



GAMING UND GAMBLING

Vom High Score zum Jackpot
Jan Gerber / Christian Ingold

A complex network diagram with various sized nodes (black, blue, grey) and connecting lines, serving as a background for the slide.

INHALT

- **Gambling**
- **Gaming**
- **Vermischung**
- **Was muss ich wissen**



WAS IST GAMBLING?

WANN IST SPIELEN GAMBLING?

- Monopoly
- Candy Crush
- Supermarkt Gewinnspiel
- Jassen
- Poker



CHARAKTER VON GAMBLING

- **Einsatz** mit monetärem Gegenwert
- **Zufallseinfluss** als Risiko
- **Kompetenzanteil** >>> **Selbstüberschätzung**
- **BIG WIN** Gewinn mit monetärem Gegenwert



WER SPIELT WARUM?

Alle...

- Einmal komme auch ich **an die Reihe**.
Wie **gut** bin ich?
- **Ablenkung** von der negativen Realität
- **Anziehung** durch Spannung und Unterhaltung



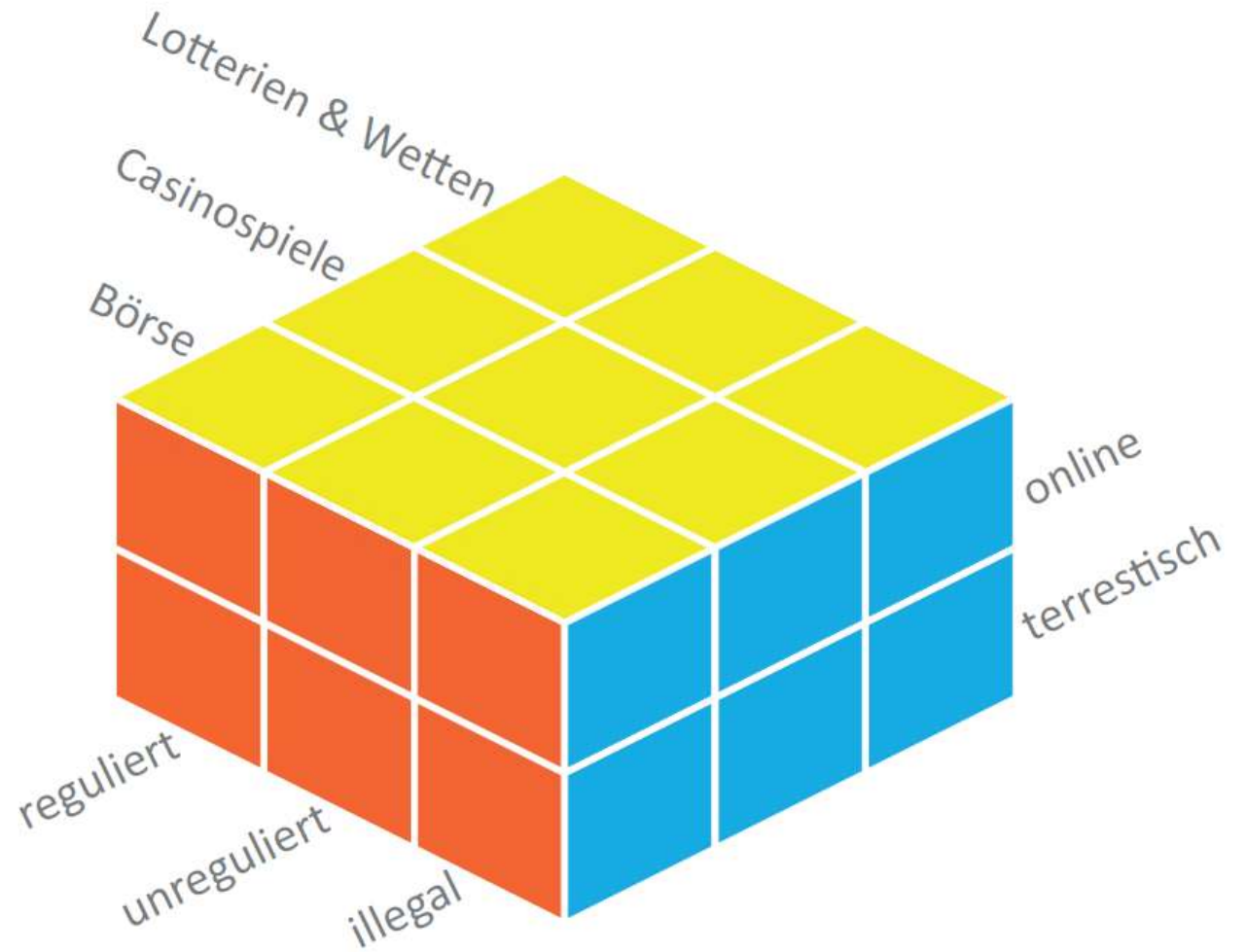
WAS WIRD GESPIELT?

