

*Bochumer Gespräch zu
Glücksspiel und Gesellschaft |*

Wetten auf E-Sport

Daniel Luther

Professor Dr. Carmen Borggrefe

Dr. Raffaello Rossi

#BochumerGespräch |
#BochumConference

GLÜG

14:00 – 15:30

Gefahren der Esportwette.

Marketing, Jugendliche und soziale Medien – eine gefährliche Mischung?



Bristol Hub for Gambling
Harms Research

Dr Raffaello Rossi

✉ raffaello.rossi@bristol.ac.uk

🐦 [@Raffaello_Ro](https://twitter.com/Raffaello_Ro)

Disclosure



I previously received funding by GambleAware, the UK Gambling Commission, Economic and Social Research Council (ESRC), and Action Against Gambling Harms.

I declare no conflict of interest.

HINTERGRUND



Glücksspielwerbung ist omnipräsent



Glücksspielwerbung ist omnipräsent



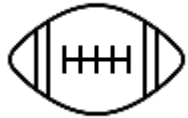
Glücksspielwerbung ist omnipräsent



Esportsfans sind jung



41 Jahre



50 Jahre



61 Jahre

vs.



26 Jahre

Esportwettenwerbung und der Effekt auf Kinder und Jugendliche

- 1. Big Data Analyse:** Was ist der Stand von Esportwettenwerbung auf Sozialen Medien?
- 2. Online Experiment:** Sind Esportwettenwerbung besonders ansprechend für Kinder und Jugendliche?
- 3. Online Experiment:** Sind Kinder und Jugendliche in der Lage Esportwettenwerbung zu erkennen?
- 4. Implikationen und Empfehlungen.**

1. Big Data Analyse



GambleAware finanziertes Projekt:

"What are the effects of gambling advertising on children and young persons?"



THE UNIVERSITY
of EDINBURGH



University
of Glasgow



University of
BRISTOL

DEMOS

Big Data Analyse



Ziele:

- **Volumen** und **Inhalt** von Glücksspielwerbung auf Twitter,
- **Alter von Nutzern** die Glücksspielaccounts „folgen“ oder damit interagieren („ liken“ oder „retweeten“),
- Einhaltung von **Werbenvorschriften**.

Big Data Analyse

Objectives

Method

Sample size

Volume and content of gambling ads

Semi-supervised Machine Learning

888,874 gambling ads von 417 Accounts

Age of users

Multiview Neural Network

6.882.751 user profiles

Regulatory compliance

Manual Content Analysis

422 gambling ads

Ergebnisse

Number of Tweets per Day

Number of Tweets per Day

BetwayCSGO @BetwayCSGO

Which **MOOD** of @s1mple0 are you today? 🐏

We're a solid 1. 🤔

1 2 3

4 5 6

Screenshot 2022-10-12 at 13.04.37.png

X-BET.co @xbet_tweets

FORTNITE **PUBG**

CALL OF DUTY **BATTLEFIELD**

CSGO **MINECRAFT**

July August September October

2. Ist Esportwetten Werbungen besonders ansprechend für Kinder & Jugendliche?



DEUTSCHER WERBERAT

10

CAP

Mark

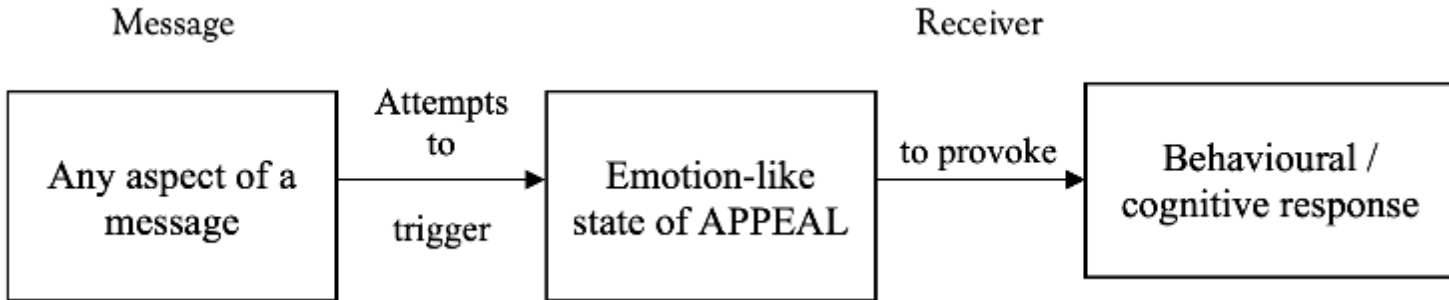
VERHALTENSREGELN DES DEUTSCHEN WERBERATS ÜBER DIE KOMMERZIELLE KOMMUNIKATION FÜR GLÜCKSSPIELE

(Februar 2012)

3. **Kinder und Jugendliche** - Kommerzielle Kommunikation für Glücksspiele soll
1. Kinder und Jugendliche nicht zur Teilnahme an Glücksspielen auffordern oder beim Glücksspiel zeigen. **Darstellungen und Aussagen, die Kinder und Jugendliche besonders ansprechen, sollen nicht verwendet werden,**

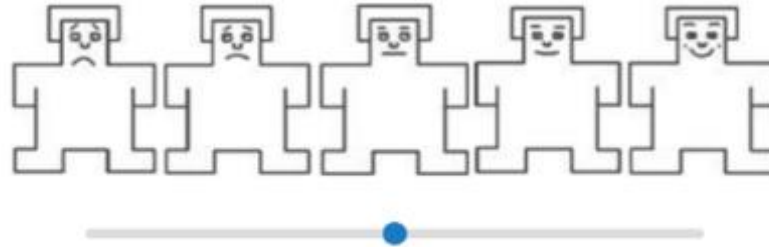
Was ist “appeal”?

