

# Free Money Gambling / Social Casino Games

November 2020

## 1 In Kürze

Free Money Gambling sind kostenlose Videospiele, die den Funktionsmechanismus von Geldspielen nachahmen (Poker, Spielautomaten ...). Der Zufall ist immer gegenwärtig und nimmt einen mehr oder weniger wichtigen Platz ein. Die Geldwette ist jedoch fiktiv und die Spiele sind kostenlos. Da in einigen Fällen, vor allem in sozialen Netzwerken, die Währung des Spiels (virtuelles Geld) mit echtem Geld gekauft werden kann, besteht der wesentliche Unterschied zum traditionellen Glücksspiel darin, dass die Spieler keinen Preis im Geldwert gewinnen können [2, S. 3].

- Ursprünglich konzentrierte sich die Praxis dieser Spiele hauptsächlich auf soziale Netzwerke wie Facebook und nannte sich in diesem Zusammenhang Social Casino Games (SCG).
- Laut SuperData hätten sie im Jahr 2018 weltweit einen Umsatz von 4,33 Milliarden Dollar generiert [3] und betreffen 151 Millionen Monthly Active Users (MAU) [4, S. 21].

### 1.1 Warum sind sie für die klassische Glücksspielindustrie von Interesse?

Laut Gainsbury et al. würden SCG es Spielanbietern ermöglichen, ihre Spielprodukte an einen neuen Kundenstamm zu vermarkten, Kundenpräferenzen und Spielgewohnheiten kennen zu lernen sowie Kundenbindung und Markenbildung zu betreiben, wenn Kunden nicht im Casino spielen [6, S. 33].



Screenshot 1: Pocket Casino-Banner

**Legende:** Die Pocket Casino Barrier App, die im App Store und bei Google Play heruntergeladen werden kann, ermöglicht es, sich mit Casino-Spielen vertraut zu machen. Bei einem Erfolg in einem der vorgeschlagenen Spiele erhält der Spieler einen Schlüssel, mit dem er Tresore öffnen kann, in denen er folgendes finden kann: «Diamanten zur Erhöhung Ihrer Spielstärke; Millionen von Chips zur Verbesserung Ihres Rankings»; aber auch **«Preise, die in Barriere-Casinos ausgezahlt werden: Barriestay-Boxen, Casino-Abendboxen oder Spieltickets»** [5] (vom Autor hervorgehoben).

### 1.2 Welche Fragen werfen SCG auf?

**Fehlerhafte Renditen und Risikodesensibilisierung:** In dem Masse, in dem nach Parke et al. (2012) soziale Spielgewinne «virtuell» sind und den Nutzer nur eine anfängliche Entwicklungsinvestition kosten, kann dies zu Spielen mit längeren Auszahlungssequenzen, höheren Preisen oder sogar einem insgesamt positiven Nettoergebnis führen (was beim traditionellen Glücksspiel nie der Fall ist). Solche Erfahrungen könnten dazu führen, dass Spieler zum Spiel um echtes Geld abwandern, wo sie unrealistische Erwartungen haben und ihre Bemühungen während der Verlustzeiten fortsetzen, um ihr Geld zurückzubekommen. Der wiederholte Kontakt mit sozialem Glücksspiel, der eine positive Verstärkung bietet, kann dazu beitragen, eine positive Einstellung gegenüber (echtem) Glücksspiel und

Erwartungen an das Glücksspiel zu fördern. Es ist auch möglich, dass das Individuum gegenüber dem Glücksspiel innewohnenden Risiko desensibilisiert wird [7, S. 10].

