



INTERNETBASIERTES GLÜCKSSPIEL: SPIELANREIZE UND SUCHTGEFAHREN

von Dr. Tobias Hayer

Unabhängig von spezifischen rechtlichen Rahmenbedingungen gewinnen internetbasierte Glücksspielangebote weltweit zunehmend an Bedeutung. Entsprechend liegt die Vermutung nahe, dass die ersten Berührungen mit Glücksspielen oder glücksspielähnlichen Produkten vermehrt im „virtuellen Raum“ erfolgen. Darüber hinaus erweist sich das Online-Glücksspiel aufgrund seiner typischen Charakteristika gerade für Problemspieler als besonders attraktiv. Hauptintention des vorliegenden Beitrages ist es, aus psychologischer Sicht sowohl die mit dem Online-Gambling verbundenen Spielanreize als auch die damit einhergehenden Suchtgefahren sowie ausgewählte Problemfelder näher zu beleuchten.

Internetbasiertes Glücksspiel: Eine kurze Einführung

Internetbasiertes Glücksspiel stellt ein relativ neuartiges Phänomen dar: Erst im Jahr 1995 erfolgte die Schaltung des ersten Internet-Kasinos; drei Jahre später ging der erste Pokeranbieter online. Mittlerweile existieren knapp 3.000 Websites, auf denen um Echtgeld „gezockt“ werden kann (v. a. Kasinospiele, Poker, Sportwetten und Bingo), wobei ein Großteil dieser zumeist privaten Glücksspielunternehmen in Steueroasen wie Malta, den Niederländischen Antillen oder Gibraltar lokalisiert ist. Groben Schätzungen zufolge belaufen sich die Gesamteinnahmen aus Internet-Glücksspielen weltweit inzwischen auf knapp 30 Milliarden Euro, was insgesamt etwa 10 % des gesamten internationalen

Glücksspielmarktes ausmacht (vgl. für weiterführende Informationen zur Historie und Gegenwart des Online-Gambling mit Gainsbury, 2012; Williams et al., 2012). Eine differenzierte Betrachtung dieses Marktsegmentes verdeutlicht die enorme Bandbreite an unterschiedlichen Spielvarianten und -modalitäten: Neben dem internetbasierten Glücksspiel im eigentlichen Sinne lässt sich das „World Wide Web“ zum Beispiel als zusätzlicher Vertriebsweg für offline veranstaltete Glücksspiele nutzen (u. a. in Form der Abgabe eines Lottoscheins). Eine weitere Kategorie bilden Spielangebote im sogenannten Demo- oder Übungsspielbetrieb, bei dem nicht um Echtgeld, sondern um Punkte und damit vermeintlich risikolos gespielt wird. Hierzu zählen auch Glücksspiel-Simulationen bzw. glücksspielähnliche Applikationen auf sozialen Netzwerkseiten (z. B.

Zynga Poker auf Facebook). In jüngster Vergangenheit rückten außerdem Spielvarianten wie Wettbörsen und Skill Games verstärkt in den Fokus. Wettbörsen repräsentieren eine Art „virtuellen Marktplatz“ für das wettbegeisterte Publikum, wo durch das Platziere eigener Wetten gegen andere Personen „gezockt“ werden kann. Sogenannte „Skill Game Sites“ bieten indessen jegliche Form von Geschicklichkeitsspielen, wie Wortspiele, Puzzles, Schach, Billard, bestimmte Karten- und Würfelspiele oder Videospiele an. Auch

hier steht der Wettbewerbscharakter im Vordergrund, da Spielinteressierte zusammengeführt werden, um mit Geldeinsatz in direkten Duellen gegeneinander anzutreten. Schließlich soll nicht unerwähnt bleiben, dass Smartphones, Tablet-PCs und Co. ebenfalls eine Glücksspielteilnahme ermöglichen (Stichwort „Mobile Gambling“).

