

LITERATURREFERAT

Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet

Einleitung

Durch den technischen Fortschritt werden Glücksspiele im Internet – Online-Gambling – zunehmend attraktiver und für immer mehr Personen zugänglich. Diese Form des Glücksspiels, die in erster Linie von Privatunternehmen angeboten wird, hat sich inzwischen etabliert, obwohl in Deutschland Glücksspiele nach § 284 StGB grundsätzlich nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle veranstaltet werden dürfen. Durch die beachtlichen Zuwachsraten im Hinblick auf die Anzahl der Spieler und den Gesamtumsatz kommt den Glücksspielen im Internet eine hohe ökonomische Bedeutung zu. Zugleich wird mit dem Online-Gambling die Politik vor neue Herausforderungen gestellt, da sich die Regulationsmöglichkeiten bei diesem grenzüberschreitenden Produkt von lokal gebundenen Angeboten unterscheiden.

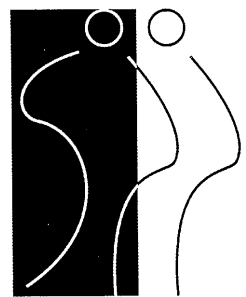
Die spezifischen Charakteristika des Glücksspiels im Internet und die damit verbundenen Risiken und Gefahren stellen allerdings auch Klinische Psychologen, Mediziner und Sozialarbeiter vor neue Aufgaben. Vor allem die leichte Verfügbarkeit sowie die schnelle Abfolge der Spiele lassen auf ein vergleichsweise hohes Gefährdungspotenzial für bestimmte Spielergruppen schließen. Zudem wird der Spielerschutz bei problematischem Spielverhalten derzeit bestenfalls untergeordnet behandelt.

Im Folgenden wird ein Einblick in das gesellschaftlich relevante Phänomen des Glücksspielens im Internet gegeben. Zudem werden die strukturellen Merkmale dieses Spieltyps mit dem damit einhergehenden Gefährdungspotenzial dargestellt. Im Anschluss daran werden Maßnahmen des Spielerschutzes angeführt, deren Implementierung gerade auch im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet sinnvoll erscheint, um den voraussichtlich ansteigenden Prävalenzraten problematischen Spielverhaltens nachhaltig entgegenzuwirken.

Glücksspiele im Internet – Aktuelle Trends

1995 wurde das erste Online-Kasino („Internet-Casino Inc.) eröffnet. Damit war es zum ersten Mal möglich, ohne einen direkten persönlichen Kontakt zur Anbieterseite an einem Glücksspiel teilzunehmen. Die Nutzung des Spielangebots kann grundsätzlich durch jede Person erfolgen, die über einen Internet-Zugang verfügt. Das sind derzeit in Deutschland ca. 58% aller Bundesbürger über 14 Jahren ([N]ONLINER Atlas 2006; <http://www.nonliner-atlas.de>).

Durch die technischen Neuerungen müssen inzwischen für die Spielerteilnahme keine Programme auf dem Benutzerrechner mehr installiert werden, die Teilnahme erfolgt in der Regel webbasiert (JAVA) über ein Benutzerkonto. Damit ist der Spieler nicht mehr an einen Computer gebunden, sondern kann das Spielangebot über die Website des Spieleanbieters weltweit nutzen. Die Bezahlung der Spiele bzw. des Einsatzes erfolgt zumeist im Vorfeld der Spielerteilnahme, indem ein bestimmter Geldbetrag über die Kreditkarte oder ein alternatives Zahlungssystem, z.B. NETeller, Paysafecard oder Paybox, eingezahlt wird. Zudem tragen die Verbesserung der Datenübertragungsgeschwindigkeiten und die moderne Software und Hardware dazu bei, ein realistisches Kasinoambiente abzubilden oder das Design von Automaten spielen attraktiv zu gestalten. Dies ist ein weiterer Grund für die rapide wachsenden Umsatzzahlen in diesem Segment.