- Appeal is an **emotion-like internal state** in the receiver of a message. In marketing and advertising this response tends to be aimed at creating a sympathetic response towards a brand, service or product.

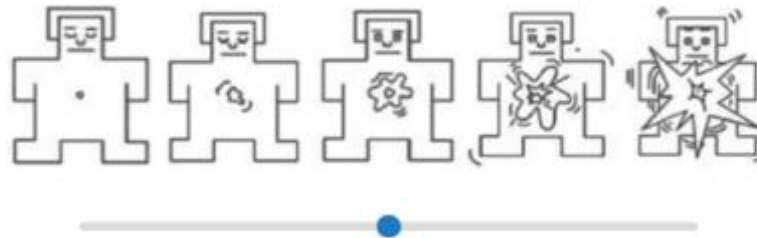


Besonders Ansprechend?

Valence



Arousal



Besonders Ansprechend?



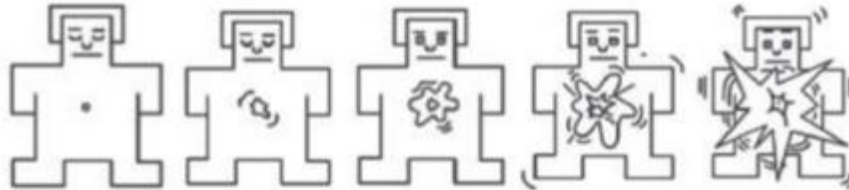
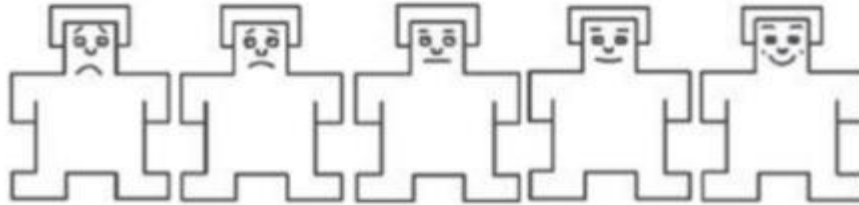
Click on the blue arrow if you're ready to rate the next slide!



Besonders Ansprechend?



Besonders Ansprechend?



Experiment



Bristol Hub for Gambling
Harms Research

Get ready to rate the post 1



Tipico
@Tipico_de



Der Traum vom Viertelfinale in der Königsklasse lebt für beide Mannschaften weiter 🥰

Tottenham, als auch der AC Mailand haben beide ihr stärken in der Offensive. Können diesmal beide Mannschaften treffen!?

Hier geht's zu den #TOTACM Quoten: bit.ly/CL-Quoten-Tipi...

[Translate Tweet](#)



tipico
DIE SPORTWETTEN

Tottenham Hotspur vs. AC Mailand
**WERDEN BEIDE MANNSCHAFTEN
IM RÜCKSPIEL TREFFEN?**

Ja 1,75 Nein 1,95

18+ | Erlaubt (Whitelist) | Suchtrisiko | buwei.de | Quotenänderung vorbehalten

Please rate post 1 now!

Get ready to rate the post 2



Please rate post 2 now!

Get ready to rate post 3



X-BET.co
@xbet_tweets



Please rate post 3 now!

Get ready to rate post 4



Midnite
@midnite

Check out our latest promotion to kick off the Call of Duty League

🎮🎮 Get up to £10 Money Back on your first losing live bet on any of the COD games this weekend 🎮🎮

Check out all the details of the promotion here - help.midnite.com/en/articles/36...

#CallofDuty #CallofDutyLeague 🏹



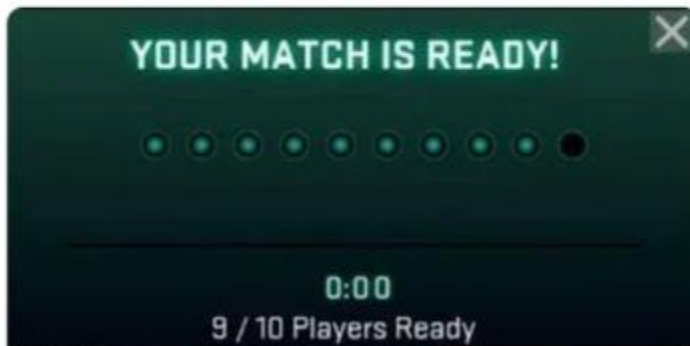
Please rate post 4 now!

Get ready to rate post 5



CSEsport
@CSEsport

You know that feel
#csgo #esport #rofl #lol



Please rate post 5 now!

Get ready to rate post 6



bet-at-home
@betathomecom



bet-at-home



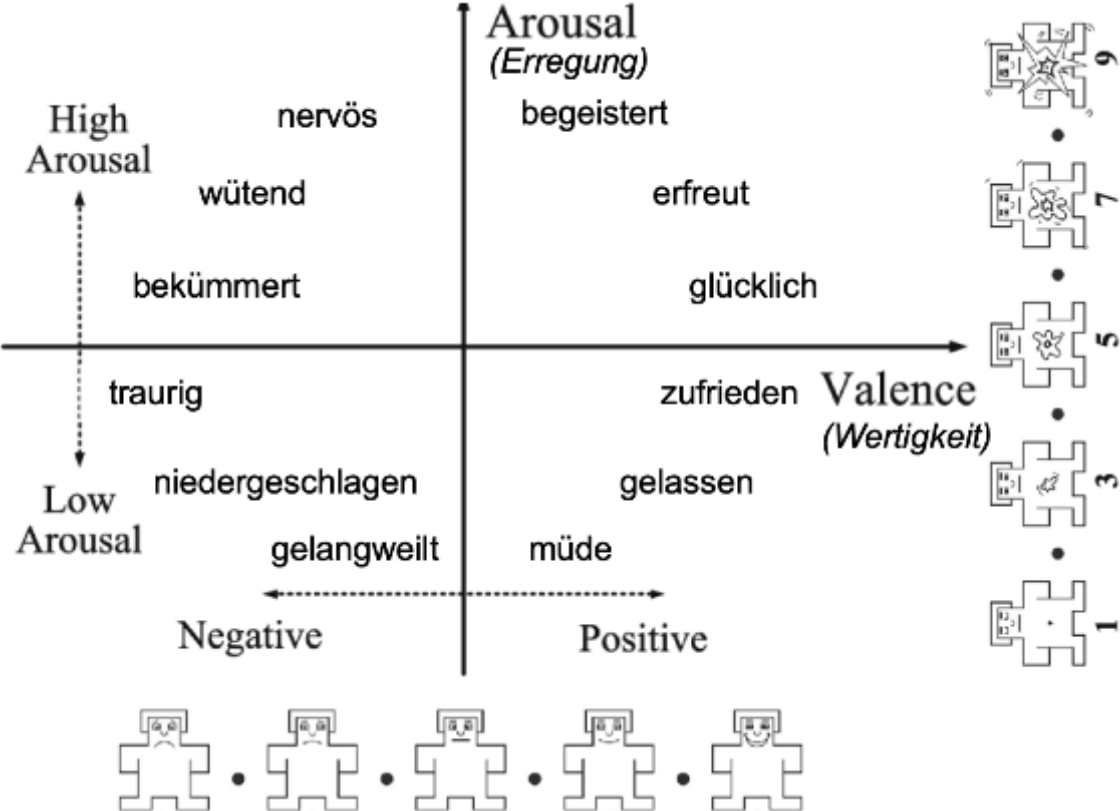
**WELCHES EVENT
SUCHEN WIR?**



10:28 am · 27 Jan 2022

Please rate post 6 now!

Let's analyse your results!



Besonders Ansprechend?



210 Kinder
(11-17)



222 Jugendliche
(18-24)



221 Erwachsene
(24-78)



Insgesamt 653 Teilnehmende aus UK

Besonders Ansprechend?

	eSports- Wettanbieter	„traditionelle“ Wettanbieter	Versicherungen (als Kontrollgruppe)
„Konventionelle“ Werbung	6 Werbungen	6 Werbungen	6 Werbungen
Content Marketing	6 Werbungen	6 Werbungen	6 Werbungen

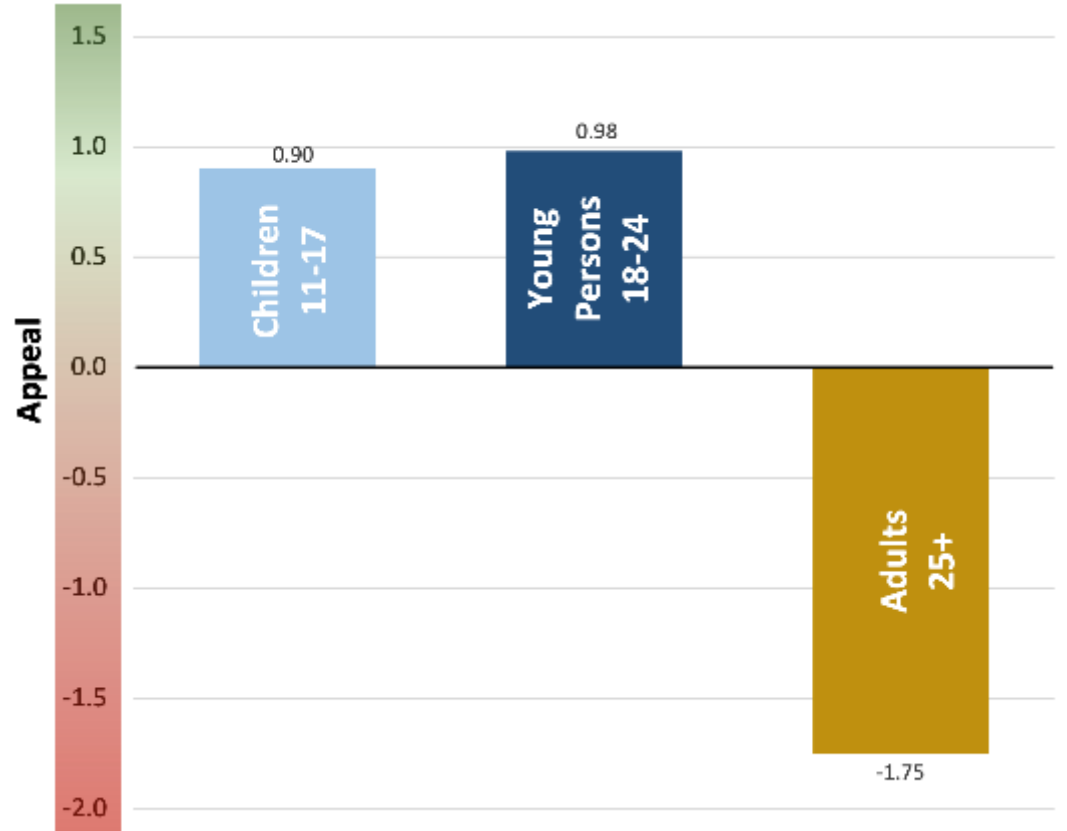
Ergebnisse

Wie oft siehst du Wettspielwerbungen auf sozialen Medien?