Was spielen Ihre Bekannten?

- **Casino**
Online- oder terrestrisches
- **Sportwetten**
App / Kiosk
- **Lotto** / Rubbellos
online oder terrestrisch
- **Poker**
online oder terrestrisch
- **Börse**
swissquote.ch etc.
- **illegale** Angebote

ABHÄNGIGKEITES- POTENTIAL

- **Lotterien**
gering
- **(Sport-) Wetten**
hoch
- **Lose und Bingo**
mittel
- **Automaten, Poker, Roulette etc.**
hoch



A complex network diagram with various sized nodes (black, blue, grey) connected by thin grey lines. Some nodes are highlighted with larger circles. A large black rectangle is overlaid on the right side of the image, containing the title text.

WAS IST GAMING?



Imagewandel



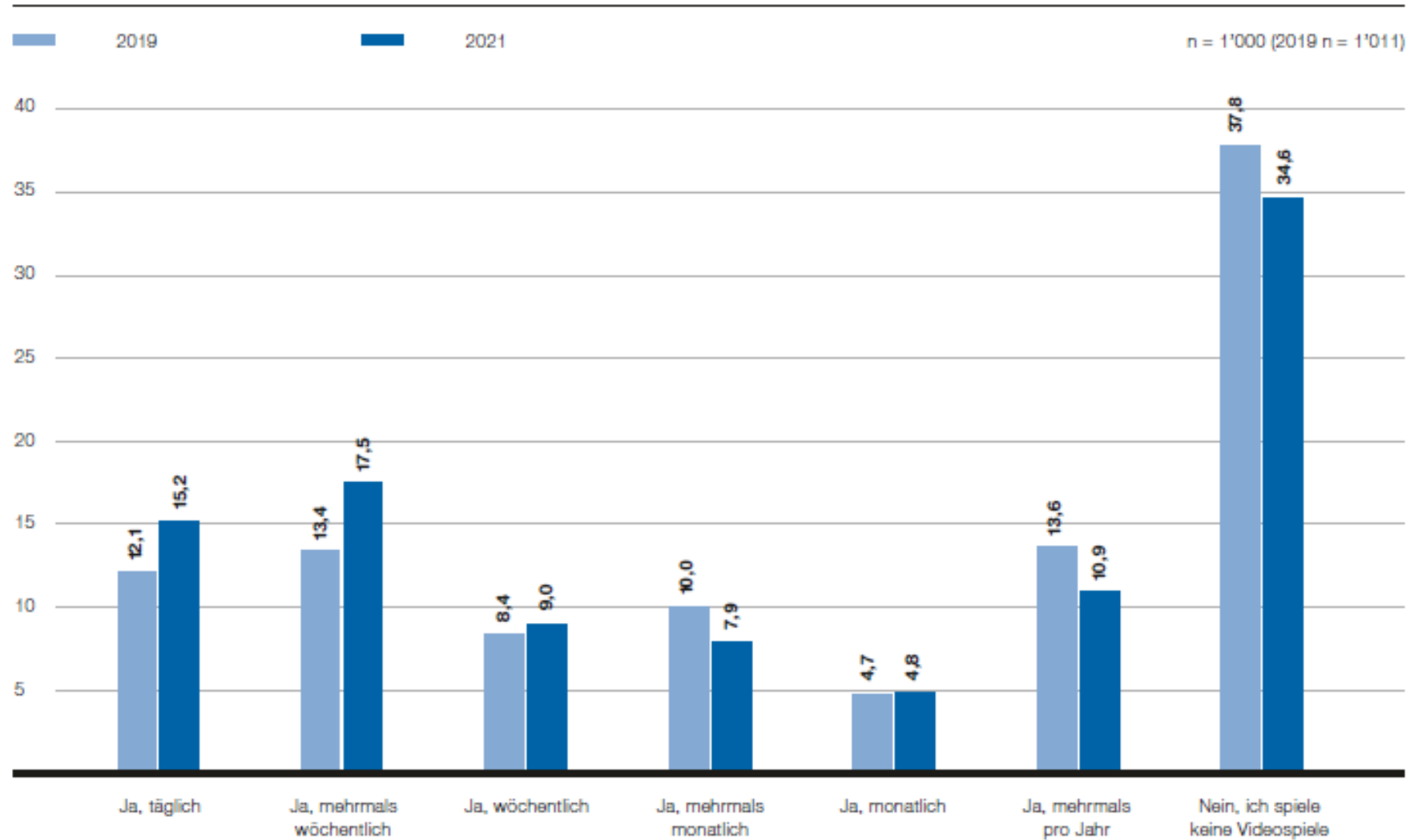


WARUM GAMEN?

