

Autor	Beitrag
Schadulke 09.11.2010 08:25	Hallo, die Zeiten, in denen Glücksspiel vornehmlich Männersache war, scheint langsam vorbei zu sein - das ist nicht zuletzt der Einführung von Online-Glücksspielen geschuldet. Das neue Online-Casino "Blush Bomb" richtet sich nun offiziell an eine rein weibliche Zielgruppe und ist dementsprechend gestaltet worden. Das Design ist hauptsächlich violett und goldfarben mit Sternen auf der gesamten Homepage. Der Betreiber hat den weiblichen Geschmack bezüglich Glücksspiel gründlich recherchiert und hat beschlossen nur solche Spiele anzubieten, die sich mit dem Interesse der Zielgruppe decken: Bingo, Slots, Spielautomaten und Roulette. Interessant ist außerdem, dass es sich ganz stark die sozialen Medien zu Nutze macht, um die Spielerinnen zu binden. Denn wie die Online-Bingo-Gemeinde gezeigt hat, wollen Frauen in einem sozialen Umfeld spielen. „Blush Bomb“ agiert nach diesem Prinzip und bietet Spielerinnen die Möglichkeit sich mit anderen auf ihrer Facebook-Fanseite auszutauschen. Es gibt sogar eine Rubrik für Klatsch, wo sich Spielerinnen über die aktuellsten Promi-Skandale auf den neuesten Stand bringen können - Klischee, ick hör dir trappsen. Es dürfte auf jeden Fall interessant werden, wenn Blush Bomb tatsächlich online geht. http://www.spielautomatonline.de/nachrichten/neues-online-casino-hat-frauen-als-zielgruppe Viele Grüße, Gerd Schadulke
prochnau 13.11.2010 13:24	Ob das funktioniert? Ich weiß nicht. Viel interessanter als den Aspekt, dass man sich bei Blush Bomb Frauen als Zielgruppe ausgesucht hat, finde ich ja, dass man versucht, über soziale Netzwerke zu arbeiten - darin könnte tatsächlich eine Zukunft solcher Online-Glücksspielseiten liegen, denn vernetztes Spielen hat sicherlich noch mal einen anderen Anreiz, als alleine zuhause vorm Rechner zu sitzen. Sollte man im Auge behalten.
schneiderlein 16.11.2010 21:11	Sehe ich ähnlich. Frauen als reine Zielgruppe anzuvisieren ist Blödsinn. Online vorm Rechner sitzt man eh alleine, da ist es vollkommen egal, ob man als Frau gegen Gleichgesinnte oder Männer verliert. Eine Fokussierung auf die Zielgruppe Frau dürfte wohl eher Negativauswirkungen auf die Betreiber haben - schließlich fällt dann die lukrativste Zielgruppe weg. schneiderlein

Autor	Beitrag
march 23.11.2010 12:48	Jetzt ist von verschiedenen Online-Casino-Anbietern eine Untersuchung in Auftrag gegeben worden, die die Wichtigkeit der sozialen Komponente bei Online-Casinos stützt. Die Ergebnisse der Studie zeigen eine klare Entwicklung hin zum virtuellen Kontakt, bei dem über ein Viertel der befragten Personen mit ihren Freunden über das Netz zu kommunizieren, als ihnen in natura gegenüberzusitzen. 10% der Erwachsenen bleiben sogar am Wochenende lieber zu Hause, um online zu chatten, als sich in einem Café oder in einer Bar zu verabreden. Und in praktisch jedem großen Online-Casino kann man private Tische mit seinen Freunden besetzen oder das soziale Netzwerk Online-Casino voll ausnutzen, indem man mit Spielern aus aller Welt zusammenspielt. http://www.gamblingplanet.org/de/nachrichten/online-casinos-sind-sozialf%C3%B6rdernd/191110 march
prochnau 04.01.2011 12:18	Das ist ja genau das, was ich meine. Ich glaube, darin liegt für viele Zocker der Reiz - und vermutlich auch die Zukunft von Online-Glücksspielen. Facebook (bei denen für dieses Jahr noch der Börsengang geplant ist) ist ja das beste Beispiel - da gibt es schließlich auch bereits die Möglichkeit, Poker zu spielen, gleichzeitig mit den Tischnachbarn zu chatten und seine Freunde dazu einzuladen.
anders 04.01.2011 12:44	Glücksspiel für Frauen Was ist denn in der Zigarettenindustrie unter dem Mantel der Emanzipation abgelaufen? Bei einem „nationalen Glücksspielrecht ohne Ausnahmen“ kann es diese unkontrollierte Entwicklung doch gar nicht geben. Wer will denn schon die Internet-Angebote? Gruß anders
Meike 05.01.2011 12:13	http://www.shz.de/nachrichten/schleswig-holstein/artikeldetail/article/111/stern-und-schoko-weihnachtsmann-gegen-einsamkeit-im-knast.html Lübecker Frauengefängnis Stern und Schoko-Weihnachtsmann gegen Einsamkeit im Knast 23. Dezember 2010 Korinna (44) haben sieben Jahre pathologische Spielsucht und eine Vielzahl von Einbrüchen in Einfamilienhäuser hierher gebracht, wie sie erzählt.

Autor	Beitrag
anders 05.01.2011 21:55	quote----- Original von Meike Korinna (44) haben sieben Jahre pathologische Spielsucht und eine Vielzahl von Einbrüchen in Einfamilienhäuser hierher gebracht, wie sie erzählt. ----- Hallo Meike, erhält man vor Gericht nicht einen Bonus, wenn seine "kriminelle Handlungen" unter dem Gesichtspunkt einer "Sucht" definiert? Und wenn das nicht wirken sollte, dann muss noch die Geschichte mit der "schrecklichen Jugend" aufgetischt werden. Gruß anders
Jarostoviak 24.04.2012 16:22	quote----- Original von prochnau Das ist ja genau das, was ich meine. Ich glaube, darin liegt für viele Zocker der Reiz - und vermutlich auch die Zukunft von Online-Glücksspielen. Facebook (bei denen für dieses Jahr noch der Börsengang geplant ist) ist ja das beste Beispiel - da gibt es schließlich auch bereits die Möglichkeit, Poker zu spielen, gleichzeitig mit den Tischnachbarn zu chatten und seine Freunde dazu einzuladen. ----- Ist das so? Ich nutze selbst Fatzebuck nicht, aber wundern tuts mich nicht. Bald sitzt sowieso nur noch jeder für sich alleine zuhause und alle schauen sich nur noch via Webcam an.

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge: