

Gefahren und Risiken des Glücksspiels im Internet

Dipl.-Psych. Tobias Hayer
Universität Bremen

Alice Salomon Hochschule
Berlin, 22. September 2009

„Ihr Einsatz bitte!“

Prävention und Behandlung von Glücksspielsucht

Berliner Fachkonferenz | 22. und 23. September 2009
an der Alice Salomon Hochschule Berlin

„Ihr Einsatz bitte!“

Prävention und Behandlung von Glücksspielsucht

Berliner Fachkonferenz | 22. und 23. September 2009
an der Alice Salomon Hochschule Berlin

Zur Einstimmung: Der Spielanreiz beim Glücksspiel

Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme



Phase 2 – Geldeinsatz

Hoffen auf den Gewinn: Anspannung, Stimulation, Nervenkitzel
= Emotionsregulation (positive Verstärkung)
= Ablenkung von Belastungen (negative Verstärkung)



Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

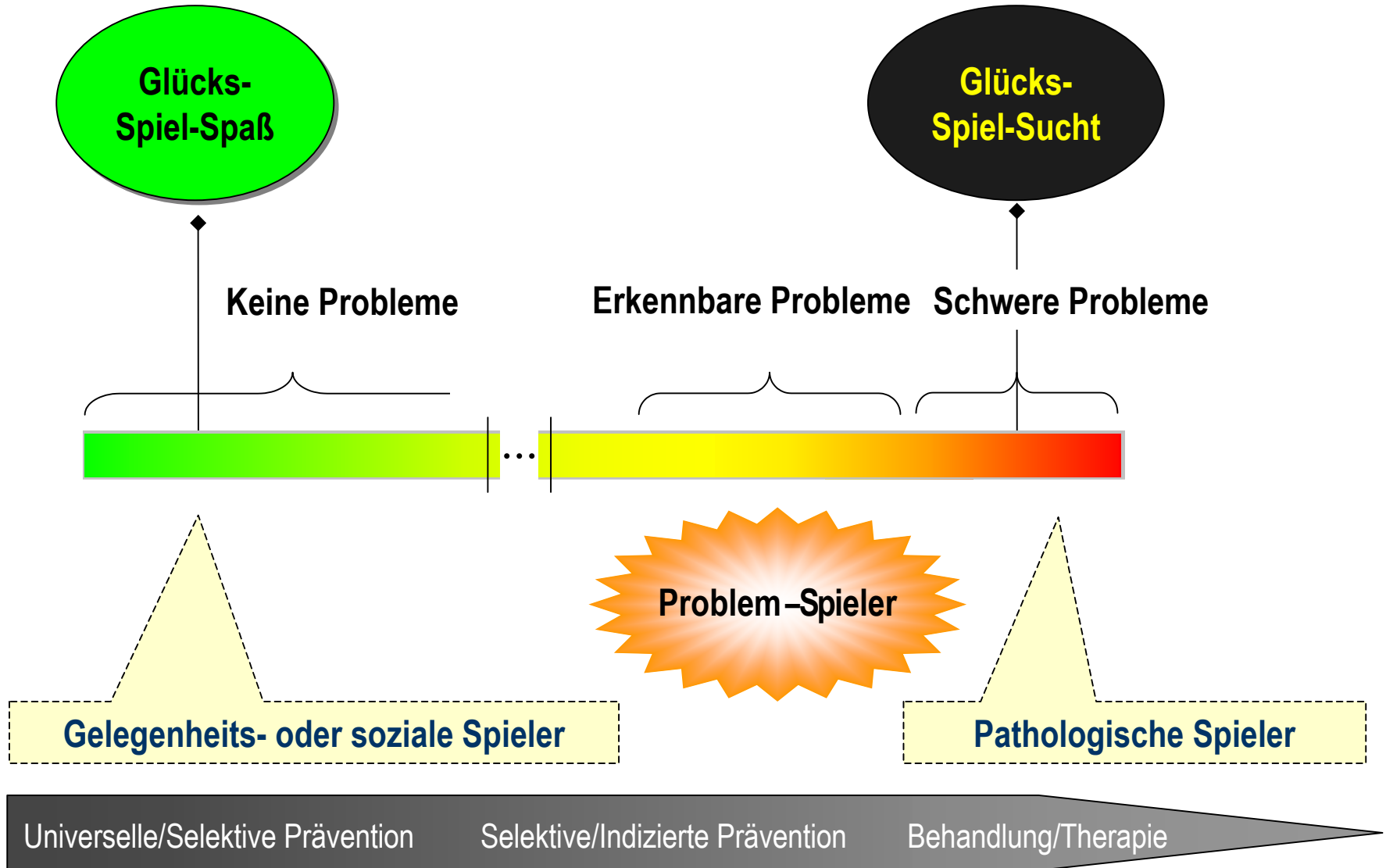
Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...



Phase 4 – Weiterspielen

Emotionsregulation, Befindlichkeitsveränderung

Spieler-Typologie



... Aus der Presse ...

Online-Spieler klappte weit über eine Million

„Um seiner unkontrollierten Spielsucht zu frönen, hat ein britischer Online-Spieler angefangen, im Laufe der Zeit an die **1,5 Millionen Euro** zu rauben. Der 23 Jahre alte Verwaltungsangestellte flog auf und wurde gestern schuldig gesprochen. Bryan Benjafield hat viele Probleme. Eines davon: Er ist den Internet-Casinos mit Haut und Haaren verfallen. Da er Zugriff auf die Buchhaltung seines Arbeitgebers hatte, überwies er nach und nach besagte Summe auf seinen Ladbrokes-Account, wo er das Geld für **Pokerspiele, Sportwetten** und am **Roulette** großzügig - und leider wenig erfolgreich - einsetzte. Sein Arbeitgeber ging aufgrund des steten Geldverlustes Pleite, doch erst ein Finanzbeamter deckte die Vorgänge auf.“

vnunet.com, 12.07.2006

Zum Einstieg: Basisinformationen (I)

- Die Schaltung des **ersten Internet-Kasinos** erfolgte in 1995; der **erste Pokerraum** war 1998 online.
- Schätzungen gehen von ca. **2.300 Websites** aus, die Glücksspielangebote zur Verfügung stellen – Tendenz steigend.
- Zu den **populärsten Spielangeboten** zählen Poker, Sportwetten und Roulette.
- Eine Besonderheit stellen so genannte **Trainingsspielseiten** dar (= Spielen um Spielgeld).
- Bei führenden Online-Anbietern lässt sich eine Glücksspielteilnahme **webbasiert** realisieren (mittels JAVA-Technologie).
- Die Spielteilnahme erfolgt in der Regel nach einmaligem Anlegen eines **Benutzerkontos**.
- Es existieren über 160 verschiedene Möglichkeiten des **Zahlungsverkehrs**.

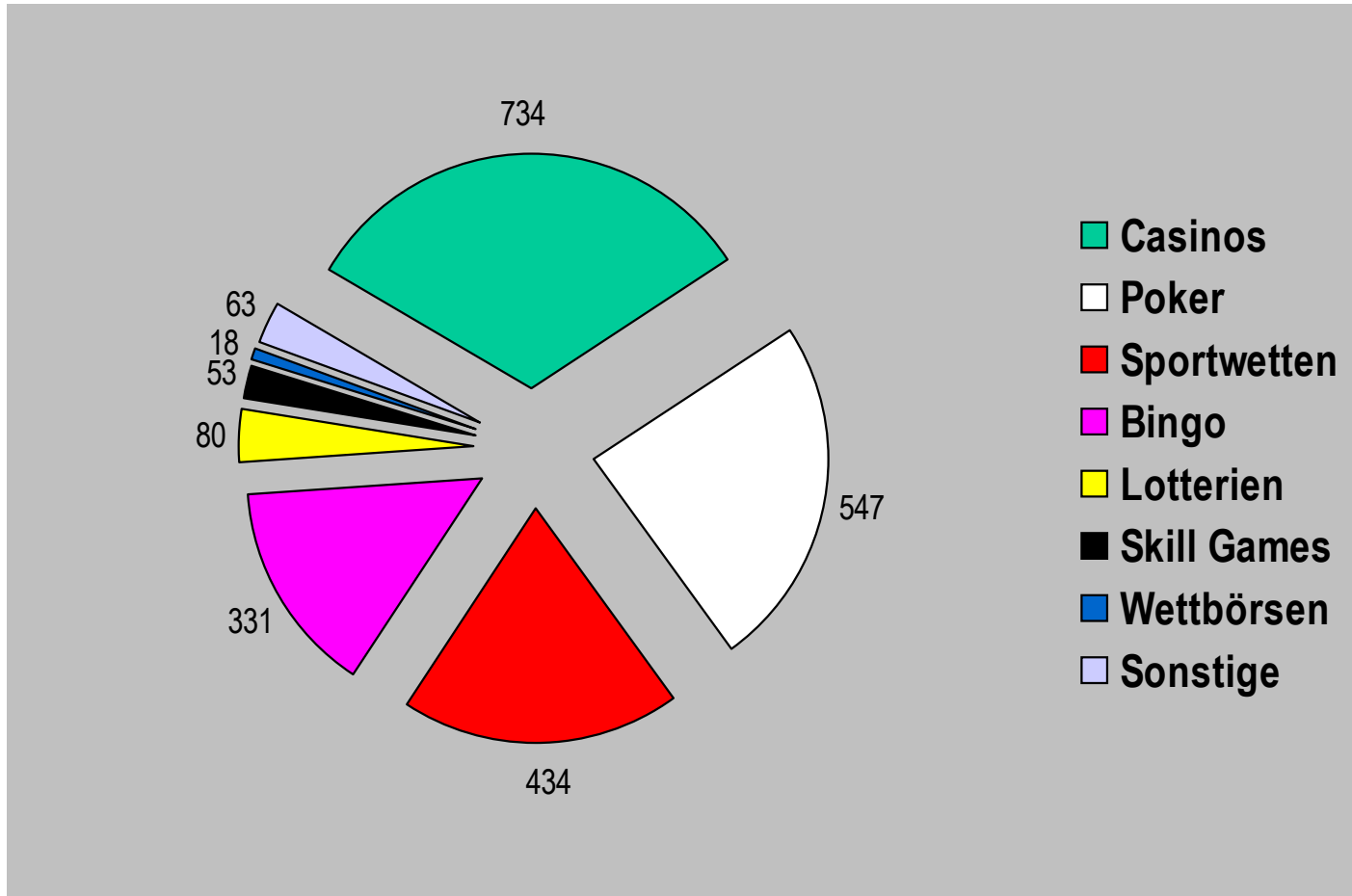
Zum Einstieg: Basisinformationen (II)

- Ein Großteil **privater Glücksspielunternehmen** hat den Geschäftssitz in Ländern, in denen das Online-Gambling toleriert wird (z.B. Malta, Gibraltar).
- Im internationalen Kontext gibt es sowohl Versuche, das Online-Gambling zu **unterbinden** (z.B. in den USA, Deutschland), als auch Versuche, das Online-Gambling über die Vergabe von Lizenzen zu **regulieren** (z.B. in England); in Schweden ging im März 2006 ein Pokerangebot unter **staatlicher Ägide** (durch „Svenska Spel“) online.
- Sukzessive Steigerungen der Spielanreize sowie verbesserte Sicherheitsstandards bedingen die **wachsende Beliebtheit von Glücksspielen im Internet**.
- Es ist damit zu rechnen, dass in Zukunft verstärkt **alternative Vertriebswege** (z.B. Glücksspiel via Handy) erschlossen und **neue Spielvarianten** (z.B. Skill Games) angeboten werden.

Online-Gambling: Marktüberblick (I)

- <http://online.casinocity.com> (Stand: 17.09.2009); Williams & Wood (2009) -

2.260 Online-Glücksspielwebsites von ca. 500 verschiedenen Unternehmen



~ 15-20 Milliarden Gesamtumsatz; ca. 4-5% aller Glücksspielumsätze weltweit

Online-Gambling: Marktüberblick (II)

- <http://online.casinocity.com> (Stand: 17.09.2009) -

Geschäftssitze in ca. 70 verschiedenen Bezirken

Gerichtsstand	Anzahl lizenzierter Websites (Top 10)
Malta	323
Niederländische Antillen	279
Kahnawake (Indianerreservat in Kanada)	247
Gibraltar	224
Costa Rica	223
Großbritannien	97
Antigua und Barbuda	73
Alderney	70
Italien	57
Panama	50