Abb. 1: Spielen Sie Videospiele?

41,7 PROZENT DER SCHWEIZER BEVÖLKERUNG SPIELEN MINDESTENS EINMAL WÖCHENTLICH VIDEOSPIELE.

Häufigkeiten in %



(Quelle: Studie esports Schweiz, Marcel Hüttermann, zhaw, 2020)

VERHALTEN JUGENDLICHE IN DER SCHWEIZ

(QUELLE: JAMES-STUDIE 2018, ZHAW)



Abbildung 4: Liebste Freizeitbeschäftigung alleine



Abbildung 5: Liebste Freizeitbeschäftigung zusammen mit Freundinnen und Freunden

Warum Gamen?

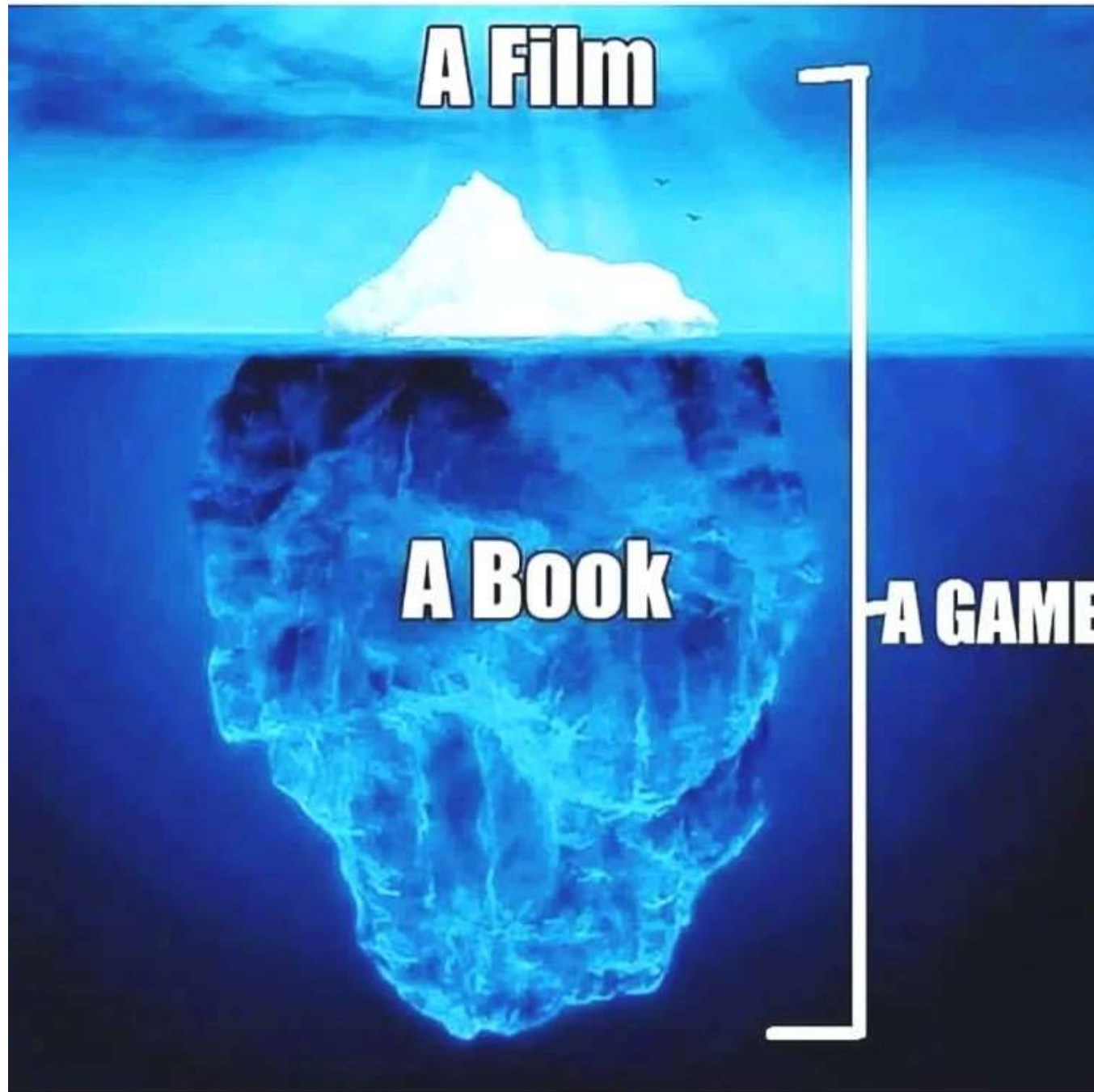
- Erlebnisse in anderen Welten
- Rollenwechsel
- andere Werte
- Gestaltungsspielräume
- Selbstwirksamkeit
- Soziale Interaktion
- Belohnung / Anerkennung