Bayerische Akademie für Suchtfragen

in Forschung und Praxis BAS e.V.

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089-530 730-0
Fax: 089-530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern



Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für Suchtfragen in Forschung und Praxis e.V. (BAS)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für Therapieforschung
www.ift.de

Landesarbeitsgemeinschaft der freien Wohlfahrtspflege in Bayern (LAGFW)
www.lagfw.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München
info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

BAS e.V. (VR 15964)

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
Konto-Nr. 8890100
BLZ 700 205 00

1. Vorsitzender:
PD Dr. med. Norbert Wodarz
2. Vorsitzender:
Prof. Dr. Dr. Dr. Felix Tretter
Schatzmeister:
Bertram Wehner, Dipl.-Sozialpäd. (FH)

Vorstandsmitglieder:
Christiane Fahrnbacher-Lutz,
Apothekerin
Dr. rer.soc. Christoph Kröger,
Dipl.-Psychologe
Ehrevorsitzender: Prof. Dr. med. Jobst Böning

Derzeit wird nach vorsichtigen Angaben von ca. 2.500 Websites mit Glücksspielangeboten ausgegangen, die im Jahr 2005 Gesamtumsätze von knapp 12 Milliarden US-Dollar verbuchen konnten. Bis 2010 wird mit einer Verdopplung des Umsatzes auf über 24 Milliarden US-Dollar gerechnet. Ergebnisse des Internetmarktforschungsinstituts Nielsen/NetRatings zeigen, dass im Februar 2005 knapp 4,3 Millionen Internetsurfer Glücksspielwebsites besucht haben. In Deutschland wurden im Jahr 2005 etwa 3,3 Milliarden Euro für Glücksspiele im Internet eingesetzt, was einem Plus von rund 35% entspricht.

Es ist davon auszugehen, dass mit der weiteren Verbreitung des Internets und der wachsenden Nutzerkompetenz weitere Kundenkreise erschlossen werden. Zudem steigt das Vertrauen in Transaktionen im Internet sowie die subjektiv empfundene Seriosität der Anbieter. Die Möglichkeit der Spieleteilnahme im „Fun-“, „Demo-“ oder „Trainings-Modus“ ohne Geldeinsatz ist ein weiterer wesentlicher Punkt bei der Akquirierung neuer Spieler. Die Anbieter der Glücksspielwebsites haben ihren Sitz häufig in Ländern, in denen das Online-Gambling toleriert und primär wegen der Steuerabgaben als lukrative Einnahmequelle gesehen wird. Entsprechend operiert ein Großteil der privaten Kasino-Anbieter von der Karibik aus.

Auch staatlich konzessionierte Glücksspielangebote wurden auf das Internet ausgedehnt. Am weitesten fortgeschritten war hierbei der Deutsche Lotto- und Totoblock. Als Vorreiter für die Spielbanken führte die Spielbank Hamburg am 28. Oktober 2002 ein Online-Roulette ein, bei dem eine Web-Kamera den Spielablauf live und in Echtzeit übertrug. Das Hamburger Verfassungsgericht stufte dies allerdings als rechtswidrig ein (Az.: HverfG 10/02), da es mit dem Hamburger Spielbankengesetz nicht vereinbar war und aufgrund der fehlenden Präsenz der Spielteilnehmer kein hinreichender Spielerschutz gewährleistet werden konnte. Im Gegensatz dazu vergab Hessen – nach einer Änderung des Hessischen Spielbankengesetzes – eine Konzession für ein Online-Roulette an die Spielbank Wiesbaden, die ab dem 15. Juli 2004 nach Hamburger Vorbild Spiele online durchführte. Im Schnitt besuchten 2005 etwa 220 Kunden täglich diese Internetplattform.