Unabhängig von der konkreten Ausgestaltung bezieht sich das gemeinsame Element aller Glücksspielangebote im Internet darauf, dass prinzipiell jeder Aufent-

Situationalen Variablen

Hohe Verfügbarkeit und Griffnähe	Internetbasierte Glücksspiele sind jederzeit erreichbar (d. h. 24 Stunden an 7 Tagen die Woche), es gibt weder Schließzeiten noch Kleidervorschriften oder ähnliche Restriktionen. Zudem besteht keine Knappheit des Spielangebots, so wird etwa der „Lieblingsautomat“ niemals von anderen Spielern blockiert.	Primäre psychologische Wirkung: Senkung von Hemmschwellen und Erleichterung des Spieleinstiegs
Geringe Kosten	Internetbasierte Glücksspiele gelten als erschwinglich. Auf der einen Seite entfallen bestimmte Kosten von Offline-Glücksspielen (z. B. Fahrtkosten oder Eintrittsgelder), auf der anderen Seite erlauben Flatrates einen günstigen Zugang zum Internet. Zudem kann um Cent-Beträge „gezockt“ und damit hoher Einsatz vermieden werden.	
Extensive Vermarktung	Diverse Marketingmaßnahmen haben u. a. das Ansprechen von Neukunden zum Ziel. Auszugsweise zu nennen sind Begrüßungsgeschenke, Werbung via E-Mail oder Pop-up-Fenster, TV-Spots und das Sponsoring von Sportmannschaften. Psychologisch gesehen tragen derartige Maßnahmen zur Normalisierung des Glücksspiels bei, etwaige Berühungsängste werden abgebaut.	
Individueller Komfort	Beim internetbasierten Glücksspiel kann der Spielteilnehmer bestimmte Kontextparameter selbst bestimmen (z. B. Sitzplatz, Zimmertemperatur, Kleidung) und damit den eigenen Wohlfühlfaktor nachhaltig erhöhen.	

Strukturelle Variablen

Hohe Ereignisdichte	Internetbasiertes Glücksspiel bietet in der Regel eine hohe Ereignisdichte an (z. B. parallele Pokerspiele an mehreren Tischen; Roulette mit Entscheidungen im Sekundentakt), was ein Abtauchen in die Welt des Glücksspiels fördert (inkl. der Ausblendung von Verlusten).	Primäre psychologische Wirkung: Förderung der Kundenbindung bzw. von Spielexzessen
Kurzes Auszahlungsintervall	Beim internetbasierten Glücksspiel findet die Auszahlung von Gewinnen üblicherweise unmittelbar nach dem Spielabschluss statt, was wiederum eine sofortige Reinvestition wahrscheinlicher macht.	
Anonymität	Internetbasiertes Glücksspiel verläuft ohne den persönlichen Kontakt zu Mitspielern oder Angestellten. Folglich können soziale Kontrollmöglichkeiten nicht greifen bzw. (exzessive) Spielteilnahmen besonders gut verheimlicht werden	
Bargeldloser Zahlungsverkehr	Bargeldlose Zahlungsmittel, wie die Kreditkarte oder Wertkartensysteme, verschleiern den wahren Geldwert und verleiten zu einem gesteigerten Risikoverhalten bzw. multiplen Einsätzen.	
Zahlreiche Bonus-Features	Zahlreiche Bonus-Features, z. B. Bonusspielkapital bei einem entsprechenden Einsatzvolumen, dienen der Kundenbindung und sollen zu weiteren Spielteilnahmen motivieren.	
Demo-Seiten	Demo-Seiten vermitteln Spielanreize auf eine vordergründig harmlose Art und Weise. Werden jedoch, z. B. bei einem Pokerturnier, Erfolgserlebnisse erzielt, dürfte ein Wechsel auf Echtgeldseiten wahrscheinlicher werden. Generell gilt, dass Demo-Seiten in die Grundprinzipien des Glücksspiels einführen und die Affinität zum Glücksspiel verstärken.	

Tabelle 1: Veranstaltungsmerkmale des Online-Gambling und psychologische Implikationen



haltsort als Spielstätte dienen kann: War früher der Gang in die Lottoannahmestelle, die Spielhalle, das Wettbüro oder die Spielbank zwingende Voraussetzung für eine Spielteilnahme, lässt sich heutzutage bequem zu jeder Uhrzeit vom eigenen Wohnzimmer oder Arbeitsplatz aus „zocken“.

Die Besonderheiten des Online-Gamblings: Analyse der Veranstaltungsmerkmale

Grundsätzlich gilt, dass eine umfassende theoretische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Glücksspielen verlässliche Hinweise auf das jeweilige Gefährdungspotential einer Spielform mit sich bringt. In diesem Zusammenhang sind situationale von strukturellen Variablen zu unterscheiden: Während sich situationale Merkmale auf Umgebungsbedingungen beziehen und primär den Spieleinstieg bedingen, umfassen strukturelle Merkmale das konkrete Spieldesign und die damit assoziierten Belohnungskomponenten, die in erster Linie einem regelmäßigen bzw. exzessiven Glücksspielverhalten Vorschub leisten. Im Hinblick auf internetbasierte Glücksspiele erweisen sich insbesondere die in Tabelle 1 aufgelisteten zehn Veranstaltungsmerkmale als bedeutsam (vgl. Hayer et al., 2005; McCormack & Griffiths, 2013).

Empirische Befunde zum Online-Gambling im Überblick

„Obwohl die Forschungsaktivitäten mit Bezug zum Glücksspiel bzw. zur Glücksspielsucht in den letzten Jahren merklich zugenommen haben, weist der Kenntnisstand speziell zum Online-Gambling bemerkenswerte Lücken auf. Aus internationalen Studien ist zumindest bekannt, dass auf Bevölkerungsebene eine kleine aber signifikante Minderheit online „zockt“ (vgl. Gainsbury, 2012).

Typisch für den Internet-Glücksspieler sind das männliche Geschlecht, ein eher jüngeres Lebensalter und ein relativ hohes Bildungsniveau, wobei die Befunde in Abhängigkeit der präferierten Spielform und des Erhebungszeitraumes variieren. In Deutschland konnten in 2009 knapp 9 % der 14- bis 94-jährigen Internetnutzer als Online-Glücksspieler eingestuft werden. Auch hier überwiegt der Anteil der Männer deutlich (Männer: 13,5 % vs. Frauen: 4,6 %; Beutel et al., 2011).

Des Weiteren lassen sich der Monographie von Hayer

(2012) folgende Kernaussagen zum Thema „Adoleszenz und Online-Glücksspiel“ entnehmen:

- a) grob geschätzt haben international ca. 4 % aller Jugendlichen in den letzten 12 Monaten Geld für Online-Glücksspiele ausgegeben;
- b) der reine Online-Glücksspieler ist so gut wie nicht existent, vielmehr „zocken“ adoleszente Online-Glücksspieler zugleich im terrestrischen Bereich (gilt auch für Erwachsene);
- c) unter den Heranwachsenden mit Internet-Glücksspielerfahrung findet sich ein erhöhter Anteil von Problemspielern (gilt auch für Erwachsene);
- d) Demospiele im Internet erfreuen sich vor allem im Jugendalter großer Beliebtheit;
- e) eine allgemeine dysfunktionale Nutzung des Internets korreliert mit einer exzessiven Nachfrage nach Online-Glücksspielen.

Exemplarisch für den stetig wachsenden Stellenwert von Online-Glücksspielen soll an dieser Stelle die Untersuchung von Ólason et al. (2011) mit 1.537 isländischen Schülern im Alter von 13 bis 18 Jahren zitiert werden, nach der die 12-Monats-Prävalenz einer Online-Glücksspielteilnahme in 2007/08 bei 24,3 % lag. Im Vergleich dazu konnten in 2003 bzw. 2004 lediglich 2 % dieser Altersgruppe als Online-Glücksspieler bezogen auf das vorangegangene Jahr erfasst werden. Für Deutschland und eine Stichprobe von 3.967 Schülern (12- bis 18-jährig) aus Rheinland-Pfalz stellten Duven et al. (2011) in Einklang damit fest, dass zu den bevorzugten Orten einer Spielteilnahme – neben der Gaststätte und der Spielhalle – das Internet gehört. Nach Motschmann et al. (2011) und ihrer Befragung von 2.553 Schülern (12- bis 25-jährig) aus allgemein- und berufsbildenden Schulen in Schleswig-Holstein haben sich 13,5 % schon einmal an Online-Glücksspielen mit Geldeinsatz beteiligt. Von dieser Subgruppe war knapp die Hälfte (44,4 %) minderjährig und damit nicht spielberechtigt. Im Allgemeinen sollte es nicht verwundern, wenn sich die Glücksspielaktivitäten gerade von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Zukunft zunehmend ins Internet verlagern würden.