A Film

A Book

A GAME





TRENDS

ESPORTS



ESPORTS – SITUATION SCHWEIZ

(QUELLE: STUDIE ESPORTS SCHWEIZ, MARCEL HÜTTERMANN, ZHAW, 2019)

Abb. 1

STAKEHOLDER IM ESPORTS



GESUNDHEITSVERHALTEN ESPORTLER

- Professionalisierung
 - Klare Tagesstruktur
 - Betreuung durch Coach, Personal Trainer (Team)
 - Einzelspieler: Eltern schauen auf gesunde Ernährung
 - Nimmt sich selber nicht als Profi wahr
 - Schule immer im Fokus, Ausgleich und „echte“ Freunde wichtig
 - Durch Professionalisierung Wichtigkeit von Ausgleich erfahren
- Do it smart!



STREAMEN ALS BERUF

Mögliche Einnahmequellen beim Streamen:

- *Spenden* *1 Euro - vierstellige Beträge pro Viewer*
- *Werbung via Plattform* *StreamerIn entscheiden, wie viel Werbung eingespielt wird*
- *Sponsorenverträge* *je bekannter die Marke, desto höher*
- *Abonnenten (Follower)* *Abo auf Twitch 5 Euro pro Monat (50% an StreamerIn)*
- *Merchandise* *Unterschiedlich*

STREAMEN

Sie ballert die ganze Nacht

Beruf: Shooter-Gamerin Andrea Amstutz zockt und filmt sich dabei. Männer aus den USA, die zuschauen, bezahlen ihre Miete. Ein Bericht über sechs Stunden Strassenschlacht mit And686, die in zwei Welten lebt.

Der Witz

In Berlin im flackernden Licht der Leuchtstreifen, die durch den dunklen Raum fallen, schaut sich Andrea Amstutz auf ihren Bildschirm an. Sie wünscht sich die schwarzen Haare, damit sie nicht vom Controller abfällt. Heute landet sie mit dem Full-Helm auf dem Flughafen von Frankfurt, einer Farnsworth-Strasse. Die Shooter-Gamerin ist ein Mann, nicht nur das Geschlecht, sondern auch die Stimme. Sie ist ein Mann, nicht nur das Geschlecht, sondern auch die Stimme. Sie ist ein Mann, nicht nur das Geschlecht, sondern auch die Stimme.

Andrea Amstutz ist ein Mann, nicht nur das Geschlecht, sondern auch die Stimme. Sie ist ein Mann, nicht nur das Geschlecht, sondern auch die Stimme. Sie ist ein Mann, nicht nur das Geschlecht, sondern auch die Stimme.

Auf die Frage, warum sie eine Nacht bei der Arbeit beginnt, sagt Andrea Amstutz: «Ich will zeigen, dass Frauen auch gute Gamerinnen sein können.»



Wenn sie nicht am Abend zu Hause angekommen wäre, wird Andrea Amstutz zu And686. Foto: Johannes Wimmer

«Ich will zeigen, dass Frauen auch gute Gamerinnen sein können.»

Andrea Amstutz

3000 Franken im Monat

Die sechs Stunden, Andrea Amstutz im Studio, während der sie ihre Streams auf Twitch live streamt, sind für sie ein wichtiger Teil ihres Lebens. Sie verdienen damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Die meisten Spieler sind Männer, aber Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Beziehungen sind die Grundlage

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Es ist ein neue Popkultur entstanden

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Es ist ein neue Popkultur entstanden

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.