**Abwandern zum konventionellen Glücksspiel:** Laut Kim et al. (2015) gaben etwa 26% der Nutzer von sozialen Casinos an, zum Online-Glücksspiel abgewandert zu sein. Kim et al. stellen fest, dass das Engagement bei Mikrotransaktionen der einzige Prädiktor für die Migration vom sozialen Casinospiele zum Online-Glücksspiel war [8]. In einer neueren Studie berichteten King et al. (2016), dass SCG-Benutzer berichteten, dass sie sich häufiger an Geldspielen beteiligen und zwei Drittel der SCG-Benutzer erinnerten sich, dass die Nutzung von SCG ihrer Teilnahme an Online-Geldspielen vorausging [9].

**Problematisches Glücksspiel:** Die Teilnahme an geldspielähnlichen Erfahrungen, bei denen kein echtes Geld genutzt wird, mag auf den ersten Blick relativ harmlos erscheinen. Kim und Kollegen zufolge [7, S. 10-11] wäre jedoch die Teilnahme an kostenlosen, simulierten Glücksspielen prädiktiv für die Teilnahme an Echtgeldspielen, und es besteht ein klarer positiver Zusammenhang zwischen dem Alter, in dem das soziale Casinospiele beginnt, und der Schwere des problematischen Glücksspiels Jugendlicher. Forschungsergebnisse von Gainsbury et al. [10] deuten auch darauf hin, dass problematisches Glücksspiel und andere Risikoverhaltensweisen stark mit dem sozialen Casinospiele verbunden sind.

## 2 Was ist der Beitrag der Studie «Jeux d'argent sur internet en Suisse»?

Die qualitativen Interviews bestätigten frühere Aussagen, die Kim et al. [11] von Studenten gesammelt hatten [11], für die "das soziale Casinospiele eine ausgezeichnete Gelegenheit war, Glücksspielfertigkeiten zu erlernen, bevor sie um echtes Geld spielten".

In Übereinstimmung mit der Literatur zu diesem Thema zeigte die quantitative Komponente der Studie «Jeux d'argent sur internet en Suisse» einen deutlichen Unterschied im Verhalten zwischen problematischen und nicht-problematischen Spielern:

- Erstere spielten häufiger (63,3 % der gemässigten/problematischen Spieler gaben an, fiktive Glücksspiele gespielt zu haben, verglichen mit 50,6 % der Spieler mit geringem Risiko und 38,7% der nicht-problematischen Spieler).
- Sie führten bei diesen Spielen mit deutlich höherer Wahrscheinlichkeit Mikrotransaktionen durch (43,2 % der mässig/problematischen Spieler gegenüber 17,2 % der Spieler mit geringem Risiko und 6,8 % der als nicht problematisch eingestuften Spieler).

Die in der Literatur oft aufgeworfene Hypothese eines Abwanderns vom Free-Money-Gambling (FMG) zum (realen) Glücksspiel war Gegenstand von zwei getrennten Fragen. Bei der ersten ging es um die Vorrangigkeit der Praxis der FMG gegenüber dem "echten" Glücksspiel, bei der zweiten ging es um die Wahrnehmung, dass die FMG sie dazu gebracht hatten, um echtes Geld zu spielen. Von denjenigen, die kostenlose Online-Geldspiele gespielt hatten, gaben 38,4% an, dies vor dem Spielen von bezahlten Online-Spielen getan zu haben, 41,4% zur gleichen Zeit und 20,2% nach dem Spielen von bezahlten Online-Spielen. Auf die zweite Frage antworteten 1,6% der Spieler, dass fiktive Spiele "definitiv" zum Spielen um echtes Geld führten, 4,7% "fast sicher", 22,6% "ein wenig" und 71,2% "überhaupt nicht". Auch hier unterschieden sich die Spieler, die als mässig problematisch oder problematisch eingestuft wurden, in dieser Frage deutlich von den anderen: 4,5 % von ihnen sagten, der Zusammenhang sei sicher, 23,9 % fast sicher und 31,3 % antworteten "ein wenig"; nur 40,3 % sahen keinen Zusammenhang mit der Entwicklung ihrer tatsächlichen Online-Geldspiel-praktiken. In Anbetracht des geringen Anteils

der Spieler, die antworteten, dass fiktive Spiele "definitiv" zu Echtgeldspielen geführt hätten, scheint es schwierig, die Hypothese eines Abwanderns auf der Grundlage unserer Stichprobe zu bestätigen. Umgekehrt ist es allein auf der Grundlage der Wahrnehmung der Spieler nicht möglich, sie zu entkräften. Um dieses Problem zu lösen, sollten in verschiedenen Ländern weitere Forschungen in Längsrichtung (d.h. im Laufe der Zeit wiederholt) durchgeführt werden.