Weitere Problemfelder im Brennpunkt

Demospiele als verkappte Glücksspiele

Als Forschungsthema bislang kaum Berücksichtigung fanden die bereits erwähnten Demo- bzw. Spielgeld-



seiten und ihre Rolle im Rahmen individueller Entwicklungsverläufe. Derartige Angebote können grundsätzlich als Trainingsprogramme für zukünftige Glücksspieler angesehen werden, die Neugierde entfachen und den Einstieg in eine Spielerkarriere anbahnen. Erste korrelative Forschungsbefunde deuten einen solchen Zusammenhang zwischen der Nutzung von Demoseiten und Teilnahmen an „echten“ Glücksspielen sowie der Entwicklung glücksspielbezogener Probleme bei Heranwachsenden an, ohne jedoch Aussagen zu kausalen Wirkmechanismen treffen zu können (vgl. Griffiths et al., 2012). Zu problematisieren sind in diesem Kontext vor allem die unrealistisch hohen Auszahlungsquoten im Demospielbetrieb bei einigen Websites (z. T. sogar über 100 %; Sévigny et al., 2005), die trügerische Vorstellungen hinsichtlich der tatsächlichen Gewinnchancen im Spiel um Echtgeld evozieren. Derweil belegt eine aktuelle experimentelle Studie von Bednarz et al. (2013), dass die Teilnahme an Demospielen zu steigenden Glücksspielaktivitäten führt und zwar unabhängig davon, ob im Punktespiel gewonnen wurde oder nicht. Offenbar macht Übung in diesem Fall nicht den Meister, sondern womöglich auf lange Sicht arm.

Gaming und Gambling: „Spiele-Konvergenz“

Ebenfalls aus der Perspektive des Jugendschutzes kritisch zu begleiten ist die fortschreitende Verwischung der Grenzen zwischen „Gaming“ ([Computer-]Spiele) und „Gambling“ (Glücksspiele), die sowohl wichtige gesundheitspolitische als auch regulatorische Fragen aufwirft (vgl. King et al., 2010). So kann mittlerweile unter anderem über spezielle Internetportale auf den Ausgang von Videospiele gewettet werden (konsolenbasiertes [Glücks-]Spiel; s. exemplarisch FIFA 13 auf www.virgingaming.com). Ohnehin lässt sich beobachten, dass eine immer größere Anzahl von Computerspielen klassische Glücksspielelemente unterschiedlicher Art aufweist. Ein Paradebeispiel verkörpert Far Cry 3, ein Computerspiel aus dem Genre der Ego-Shooter: Obwohl der Überlebenskampf naturgemäß im Mittelpunkt des Geschehens steht, kann zwischendurch gepokert und sogar ein „Achievement“ namens „Poker Bully“ erworben werden. Zusammengefasst dürfte dieser Entwicklungstrend folgende Auswirkungen nach sich ziehen:

- a) die Erhöhung der sozialen Akzeptanz von Glücksspielen vor dem Hintergrund ihrer Omnipräsenz;
- b) die Verschleierung der mit Glücksspielen assoziierten Suchtgefahren aufgrund ihrer normativen Darstellung;

- c) das Hervorrufen eines fehlerbehafteten Verständnisses von Glücksspielen;
- d) die Verschiebung des Erstkontakalters mit Glücksspielen und glücksspielähnlichen Produkten in Richtung Kindheit bzw. Frühadoleszenz;
- e) die generelle Steigerung der Attraktivität von Glücksspielen.