Es ist ein neue Popkultur entstanden

Andrea Amstutz ist eine Frau, die in der Schweiz lebt. Sie verdient damit etwa 3000 Franken im Monat. Das ist ein gutes Einkommen für eine Frau, die in der Schweiz lebt.



GAM**B**ING ALS NEUER TREND?

VERMISCHUNG IST REALITÄT

- Geschick als **SKILL**, Fähigkeit, Training
- **GLÜCK** als unbeeinflussbarer Faktor...



GAMIFICATION OF GAMBLING


STORYTELLING rund um Glücksspiele

- Werbung Onlinecasino

<https://www.youtube.com/watch?v=hNDNNZddRDO>

- Slot-/Pokerturnier

- Coin Master



WILLKOMMEN BEI UNSEREN SLOTTURNIEREN!

Hier kannst du immer von Freitag, 18.00 Uhr bis Sonntag, 23.59 Uhr gegen andere Spielerinnen und Spieler antreten und Punkte sammeln. Zu gewinnen gibt es bis zu 100 Franken Bonusguthaben. Mögen die Besten gewinnen!

1. RANG BONUS CHF 100

2. RANG BONUS CHF 50

DEMNÄCHST SLOTTURNIER

Turnier startet in 9h 33min

swisscasinos.ch



Game of Swiss Casinos Level 1 – Werbespot Onlinecasino

Link kopier...

swisscasinos.ch

WEITERE VIDEOS Wiedergabe (k)

0:31 / 0:37

GAMBLIFICATION OF GAMING

Monetarisierung von Games: Skins, Levels

Konkrete Produkte:

- The Sims 3
- Lootboxen
- Wetten auf E-Sport
- pay2win
- Social Games





GAMING DISORDER

INTERNET GAMING DISORDER (IGD)

Eine über längere Zeit andauernde, wiederkehrende und übermässig stattfindende Beschäftigung mit Computer- oder Videospiele, die trotz der damit verbundenen (oder dadurch verursachten) Probleme nicht kontrolliert werden kann.

DIAGNOSEKRITERIEN GEMÄSS IGD-SKALA (KURZ)

- 1) **Preoccupation** (gedankliche und/physische Beschäftigung)
- 2) **Withdrawal symptoms** (Entzugserscheinungen)
- 3) **Tolerance** (Toleranzsteigerung)
- 4) **Persistence** (Unvermögen aufzuhören)
- 5) **Escape** (Flucht vor der Realität / anderen Problemen)
- 6) **Problems** (Probleme als Konsequenz des Spielens)
- 7) **Deception** (Täuschung bzw. Verheimlichung gegenüber Anderen)
- 8) **Displacement** (Interessensverlagerung hin zum Gamen)
- 9) **Conflict** (Streit und Konflikte mit Anderen als Konsequenz des Spielens)

Geltend für die letzten 12 Monate

IGD – PRÄVALENZ

- Kaum Studien aus CH aber aus EU-Ländern
- 5% der Jugendlichen im Alter zwischen 12 – 24 Jahren
- Je nach Studie: bis zu 8% bei 18-jährigen Jungs
- Je älter, desto weniger
- Vor allem jüngere, männliche Menschen mit eher tieferem Bildungsniveau

IGD – RISIKOFAKTOREN

Umfeld

- Geschiedene Eltern
- Häusliche Gewalt
- Ökonomische Probleme
- Mobbingverfahren (Schule/Lehre/Verein)

Spielbezogene Faktoren

- Genre
- Soziale Interaktionen im Game
- Belohnungssysteme
- Bezahlssysteme
- Negative Konsequenzen bei Spielunterbrechungen

Fazit

- Gamen nicht per se schädlich oder gefährlich
- Zunehmend digitalisierte Gesellschaft (Gamen ist verbreitet und akzeptiert)
- Umgang mit Medium entscheidend (ähnlich wie andere Aktivitäten auch...z.B. Sport vs. Sportsucht)
- erfüllt ursprüngliche Bedürfnisse des Spielens
- verschiedenen Formen und Disziplinen = keine Verallgemeinerung möglich
- Risikofaktoren teilweise in Games = Addiction by Design
- pathologisches Gamen auch von anderen Faktoren abhängig



WAS TUN?

Was kann getan werden?

- Auseinandersetzung und Kompetenz im Medium
- Systemisches Arbeiten = Beizug von Eltern, Lehren, Lehrbetrieb
- Politische Ebene = Kennzeichnung/Regelung von Risikofaktoren
- Dialog mit Branche suchen
- Keine voreilige Diagnose = intensive Nutzung vs. Pathologie
- ...