Möglichkeiten des Geldtransfers

- Banküberweisungen / Schecks

→ langsam, umständlich

- Kreditkarten (z.B. VISA, MasterCard)

→ Standardmethode der Bezahlung im Internet

- Wertkartensysteme (z.B. paysafecard)

→ elektronische Zahlungsmittel, die nach dem Prepaid-System funktionieren

→ paysafecards sind in über 230.000 Verkaufsstellen in ganz Europa zu erwerben (in Deutschland gibt es ca. 50.000 Verkaufsstellen:

Drogeriemärkte, Tankstellen, Lottoannahmestellen, Handykartenautomaten etc.; z.B. **Rossmann in der Stendalerstr. 24, 12627 Berlin**)

- Online-Bezahldienste (z.B. NETeller, PayPal, moneybookers)

→ „elektronische Brieffaschen“ bzw. „e-Wallets“ (schnell und anonym)

→ Voraussetzung ist eine individuelle Registrierung

Glücksspiel früher ...

... und heute ...

... oder so!

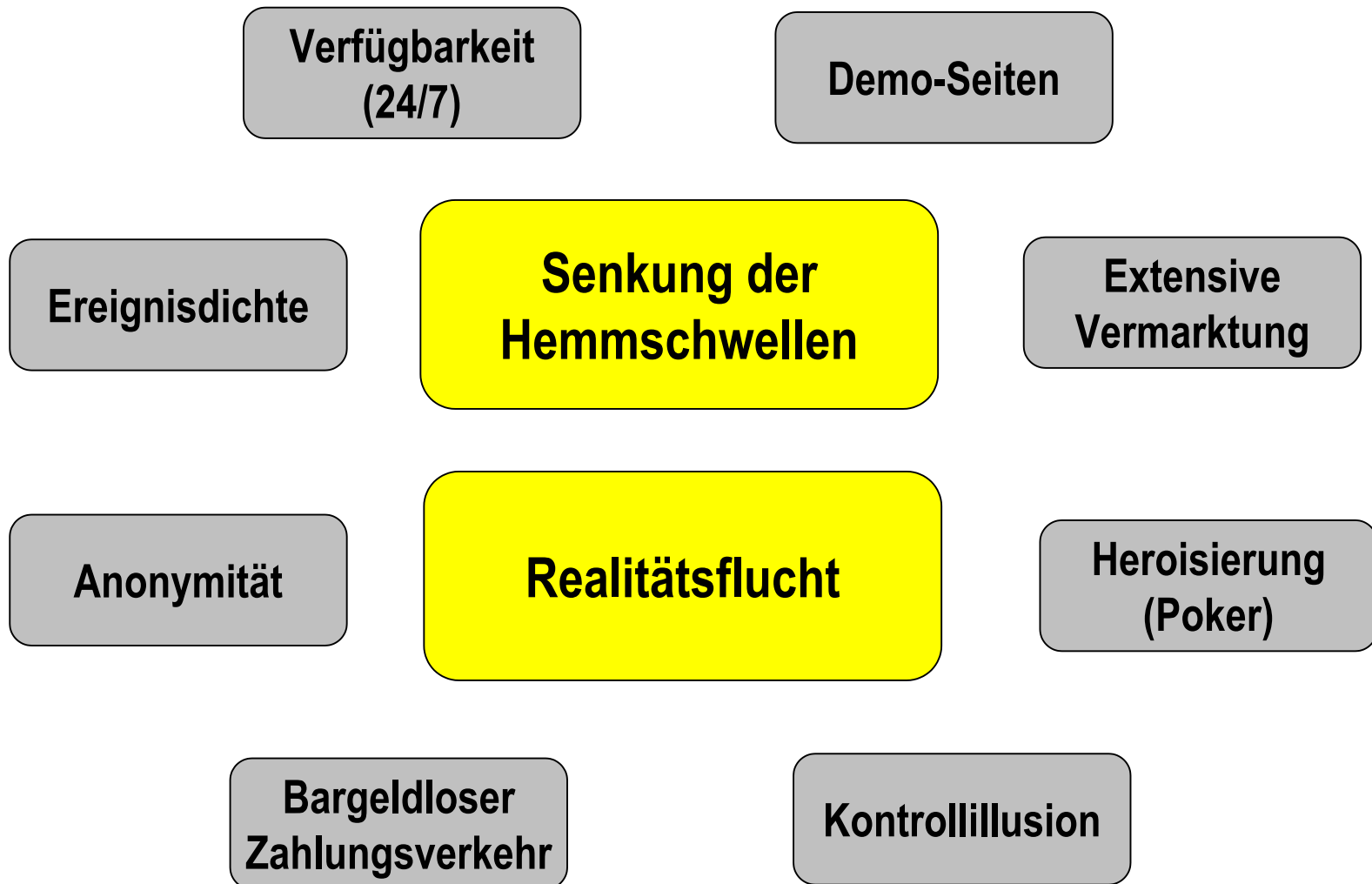
Poker – Das Beispiel „FullTilt Poker“

Sportwetten – Das Beispiel „bwin“

Lotterien – Das Beispiel Keno Master („bwin“)

Glücksspiel im Internet – Suchtpotenzial

- Hayer, Bachmann & Meyer (2005); Meyer & Hayer (2008) -



Aus der Sicht eines Betroffenen

- www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,284.0.html vom 23.06.2007 -

„Ich bin ein wenig verzweifelt. Ich habe vor gut einem Jahr angefangen **Poker** zu spielen. Erst nur auf **Spielgeld-Seiten**. Irgendwann bin ich auf einer Seite gelandet, die auch das Spielen um echtes Geld anbietet, und ich dachte mir: ‚Probier’s doch einfach mal!‘ Zuerst habe ich 50 Euro eingezahlt, damit ich den **angepriesenen Bonus** bekommen kann, doch das Geld war schneller weg, als ich gucken konnte [...]. Ich habe irgendwann den Bonus von 50 Euro bekommen, doch leider waren da schon knapp 500 Euro verspielt. So fing leider alles an, und ich zahlte immer mehr ein. Mittlerweile bin ich auch auf einer **zweiten Seite** angemeldet. Ich habe meine **Kreditkarte** derzeit mit insgesamt knapp 5.000 Euro belastet, und ich weiß nicht mehr weiter. Ich verdiene nicht viel, da ich noch Student bin, und ich weiß leider auch nicht, wie ich das abbezahlen soll [...]