

## Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet

### Pathological internet gambling

Tobias Hayer (1), Meinolf Bachmann (2), Gerhard Meyer (1)  
 (1) Universität Bremen Institut für Psychologie und Kognitionsforschung (IPK)  
 (2) Bernhard-Salzmann-Klinik Gütersloh

#### Zusammenfassung

*Im Zuge des technologischen Fortschritts gewinnen Glücksspiele, die zumeist von Privatunternehmen über das Internet angeboten werden, zunehmend an Bedeutung. Mit dieser neuartigen Dimension des Glücksspiels wird erstmalig zu jeder Uhrzeit eine Spielteilnahme vom eigenen Wohnzimmer oder Arbeitsplatz aus ermöglicht. Während das Online-Gambling stetige Umsatzzuwächse erfährt, muss aus der Perspektive der Suchtprävention vor den mit dieser Glücksspielform verbundenen Risiken gewarnt werden. Aufgrund von strukturellen Merkmalen wie der leichten Verfügbarkeit, der hohen Ereignisfrequenz und der Möglichkeit einer anonymen Spielteilnahme bergen Glücksspielangebote im Internet ein besonderes Gefährdungspotenzial. Da bislang auf die Implementierung von Maßnahmen des Spielerschutzes weitgehend verzichtet wurde, ist zukünftig vermehrt mit Spielern zu rechnen, die das Online-Gambling als problembehaftet erleben. Erste empirische Befunde, Erfahrungen aus dem Versorgungssektor sowie die dargestellte Kasuistik untermauern diese Einschätzung. Falls eine effektive Kontrolle des Zugangs zu Online-Glücksspielangeboten nicht zu realisieren wäre, müsste eine restriktive Zulassung von Glücksspielen im Internet unter staatlicher Kontrolle angestrebt werden. Diese regulativen Rahmenbedingungen würden am ehesten eine auf Risikominimierung ausgerichtete Ausgestaltung des Angebots erlauben und damit dem Gedanken des Spielerschutzes in proaktiver und nachhaltiger Weise Rechnung tragen.*

#### Schlüsselwörter

*Internet-Glücksspiel, Spielsucht, pathologisches Spielverhalten, Spielerschutz*

#### 1. Einleitung

Glücksspiele wie Roulette, Automaten Spiele (hierunter fallen sowohl die Glücksspielautomaten der Spielbank-Dependancen als auch die gewerblichen Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit), Sportwetten und Lotterien stellen für die meisten Spielteilnehmer eine harmlose Form der Freizeitbeschäftigung dar, die mit Unterhaltung, Spaß

und Spannung assoziiert ist. Gleichwohl findet sich ein nicht unerheblicher Anteil an Spielern, deren exzessives Spielverhalten pathologische und behandlungsbedürftige Züge annimmt. Da Glücksspiele – ähnlich wie der Konsum bestimmter Drogen – Erregungs-, Rausch- und Glückszustände erzeugen können, lässt sich ein eskalierendes Spielverhalten als stoffungebundene Abhängigkeitserkrankung verstehen, die im deutschen Sprachraum als (Glücks-)Spielsucht oder pathologisches Spielverhalten bezeichnet wird. Im Vordergrund der Symptomatik steht die ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Glücksspiel, ein intensives, nur schwer zu kontrollierendes Verlangen nach einer Spielteilnahme sowie eine anhaltende Spielbeteiligung trotz negativer individueller und sozialer Konsequenzen (Meyer/Bachmann 2005). Eine Vielzahl an Forschungsbefunden sowie Erkenntnisse aus der medizinischen Rehabilitation führten schließlich Anfang 2001 in Deutschland dazu, dass das pathologische Spielverhalten durch die Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger als rehabilitationsbedürftige Krankheit anerkannt wurde.

In Deutschland dürfen Glücksspiele nach § 284 StGB prinzipiell nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle veranstaltet werden. Der mit dieser Monopolisierung des Glücksspielwesens verknüpfte Schutzzweck soll dem Gefährdungspotenzial von Glücksspielen gerecht werden. Ein aktuelles Urteil des Bundesverfassungsgerichts mit Bezugnahme auf den Sportwettenmarkt bestätigt in diesem Zusammenhang die Rechtmäßigkeit eines staatlichen Glücksspielmonopols unter der Voraussetzung, es „konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren“ auszurichten (Bundesverfassungsgericht, Urteil vom 28. März 2006, Az.: 1 BvR 1054/01). Ungeachtet der bestehenden Restriktionen hat sich mittlerweile ein Glücksspielangebot etabliert, das sich in Quantität und Qualität in erheblichem Maß von den Spielmöglichkeiten unterscheidet, die noch Mitte der 70er Jahre vorherrschten. Neben der anhaltenden Expansion traditioneller Glücksspielformen (Hayer/Meyer 2004a; Meyer 2006), die einen Besuch der Spielstätten in Casinos, Spielhallen oder Lottoannahmestellen vorsehen, tauchte vor mehr als zehn Jahren mit Spielangeboten im Internet eine neuartige Dimension des Glücksspiels auf. Inzwischen verkörpern Glücksspiele im Internet – auch als Online-Gambling bezeichnet – vor dem Hintergrund der zunehmenden Vernetzung der Bevölkerung ein Marktvolumen mit erheblicher ökonomischer Bedeutung und beachtlichen Zuwachsraten im Hinblick auf die Anzahl der Spielteilnehmer und den Gesamtumsatz. Zugleich stellt dieser Entwicklungstrend sowohl die nationale Politik bezüglich der Regulationsmöglichkeiten eines grenzüberschreitenden Glücksspielprodukts (vgl. zur Einschätzung der rechtlichen Situation in Deutschland im Hinblick auf Online-Glücksspiele generell Stögmüller 2002, sowie explizit zu den Online-Casinos Dietlein, Woesler 2003) als auch Klinische Psychologen, Mediziner und Sozialarbeiter vor neue Herausforderungen, da mit dem Produkt „Online-Glücksspiel“ spezifische Risiken und Gefahren verbunden sind. Insbesondere die Kombination aus der leichten Verfügbarkeit durch die Ermöglichung einer interaktiven Spielteilnahme vom eigenen Wohnzimmer oder Arbeitsplatz aus sowie der Bereitstellung eines

Spielangebots mit einer Abfolge von Geldeinsatz und Spielausgang im Sekundentakt lässt auf ein vergleichsweise hohes Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen für bestimmte Spielergruppen schließen. Zugleich spielt die Implementierung von Spieler-Schutzmaßnahmen im Rahmen der Prävention problematischen Spielverhaltens im Internet derzeit bestenfalls eine untergeordnete Rolle (Smeaton/Griffiths 2004).

Der vorliegende Beitrag verfolgt das Ziel, einen Einblick in das gesellschaftlich relevante Phänomen des Online-Gambling zu geben und die strukturellen Merkmale anzuführen, die das besondere Stimulations- und damit Gefährdungspotenzial von Glücksspielen im Internet ausmachen. Im Anschluss an die theoretischen Überlegungen und die Aufarbeitung der empirischen Befundlage veranschaulicht die Kasuistik eines Online-Roulette-spielers die mit diesem Produkt einhergehenden Risiken. Bei dem vorgestellten Fallbeispiel handelt es sich um einen pathologischen Spieler einer stationären Fachklinik für suchtkranke Personen, der im Verlauf seiner „Glücksspielkarriere“ exzessiv im Internet zockte. Schlussfolgernd werden Maßnahmen des Spielerschutzes angeführt, deren Implementierung auch bzw. gerade in Verbindung mit einem Glücksspielangebot im Internet sinnvoll erscheinen, um den voraussichtlich ansteigenden Prävalenzraten problematischen Spielverhaltens effektiv und nachhaltig entgegenzusteuern.