Abgesehen davon sind die sehr deutlichen Unterschiede, die bei allen gestellten Fragen zwischen problematischen und nicht-problematischen Spielern beobachtet wurden, interessant und könnten in der Annahme interpretiert werden, dass bei Spielern, die als Spieler mit mässigem Risiko oder als problematisch eingestuft werden, das kostenlose Glücksspiel es ihnen ermöglichen kann, ihr problematisches Verhalten beizubehalten, ohne dass sie echtes Geld setzen müssen. Aus dieser Perspektive würde der Einsatz solcher Spiele darauf abzielen, finanzielle Probleme durch wirtschaftlich risikoarmes Glücksspiel zu vermeiden oder die Notwendigkeit des Glücksspiels zu mildern, wenn das Budget es nicht mehr erlaubt, Geld zu verspielen. Das Bekenntnis eines Problemspielers, der sagte, er werde auf kostenlose Wettbewerbe zurückgreifen, sobald sein Spielbudget erschöpft sei, entspricht diesem Ansatz.

### **3 Was wurde unternommen?**

In der Schweiz wurde nach einem Bericht der Koalition zum Schutz der Glücksspieler [12] die oben erwähnte Möglichkeit der Desensibilisierung gegenüber den Risiken durch die Praxis der "Demos" vom schweizerischen Gesetzgeber ernst genommen. Die Geldspielverordnung (VGS, Art. 78) besagt, dass

- Bietet eine Veranstalterin Online-Geldspiele und parallel dazu Spiele zu Werbezwecken an, die in ihrer Form einem Geldspiel entsprechen, für die aber kein Einsatz erforderlich ist, so müssen die Spielmerkmale, insbesondere die simulierte Ausschüttungsquote, mit denjenigen des entsprechenden Geldspiels identisch sein.[13].

Soweit uns bekannt ist, gilt diese gesetzliche Bestimmung jedoch nur für "Demos", die auf den Online-Glücksspielplattformen der Schweizer Betreiber verfügbar sind, und nicht für die von diesen in sozialen Netzwerken zur Verfügung gestellten Social Casino Games (SCG).

### **4 Was sind die aktuellen Herausforderungen?**

In der Schweiz bieten mit der Liberalisierung der Online-Casino-Spiele alle Betreiber von klassischen Glücksspielen - mit einer Online-Lizenz - auf ihrer Online-Glücksspielplattform nun kostenlose Demoversionen (Demos) an.

Obwohl sie sich vom Free-Money-Gambling insofern unterscheiden, als sie keinen sozialen Austausch zwischen den Spielern zulassen und ihre Umverteilungsrate der tatsächlichen Umverteilungsrate entsprechen muss, sind sie fragwürdig.

Diese Demos sind in der Tat ohne Registrierung und ohne vorherige Altersverifizierung zugänglich. Das bedeutet, dass diese simulierten Glücksspiele ohne jeden Filter für Kinder und Jugendliche zugänglich sind.