Das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen

Der Spielanreiz und damit das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen lässt sich im Wesentlichen über die nachfolgenden zehn Kriterien bestimmen:

- *Verfügbarkeit und Griffnähe:* Die Spiele können von zu Hause oder vom Arbeitsplatz aus bequem und kostengünstig sowie ohne Kleidervorschriften erreicht werden. Zudem gibt es keine Knappheit der bevorzugten Spielform, da diese nicht durch einen Mitspieler blockiert werden kann. Eine Spieleteilnahme ist auch unter Drogeneinfluss oder für nicht-spielberechtigte Minderjährige möglich.
- *Ereignisfrequenz:* Für die Spiele im Internet ist eine hohe Anzahl von Spielen pro Zeitintervall typisch. Künftige Erfolge nach vorangegangenen Verlusten werden so rasch in Aussicht gestellt, wodurch die Zeitspanne des Verlussterlebens drastisch verkürzt wird. Der hohe Aktivationsgrad wird vom Spieler im Sinne eines „Kicks“ oder Rauschzustands wahrgenommen und als positiv bewertet.
- *Interaktivität:* Die (inter)aktive Einbindung der Spielteilnehmer fördert die Illusion einer Kontrolle über den Spielablauf. Dies kann unter Umständen einen vermehrten Zeit- und Geldaufwand zur Folge haben.
- *Bargeldloser Zahlungsverkehr:* Durch den bargeldlosen Zahlungsverkehr findet eine Verschleierung des Geldwerts statt, was zu einem gesteigerten Risikoverhalten verleiten und die Gefahr des Kontrollverlustes erhöhen kann. Zudem verliert der Spieler schnell den Überblick über den Gesamteinsatz.
- *Anonymität:* Durch die Anonymität – es finden keine persönlichen Kontakte zu Mitspielern oder Angestellten statt – sind soziale Hemmungen leichter überwindbar. Online-Gambling kann auch von Personen genutzt werden, die sich offline nicht in Spielstätten trauen. Auch müssen keine (in-)formellen Sanktionen, etwa bei zu langsamer Spieleteilnahme oder unangemessenen Gefühlsäußerungen gefürchtet werden. Zudem erleichtert die Privatsphäre die Verheimlichung des Spielverhaltens sowie der Einsätze und es findet keine soziale Kontrolle durch außenstehende Personen statt.

- *Realitätsflucht*: Durch die hohe Ereignisfrequenz und die Anonymität bietet das Online-Gambling ein geeignetes Mittel zur Ablenkung von Alltagsorgen, Konflikten und Stress.
- *Abbau von Hemmschwellen*: Über Simulationsspiele wird eine Vertrautheit mit dem Spielformat hergestellt. Dies erleichtert den Erstkontakt, stellt einen kundenfreundlichen Einstieg dar und lässt die Grenzen zwischen Spielen und Spielen um Geld verschwimmen. Auch die Anonymität, das Spielen in vertrauter Umgebung, der Verzicht auf Ausweiskontrollen oder Kleiderordnungen o.ä. tragen zum Abbau von Hemmschwellen bei.
- *Vielfalt der Angebotspalette*: Inzwischen umfasst die Angebotspalette im Internet ein breites Spektrum an Spielformen und Einsatzmöglichkeiten, die durch Einzel- oder Mehrspielermodi, Chat-Rooms oder Informationsmaterialien erweitert werden.
- *Vermarktung*: Durch die Selbstdarstellungen der privaten Anbieter („höchste Auszahlungsquote“, „die meisten Spielteilnehmer“), durch E-Mail-Verteiler sowie durch Begrüßungsgeschenke, Boni oder spezielle Angebote werden Spielteilnehmer geworben und an das Angebot gebunden. Zudem werden sogenannte „Mega-Tags“ hinterlegt, die als Schlagwörter im HTML-Code von Websites auftauchen und bei der Benutzung von Internet-Suchmaschinen erkannt werden.
- *Kundenfreundliche Angebote*: Durch die geringeren Betriebs- und Investitionskosten sind Anbieter von Online-Glücksspielen in der Lage, günstigere Auszahlungsquoten und benutzerfreundlichere Spielformen (z.B. Roulette ohne Null) anzubieten. Im Konkurrenzkampf um die Marktanteile wird die Attraktivität der Angebote laufend verbessert, z.B. durch eine Erweiterung des Angebotsortiments oder die Erschließung weiterer Vertriebswege, etwa durch die Spielteilnahme per Mobiltelefon.