	Kinder (n=210)	Jugendliche (n=222)	Erwachsene (n=221)
Ein/zwei Mal pro Tag	53 (25.2%)	83 (37.3%)	61 (27.6%)
Ein/zwei Mal pro Woche	42 (20.0%)	78 (35.1%)	79 (35.7%)

Ergebnisse

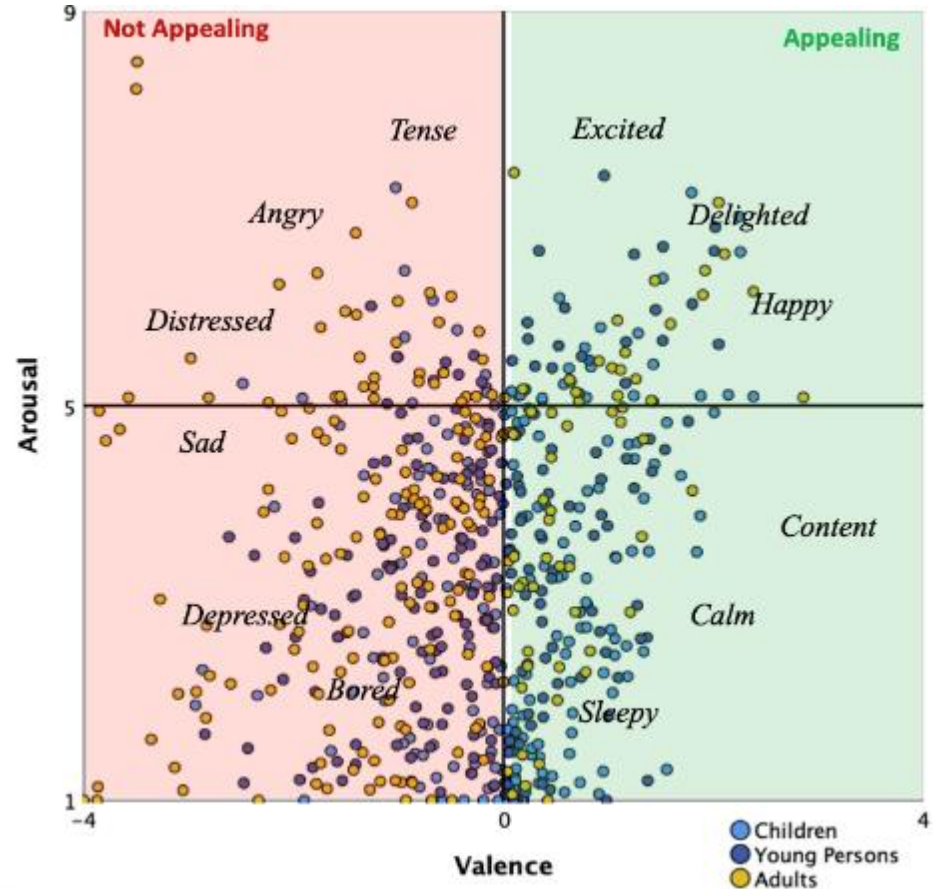
- **15 von 24** Glücksspielwerbungen lösten positive Emotionen in Kindern und Jugendlichen aus.
- Nur **7 von 24** Glücksspielwerbungen lösten positive Emotionen in Erwachsenen aus.