## 2. Glücksspiele im Internet – Aktuelle Trends

Mit der Installation eines Online-Kasinos 1995 („Internet-Casino Inc.“) konnte erstmalig an einem Glücksspiel ohne direkten persönlichen Kontakt zur Anbieterseite teilgenommen werden. Grundsätzlich sind Online-Glücksspiele für jede Person verfügbar, die auf einen Computer mit Internetzugang zurückgreifen kann. Mittlerweile nutzen in Deutschland 37,8 Millionen Bundesbürger (58%) im Alter von über 14 Jahren das Internet ([N]ONLINER Atlas 2006; <http://www.nonliner-atlas.de>), wobei sich weiterhin eine – wenngleich moderate – Zunahme der Anzahl aktiver Internetuser abzeichnet. Während die Anfangsjahre des Online-Gambling durch ein zeitaufwendiges, schlichtes und wenig benutzerfreundliches Herunterladen und Speichern entsprechender Animationssoftware auf einem lokalen Rechner gekennzeichnet waren, lässt sich heutzutage eine Spielteilnahme bei den führenden Online-Anbietern webbasiert auf der Grundlage von JAVA-Technologien realisieren. Ein Aufrufen der gewünschten Website und ein einmaliges Anlegen eines Benutzerkontos zwecks Identifikation reichen zumeist aus, um im Internet zocken zu können. Im Vorfeld einer Spielteilnahme ist ferner die Einzahlung eines bestimmten Geldbetrags über Kreditkarte oder mit Hilfe von alternativen Zahlungssystemen (etwa über NETeller, Paysafecard oder Paybox via Handy) erforderlich. Das Anklicken der Homepage des jeweiligen Glücksspielanbieters und das Einloggen können überall in der Welt stattfinden und sind demnach nicht mehr nur an den Computer gebunden, auf dem eine entsprechende Software installiert wurde. Insgesamt veränderte sich in den letzten Jahren im Zug des techno-

logischen Fortschritts und der Verbesserung der Datenübertragungsgeschwindigkeit die Qualität der Glücksspielangebote im Internet erheblich. Mangelte es Mitte der 90er Jahre noch an geeigneten Programmen, um das Kasinoambiente der Spielbanken realistisch abzubilden oder das Design von Automatenspielen attraktiv zu gestalten, garantieren moderne Softwarepakete komplexe Umsetzungen von Spielabläufen. Folglich bedingt der Auf- und Ausbau spielanreizsteigernder Elemente inklusive multimedialer Animation rapide wachsende Umsatzzahlen in diesem Segment des Glücksspielmarkts.

Die breite Palette an Online-Glücksspielangeboten setzt sich in erster Linie aus Spielen des Kasinobereichs (Roulette, Automatenspiele), Sportwetten unterschiedlichen Formats (vgl. Hayer/Meyer 2004b), Lotterien, Bingo und neuerdings – bedingt durch den Boom in Nordamerika – auch aus diversen Varianten des Pokerspiels zusammen. Vorsichtige Angaben gehen derzeit von ungefähr 2.500 Websites aus, die Glücksspielangebote zur Verfügung stellen (Regina Committee on Problem Gambling, 2004). Allerdings ist die genaue Anzahl der unabhängig operierenden Anbieter aufgrund der Verzahnung vieler Seiten unbekannt. Nach Hochrechnungen von Christiansen Capital Advisors (2004) lagen die Gesamtumsätze dieser Branche im Jahr 2005 bei knapp 12 Milliarden US-Dollar; bis 2010 wird mit einer Verdoppelung des Umsatzes auf über 24 Milliarden US-Dollar gerechnet. Ergebnisse des Internetmarktforschungsinstituts Nielsen/NetRatings (2005) zeigen anhand eines repräsentativen Nutzerpanels, dass im Februar 2005 in Deutschland knapp 4,3 Millionen Internetsurfer Glücksspielwebsites besucht haben. Dabei führt das Portal des gewerblichen Spielevermittlers „Tipp24.de“ das Ranking mit 617.000 Besuchern an. Insgesamt wurden in Deutschland Marktanalysen des Beratungsunternehmens Goldmedia (2005) zufolge im Jahr 2005 etwa 3,3 Milliarden Euro für Glücksspiele im Internet eingesetzt, was im Vergleich zum Vorjahr einem Plus von rund 35% entspricht. Zum Teil außergewöhnlich hohe Wachstumsraten finden sich auch in den Geschäftsberichten einzelner Online-Glücksspielanbieter. Exemplarisch sollen aktuelle Zahlen des Privatunternehmens „bwin“ angeführt werden, das nach eigenen Angaben mit verschiedenen europäischen Lizenzen ausgestattet ist und gezielt (auch) Kunden in Deutschland anspricht. In den ersten drei Quartalen 2006 verbuchte die börsennotierte „bwin.com Interactive Entertainment AG“ einen Gesamtumsatz von knapp 1,613 Milliarden Euro (in der Referenzperiode 2005: 755.108 Millionen; [http://www.bwin.ag/media/pdf/quartals\\_berichte/quartalsbericht\\_q3\\_2006\\_de.pdf](http://www.bwin.ag/media/pdf/quartals_berichte/quartalsbericht_q3_2006_de.pdf)). Mit 288,7 Millionen Euro verdreifachte „bwin“ die Bruttoerträge gegenüber dem Vergleichszeitraum im Vorjahr (+199,8%). Im dominierenden Produktsegment Sportwetten platzierten in den ersten neun Monaten 2006 insgesamt 1,346 Milliarden Kunden mindestens eine Wette (+157,1%). Durch aggressive Werbemaßnahmen konnten in den ersten neun Monaten 2006 fast 867.000 neue aktive Sportwetter gewonnen werden (+141,6%).

Obwohl das äußerst unübersichtliche Marktgeschehen nur vorsichtige Prognosen zulässt, ist davon auszugehen, dass mit zunehmender Vernetzung und der damit verbundenen wachsenden Kompetenz im Umgang mit

dem Medium Internet weitere Kundenkreise erschlossen werden. Außerdem tragen neben der Verbesserung des Spielangebots folgende Faktoren zu der steigenden Popularität des Online-Gambling bei: (a) das größer werdende Vertrauen in finanzielle Transaktionen im Internet aufgrund erhöhter Sicherheitsstandards und (b) die Möglichkeit einer Spielteilnahme im so genannten „Fun-“, „Demo“ bzw. „Trainings-Modus“ ohne Geldeinsatz. Ein weiterer wichtiger Aspekt in Bezug auf die Akquirierung potenzieller Spielteilnehmer bezieht sich auf den rechtlichen Status der Angebote und damit letztlich auf die (subjektiv wahrgenommene) Seriosität der Anbieter. Auf internationaler Ebene besteht derzeit keine einheitliche Regelung zum Umgang mit Glücksspielen im Internet. Sofern überhaupt explizit vorhanden, reichen nationale Bestimmungen von einem grundsätzlichen Verbot des Online-Gambling über Versuche der staatlichen Regulation (z.B. mit der Bereitstellung eines ausschließlich staatlich betriebenen Angebots oder der Erlaubnis der Spielteilnahme nur für Personen aus dem In- bzw. Ausland) bis hin zu einer allenfalls sporadischen staatlichen Einflussnahme. Vor allem in Ländern, in denen das Online-Gambling toleriert und primär wegen der Steuerabgaben als lukrative Einnahmequelle gesehen wird, existieren so gut wie keine Restriktionen zur Niederlassung von Geschäftssitzen. Entsprechend operiert ein Großteil der privaten Kasinoanbieter von der Karibik aus (Griffiths 2003, Wilson 2003). Jedoch erhöht ein nahezu unkontrolliertes Marktgeschehen die Wahrscheinlichkeit für fragwürdige oder illegale Machenschaften einzelner Unternehmen. Zu nennen sind beispielhaft Berichte über die Nutzung der Online-Kasinos zur Geldwäsche im Zuge organisierter Kriminalität, die Zulassung von nicht-spielberechtigten Personen (z.B. Minderjährige, Personen bestimmter Nationalitäten), die Nichtauszahlung von erzielten Gewinnen, die bewusste Manipulation von Spielabläufen und Spielausgängen, „zufällige“ Zusammenbrüche des Servers oder das plötzliche Verschwinden von Betreiber-Homepage.

Ausgehend von diesen Erfahrungen wurde auch in Deutschland über eine Ausdehnung der staatlich konzessionierten Glücksspielangebote auf virtuelle Betriebsformen nachgedacht. In der Umsetzung am weitesten fortgeschritten war der Deutsche Lotto- und Totoblock, der im Internet bereits eine breite Angebotspalette durch die jeweiligen Landesgesellschaften zur Verfügung gestellt hatte. In diesem Zusammenhang hervorzuheben ist das Produktsortiment von „Lotto Niedersachsen“, zu dem unter anderem die am 2. Mai 2005 eingeführte Lotterie „Quicky“ zählt ([http://www.lottospielen-nds.de/s/managed\\_html/566/index.html](http://www.lottospielen-nds.de/s/managed_html/566/index.html)). Die Besonderheit des Spielformats bei „Quicky“ besteht darin, dass die Ziehung der Gewinnzahlen alle drei Minuten erfolgt und live am Bildschirm miterlebt werden kann. Allerdings kritisierte ein Beschluss des Bundeskartellamts vom 23. August 2006 (Az.: B 10-92713-Kc-148/05) die Marktaufteilung des Deutschen Lotto- und Totoblocks. In seinem Beschluss forderte das Bundeskartellamt die regional operierenden Landesgesellschaften auf, den Internetvertrieb über die jeweiligen Landesgrenzen hinaus auszudehnen und damit untereinander in Konkurrenz zu treten sowie den Markt für gewerbliche Spielvermittler zu öffnen. Da dieses Vorgehen nach Auffassung der Länder aber ge-

gen geltendes Recht verstoßen hätte, wurden alle Lotteriegesellschaften angewiesen, ihren Spielbetrieb im Internet komplett einzustellen. Zum Zeitpunkt der Fertigstellung des Manuskripts hatte „Lotto Niedersachsen“ als erste Lotteriegesellschaft jedoch wieder damit begonnen, Spielaufträge im Internet entgegenzunehmen.

