>12.647</b>	<b>100%</b>

# Markt Glücksspiele



## Der globale Online-Glücksspielmarkt

Bruttospielerträge weltweiter Online-Glücksspielmarkt 2003-2018e