Significance: $p < 0.001$

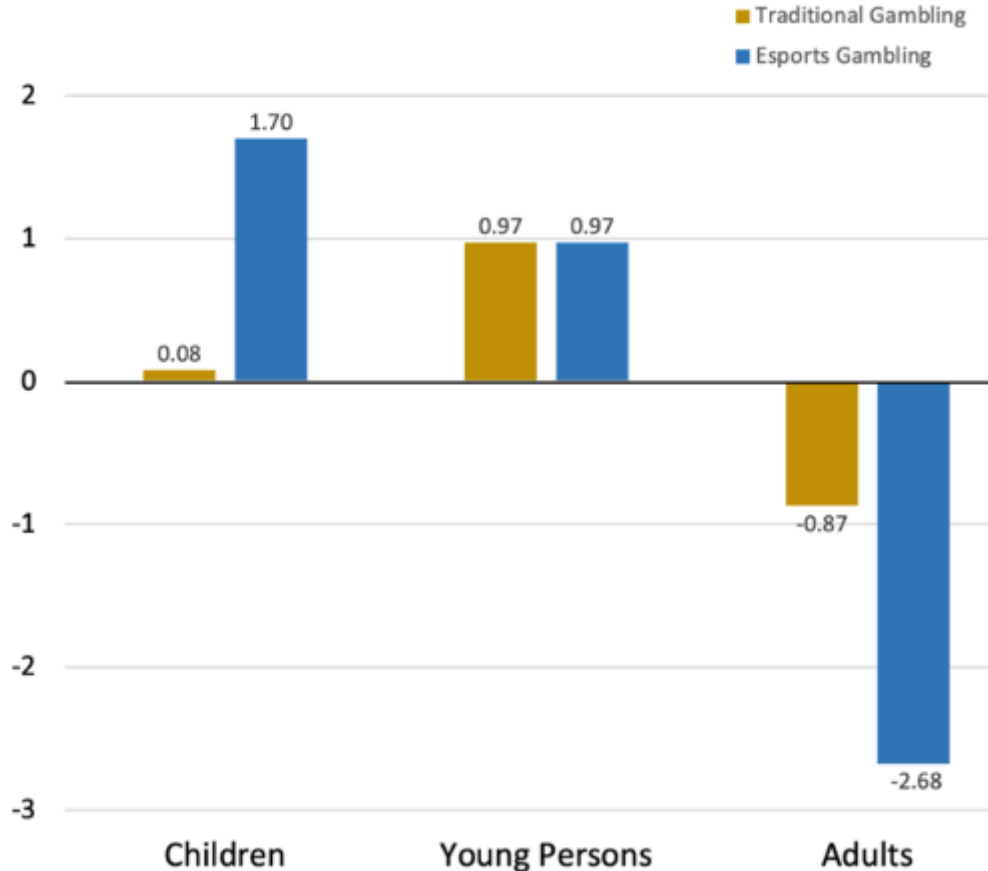
Ausgelöste Emotionen

- Erwachsene empfanden **4-mal** häufiger als Kinder und Jugendliche starke negative Emotionen.



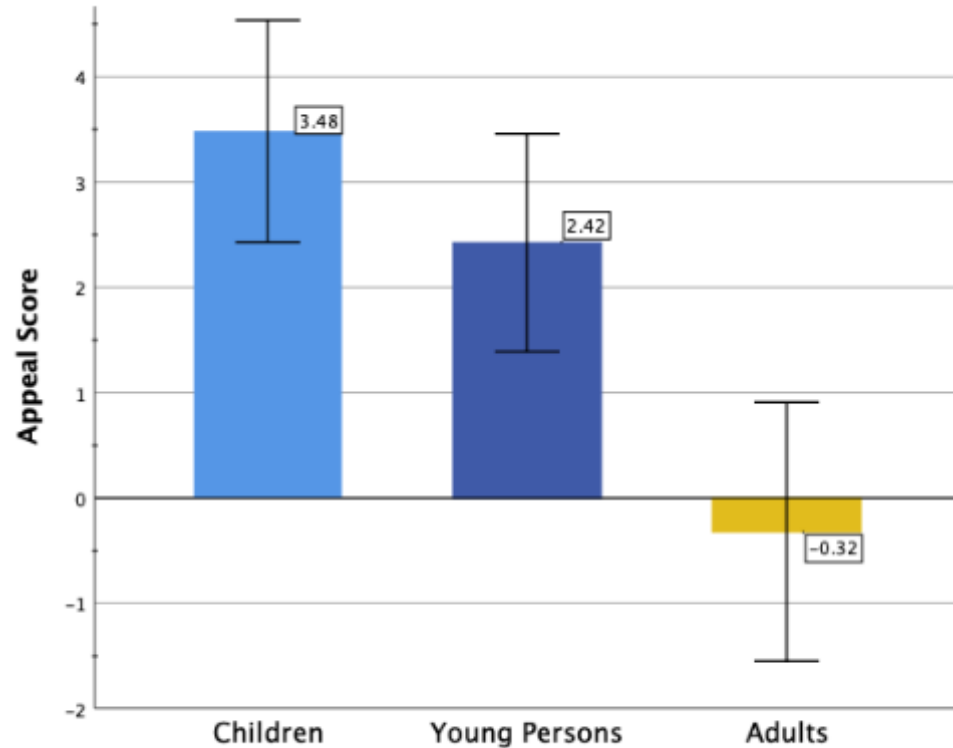
Appeal von Esportwetten Werbung

- Die Mittelwertsdifferenz zwischen Erwachsenen und Kindern beträgt erstaunliche **4,38**.
- Erwachsene empfinden im Vergleich zu Kindern und Jugendlichen **viermal** häufiger starke negative Emotionen.



Esportwetten Content Marketing

- **Höchster Appeal-Score** in der gesamten Studie, mit 3.48 bei Kindern.
- 21.1% der Kinder hatten starke positive Emotionen, im Vergleich zu nur 9.7% der Erwachsenen.