. **Meine Freundin und meine Eltern wissen nichts davon**, und dass soll auch so bleiben. Ich will da irgendwie wieder raus aus den Schulden. In letzter Zeit spiele ich auch nur, um mit einem größeren Gewinn die **Schulden auszugleichen**. Ich weiß, dass das dumm ist, aber es **packt** mich immer wieder.“

Online-Gambling: Ausgewählte Forschungsbefunde (I)

- Wiebe et al. (2003) ermittelten, dass Spieler mit den schwerwiegendsten Glücksspielbezogenen Problemen häufig auch am Online-Gambling teilnehmen.
- Wood & Williams (2007) belegten anhand einer Stichprobe von 1.920 Online-Glücksspielern, dass 22,6% der Probanden moderate und weitere 20,1% schwerwiegende Glücksspielprobleme aufweisen.
- McBride et al. (2006) untersuchten Jugendliche bzw. junge Erwachsene und stellten fest, dass insbesondere Trainingsspielseiten vergleichsweise oft besucht werden.
- Ein Feldversuch mit einer 16-jährigen Schülerin konnte belegen, dass eine Registrierung nur bei 7 von insgesamt 37 zufällig ausgewählten Gambling-Websites geblockt wurde (GamCare, 2005).

Online-Gambling: Ausgewählte Forschungsbefunde (II)

- Wood et al. (2007) zeigten, dass 18% der befragten Online-Poker-Spieler (422 Studenten) als Problemspieler gelten. Zu den Prädiktoren problematischen Spielverhaltens zählen negative Gefühlszustände nach dem Spiel, das Angeben einer falschen Geschlechtsidentität während des Spiels sowie die Flucht vor Problemen als Motiv der Spielteilnahme.
- Nach Tryggvesson (2007) fällt der Anteil von Personen mit glücksspielbezogenen Problemen in der Gruppe der Internetpokerspieler deutlich (26,8%) bzw. in der Gruppe der Internetglücksspieler (8,1%) noch immer merklich höher aus als in der Gruppe der „klassischen“ Glücksspieler (2,1%).
- Eine Untersuchung mit Automaten Spielangeboten im Internet lässt die Schlussfolgerung zu, dass die Auszahlungsquoten im Trainings- und Realspielbetrieb bei einigen Anbietern erheblich voneinander abweichen (Sévigny et al., 2005).