Auch im Kasinobereich lassen sich in Deutschland erste Anzeichen erkennen, Online-Glücksspiele unter staatlicher Kontrolle anzubieten. Da die Genehmigungen für Spielbanken laut Gesetzgebung nur für die Territorien der jeweiligen Bundesländer Gültigkeit besitzen, sind zunächst in Hamburg und Hessen eigenständige Vorstöße vorangetrieben worden, eine Konzession für den Vertrieb von kasinotypischen Online-Spielen zu erhalten. Als Vorreiter führte die Spielbank Hamburg am 28. Oktober 2002 ein Online-Roulette ein, bei dem eine Web-Kamera den Spielablauf live und in Echtzeit übertrug. Allerdings musste dieses Angebot bereits nach einem Jahr wieder vom Netz genommen werden: Das Hamburger Verfassungsgericht stufte die Zulassung des Online-Roulettes als rechtswidrig ein (Az.: HverfG 10/02), da es mit dem Spielbankengesetz Hamburgs nicht vereinbar war und aufgrund der fehlenden Präsenz der Spielteilnehmer kein hinreichender Spielerschutz gewährleistet werden konnte. Als zweites Bundesland vergab anschließend Hessen auf der Basis einer vorausgegangenen Änderung des Hessischen Spielbankengesetzes eine Konzession für ein Online-Roulette an die Spielbank Wiesbaden, die seit dem 15. Juli 2004 nach dem Vorbild Hamburgs einen Spielbetrieb online (<http://www.spielbank-wiesbaden.de>) zur Verfügung stellt. Die Ziehung der Zahlen erfolgt an einem realen Roulettetisch im Saal der Spielbank. Zudem wurde am 28. Oktober 2005 ein zweiter Roulettetisch freigeschaltet. Hessen ist damit zur Zeit das einzige Bundesland, das ein staatlich konzessioniertes Internet-Kasino in seinem Angebotssortiment hat. Spielberechtigt sind ausschließlich Personen ab 21 Jahren, die ihren Wohnsitz in Hessen haben oder sich zwecks Spielteilnahme in Hessen oder einem ausländischen Land aufhalten, nach dessen Recht eine Spielteilnahme in einem anderen Land erlaubt ist. Daneben stellt ein Rahmenvertrag die Voraussetzung für eine Spielteilnahme dar, mit dem der Nutzer bestätigt, geordnete finanzielle Verhältnisse aufzuweisen und über keine Selbstsperrung in Spielkasinos offline zu verfügen. Laut einer Presseerklärung vom 24. März 2006 (<http://www.spielbank-wiesbaden.de/DE/297/Presseservice.php>) waren zum Ende des Geschäftsjahrs 2005 insgesamt 4.300 Nutzer für das Online-Roulette autorisiert. Im Durchschnitt besuchten täglich etwa 220 Kunden diese Internetplattform.

Abgesehen von den Aktivitäten in Hessen bestehen augenblicklich in einzelnen Bundesländern Bestrebungen, anstelle einer Live-Übertragung der Spielabläufe Internetplattformen mit „virtuellen“ Glücksspielen wie Roulette, Black Jack und Automaten spielen zu schalten. Mit dem Aufbau dieser Online-Kasinos soll primär das Ziel verfolgt werden, den privaten (ausländischen) Betreibern ein Angebot entgegenzusetzen, das unter staatlicher Obhut steht und demzufolge einen fairen wie auch transparenten Spielablauf garantiert, vor Missbrauch schützt und bestimmte Standards der Datenübertragungs- und Serversicherheit gewährleistet. Aller-

dings wird die Frage nach dem Handlungsbedarf kontrovers diskutiert: Während sich Bundesländer wie Niedersachsen oder Nordrhein-Westfalen für die Einführung eines staatlich kontrollierten Internet-Spielangebots aussprechen, halten andere Bundesländer wie Baden-Württemberg oder Bayern die bestehenden rechtlichen Rahmenbedingungen zur Bekämpfung des illegalen (Online-)Glücksspiels in Form von straf-, ordnungs- und wettbewerbsrechtlicher Verfolgung inklusive der Möglichkeit der Unterbrechung des Geldtransfers für ausreichend. Unabhängig von den jeweiligen Positionen lassen sich derzeit konkrete Bemühungen erkennen, die rechtlichen Voraussetzungen für die Zulassung von Online-Glücksspielangeboten zu schaffen. Beispielsweise verfügt Niedersachsen bereits über gesetzliche Regelungen zur Durchführung von Kasinospielen im Internet. Auch in anderen Bundesländern liegen entsprechende Änderungen der Spielbankengesetze vor (z.B. Mecklenburg-Vorpommern) bzw. sind gesetzliche Ermächtigungen in die jeweiligen Spielbankengesetze aufgenommen worden (z.B. Saarland und Sachsen-Anhalt).

### 3. Das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen

Im Allgemeinen fußt die Entwicklung von glücksspielbezogenen Problemen auf dem dynamischen und komplexen Zusammenspiel einer Vielzahl von Faktoren, die das Individuum, sein Umfeld sowie die spezifischen Eigenschaften des Glücksspiels betreffen (vgl. Meyer/Bachmann 2005). Im Rahmen dieses Erklärungsmodells spielen die strukturellen Merkmale von Glücksspielen eine wesentliche Rolle, da sie psychotrope Wirkungen entfachen und der Emotionsregulation dienen. Glücksspiele bieten für einige Spielteilnehmer die Möglichkeit des Erlebens einer lustvoll-euphorischen Anspannung, andere Spielteilnehmer wiederum (be)nutzen das Glücksspiel als Medium, um vor Alltagsanforderungen zu fliehen, Frustrationen bzw. Belastungen auszublenden und einen Zustand der Entspannung herbeizuführen. Glücksspiele können demzufolge als Anreizsituation verstanden werden, „deren Aufforderungscharakter in Wechselwirkung mit der individuellen Bedürfnisstruktur des Glücksspielers oder Glücksspielsüchtigen“ steht (Petry 1996, 22).

Zur Bestimmung des Spielanreizes und damit des Gefährdungspotenzials von Online-Glücksspielen lassen sich im Wesentlichen die nachfolgend aufgelisteten zehn Kriterien heranziehen, die einen Erstkontakt mit Online-Glücksspielen wahrscheinlicher machen bzw. die Aufrechterhaltung einer (exzessiven) Online-Spielteilnahme begünstigen (Griffiths 2003; King 1999; King/Barak 1999; Meyer 2001; Productivity Commission 1999; Smeaton/Griffiths 2004). Hierbei ist zu beachten, dass sich die angeführten Veranstaltungsmerkmale vorrangig auf kasinotypische Spiele mit hoher Spielabfolge beziehen, in Abhängigkeit des jeweiligen Spielformats prinzipiell aber auch auf andere Online-Glücksspiele übertragen werden können (wie z.B. auf die so genannten „Live-Wetten“ oder Lotterien, die wie „Quicky“ im [Drei-] Minutentakt stattfinden).