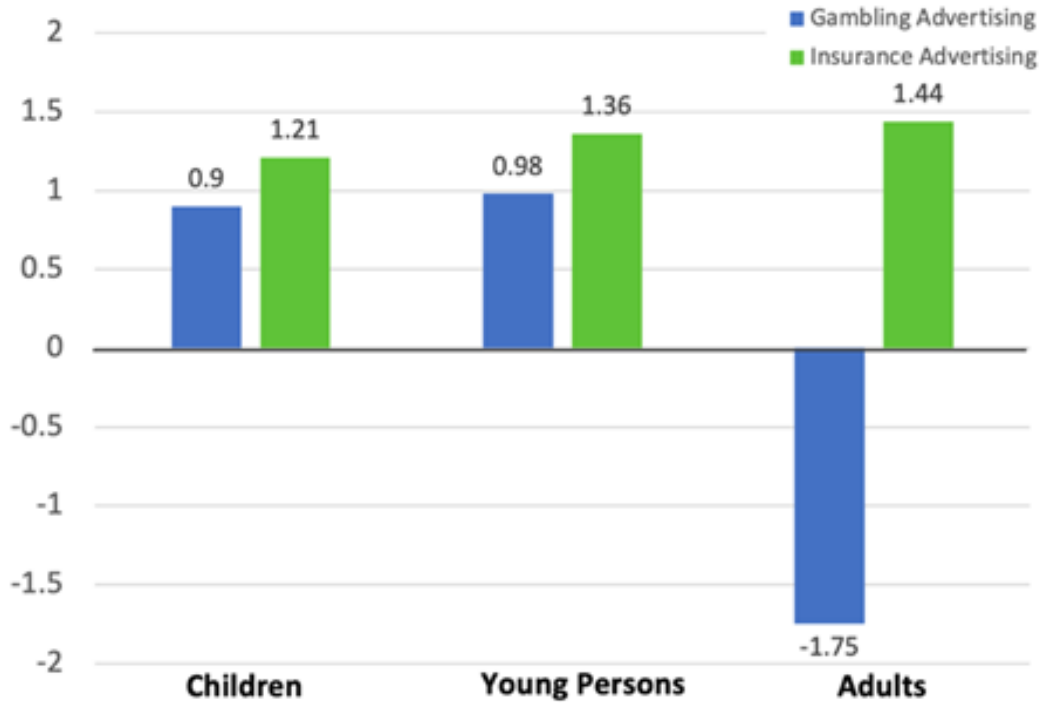


Significance: $p < 0.001$

Ergebnisse

Format	Grand Mean	Children	Young Persons	Adults
Content Marketing by Traditional Gambling Accounts	2.236	2.391	2.255	2.068
Content Marketing by Esports Accounts	1.845	3.484	2.423	-0.320
Conventional Advertising by Esports Accounts	-1.762	-0.138	-0.553	-4.541
Conventional Advertising by Traditional Accounts	-1.977	-1.987	-0.473	-3.500

Versicherungen Kontrollgruppe



Studie 3



Experiment



Bristol Hub for Gambling
Harms Research

Im nächsten Teil wirst Du mehrere Screenshots von Posts von sozialen Medien.

Deine Aufgabe ist es, zu entscheiden ob der Post „Werbung“ ist, oder nicht.



Advertising



Not Advertising





To help you making your decision, please have a look this definition of advertising:

Advertising is the activity of making products or services known about and persuade people to buy them.

You only have 6 seconds to make your decision before the screenshot disappears.



Tipify
@tipifygg



bet-at-home
@betathomecom



10:28 am · 27 Jan 2022

Let's check the results



Scan the QR code
or go to Menti.com – Code **8276 9240**

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/al4qcblenqfyvi2b5vpj2dcsa51gkrub>

viele der Posts waren "Werbung"?



3. Können Kinder/Jugendliche Sportwetten Content Marketing erkennen?



Bei Content Marketing geht darum, Geschichten zu entwickeln, “die informieren, unterhalten und Kunden dazu bewegen, zu handeln, ohne ihnen direkt zu sagen, was sie tun sollen.”

- Zielt darauf ab, Emotionen hervorzurufen und enthält keine Handlungsaufforderung.
- Ein Hauptmerkmal des Content Marketings in sozialen Medien ist **Sharability**.
- Normalerweise besteht keine klare Verbindung oder Beziehung zur Marke, dem Produkt oder der Dienstleistung.

Content Marketing

 **Unibet** 
@unibet

Hummels v Mbappe

Close enough! 🤝



9:40 pm · 15 Jun 2021 · Twitter Web App

 **Betfred** 
@Betfred

Floyd Mayweather in 2010 vs Logan Paul in 2010

[#MayweatherPaul](#)



1:20 am · 7 Jun 2021 · Twitter Web App

Wo liegt das Problem? Ist es nicht einfach eine moderne Werbetechnik?

Rules

2.1

Marketing communications must be obviously identifiable as such.

Werbekompetenz



- Die Steigerung der Werbekompetenz wird als Teil der Lösung zur Verringerung der Anfälligkeit für Werbung betrachtet (z.B. An & Stern, 2011).
- Dies umfasst ein breites Spektrum an Wissen, Einstellungen und Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Werbebotschaften kritisch zu verarbeiten (Wright, Friestad und Boush, 2005; Brucks, Armstrong und Goldberg, 1988).
- Die Veränderung der Werbelandschaft verringert die Fähigkeit, die Werbekompetenz zu aktivieren (Livingstone und Helsper, 2006; Nairn und Fine, 2008).

-> Werbekompetenzen und “Protections” werden nur aktiviert wenn die Werbung als solche erkannt wird.

Können Kinder/Jugendliche (e)Sportwetten Content Marketing erkennen?

Methodology



210 Kinder
(11-17)



222 Jugendliche
(18-24)



221 Erwachsene
(24-78)



Insgesamt 653 Teilnehmende aus UK

Procedure

In the following task you will see a variety of screenshots taken from social media.

Your task is to decide whether the post is **“Advertising”** or **“Not Advertising”**.



Advertising



Not Advertising



Procedure



To help you making your decision, please have a look this definition of advertising:

Advertising is the activity of making products or services known about and persuade people to buy them.

You only have 6 seconds to make your decision before the screenshot disappears.