Epidemiologie (I)

Bühringer et al. (2007) für Deutschland

Glücksspielgruppen bzw. ausgewählte Glücksspiele	Risiko für pathologisches Spielverhalten (n = 14)	Risiko für problematisches Spielverhalten (n = 21)
Lotto	0,1%	0,1%
Sportwetten offline	1,9%	3,9%
Sportwetten im Internet	2,0%	1,3%
Kleines Spiel	6,7%	4,9%
Großes Spiel	1,4%	1,8%
Internetkartenspiele	7,0%	11,5%
Geldspielautomaten	5,1%	3,6%

Achtung: kleine Fallzahlen!

Epidemiologie (II)

- Wood & Williams (2009) -

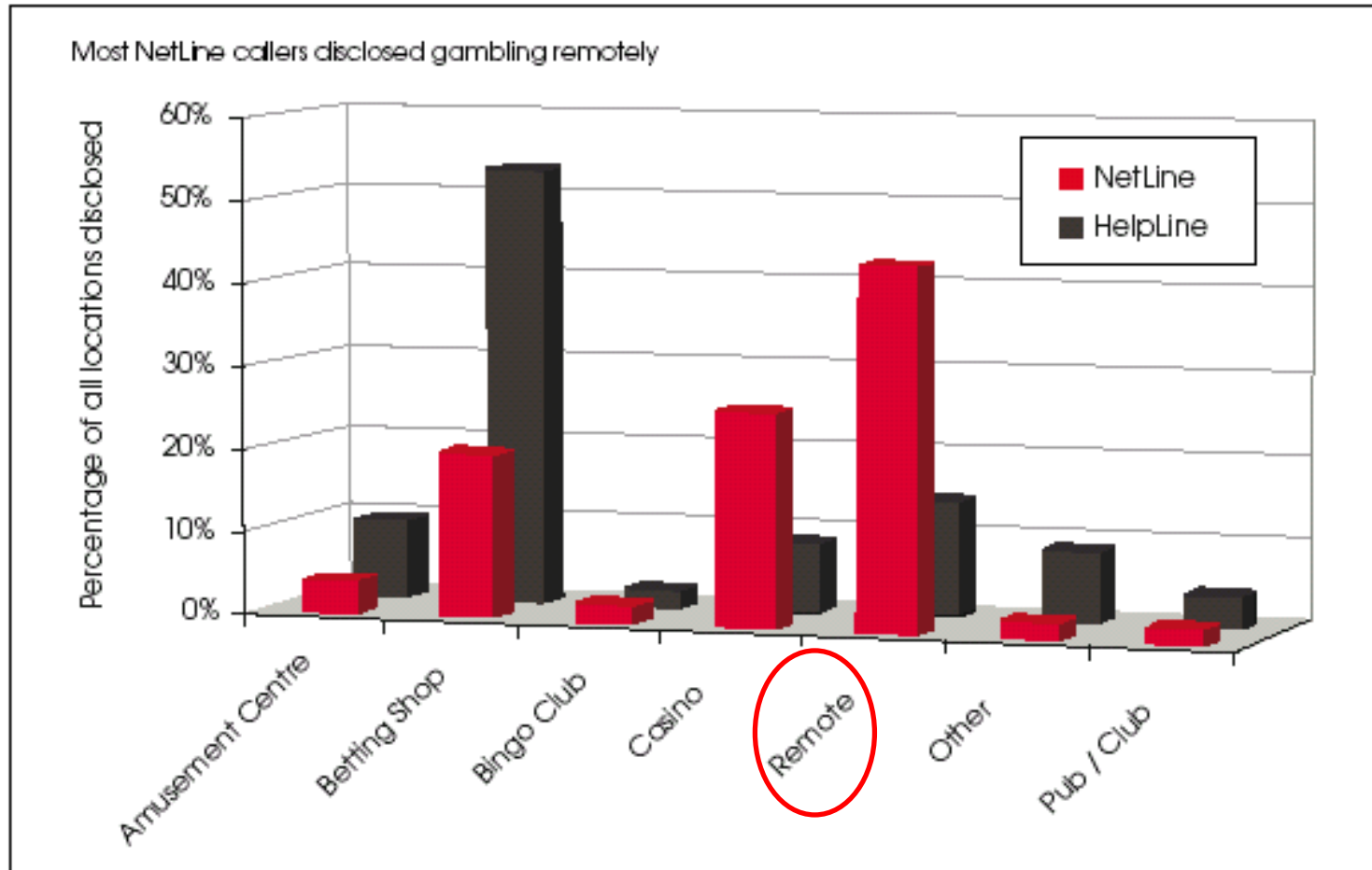
	Telefonbefragung (Kanada) n = 8.498		Online-Befragung (international) n = 12.521	
	Erfahrung Online-Gambling	keine Erfahrung Online-Gambling	Erfahrung Online-Gambling	keine Erfahrung Online-Gambling
Unproblematisches Spielverhalten (%)	45,0	88,2	39,9	82,1
Riskantes Spielverhalten (%)	37,9	7,7	43,4	12,3
Moderate Spielprobleme (%)	12,6	3,1	12,8	4,0
Schwere Spielprobleme (%)	4,5	1,0	3,8	1,7