- *Verfügbarkeit und Griffnähe:* Glücksspiele im Internet sind bequem, kostengünstig, in vertrauter Umgebung und ohne Kleidervorschriften von zu Hause oder dem Arbeitsplatz (vgl. Griffiths 2002) aus jederzeit erreichbar. Zudem gewährt das Internet die Möglichkeit des Spielens bei verschiedenen Anbietern durch einfaches Mausklicken. Eine Knappheit des Spielangebots besteht nicht, da weder der „Lieblingsautomat“ noch das bevorzugte Spielformat von Mitspielern blockiert werden. Generell ist auch eine Spielteilnahme unter Drogeneinfluss oder als nicht-spielberechtigter Minderjähriger realisierbar.
- *Ereignisfrequenz:* Ein typisches Merkmal von Glücksspielen im Internet – vor allen von den kasinotypischen Spielformen – ist die hohe Anzahl an Spielen pro Zeitintervall. So werden zukünftige Erfolge nach vorangegangenen Verlusten über die rasche Spielabfolge unmittelbar wieder in Aussicht gestellt und dadurch die Zeitspanne des Verusterlebens erheblich verkürzt. Es entsteht ein hoher Aktivationsgrad, der vom Spielteilnehmer im Sinn eines „Kicks“ oder Rauschzustands wahrgenommen und als positiv bewertet wird.
- *Interaktivität:* Die Teilnahme an Online-Glücksspielen kann das Gefühl verstärken, das Spielgeschehen zu kontrollieren. Während einerseits Möglichkeiten der Einflussnahme durchaus vorhanden sind (z.B. bestimmt der Spieler und nicht der Croupier oder Dealer das Spieltempo bis zu einem gewissen Grad), fördert andererseits die (inter)aktive Einbindung der Spielteilnehmer Phänomene der Kontrollillusion (vgl. Langer 1975). Die Überschätzung des tatsächlichen Einflusses auf den Spelausgang geht mit der Überzeugung einher, „das System besiegen“ zu können, was unter Umständen einen vermehrten Zeit- und Geldaufwand für das Glücksspiel zur Folge hat.
- *Bargeldloser Zahlungsverkehr:* Voraussetzung für eine Spielteilnahme sind finanzielle Transaktionen, die über die Kreditkarte oder alternative bargeldlose Zahlungsmittel (Überweisungen, Lastschriften, E-Payment) vonstatten gehen. Die dadurch bedingte Verschleierung des Geldwerts kann zu einem gesteigerten Risikoverhalten verleiten, die Gefahr des Kontrollverlusts erhöhen und als Konsequenz zu einer Verschuldung führen, da der Spieler schnell den Überblick über den Gesamteinsatz verliert.
- *Anonymität:* Eine Spielteilnahme im Internet verläuft ohne den persönlichen Kontakt zu Mitspielern oder Angestellten. Soziale Hemmungen sind unter Wahrung der Anonymität leichter zu überwinden, was insbesondere für denjenigen Personenkreis von Bedeutung ist, der den Besuch von Spielstätten offline bisher nicht gewagt hat. Demzufolge befriedigt die Nutzung des Internets spezifische Bedürfnisse und lässt die Möglichkeit zu, die verschiedenen Facetten des Glücksspiels in einer sicheren Umgebung zu erkunden. (In-)Formelle Sanktionen etwa bei zu langsamen Spielweisen (z.B. beim Black Jack) oder aufgrund von unangemessenen Gefühlsäußerungen sowie die Angst vor Stigmatisierungen müssen nicht befürchtet werden. Ebenso erleichtern Geldeinsätze, die in der Privatsphäre stattfinden, die Verheimlichung des Spielverhaltens. Schließlich kann die

soziale Kontrolle durch aussenstehende Personen nach Beobachtungen exzessiven Spielverhaltens oder persönlichen Gesprächen nicht greifen.

- *Realitätsflucht*: In Verbindung mit einer hohen Ereignisfrequenz und der Anonymität der Spielteilnahme verkörpert das Online-Gambling ein geeignetes Mittel zur Ablenkung von Alltagsorgen, Konflikten und Stress. In besonderem Maß kann eine Spielbeteiligung im Internet der Veränderung emotionaler Zustände dienen, was in extremer Form gleichzusetzen ist mit dem Abtauchen in einen bewusstseinsveränderten Zustand. Damit repräsentieren Glücksspiele im Internet ein Vehikel, um subjektive Empfindungen in eine gewünschte Richtung zu modifizieren und eine alternative Wirklichkeit hervorzurufen, die sich symptomatisch primär in dem Verlust des Zeitgefühls äußert.
- *Abbau von Hemmschwellen*: Verschiedene Faktoren tragen zu dem Abbau von Hemmschwellen und Berührungängsten bei. Hierzu zählen die Anonymität, der Wegfall langer Anfahrtswege oder anderer Hindernisse (z.B. Sprachbarrieren oder Verunsicherungen, die durch die Gegenwart anderer Spieler ausgelöst werden), der Verzicht auf Ausweiskontrollen oder Kleiderordnungen und der Aufenthalt in einer bekannten Umgebung. Ebenfalls von Bedeutung ist die Vertrautheit mit dem Spielformat, die über die Nutzung eines Testbetriebs ohne Geldeinsatz und zumeist ohne vorherige Anmeldung problemlos hergestellt werden kann. Derartige Simulationsspiele erleichtern den Erstkontakt mit Online-Glücksspielen, verkörpern einen kundenfreundlichen Einstieg und verwischen die Grenze zwischen Spielen ohne finanzielle Konsequenzen und tatsächlichen Glücksspielen.
- *Vielfalt der Angebotspalette*: Die Angebotspalette im Internet umfasst ein breites Spektrum an Spielformen und Einsatzmöglichkeiten. Moderne Softwarepakete beinhalten diverse Spieltische und Spielgeräte und darüber hinaus zusätzliche Optionen wie etwa Einzel- oder Mehrspielermodi, Chat-Rooms, in denen Kontakt zu Mitspielern oder Angestellten aufgenommen werden kann oder ein detailliertes Informationsmaterial zum Spielsortiment. Des Weiteren beschränken sich viele Glücksspielanbieter inzwischen nicht mehr nur auf ein Marktsegment (z.B. „nur“ Sportwetten), sondern verschränken ihr Angebot mit weiteren Glücksspielen (z.B. mit Spielen aus dem Kasinobereich, bei denen eine Entscheidung über Gewinn und Verlust sekundenschnell passiert). Einige Glücksspielanbieter werben sogar damit, dass ihre Kunden sich bis zum Ausgang eines Sportereignisses die Zeit mit kasinotypischen Glücksspielen vertreiben können.
- *Vermarktung*: Die Vermarktung von Glücksspielen im Internet wird insbesondere durch marktschreierische Selbstdarstellungen der privaten Betreiber (wie z.B. „höchste Auszahlungsquote“, „die meisten Spielteilnehmer“ oder „ältestes Kasino der Welt“) auf den eigenen Homepages vorangetrieben. Nicht selten versprechen die Betreiber zudem Begrüßungsgeschenke, Bonuskapital oder andere spezielle Angebote zu Sonderkonditionen. Gleichfalls kommt es zur Nutzung von E-Mail-Verteilern sowie Exit-Pop-Up-Fenstern (die sich immer dann öffnen, wenn ein

Internetuser die Website eines Glücksspielanbieters verlassen will), um die Spielteilnehmer an das eigene Produkt zu binden. Eine weitere beliebte Art der Produktvermarktung besteht in dem Hinterlegen von „Meta-Tags“. Meta-Tags sind gezielt ausgesuchte Schlüsselbegriffe, die als Schlagwörter im HTML-Code von Websites auftauchen und bei der Benutzung von Internet-Suchmaschinen erkannt werden.

- *Kundenfreundliche Angebote*: Anbieter von Online-Glücksspielen sind wegen niedriger Betriebskosten und geringen Investitionserfordernissen in der Lage, günstigere Auszahlungsquoten (z.B. an Spielautomaten) und benutzerfreundlichere Spielformen (z.B. das Roulette ohne Null) als Offline-Anbieter zu gewähren. Grundsätzlich steht der vorherrschende Konkurrenzkampf um Marktanteile zwischen den Anbietern im Zeichen einer stetigen Verbesserung der Produktattraktivität. Hierunter fallen die Erweiterung der jeweiligen Angebotssortimente, die kontinuierliche Einführung von weiteren nachfragesteigernden Komponenten und Funktionen sowie die Erschließung alternativer Vertriebswege, wie etwa das Angebot einer Spielteilnahme über Mobiltelefone oder interaktives Fernsehen (ITV).

Ausgehend von diesen theoretischen Überlegungen und unter Heranziehung von Erfahrungen mit anderen Glücksspielformen lässt sich plausibel begründen, warum das Gefährdungspotenzial von Glücksspielen im Internet – zumindest für einen Teil der Spielteilnehmer – als hoch einzustufen ist. Allerdings mangelt es bislang noch an aussagekräftigen Forschungsbefunden, die eine entsprechende Schlussfolgerung empirisch untermauern. Augenblicklich liegen nur wenige Publikationen vor, die repräsentative Bevölkerungsstichproben oder spezifische Populationen zu der Teilnahme an Online-Glücksspielen und der Entwicklung glücksspielbezogener Probleme befragt haben. Da bei den Untersuchungen mit Durchführungszeitpunkt zur Jahrtausendwende nur ein Bruchteil der Personen überhaupt schon einmal Geld für Glücksspiele im Internet eingesetzt hat, verwundert es kaum, dass keine Fälle übermäßigen oder pathologischen Spielverhaltens gefunden wurden (vgl. für Großbritannien Griffiths 2001; für die kanadische Provinz Ontario Ialomiteanu/Adlaf 2001; sowie Wiebe/Single/Falkowski-Ham 2001; und für Angestellte eines universitären Gesundheitszentrums in den USA Petry/Mallya 2004). Demgegenüber lassen sich erste Studien finden, die Belege für den Zusammenhang zwischen einer Glücksspielbeteiligung im Internet und dem Erleben psychosozialer Belastungen liefern. So konnten Wiebe, Cox und Falkowski-Ham (2003) ermitteln, dass die Spieler mit den schwerwiegendsten glücksspielbezogenen Problemen häufig auch am Online-Gambling teilnehmen. Daneben legten Ladd und Petry (2002) Ergebnisse einer Befragung mit 389 weitgehend unversicherten (sozial benachteiligten) Patienten eines universitären Zahnarzt- und Gesundheitszentrums in den USA vor: Während 8,1% der Stichprobenmitglieder laut Selbstauskunft überhaupt schon einmal im Internet „gezockt“ hatten, gaben 3,7% der Befragten eine Online-Spielbeteiligung von (mindestens) wöchentlicher Frequenz an. Die Gruppe der „Online-Zocker“ war im Vergleich zu der Personengruppe ohne Glücksspielerfahrung im Internet eher jünger, nicht-