Materials

	eSports- Wettanbieter	„traditionelle“ Wettanbieter	Private Post (Kontrollgruppe)
„Konventionelle“ Werbung	6 Werbungen	6 Werbungen	18 Posts
Content Marketing	6 Werbungen	6 Werbungen	

Private Posts



Janelle at home :

@Janelle_at_home

Venus is moving into Gemini in a couple of hours where she'll be until August.

My word of advice: DON'T BE BORING.



Advertising



Not Advertising



Private Posts



TheAlexooo

@AlexOntario_00

Treeflip [#skateboarding](#)



Advertising



Not Advertising

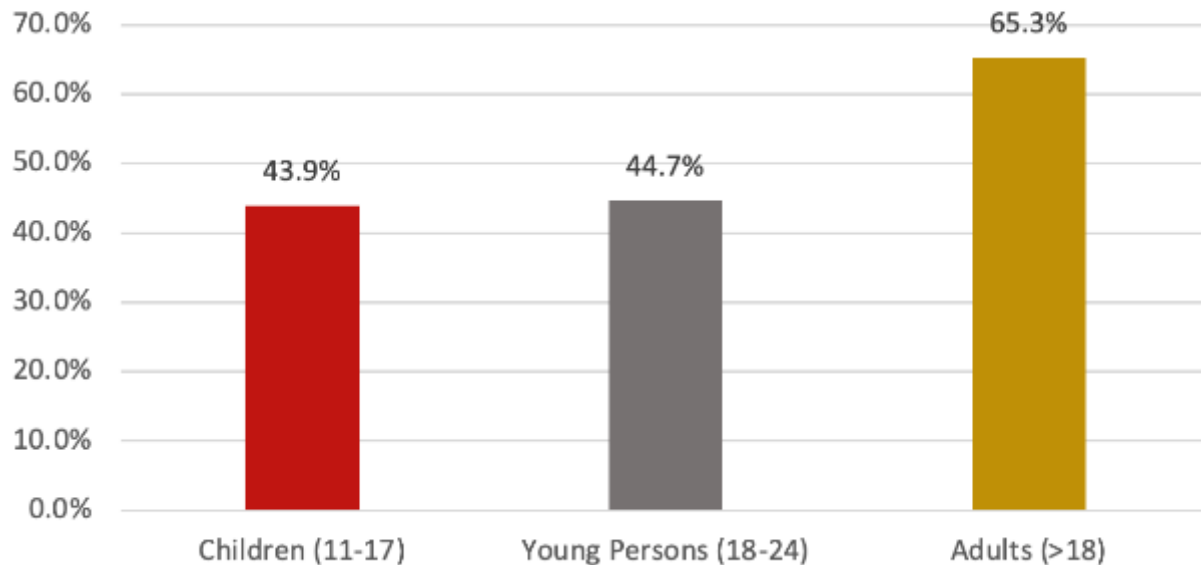


RESULTS

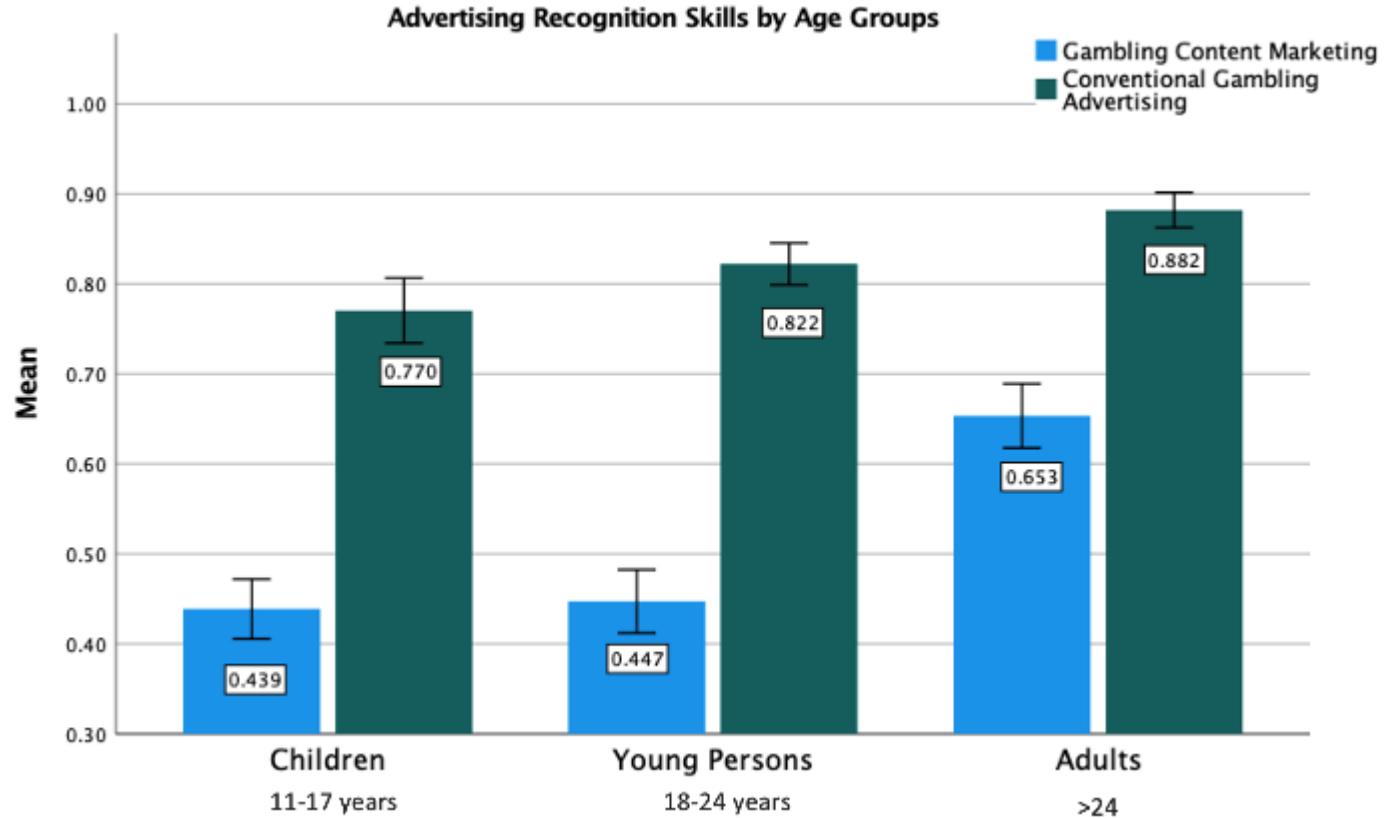


Results

Correctly classified Content Marketing (Gambling)

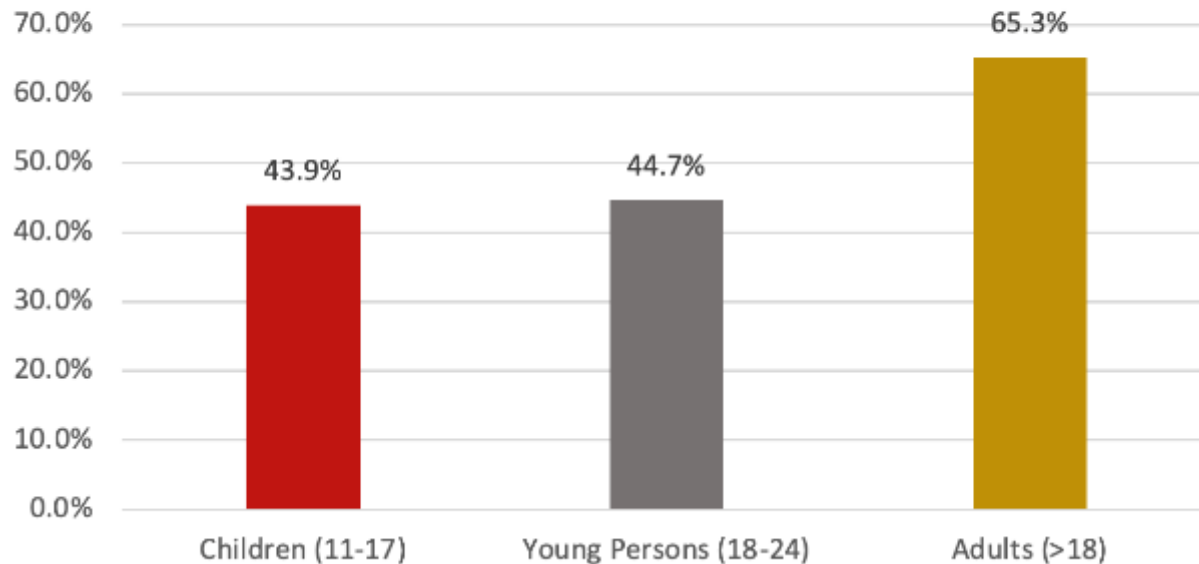


Ergebnisse



Ergebnisse

Correctly classified Content Marketing (Gambling)



Ergebnisse



1. Content-Marketing ist sehr schwer als Werbung zu erkennen
2. Content Marketing war viel schwerer zu erkennen als herkömmliche Werbung
3. Kinder und Jugendliche sind ähnlich schlecht darin, Content Marketing als Werbung zu erkennen.

-> Content Marketing ist kaum als Werbung zu erkennen – was bedeutet dass Werbekompetenzen und “Protections” vermutlich nicht aktiviert werden.

Zusammenfassung

- Esportfans sind jung.
- Esportwetten Werbung scheint sich unverhältnismäßig auf Kinder auszurichten.
