

Glücksspiel im Internet.

Eine unterschätzte Gefahrenquelle für Jugendliche und eine neue Herausforderung für den Jugendschutz

Zahlen, Daten Fakten

Eine Studie des BIMEZ/IFES/Saferinternet aus dem Jahr 2012 zeigt, dass 67% der österreichische Jugendlichen im Alter von 8 bis 10 Jahren einen Zugang zum Internet haben, 39% das Internet täglich nützen und 43% ein Handy/Smartphone zur Verfügung haben. Bei den 3- bis 6-Jährigen nutzen bereits 41% das Internet täglich und die beliebtesten Online-Aktivitäten sind Spielen (43%), Fotos (33%) und Videos (27%) schauen.

Eine Studie zum Glücksspielverhalten von beinahe 4.000 Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 – 18 in Rheinland-Pfalz (Duven et. al. 2012) zeigt auf, dass 64,3% der befragten Jugendlichen schon an Glücksspielen teilgenommen haben und dies bevorzugt in Gaststätten, Spielhallen und im Internet tun. Als häufigste Motive werden genannt: Hoffnung auf Geldgewinn bei Jungen, Neugier bei Mädchen, Freunde spielen, Langeweile. Ca. 6% wurden als problematische bzw. gefährdete SpielerInnen eingestuft.

Betrachtet man das Glücksspiel im Internet, so sind folgende Zahlen und Fakten interessant (Quelle: Jungwirth, Saferinternet.at; Tobias Hayer; projugend 4/2013):

- Es gibt im Internet ca. 3.000 Webseiten weltweit, die Glücksspielangebote vertreiben
- Es existieren ca. 250 unterschiedliche Möglichkeiten des Zahlungsverkehrs
- Der Großteil der Anbieter hat den Geschäftssitz in Steueroasen (Malta, Niederländische Antillen, Gibraltar, ...), in denen das Online-Glücksspiel erlaubt ist
- 80% dieser Anbieter akzeptieren eine Spielteilnahme von Personen aus Österreich und Deutschland

Merkmale von Online-Glücksspielen (vgl. Tobias Hayer; projugend 4/2013)

Bei den Merkmalen von Glücksspielen im Online-Bereich gibt es einerseits *situative* Merkmale:

- Hohe Verfügbarkeit
- Spiel auch um geringe Beträge
- Professionelles Marketing
- Überall (auch von Zuhause) möglich

Diese Merkmale senken vor allem die Hemmschwelle und erleichtern den Einstieg in die Welt des Glücksspiels.

Andererseits gibt es auch *strukturelle* Merkmale:

- Hohe Ereignisfrequenz
- Anonymität
- Viele unterschiedliche BONUS-Features
- Demoseiten
- In-Game-Werbung
- Bargeldloser Zahlungsverkehr möglich
- Unmittelbare Auszahlung

Diese Merkmale wiederum fördern aufgrund des Spieldesigns und der Belohnungsmerkmale vor allem die Kundenbindung und damit das regelmäßige/exzessive Spiel.

Problembereich Jugendschutzgesetz

Betrachtet man das Berliner Jugendschutzgesetz (2008) so fällt auf, dass es keine Regelungen für den Online-Bereich gibt.

Problembereich Altersverifikation

Bei den meisten Anbietern im Onlinebereich wird zwar nach dem Alter gefragt, aber in der Vielzahl der Fälle kann jeder Jugendliche – egal welchen Alters – durch das Tippen der „OK-Taste“ am Spielbetrieb teilnehmen. Nur in wenigen Ausnahmen wird eine korrekte Verifikation des Alters durchgeführt.

Problembereich Zahlungsverkehr

Für Jugendliche ist es sehr einfach, den Zahlungsverkehr im Internet abzuwickeln – ohne genaue Altersangaben zur Person machen zu müssen.

Beispiel „paysafecard“: Die paysafecard ist eine Prepaidkarte, mit der man ohne Angabe von persönlichen Daten im Internet bezahlen kann. Dies geschieht, indem man an einer – eigentlich überall vorhandenen – Verkaufsstelle eine solche Karte erstet und dann mittels eines auf der paysafecard aufgedruckten Codes im Internet bezahlt. Die paysafecard ist ein beliebtes Zahlungsmittel bei bekannten Anbietern aus den Bereichen Game, Social Media & Communities, Musik, Film & Entertainment (Werbung von paysafe).

Die Sache mit dem Gewinn

Beinahe alle süchtigen SpielerInnen haben zu Beginn ihrer Suchtkarriere einen „überdurchschnittlichen, überraschenden“ Gewinn erlebt bzw. oft gewonnen. Diese

Gewinne werden als persönliche Leistung bewertet, immer stärkere Gewinnerwartungen entwickeln sich. Es darf davon ausgegangen werden, dass durch diese Erfolgserlebnisse bei gefährdeten Personen ein möglicherweise vorhandenes Suchtpotential ausgelöst werden kann.

Wissenschaftliche Studie von Automatenspielangeboten im Internet lassen den Schluss zu, dass Auszahlungsquoten im Demo-/Trainingsbetrieb bei einigen Anbietern erheblich von jenen im Realspielbetrieb abweichen (Sévigny et. Al., 2005). Dies bedeutet nichts anderes, als dass anfällige Kinder und Jugendliche quasi „angefixt“ werden.

Jugendliche und Online-Glücksspiel

Jugendliche entwickeln besonders schnell ein ausgeprägtes Suchtgedächtnis.

Die Sucht vereinnahmt psychosoziale Entwicklungsressourcen und ergreift Besitz von jenen Lernregionen im Gehirn, die sich eigentlich dem Erwerb von sozialen, intellektuellen, beruflichen und körperlichen Kompetenzen widmen sollten. Je früher Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung ein problematisches bzw. süchtiges Verhaltensmuster entwickeln, desto schlechter ist die Prognose. (Vergleiche dazu: Kurosch Yazdi: Junkies wie wir, 2013).

Folgerungen/Forderungen

- Das Online-Glücksspiel erleichtert den Einstieg in die Welt des Glücksspiels und birgt vergleichsweise hohe Suchtgefahren
- Die zunehmende Verwischung von Computerspielen und Glücksspielen fördert die Normalisierung des Glücksspiels
- Kinder und Jugendliche sind besonders gefährdet
- Zwingender und dringender Bedarf an nationalen und internationalen gesetzlichen Richtlinien in Hinblick auf den Jugendschutz auch im Online-Bereich

Mag. Andreas Prenn, Leiter der SUPRO – Werkstatt für Suchtprophylaxe
(Vorarlberg/Österreich)