kaukasischer Abstammung und wies zudem höhere „SOGS“-Werte auf („SOGS“ steht für „South Oaks Gambling Screen“ und stellt ein Screeningverfahren zur Identifikation des problematischen Spielverhaltens dar, vgl. Lesieur/Blume 1987). In ähnlicher Weise befragte Petry (2006) 1.414 Erwachsene, die sich im Wartebereich einer medizinischen bzw. zahnärztlichen Praxis aufhielten. Von den 41 Personen, die bereits mehr als zehnmal an Glücksspielen im Internet teilgenommen hatten, galten 27 (65,9%) als wahrscheinlich pathologische Spieler. Bei den Personen ohne Glücksspielerfahrung im Internet lag die Rate der wahrscheinlich pathologischen Spieler bei nur 7,9%. Darüber hinaus bestand eine Beziehung zwischen der (regelmäßigen) Beteiligung am Online-Gambling und einem schlechteren physischen und psychischen Gesundheitszustand. Eine Pilotstudie in Form einer Online-Befragung mit 1.920 Personen, die Glücksspielangebote im Internet aufsuchen, konnte eine Prävalenzrate problematischen Spielverhaltens von 42,7% belegen (Wood/Williams 2005). Ergänzend weisen die Befunde von Woolley (2003) darauf hin, dass eine kleine Anzahl von Sportwetterern existiert, die ausdrücklich von Problemen im Rahmen ihrer Beteiligung an Online-Glücksspielen berichtet. Schließlich legten McBride, Derevensky und Gupta (2006) Ergebnisse einer Untersuchung mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen vor, nach denen 9% der Schüler weiterführender Schulen aus Montreal (n=1.113) bzw. 6% einer Stichprobe nordamerikanischer Studenten (n=1.273) schon einmal Geld für Glücksspiele im Internet eingesetzt haben. Zusätzlich konnten im Rahmen einer Online-Befragung (n=546) 33% der 18- bis 24-Jährigen als Problemspieler eingestuft werden. Insgesamt scheinen in den USA etwa 580.000 Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 14 bis 22 Jahren mindestens einmal in der Woche an Glücksspielen im Internet teilzunehmen (The Annenberg Public Policy Center 2005).

Ein weiterer Zugang zur Bestimmung des Gefährdungspotenzials von Online-Glücksspielen besteht in der Untersuchung von Personen, die wegen Belastungen im Umgang mit Glücksspielen Beratungsangebote in Anspruch nehmen. Aktuelle Befunde des britischen Wohlfahrtsverbands GamCare belegen die zunehmende Bedeutung von Online-Glücksspielen im Versorgungssektor (GamCare 2006): Über 10% der Anrufer einer von GamCare betriebenen Telefon-Hotline gaben an, vorrangig über das Internet an Glücksspielen teilzunehmen. Damit nimmt das Internet hinter den Wettbüros Platz 2 in der Rangreihe der bevorzugten „Gambling Locations“ ein. Übereinstimmend berichtet Whyte (2006) davon, dass in den USA in den ersten 2½ Monaten 2006 von den 1.300 Anrufern der „National Problem Gambling Helpline“, die um sofortige Hilfe baten, 106 Personen (8%) das Online-Gambling als Hauptproblem bezeichneten (bei einer Gesamtzahl von mehr als 30.000 Anrufen). Zudem lässt die Inanspruchnahme von Selbstsperroptionen bei Anbietern von Glücksspielen im Internet Rückschlüsse auf die mit dieser Glücksspielform verknüpften Gefahren zu. Nach Remmers (2006), der Maßnahmen des Spielerschutzes bei einem führenden Betreiber von Online-Glücksspielen (Poker und kasinotypische Spiele) evaluierte, wurden in 2005 insgesamt 4.847 Selbstsperrungen verfügt. Dabei setzt sich die Gruppe der selbstgesperrten

Spieler vornehmlich aus jungen Erwachsenen aus den USA zusammen.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die vorliegenden empirischen Studienergebnisse erste Hinweise liefern, die auf ein hohes Gefährdungspotenzial von Glücksspielen im Internet schließen lassen. Vor allem bei der Interpretation der älteren Befunde muss jedoch berücksichtigt werden, dass nur ein kleiner Anteil der befragten Personen überhaupt schon einmal Glücksspiele im Internet nachgefragt hat. Daneben handelt es sich beim Online-Gambling um eine neuartige Form des Glücksspiels. Erfahrungen mit anderen Glücksspielen zeigen, dass die Entwicklung von glücksspielbezogenen problematischen Erlebens- und Verhaltensweisen gewöhnlich mehrere Jahre andauert (z.B. Denzer et al. 1996, Productivity Commission 1999) und das Problemausmaß demnach erst mit einer gewissen Verzögerung dokumentierbar ist. Insbesondere die aktuelleren Veröffentlichungen deuten an, dass in Zukunft mit einer wachsenden Anzahl an Spielern zu rechnen ist, die eine Beteiligung am Online-Gambling als problembehaftet erleben. Welche Eigenschaften diese Personen besitzen, muss zum jetzigen Zeitpunkt offen bleiben. So ist derzeit zum Beispiel nicht bekannt, ob die zunehmende Verfügbarkeit von Internetzugängen ein problematisches Spielverhalten fördert (z.B. in Form von einer Erhöhung der Spielintensität bei der Gruppe der Gelegenheitsspieler) und/oder ob Problemspieler zusätzlich vom Internet angezogen werden und „lediglich“ eine weitere Spielmöglichkeit wahrnehmen.

#### 4. Kasuistik

Mit der nachfolgenden Kasuistik wird die Wirkung der beschriebenen strukturellen Merkmale von Online-Glücksspielen im Rahmen einer individuellen „Spielerkarriere“ veranschaulicht und ausgewählte Problemfelder wie etwa die Zugriffsmöglichkeit von Online-Kasinos für offline gesperrte Spieler dokumentiert. Bei dem Patienten handelt es sich um Herrn G., der im April 2002 zu seiner ersten stationären Spielerentwöhnungstherapie in der Bernhard-Salzmann-Klinik in Gütersloh erschien. In dieser Fachklinik für Suchtkranke werden seit 1985 pathologische Glücksspieler gemeinsam mit anderen Suchtkranken behandelt. Das multimodale Therapiekonzept setzt sich aus Gruppen- und Einzeltherapien sowie nicht-verbale Therapieformen (Sport-, Arbeits- und Beschäftigungstherapie) und speziellen Indikationsgruppen für pathologische Glücksspieler zusammen. Generell bestehen die Zielsetzungen der Therapie in der Förderung der Motivation zu einer umfassenden Behandlung, der Vertiefung der Krankheitseinsicht und -akzeptanz sowie der Aufarbeitung der Ursachen der Krankheitsentwicklung (vgl. Bachmann 1989; Meyer/Bachmann 2005). Methodisch wird ein integrativer und schwerpunktmäßig kognitiv-verhaltenstherapeutischer Ansatz angewandt. Die Zuweisungsdiagnosen von Herrn G. lauteten „Pathologisches Glücksspiel“ (nach DSM-IV und ICD 10) sowie „Morbus Parkinson“. Der Patient war Ende Fünfzig und in zweiter Ehe verheiratet. Laut Herrn G. habe die Ehefrau zwei Kinder aus erster Ehe mitge-

bracht. Der Stiefsohn sei jugendlich und die Stieftochter gerade erwachsen. Aus erster Ehe habe er zwei erwachsene Töchter. Die Ehe sei durch seine Glücksspielsucht stark belastet, aber die Partnerin halte zu ihm und unterstütze ihn in der Therapie. Seine Ehefrau sei erfolgreich selbstständig. Zur Wohnsituation erklärte Herr G., dass er mit seiner Familie in einem eigenen Haus wohne; dies sei aber noch nicht abbezahlt. Zum Zeitpunkt der Aufnahme arbeitete der Patient in ungekündigter Stellung als Verwaltungsangestellter.