Achtung: Kausalitätsproblem!

Befunde aus Großbritannien

- Anrufer einer Spieler-Hotline in 2007: „Gambling Facility“ -

GamCare (2008)



Das Internet als niedrigschwelliges Hilfeangebot

<https://www.check-dein-spiel.de>

CHECK DEIN SPIEL

INFORMATIONEN

Willkommen bei Check dein Spiel!

Check dein Spiel bietet Betroffenen, Angehörigen und Interessierten Informationen und Beratung rund um das Themenfeld Glücksspiel und Glücksspielsucht.

BZgA

SELBSTTEST

Wenn Sie an Glücksspielen teilnehmen und sich fragen, ob Ihr Umgang damit angemessen ist, können Sie an einem [interaktiven Selbsttest](#) teilnehmen.

ONLINE-
BERATUNG

Die Rubrik [Online-Beratung](#) stellt einen Schwerpunkt von *Check dein Spiel* dar. Wenn Sie mit dem Spielen aufhören wollen, laden wir Sie zur Teilnahme an unserem Beratungsprogramm ein. Zudem haben Sie in dieser Rubrik die Möglichkeit, mit dem Beratungsteam von *Check dein Spiel* direkt in Kontakt zu treten.

HILFEANGEBOTE
VOR ORT

Unter [Hilfeangebote vor Ort](#) können Sie zudem nach Beratungsstellen, Selbsthilfegruppen und Kliniken in Ihrer Nähe suchen.

Check dein Spiel ist ein Projekt der [Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung \(BZgA\)](#) mit Unterstützung durch die [Gesellschaften des Deutschen Lotto- und Totoblocks \(DLTB\)](#).

Kennntnisstand – Ein erstes kritisches Fazit

Die theoretische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Internet-Glücksspielen verweist auf ein vergleichsweise hohes Suchtpotenzial.
Differenzierte Beurteilung einzelner Glücksspielvarianten notwendig!

(Online-)Befragungen mit selbstselektiven Stichproben belegen, dass unter den Online-Zockern vermehrt Problemspieler zu finden sind.
Verallgemeinerungen aufgrund fehlender Repräsentativität problematisch!

Erste epidemiologische Untersuchungen scheinen die mit dem Online-Gambling assoziierten Suchtgefahren zu bestätigen.
Kleine Fallzahlen / Ursache-Wirkungs-Richtung ist ungeklärt!

Die Analyse von Spielverhaltensdaten von „bwin“-Kunden im Zeitverlauf deutet an, dass nur ein geringer Anteil an Spielern ein exzessives Spielverhalten aufweist (z.B. LaBrie et al., 2007; 2008; LaPlante, 2009)
Analyse beschränkt sich ausschließlich auf einen Online-Anbieter!