Ausgehend von den theoretischen Überlegungen lässt sich somit begründen, warum das Gefährdungspotenzial von Glücksspielen im Internet als besonders hoch einzustufen ist. Bislang mangelt es allerdings noch an entsprechenden empirischen Forschungsbefunden. Eine Pilotstudie in Form einer Online-Befragung von Personen, die im Internet Glücksspiel aufsuchen, konnte eine Prävalenzrate problematischen Spielverhaltens von 42,7% belegen (Wood/Williams 2005). Ein weiteres Indiz für das Gefährdungspotenzial von Online-Gambling zeigt sich in den Befunden des britischen Wohlfahrtsverbandes GamCare. Über 10% der Anrufer bei der von GamCare betriebenen Telefonhotline geben an, überwiegend über das Internet an Glücksspielen teilzunehmen. Auch die Inanspruchnahme der Selbstsperroptionen bei Anbietern von Glücksspielen im Internet lässt Rückschlüsse auf die mit dieser Spielform einhergehenden Gefahren zu: bei einem der führenden Betreiber von Online-Glücksspielen ließen sich 2005 über 4.800 Personen sperren. Da es sich beim Online-Gambling noch um eine sehr neue Spielform handelt und Erfahrungen mit anderen Glücksspielen zeigen, dass die Entwicklung von glücksspielbezogenen problematischen Erlebens- und Verhaltensweisen gewöhnlich mehrere Jahre dauert, ist damit zu rechnen, dass das Problemausmaß erst mit einer gewissen Verzögerung sichtbar und dokumentierbar ist.

Schlussfolgerungen

Aufgrund ihrer strukturellen Merkmale sind Glücksspiele im Internet als ein Produkt mit besonderen Risiken anzusehen. In Zukunft ist wohl mit einer ansteigenden Zahl an Personen zu rechnen, bei denen das Spielen im Internet ausschließlich oder zusätzlich zu einer psychischen Belastung wird. Gerade für Personen, die lokale Spielstätten nicht aufsuchen würden/dürfen, wie Personen mit langen Anfahrtswegen zu einer Spielstätte, Personen mit körperlichen Beeinträchtigungen oder Minderjährige sowie gesperrte Spieler, hat das Spielen im Internet einen besonderen Anreiz.

Für die Suchtprävention stellt das Spielen im Internet eine besondere Herausforderung dar. Diese Glücksspielform bietet aber gleichzeitig viele Möglichkeiten für Spielerschutzmaßnahmen, z.B. über die Möglichkeit der lückenlosen Aufzeichnung des Spielverlaufs und damit die automatisierte Erfassung bestimmter Indikatoren problematischen Spielverhaltens als Ausgangspunkt für die Kontaktaufnahme durch geschulte Fachkräfte.

Glücksspiele im Internet – Ausgewählte Möglichkeiten des Spielerschutzes.