Mit Bezugnahme auf das Roulettespiel berichtete Herr G. von einem Erstkontakt im Jahr 1990. Von 1990 bis 1995 sei er etwa fünf- bis sechsmal in Spielkasinos gegangen. Ab 1997 habe sich das Spielverhalten beträchtlich verstärkt, bis zu etwa zweimal wöchentlich. Der von ihm erinnerte höchste Gewinn habe bei 3.500 Euro, der höchste Verlust bei 900 Euro gelegen. Zu Beginn der Therapie schätzte er (wohl erheblich zu niedrig) seine gesamten Spielverluste auf ungefähr 35.000 Euro. Im November 2001 habe er sich in den Kasinos sperren lassen und seitdem im Internet Roulette gespielt. Zunächst sei dies phasenweise geschehen, bis er über drei bis vier Tage und ganze Nächte durchgespielt habe. Dann sei er wieder einige Tage spielfrei geblieben. Zuletzt habe er noch am Aufnahmetag auf der Fahrt zur Klinik in Hamburg halt gemacht und dort im Kasino am Automatenpiel teilgenommen. Herr G. beteuerte, für die Glücksspiele keine Kredite aufgenommen zu haben und nicht beschaffungskriminell geworden zu sein. Durch Kontoüberziehungen habe er insgesamt 3.000 Euro Schulden angehäuft. Ambulante Versuche, das exzessive Glücksspielverhalten zu stoppen, seien bisher gescheitert. Die psychiatrische Anamnese ergab außerdem, dass Herr G. im Alter von 30 Jahren ambulant psychotherapeutisch wegen einer Phobie vor Windgeräuschen und Depressionen behandelt wurde. Die Beschwerden reduzierten sich laut Patientenangaben in den Jahren danach. Im Januar 2002 sei es zu einem Suizidversuch mit Tabletten gekommen, da Herr G. keinen Ausweg mehr aus seinem Glücksspielproblem gesehen habe. Nachdem seine Partnerin ihn morgens gefunden habe, sei er auf die Intensivstation gekommen, wo ihm der Magen ausgepumpt worden sei. Dort habe er eine Weile jede Behandlung abgelehnt, bis er sich dann zu dieser Maßnahme gegen seine Glücksspielsucht entschieden habe. Darüber hinaus war der Patient zum Zeitpunkt der Aufnahme wegen seiner Parkinsonerkrankung medikamentös eingestellt (Dosis: 1xNacom 100 retard; 7xParkotil 1,0; nach Bedarf Madopar 100). Bei Herrn G. konnte eine parkinsonbedingte Steifigkeit erkannt werden. Ebenso litt Herr G. unter Rückenschmerzen mit Verspannungen, Gehschwierigkeiten mit Kniegelenkbeschwerden sowie Störungen der Feinmotorik. Herr G. schilderte, dass viele seiner Interessen durch die Parkinsonerkrankung nachgelassen hätten. Zudem seien starke Selbstwertprobleme entstanden, mit dem Gefühl, kein richtiger Mann mehr zu sein. Demzufolge gebrauche er das Glücksspiel, um einen Kick zu erleben. Er habe Beziehungsprobleme und es gäbe häufiger Streit wegen der Kinder. In der Familie fühle er sich häufig wie das fünfte Rad am Wagen.

Das folgende Fallbeispiel spiegelt die Rolle des Online-Gambling im Rahmen des fehlangepassten Entwick-

lungsverlaufs aus Sicht des Patienten wider. Um die Authentizität des Berichts zu wahren, wurden keine gravierenden sprachlichen Korrekturen vorgenommen. Die Einschübe in den eckigen Klammern nehmen Bezug auf die bereits vorgestellten Strukturmerkmale von Glücksspielen im Internet und das von ihnen ausgehende Gefährdungspotenzial.

*Fallbeispiel Pathologisches Spielverhalten online: Der Erfahrungsbericht eines Roulette-Spielers.*

*Zum ersten Mal kam ich mit dem Roulette nach meiner Erinnerung im Jahr 1987, anlässlich eines ‚Westbesuches‘ bei einem Cousin in Großhansdorf bei Hamburg in Berührung. Ich erinnere mich noch ganz deutlich an jede Einzelheit. Wir fuhren mit dem PKW nach Hittfeld, machten die üblichen Angaben und entrichteten 10 DM, die mir als ‚DDR-Bürger‘ übrigens erlassen wurden und betraten das Kasino. Trotz dieser sozialen Geste lies sich die Spielbank auch von mir bescheinigen, dass mein Einkommen ausreichen würde, um am Glücksspiel teilzunehmen oder so ähnlich. Mein Cousin gab mir 50 Westmark und lies mich setzen. Das System war mir im Großen und Ganzen klar, was ich an Details wissen musste, hatte ich schnell heraus. Nun, nach ca. 60 Minuten war ich trotz ‚überlegtem‘ Setzen auf die einfache Chance meine Jetons los, was mich jedoch nicht daran hinderte, über ‚nicht genutzte‘ Gewinnchancen nachzudenken. Noch lange kehrten meine Gedanken immer wieder zu diesem Erlebnis zurück. Ich habe auch oft und begeistert davon gesprochen. Und was mir ebenfalls deutlich Erinnerung blieb: Schon damals sagte ich mir selbst, dass mir das Roulette gefährlich werden könnte, ja es war mir dabei sogar deutlich, dass ein Gewinn die größere Gefahr sein würde.*

*Das Interesse am Roulette wurde dann für einige Jahre zwangsläufig konserviert, in der damaligen DDR gab es keine Spielbanken. Aber bei der ersten sich bietenden Gelegenheit, es war ein Urlaub etwa 1993 in Sharm El Sheick, folgte dann der zweite Besuch. Dem Schema, das ich von meinem Cousin übernommen hatte, folgend, nahm ich eine feste Summe, hier 100 \$, mit, nach deren Verlust ich die Spielbank auch noch konsequent verlies. In den folgenden Jahren, etwa bis 1997, gab es durchschnittlich nicht mehr als einen Kasinobesuch pro Jahr, an die ich mich auch noch im Einzelnen erinnere: In Bremen mit Verwandten gewann ich 640 DM, in Schwerin wiederum mit Verwandten, mit Vereinsmitgliedern und das erste Mal allein! Jedes Mal oder mindestens fast jedes Mal gewann ich einige 100 Mark, wobei ich noch immer nicht mehr als maximal 100 DM mitnahm.*

*Dies Prinzip verließ ich erstmalig, als ich in Hittfeld verlor und den Verlust unbedingt ausgleichen wollte. Von dem Zeitpunkt an nahmen die Spielbankbesuche zu, und bei immer schlechter werdender Verlustbilanz, von einer Gewinnbilanz konnte man nicht mehr sprechen, erhöhten sich auch die Einsätze. Das Spielen war für mich zum Problem geworden. Dies war mir von Anfang an völlig klar, weil ich im Verlaufe des Lebens genug über Spielabhängigkeit und Spielerschicksale erfahren hatte, um die Symptome einordnen zu können. Aber auch meine*

Frau spürte schon zu diesem Zeitpunkt die heraufziehende Gefahr. Sie begann mir Vorhaltungen zu machen, sowohl bezüglich des verlorenen Geldes als auch wegen der vergeudeten Zeit, Zeit die ihrer Meinung nach der Familie fehlte. In der Tat war es unmerklich dazu gekommen, dass ich mich dem Familienleben immer öfter entzog. 1996 an Morbus Parkinson erkrankt, nahm mein Interesse, die Anteilnahme an der Umwelt merklich ab. Ich zog mich zum Computer zurück und suchte die Anregung, den „Kick“ am Roulettetisch. In den Beziehungen zwischen meiner Familie und mir war es ohnehin schon zu Spannungen gekommen, die ich seinerzeit mit meinem sozialen Abstieg in Verbindung brachte. Gleichzeitig war meine Frau mit zwei physiotherapeutischen Praxen, an deren betriebswirtschaftlicher Einrichtung und Führung ich Anteil hatte, sehr erfolgreich. Beide veränderten wir uns mit dem vermeintlichen oder wirklichen Erfolg oder Misserfolg natürlich. Es war nur noch der Hund, der seinen Platz in der Rangordnung der Familie hinter mir hatte. Eine Feststellung die ich nur teilweise scherzhaft meinte. Ob es nun so war, oder anders, dies war meine Projektion der Situation und infolgedessen häuften sich meine Kasinobesuche. Den beschriebenen Reaktionen meiner Frau begegnete ich mit Heimlichkeiten, aus denen schnell Lügen wurden. Lügen auf die Fragen nach meinem Verbleib, Betrug zur Beschaffung des Geldes. Mein Leben wurde immer mehr von diesen Umständen bestimmt. Ständig versuchte ich, den Postkasten als Erster zu leeren, um zum Beispiel Kontoauszüge oder Telekomrechnungen abzufangen, auf dem PC löschte ich die Auszüge ebenfalls oder blockierte das Konto dieser oder jener Bank, das dann angeblich nicht funktionierte.