- Kinder und Jugendliche sind anfälliger dafür, Glücksspielprobleme zu entwickeln als erwachsene.
- Wenn Kinder und Jugendliche Glücksspielprobleme entwickeln, neigen diese eher dazu, schwerwiegender zu werden.



Kinder und Jugendliche benötigen besonderen Schutz vor Esportwetten Werbung.



IMPACT





Remit statement: 'content marketing' for gambling products online

CAP News | 10 Jun 2023

Our remit applies in the same way to advertising for all sectors, so the statement we published for gambling reflects how we'd approach content marketing from other industries such as alcohol brands or fast food chains. The vast majority of social media content from marketers is within our remit and therefore subject to our rules.

Empfehlungen

1. Glücksspiel Content-Marketing sollte verboten werden.
2. Alternative sollte ein Werbelabel eingeführt werden.
3. Esportwetten Werbung sollte verboten werden bis sich das Durchschnittsalter von Esportfans erhöht.
4. Kinder und Jugendliche sollten in der Politikgestaltung eingebunden werden
5. Werbeschutz sollte auf 18-24-Jährigen erweitert werden.



Danke für Eure Aufmerksamkeit.



University of
BRISTOL
Bristol Hub for Gambling
Harms Research

Dr Raffaello Rossi

✉ raffaello.rossi@bristol.ac.uk

🐦 [@Raffaello_Ro](https://twitter.com/Raffaello_Ro)