- Verpflichtung zur persönlichen Anmeldung durch Vorlage eines Personalausweises bei Einrichtung eines Spielkontos
- Verbot der Spielteilnahme im Demo-/Trainingsmodus für Personen unter 18 Jahren
- Deutlich sichtbare Informationen zum Spielangebot im Sinne des Verbraucherschutzes: Aufklärung über die Risiken; Informationen zur Gewinnwahrscheinlichkeit; Integration von Hinweisen, die ein kontrolliertes Spielverhalten fördern
- Individuelle Festlegung der maximalen Einsatz-, Gewinn- und Verlusthöhe sowie der Gesamtspieldauer (pro Tage/Woche) im Vorfeld der Spielteilnahme
- Benutzung eines einzigen Spielkontos sowie einer einzigen Kreditkarte pro Spielteilnehmer
- In regelmäßigen Abständen erscheinende Anzeige der Gesamtspielzeit, der getätigten Einsätze und der erzielten Gewinne bzw. Verluste
- Einbau von Realitätsüberprüfungen: Unterbrechung einer kontinuierlichen Spielteilnahme über interaktive Dialogfenster nach einer bestimmten Zeitspanne; zusätzliches Bestätigen eines ungewöhnlich hohen Spieleinsatzes
- Unterbindung einer zu raschen Spielgeschwindigkeit
- Verbot von gezielten Manipulationen des Spielablaufs sowie von Lockangeboten, die zum Spielen animieren sollen (z.B. kostenloses Startkapital)
- Restriktionen bezüglich der Produktvermarktung, z.B. Verzicht auf Werbung mit Aufforderungscharakter
- Bereitstellung von umfassenden Materialien zur Glücksspielsucht inklusive Verweisen auf Spieler-Versorgungseinrichtungen, einem Test zur Beurteilung des eigenen Spielverhaltens und der Möglichkeit des Herunterladens von spezieller Software, mit der der Zugang zu Glücksspielseiten blockiert werden kann
- Überwachung der Spielaktivitäten: Früherkennung des problematischen Spielverhaltens anhand von Aufzeichnungen des Spielverlaufs unter Berücksichtigung des Datenschutzes als Ausgangspunkt für die persönliche Kontaktaufnahme durch geschulte Fachkräfte (Verpflichtung zum Ausschluss von Kunden mit einem problematischen Spielverhalten)
- Möglichkeit der Selbstsperre durch den Spieler oder der Fremdsperre durch den Anbieter einschließlich einer Vernetzung der Sperrdateien off- und online
- Kontinuierliche Evaluation der Spielerschutzmaßnahmen mit dem Ziel der Effektivitätsoptimierung

Von der Betreiberseite aus lässt sich derzeit wenig Bereitschaft erkennen, Maßnahmen zum Spielerschutz umzusetzen. Es zeigen sich im Gegenteil mehr profitorientierte Vorgehensweisen, die den Präventionszielen und der Gefahrenabwehr grundlegend widersprechen, wie bspw. eine starke Abweichung der Auszahlungsquoten zwischen Demo- und Realspielbetrieb zur Anwerbung von Neukunden.

Letztlich werden sich die Gefahren des Online-Gamblings nur durch rechtliche Rahmenbedingungen minimieren lassen. Momentan werden auf internationaler Ebene Regulationsmodelle diskutiert, die von einem grundsätzlichen Verbot bis zu einer uneingeschränkten Öffnung des Marktes reichen. So ist bspw. in Großbritannien mit dem Gambling Act das Glücksspielrecht im Allgemeinen liberalisiert und das Online-Gambling reguliert. In Amerika dagegen ist das Glücksspielen im Internet bzw. die finanzielle Transaktion zwischen US-Bürgern und Online-Glücksspielbetreibern verboten („Unlawful Internet Gambling Enforcement Act“). Eine weitere Möglichkeit zur Eindämmung von Glücksspielen im Internet wird in Australien angewendet: durch spezielle Filterprogramme werden bestimmte Websites blockiert, was zu einer Reduzierung, nicht aber zu einer vollständigen Verhinderung von Glücksspielen im Internet führt. Als Argument gegen die Zweckmäßigkeit eines Verbots von Online-Gambling lässt sich anführen, dass das Mittel der Prohibition im Suchtbereich in der Regel die Zielvorgaben verfehlt hat. Abschließend ist festzustellen, dass das Thema Glücksspielen im Internet von internationalen Organisationen wie den Vereinten Nationen bislang nur mit geringer Aufmerksamkeit verfolgt wird.

Quelle: Hayer T, Bachmann M, Meyer G (2005). Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. Wiener Zeitschrift für Suchtforschung 28 (1/2): 29-41.

Die hier vorgestellten Texte Dritter geben die Meinungen der vorgestellten Autoren und nicht unbedingt die Meinung der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern wider.