Die Atmosphäre in der Familie war durch die ständigen Auseinandersetzungen gestört, besonders die Kinder suchten Fluchtpunkte, gingen ihre eigenen Wege. Im August des Jahres 2001 entdeckte ich dann mehr oder weniger zufällig die Möglichkeit im Internet spielen zu können. Nach dem Herunterladen der kostenlosen Software war nur die Kreditkartennummer mit einigen persönlichen Daten einzugeben, und schon war mit einer tadellosen Grafik die Illusion eines Spielsaals fast perfekt. Im Unterschied zum wirklichen Kasino ging nur alles viel schneller. Ein Coup dauerte nur Sekunden, während mit Setzen, dem Lauf der Kugel im Kessel und dem anschließenden Auszahlen dafür an einem gut besuchten Tisch sonst eine Viertelstunde vergehen kann [Ereignisfrequenz]. Ich gewann, verlor, kaufte neue Jetons und kam in eine Art Spielrausch [Realitätsflucht]. Es war mir bewusst, dass ich die Übersicht über den bisherigen Einsatz verloren hatte, weshalb ich die neuen Käufe auf jeweils 20 \$ verringerte [bargeldloser Zahlungsverkehr]. Die Befürchtungen über die Höhe des bereits eingetretenen Verlusts bewogen mich immer wieder zu einem ‚allerletzten‘ Kauf von nur noch 20 \$ bis plötzlich die Nachricht: „Sie haben das Tageslimit von 900 \$ ausgeschöpft, zu Ihrer eigenen Sicherheit können wir Ihnen leider ...“ dem ein Ende setzte. 900 \$!!! Mich durchfuhr ein eisiger Schrecken, hatte ich doch angenommen, etwa bei der Hälfte, 400 \$ bis höchstens 500 \$ angekommen zu sein! Dieser hohe Verlust löste die erste ernsthafte Krise in unserer Ehe aus. Ich nahm mir vor mit dem Spielen aufzuhören, was ich meiner Frau auch zusicherte, es

dann aber nach längstens drei Tagen auf das Spielen im Internet abmilderte.

Auf langsam aber stetig steigendem Niveau spielte ich also im Kasino weiter und war im November 2001 bei zwei Besuchen in der Woche mit jeweils etwa 150 DM Verlust, also ca. 1.200 DM monatlich angekommen. Zu dem Zeitpunkt war es noch nicht einmal die verspielte Summe, die etwa unsere Existenz gefährden würde. Vielmehr war es die Erkenntnis, dass ich das Spielen nicht mehr beherrschte und die damit verbundene Perspektiven, die mir und natürlich meiner Frau Angst machten. Meine ganze Persönlichkeit hatte sich verändert. Unter anderem begann ich aggressiv Auto zu fahren. Ständig hatte ich neue Strafmandate in der Post und insgesamt drei Anzeigen mit drohendem Fahrverbot. Ende November verließ ich unter dem Vorwand, meine Medikamente nicht genommen zu haben, eine Tanzveranstaltung und verspielte im Kasino das mitgenommene Geld. Völlig deprimiert kehrte ich zurück und unterzeichnete noch am selben Abend eine Selbstsperre für den Besuch aller Kasinos in Deutschland und der EU. Ich habe im darauf folgenden Monat einmal in Berlin und einmal in Hittfeld ‚nachgeprüft‘, ob diese Sperre beachtet wurde. Dies war der Fall, und nach meiner heutigen Erinnerung begann ich mich mit der Situation abzufinden.

Dann kam das Weihnachtsfest, das besinnlich begann, ich konnte auch mit anwaltlicher Hilfe ein Fahrverbot nicht mehr abwenden und war deshalb bereits ab 15.12. im Urlaub zu Hause. Da schickte mir das Internetkasino eine Mail mit Neujahrswünschen und der Nachricht, auf meinem Konto (bei der Spielbank) 100 \$ als Neujahrsgutgeschrieben zu haben [Vermarktung]. Trotz eindringlicher Warnungen meiner Frau ‚sah ich nach‘ und hatte nach einigen Spielstunden 3.600 \$ gewonnen! Jetzt begann der eigentliche Leidensweg für mich. Das Spielen wurde exzessiv. Aus dem Gewinn, der mir auch wirklich auf meinem Konto ankam, wurde schon am letzten Weihnachtstag 9.000 \$ Verlust und zur Jahreswende 12.000 \$. In den Nächten fielen für mich Schranken, die ich bis dahin für feststehend hielt. Bei Erreichen des Limits benutzte ich die Kreditkarte meiner Frau und schließlich die meiner 17-jährigen Tochter, um weiterspielen zu können [Anonymität, bargeldloser Zahlungsverkehr]. Es war immer nur am Anfang schrecklich! Alle wichtigen moralischen Grundsätze waren nichts wert! Ich bekam eine Ahnung davon, wohin mich das Spielen führen kann (oder wird?). Nach Neujahr lies ich mich von unserem Hausarzt in eine Suchtklinik in Schwerin einweisen. In der Vorhalle der Klinik stand ein Internetterminal [Verfügbarkeit]! Für mich also eine Möglichkeit ‚alles wieder gut zu machen‘. Glaubte ich das wirklich? Wahrscheinlich nicht, ich kann es heute wirklich nicht mehr sagen, weiß nur, dass ich spielte und die Hoffnungslosigkeit den Gedanken das Leben zu verlassen, immer konkreter werden lies. Schon vorher hatte ich mir von meinem Herzmedikament eine Reserve angelegt. Gedanklich erschien mir diese Aussicht immer verlockender. Mein Ende war ja eigentlich gar nicht mein Problem. Da ich nicht mehr da sein würde, hätte ich mit meinem Tod ja nichts zu tun. Es war also lediglich eine sichere und möglichst leichte Methode zu finden, und der Beipackzettel des Medikaments schien dies zu garantieren.



*ren. Also setzte ich mir selbst eine Frist. Wie schon oft hatte ich in den vorangegangenen Tagen mit meiner Frau, die ich doch so liebte, vereinbart, einen neuen Anfang zu versuchen. Dem stand nur entgegen, dass da noch eine Spielnacht war, von der Sie nichts wusste. Kurz, ich musste diese 600 \$ oder 800 \$ ‚hereinholen‘, um ihr die neue Schreckensnachricht zu ersparen. Wenn das nicht gelingen würde, hatte ich mir vorgenommen, die Tabletten zu nehmen, was dann am 15. 2. 2002 zu der Einlieferung in die Intensivstation führte.*

Wie dem Fallbeispiel zu entnehmen ist, können Online-Glücksspiele die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme im Einzelfall fördern. So wird bei Herrn G. die Suchtverlagerung von einer exzessiven Spielbeteiligung offline zu einer exzessiven Spielbeteiligung online deutlich. Nachdem sich der Patient zum Selbstschutz in den Kasinos im Offline-Bereich sperren ließ, entdeckte er die Gelegenheit, über das Internet leicht und schnell auch von zu Hause aus mit hohen Einsätzen spielen zu können. Die Verwandlung des eigenen Wohnzimmers in ein Spielkasino geschah vorwiegend in den Abend- und Nachtstunden, da Herr G. sich zu diesen Zeitpunkten unbeobachtet fühlte. Bei der Beschäftigung mit dem Glücksspiel konnte sich der Patient zurückziehen, abschalten und die alltäglichen Sorgen und Belastungen ausblenden. In Kombination mit dem bargeldlosen Zahlungsverkehr inklusive dem Kreditkartenwechsel und der hohen Ereignisfrequenz leistete das Online-Gambling Phänomenen des Kontrollverlusts Vorschub. Infolge der Steigerung der Spielfrequenz und der Einsatzhöhe wurde ein Teufelskreis aus Verheimlichung, Verschuldung und Lügen ausgelöst, wobei das Aufsuchen von Online-Kasinos nicht zuletzt aufgrund der mit der Parkinson-Erkrankung zusammenhängenden körperlichen Beeinträchtigung eine günstige Möglichkeit zur Teilnahme an Glücksspielen garantierte. Die nach den Spielexzessen oftmals auftretenden depressiven Verstimmungen, die von Suizidgedanken begleitet wurden, konnte Herr G. jederzeit durch eine erneute Spielteilnahme – zumindest temporär – „selbsttherapieren“. Außerdem intensivierte sich die irrationale Überzeugung, die sich anhäufenden Verluste durch ein Weiterspielen ausgleichen zu können. Gezielte Marketingstrategien wie die Zusendung der „Neujahrsgratifikation“ förderten darüber hinaus die Gefahr eines Rückfalls. Schließlich wird die leichte Verfügbarkeit von Glücksspielen im Internet in besonderer Weise dadurch veranschaulicht, dass der Patient seinem Verlangen nach einer Spielbeteiligung sogar in der Eingangshalle einer Suchtklinik nachkommen konnte.