Spielerschutz: Wie erkenne ich einen Problemspieler im Internet?

Unabhängig von diesen Gefahren bietet das Internet zugleich einmalige Chancen im Hinblick auf einen

DSM-IV-Kriterien	Möglichkeit der Identifikation im Online-Bereich
Vereinnahmung durch das Glücksspiel	insbesondere über Variablen wie Spieldauer, Spielhäufigkeit und Spielintensität operationalisierbar
Toleranzentwicklung	impliziert eine Veränderung des Spielverhaltens und kann sich über eine (graduelle) Steigerung des Einsatz- und Zeitvolumens äußern
Kontrollverlust	bestenfalls über eine hohe Spielvariabilität (z. B. abwechselnde Phasen heftigen „Zockens“ und Abstinenz) bzw. singuläre Spielzexesse abzubilden
Entzugsähnliche Erscheinungen	wenn überhaupt indirekt über aggressiv gefärbte Verbalisierungen in Chat-Räumen oder E-Mail-Beschwerden zu erfassen
Dysfunktionales Coping / Realitätsflucht	nicht ohne Weiteres möglich
Chasing-Verhalten (den Verlusten „hinterherjagen“)	über bestimmte Spielmuster vergleichsweise gut identifizierbar (z. B. über die Erhöhung der Einsätze oder die Steigerung des Risikos nach [größeren] Verlusten)
Belügen von Bezugspersonen	nicht ohne Weiteres möglich
Beschaffungsdelinquenz	nicht ohne Weiteres möglich
Weiterspielen trotz negativer Folgen	nicht ohne Weiteres möglich
Bail-Out („Freikaufen“)	quasi nicht möglich (Ausnahme: andere Personen füllen den Account eines Spielers regelmäßig wieder auf)

Tabelle 2: DSM-IV-Kriterien pathologischen Glücksspielverhaltens und ihre Übertragbarkeit auf den Online-Bereich



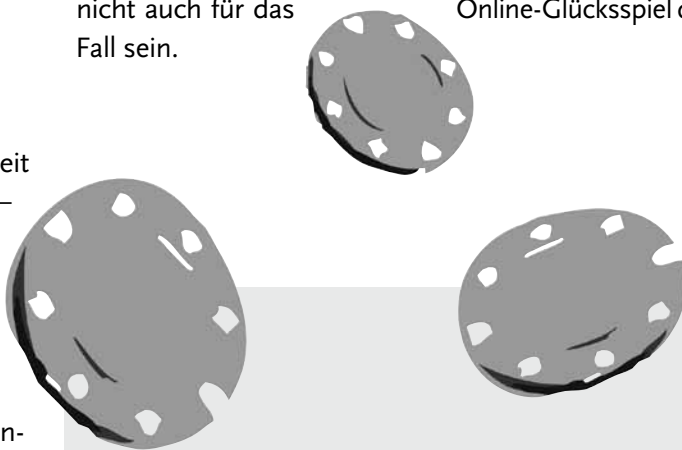
effektiven Spielerschutz. So wird zum Beispiel plattformenspezifisch praktisch jeder Mausklick erfasst und das individuelle Spielverhalten entsprechend lückenlos aufgezeichnet. Dieser Datenpool ließe sich – zumindest theoretisch – heranziehen, um auf der Basis von wohldefinierten Risikoparametern in einem ersten Schritt möglichst verlässlich auf eine Glücksspielproblematik rückzuschließen und daran anknüpfend in einem zweiten Schritt passgenaue Interventionen zu implementieren. Eine allgemeine Schwierigkeit besteht in der Übertragung der gängigen Symptome eines fehlangepassten Glücksspielverhaltens auf das Online-Segment. In Anlehnung an Griffiths und Whitty (2010) gibt Tabelle 2 einen Überblick darüber, welche Kriterien aus dem Diagnostischen und Statistischen Manual Psychischer Störungen (DSM-IV) sich überhaupt online manifestieren können. Dabei wird deutlich, dass bestimmte Indikatoren des „Pathological Gambling“, die primär Folgen des exzessiven Spielverhaltens umfassen (u. a. das Erleben von entzugsähnlichen Erscheinungen, beschaffungsdelinquentes Verhalten und das Belügen von Bezugspersonen), auf Selbsteinschätzungen fußen und nicht ohne Weiteres im Internet dokumentiert werden können. Im Gegensatz dazu lassen sich gewisse Parameter wie Vereinnahmung, Toleranzentwicklung und Chasing-Verhalten relativ gut über das Online-Spielverhalten demaskieren. Darüber hinaus schafft eine umfassende Detailanalyse individuumsbezogener Daten die Option, Entwicklungsdynamiken im Zeitverlauf zu identifizieren und gänzlich neue Risikomarker abzuleiten. Welche Merkmale letztlich mit der besten Prognosegüte einhergehen und ob bestimmte Parameter auch im Demospielbetrieb von Relevanz sind, muss zukünftige Forschung klären.