Ausgewählte Problemfelder im Überblick

Unseriöse und illegale Geschäftspraktiken

z B. Nichtauszahlung von Gewinnen

Unlautere und unfaire Methoden auf Spielerseite

z B. Absprachen beim Poker

Mangel an Spielerschutzmaßnahmen

z B. keine Einsatz- und Gewinnlimits; Fehlen von Informationen zur Glücksspielsucht; kein Selbsttest

Umgehung von Verboten durch bestimmte Personengruppen

z B. durch Minderjährige; gesperrte Spieler

**Verstärkung des Problemausmaßes –
Mehr Glücksspielsüchtige?!**

Regulationsmodelle

Prohibition – Totalverbot für alle Glücksspiele im Internet

Partielle Prohibition – nur Erlaubnis für Spielformen, bei denen das Internet bloß einen zusätzlichen Vertriebsweg darstellt (z.B. bei Abgabe eines Lottoscheins)

Legalisierung / Regulation im Sinne eines Monopols –
Verzicht auf übermäßige Spielanreize und Unterbindung von Wettbewerb

Kontrollierte Marktöffnung –
Lizenzverteilung nach dem Prinzip der Einnahmemaximierung

Freie Marktwirtschaft = Entfesselung des Marktes –
Laissez-faire-Ansatz

Der deutsche Ansatz – Glücksspielstaatsvertrag

§ 4 Allgemeine Bestimmungen

(4) Das Veranstalten und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten

Absatz 4 enthält das **generelle Verbot der Veranstaltung und Vermittlung öffentlicher Glücksspiele im Internet** und erstreckt sich auf alle Arten der im Staatsvertrag geregelten Glücksspiele, insbesondere auf Lotterien, Sportwetten und den Bereich der Spielbanken. Insbesondere vor dem Hintergrund der rechtlich gebotenen Ausrichtung des Wettangebotes am Ziel der Bekämpfung der Wettsucht hat das BVerfG die Möglichkeit der Wettteilnahme über das Internet als bedenklich angesehen, zumal gerade dieser Vertriebsweg **keine effektive Kontrolle des Jugendschutzes** gewährleistet. Die **Anonymität** des Spielenden und das **Fehlen jeglicher sozialen Kontrolle** lassen es unter dem Aspekt der Vermeidung von Glücksspielsucht als notwendig erscheinen, den Vertriebsweg „Internet“ über den Sportwettenbereich hinaus in Frage zu stellen [...]. [Erläuterungen zum GlüStV vom 14.12.2006]

Glücksspielverbot im Internet ...

... Vollzugsdefizite?

Subject: 100 Mio. Euro Sonderverlosung bei Euro Millones

Date: Tue, 15 Sep 2009 18:05:32 +0200

Guten Tag, Tobias Hayer,

100.000.000 Euro oder kurz 100 Mio. Euro! Um diese sagenhafte Gewinnsumme geht es in der großen **Euro Millones Sonderverlosung am Freitag**, dem 18.09.09. Da heißt es mitmachen und gewinnen! Nutzen Sie jetzt die einmalige Chance, sich den Mega-Jackpot mit den richtigen 5 Glückszahlen und 2 Sternen zu sichern!

Jeder Tipp für den 18.09.09 nimmt automatisch an der Ziehung teil. Wird der Jackpot nicht gewonnen, überträgt sich dieser automatisch auf die nächste Ziehung.

Viel Glück wünscht Ihnen
Ihr Team von Tipp24.com

Euro Millones tippen!

Die Zukunft des Online-Gambling

- Ein **Anwachsen der Umsatzzahlen** ist unabhängig von den vorherrschenden regulativen Rahmenbedingungen zu erwarten!
- Alternative **Vertriebswege** wie Mobiltelefone oder das Fernsehen werden an Bedeutung gewinnen!
- Spielformate wie **Wettbörsen** und **Skill Games** versprechen die Märkte der Zukunft zu sein!
- Es ist zukünftig mit einer **steigenden Anzahl an Personen** zu rechnen, die **Probleme im Zusammenhang mit dem Online-Gambling** entwickeln!
- Das Medium „Internet“ stellt zum einen die **Suchtprävention** vor neue Herausforderungen; zum anderen wird es in der **Versorgung von Betroffenen und Angehörigen** eine immer größere Rolle spielen!

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dipl.-Psych. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazerstr. 4
28359 Bremen
Tel. 0421 218-4333
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>