Inhaltsverzeichnis

Vorwort V

Inhaltsverzeichnis VII

Abbildungsverzeichnis XI

Tabellenverzeichnis XIII

1. Einleitung 1

2. Definitionen von Gaming und Gambling 5

2.1 Glücksspieldefinition des deutschen Gesetzgebers 6

2.2 Gambling: Glücksspiel im engeren Sinn 7

2.3 Glücksspiel im weiteren Sinn 8

2.4 Gaming: Videospielen im engeren und weiteren Sinn 9

3. Die Geschäftsmodelle der Anbieter von Gaming und Gambling 11

3.1 Gaming-Geschäftsmodelle 11

3.1.1 Flat Fee 12

3.1.2 Pay2Play 12

3.1.3 Add-on 13

3.1.4 Free2Play 14

3.1.5 Pay2Win 15

3.1.6 Nachfragekonzentration bei Gamingprodukten 16

3.2 Geschäftsmodelle von Glücksspielen 21

3.2.1 Lotterien 23

3.2.2 Spielautomaten 24

3.2.3 Tischspiele in Casinos 27

3.2.4 Onlinepoker 28

3.2.5 Sportwetten 29

Bibliografische Informationen
http://d-nb.info/1161820140

digitalisiert durch DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHEK

3.2.6 Nachfragekonzentration bei Glücksspielen ... 29

3.3 Neigen Intensivspieler zu Spielproblemen? ... 41

3.4 Konvergenz der Geschäftsmodelle Gaming und Gambling ... 45

4. Marktumfang und Marktstrukturanalyse Gaming und Gambling ... 49

4.1 Gesamtmarkt für Gamingprodukte ... 49

4.2 Überblick: relevante Spielgenres ... 55

4.2.1 Casual Games / Gelegenheitsspiele ... 56

4.2.2 Social Games ... 57

4.2.3 MMO und MMORPG ... 59

4.3 Gaminganbieter ... 61

4.4 Gaming-Marktgröße nach Zugangsweg ... 63

4.4.1 Konsolen stationär und mobil (handheld) ... 67

4.4.2 PC-standalone ... 71

4.4.3 PC- Online, Client- und Browsergames ... 72

4.4.4 Mobile Gaming ... 75

4.4.4.1 Apps: Mobile Gaming (Android, iOS) für Smartphones und Tablets ... 77

4.4.4.2 Mobile Gaming über soziale Netzwerke ... 80

4.5 Gaming-Marktgröße nach Ertragsmechanik ... 85

4.5.1 p2p ... 85

4.5.2 Free2Play ... 86

4.5.3 Pay2Win ... 88

4.5.4 Freemium: Free-to-Play and Pay-to-Win ... 88

4.5.5 Zahlungsdienstleister ... 90

4.6 Marktgröße: Glücksspiel im engeren Sinn ... 90

4.6.1 Casino- und Automatenspiele ... 93

4.6.2 Lotterien ... 97

4.6.3 Sport- und Pferdewetten ... 100

5. Neue Formen von Social Gam(bl)ing ... 103

5.1 eSports ... 103

5.2 eSports Wetten ... 107

5.2.1 eSportsbook Wetten ... 107

5.2.2 Game-mediated Betting ... 109

5.2.3 Head-to-Head Betting ... 110

5.3 Skillgames ... 111

5.4 Daily Fantasy Sports ... 114

5.4.1 Genereller Überblick über Daily Fantasy Sports ... 114

5.4.2 Ist Daily Fantasy Sports Glücksspiel? ... 117

5.4.3 Marktzahlen ... 119

5.5 Simuliertes Glücksspiel: Glücksspiel um Spielgeld ... 122

5.5.1 Umsatzgenerierung der Anbieter ... 123

5.5.2 Die Bedeutung sozialer Elemente ... 125

5.5.3 Migration von simuliertem zu klassischem Glücksspiel ... 127

5.5.4 Marktanalyse und Kennzahlen ... 128

5.6 Klassifizierung unterschiedlicher Social Gam(bl)ing Formen ... 129

6. Rechtspolitische Empfehlungen ... 137

6.1 Generelle rechtspolitische Empfehlungen ... 137

6.2 Spezifische rechtspolitische Empfehlungen ... 139

6.2.1 eSports ... 140

6.2.2 eSports-Wetten ... 140

6.2.3 Daily Fantasy Sports ... 141

6.2.4 Simuliertes Glücksspiel: Glücksspiel um Spielgeld 142

6.2.5 Pay2Win Gaming 143

6.2.6 Skillgames 144

7. Zusammenfassung und Ausblick 147

Literaturverzeichnis 153