## 5 Quellen

- [1] Al Kurdi, C., Notari, L., Kuenddig, H. (2020): « Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo », GREA & Addiction Suisse, Lausanne.
- [2] Von Meduna, M., Steinmetz, F., Ante, L., Reynolds, J., Fiedler, I. (2019): « Loot Boxes - A Game Changer? », Gambling Research Division, Universität Hamburg, Hamburg. Verfügbar unter: doi: 10.13140/RG.2.2.23049.29287.
- [3] SuperData Research, « Social casino — 4Q 2017 », *Games data and market research*. <https://www.superdataresearch.com/market-data/social-casino-single-issue/> (abgerufen am 23. April 2019).
- [4] SuperData Research (2017): « Gambling and Digital Games in The Netherlands » [Online]. Verfügbar unter: [https://kansspelautoriteit.nl/publish/pages/5164/superdata\\_deliverable\\_gambling\\_digital\\_games\\_august\\_2017\\_laatste\\_versie.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/publish/pages/5164/superdata_deliverable_gambling_digital_games_august_2017_laatste_versie.pdf).
- [5] Groupe Lucien Barrière: « Classement & dotations de l'application mobile Barrière Pocket Casino ». <https://www.casinosbarriere.com/fr/nos-jeux/barriere-pocket-casino/classement-dotations.html> (abgerufen am 6. Juni 2019).
- [6] Gainsbury, S., King, D. L., Abarbanel, B., Delfabbro, P. H., Hing N. (2015): « \*Convergence of gambling and gaming in digital media », Victorian Responsible Gambling Foundation, Melbourne. [Online]. Verfügbar unter: [http://www.insidegambling.com.au/\\_data/assets/pdf\\_file/0003/25572/Gainsbury\\_convergence\\_of\\_gambling\\_and\\_gaming\\_2015.pdf](http://www.insidegambling.com.au/_data/assets/pdf_file/0003/25572/Gainsbury_convergence_of_gambling_and_gaming_2015.pdf).
- [7] Parke, J., Wardle, H., Rigbye, J., Parke, A. (2012): « \*Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review », Gambling Commission, Grossbritannien. [Online]. Verfügbar unter: <http://eprints.lincoln.ac.uk/16412/1/Social%20Gambling.pdf>.
- [8] Kim, H. S., Wohl, M. J. A., Salmon, M. M., Gupta, R., Derevensky, J. (2015): « Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors », *Journal of Gambling Studies*, Band 31 (4), S. 1819-1831. Verfügbar unter: doi: 10.1007/s10899-014-9511-0.
- [9] King, D. L., Russell, A., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N. (2016): « The cost of virtual wins: An examination of gambling-related risks in youth who spend money on social casino games », *Journal of Behavioral Addictions*, Band 5 (3), S. 401-409. Verfügbar unter: doi: 10.1556/2006.5.2016.067.
- [10] Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N. (2014): « An investigation of social casino gaming among land-based and Internet gamblers: A comparison of socio-demographic characteristics, gambling and co-morbidities », *Computers in Human Behavior*, Band 33, S. 126–135. Verfügbar unter: doi: 10.1016/j.chb.2014.01.031.
- [11] Kim, H. S., Wohl, M. J. A., Gupta, R., Derevensky J. (2016): « From the mouths of social media users: A focus group study exploring the social casino gaming–online gambling link », *Journal of Behavioral Addictions*, Band 5 (1), S. 115-121. Verfügbar unter: doi: 10.1556/2006.5.2016.014.
- [12] Al Kurdi, C. (2016) « Intervention précoce et ordonnance d'application (LJAr). Sur mandat des Cantons et de la Coalition pour la protection des joueurs », GREA, Lausanne.
- [13] Bundesrat, « SR 935.511 Verordnung vom 7. November 2018 über Geldspiele (VGS) ». <https://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/20182206/index.html> (abgerufen am 14. Februar 2019).

*Dieses Faktenblatt wurde von Christophe Al Kurdi (GREA) auf Französisch verfasst. Er liegt dem Bericht von GREA und Sucht Schweiz «Jeux d'argent sur internet en Suisse» bei[1] – verfügbar unter [www.grea.ch/rapport-ihal](http://www.grea.ch/rapport-ihal). Das Faktenblatt wurde vom Fachverband Sucht auf Deutsch übersetzt.*