Ausblick

Trotz gesetzlicher Verbote hat die Vergangenheit zweifelsfrei gezeigt, dass – nicht nur in Deutschland – weiterhin online „gezockt“ wird. Infolgedessen ist eine zum Teil sehr kontrovers geführte Diskussion um das bestmögliche Regulationsmodell in Bezug auf internetbasierte Glücksspiele entbrannt. Der zum 01.07.2012 in Deutschland in Kraft getretene Glücksspieländerungsstaatsvertrag (GlüÄndStV) untersagt zwar generell das Veranstellen und Vermitteln von Glücksspielen im Internet, lässt aber Ausnahmen für Lotterien und Sportwetten zu. Gerade die Teilliberalisierung des Sportwettmarktes für Privatanbieter

mit der Vergabe von bis zu 20 Konzessionen sorgte ungeachtet der Berücksichtigung von ausgewählten Spielerschutzmaßnahmen (u. a. Limitierung des Höchsteinsatzes auf 1.000 Euro pro Monat; Ausschluss Minderjähriger und gesperrter Spieler vom Spielbetrieb; Verbot bestimmter Wettformen) für Kritik. So wird mit der partiellen Marktöffnung eine Wettbewerbssituation zwischen den Anbietern geschaffen, die zwangsläufig mit einer Erhöhung der Spielanreize einhergeht und die nachhaltige Umsetzung von proaktiven Präventionsmaßnahmen erschwert (Böning et al., 2013). Inwiefern dieses „Feld-Experiment“ tatsächlich die Zielvorgabe in Form einer „Rekanalisierung“ (d. h. Rückführung des Schwarzmarktes in die Legalität) erfüllt, ist daher anzuzweifeln.

Schließlich besteht darüber hinaus zum einen deutlicher Regulationsbedarf in Bezug auf diejenigen Spielangebote, die Glücksspiele simulieren, ohne dafür Geldeinsätze zu verlangen. Obwohl derartige Demo- oder Übungsspiele per Definition kein Glücksspiel darstellen, ergäbe eine regulatorische Gleichbehandlung aus Gründen des Jugend- und Spielerschutzes durchaus Sinn. Zum anderen verweisen die vorliegenden Forschungsbefunde in ihrer Gesamtheit auf die Notwendigkeit, verschiedene Strategien der Verhaltensprävention umzusetzen. Explizit zu nennen sind lebensweltnahe Ansätze, die sich an wohldefinierte Zielgruppen (u. a. Jugendliche) richten und über die Suchtgefahren des (internetbasierten) Glücksspiels aufklären. In diesem Zusammenhang darf nicht übersehen werden, dass das Internet auf vielfältige Weise als Präventions- und Interventionstool fungieren kann. Wenngleich die Neuen Medien mittlerweile eine dominierende Rolle im Alltagsleben vieler Menschen spielen, sollte dies nicht auch für das Online-Glücksspiel der Fall sein.



Eine ausführliche Literaturliste zu diesem Artikel finden Sie unter www.bayern.jugendschutz.de/projugend/Uebersicht.aspx