Daneben berührt der vorliegende Erlebnisbericht weitere risikoerhöhende Bedingungen pathologischen Spielverhaltens, die zum einen unabhängig von den spezifischen Veranstaltungsmerkmalen von Glücksspielen im Internet vorliegen und auch auf andere Glücksspielformen zutreffen (z.B. der Kick, ausgelöst durch das Roulettespiel in den Präsenzspielbanken) sowie zum anderen Aspekte betreffen, die Herrn G. selbst und sein soziales Umfeld betreffen. Zu nennen sind unter anderem die zugrundeliegende Selbstwertproblematik und depressive Erkrankung des Patienten, seine beruflichen Probleme sowie Spannungen und Konflikte in der Ehe. Weiterhin von herausragender Bedeutung erscheint die Parkinson-

Erkrankung, die eine Einnahme von Parkinson-Medikamenten notwendig machte, welche am dopaminergen System ansetzen, um den vorhandenen Mangel des Botenstoffs Dopamin auszugleichen. Jener Neurotransmitter Dopamin spielt gerade bei riskanten, auf Erregung ausgerichteten Verhaltensweisen – wie etwa der Teilnahme an einem Glücksspiel – eine bedeutsame Verstärkerrolle. Entsprechend stellt eine medikamentös bedingte Stimulation der mesolimbischen Dopamin-Rezeptoren eine risikoerhöhende Bedingung pathologischen Spielverhaltens dar (z.B. Avanzi/Uber/Fonzà 2004; Gschwandtner et al. 2001).

## 5. Schlussfolgerungen

Glücksspiele im Internet sind aufgrund ihrer strukturellen Merkmale als ein Produkt mit besonderen Risiken anzusehen. Vor dem Hintergrund des vielfach dokumentierten Zusammenhangs zwischen einer leichten Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen sowie hohen Prävalenzraten pathologischen Spielverhaltens (z.B. Petry/Armentano 1999; Productivity Commission 1999; Volberg 1994) ist in Zukunft verstärkt mit der Versorgungsnachfrage von Personen zu rechnen, bei denen das Online-Gambling ausschließlich oder zusätzlich zu psychosozialen Belastungen führt. Grundsätzlich steht das Online-Gambling für eine schnelle und interaktive Spielform, die mit zunehmender Vernetzung und fortschreitender technologischer Entwicklung einen breiteren Kundenkreis ansprechen wird. Hierzu zählen nicht zuletzt Personengruppen, für die das Aufsuchen einer lokalen Spielstätte eher mit Hemmungen assoziiert ist (z.B. Frauen, Personen mit körperlichen Beeinträchtigungen) oder für die ein Zugriff auf Glücksspiele im Offline-Bereich nicht ohne Weiteres möglich erscheint (z.B. wegen langer Anfahrtswege oder für gesperrte Spieler und Minderjährige). Gerade auf die Generation der technologisch versierten Jugendlichen übt das Online-Gambling eine besondere Anziehungskraft aus (Derevensky/Gupta/Magoon 2004; Griffiths/Wood 2000; Messerlian/Byrne/Derevensky 2004). Dabei erleichtern mangelhafte Sicherheitsüberprüfungen den (illegalen) Kontakt zu Glücksspielen für Minderjährige. So konnte ein Feldversuch mit einer 16-jährigen Schülerin belegen, dass eine Registrierung jener Schülerin lediglich bei 7 von insgesamt 37 getesteten Websites fehlschlug (<http://www.gamcare.org.uk/pdfs/StudyReportFinal.pdf>). Dieser Umstand ist als außerordentlich bedenklich einzustufen, da Jugendliche im Vergleich zu Erwachsenen häufiger als Problemspieler klassifiziert werden können (z.B. Shaffer/Hall 2001).

Aus dem Blickwinkel der Suchtprävention stellen Glücksspiele im Internet nicht nur aus Gründen des Jugendschutzes eine außergewöhnliche Herausforderung dar. Zugleich bietet diese Glücksspielform zahlreiche Gelegenheiten für eine obligatorische Verankerung von Spielerschutzmaßnahmen (vgl. Griffiths 2003; Meyer 2001; Smeaton/Griffiths 2004, sowie Kasten 2 für einen Gesamtüberblick über die facettenreiche Palette von Präventionsmaßnahmen). Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit einer lückenlosen Aufzeichnung des Spielverlaufs und damit die automatisierte Erfassung

bestimmter Indikatoren problematischen Spielverhaltens (Spielfrequenz und -dauer, Einsatz-, Gewinn- und Verlusthöhe, Steigerung des Spielverhaltens etc.) mit Hilfe einer Software, die als Ausgangspunkt für eine persönliche Kontaktaufnahme durch geschulte Fachkräfte dienen könnte.

#### *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 Sinn des Verbraucherschutzes: Aufklärung über die Risiken; Informationen zur Gewinnwahrscheinlichkeit; Integration von Hinweisen, die ein kontrolliertes Spielverhalten fördern (z.B. über Pop-Up-Fenster);
- Individuelle Festlegung der maximalen Einsatz-, Gewinn- und Verlusthöhe sowie der Gesamtspieldauer für einen gegebenen Zeitraum (pro Tag/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 (z.B. 20 Minuten); zusätzliches Bestätigen des Abschlusses eines ungewöhnlich hohen Spieleinsatzes;
- Unterbindung einer zu raschen Spielgeschwindigkeit;
- Verbot von gezielten Manipulationen des Spielablaufs (wie z.B. eine überzufällig häufige Einbindung von Fast-Gewinnen) sowie Lockangeboten, die zum Spielen animieren sollen (z.B. kostenloses Startkapital);
- Restriktionen bezüglich der Produktvermarktung (z.B. Verzicht auf Werbung mit Aufforderungscharakter, die das Spielbedürfnis der Bevölkerung zusätzlich anheizt oder gezielt auf Jugendliche zugeschnitten ist; Verbot der Erstellung und Nutzung von Spieler-Profilen im Rahmen von Marketingmaßnahmen);
- Bereitstellung von umfassenden Informationen zur Glücksspielsucht an prominenter Stelle inklusive Verweisen auf Spieler-Versorgungseinrichtungen, einem Test zur Beurteilung des eigenen Spielverhaltens und der Möglichkeit des Herunterladens von spezieller Software, mit der ein Zugang zu Glücksspielseiten blockiert werden kann (z.B. <http://www.gamblock.com> oder <http://www.netnanny.com>);
- Überwachung der Spielaktivitäten: Früherkennung des problematischen Spielverhaltens anhand von Aufzeichnungen des Spielverlaufs unter Berücksichtigung des Datenschutzes als Ausgangspunkt für eine persönliche Kontaktaufnahme durch geschulte Fachkräfte (Verpflichtung zum Ausschluss von Kunden mit einem problematischen Spielverhalten);
- Möglichkeit der Selbstsperre durch den Spieler und der Fremdsperre durch den Anbieter für einen be-

stimmten Zeitraum (einschließlich der Vernetzung der Sperrdateien off- und online, um den Wirkungsgrad der Sperrungen zu erhöhen);

- kontinuierliche Evaluation der Spielerschutzmaßnahmen mit dem Ziel der Effektivitätsoptimierung.

Allerdings wird derzeit von Betreiberseite generell wenig Bereitschaft gezeigt, Maßnahmen des Spielerschutzes zu implementieren. Vielmehr häufen sich Hinweise auf profitorientierte Vorgehensweisen von Unternehmen, die den Präventionszielen und der Gefahrenabwehr in grundlegender Weise widersprechen (vgl. Griffiths/Parke 2002). Beispielsweise lässt eine aktuelle Untersuchung mit Automaten Spielangeboten im Internet die Schlussfolgerung zu, dass die Auszahlungsquoten im Demo- und Realspielbetrieb bei einigen Online-Angeboten erheblich voneinander abweichen und unerwartet hohe Auszahlungsquoten im Demospielbetrieb gezielt der Anwerbung von Neukunden dienen (Sévigny et al. 2005). Andererseits zeichnen sich mittlerweile aber auch Initiativen ab, die auf eine Umsetzung von Minimalstandards in Sachen Spielerschutz und deren Evaluation ausgerichtet sind. Einzelne Unternehmen haben inzwischen erste Evaluationsergebnisse vorgelegt (z.B. Remmers 2006). Allerdings muss eine abschließende Bewertung im Hinblick auf die Erreichung der vorgegebenen Zieldefinitionen – wie zum Beispiel den Ausschluss pathologischer oder minderjähriger Spieler – zum jetzigen Zeitpunkt offen bleiben. Ähnliches gilt für die Vergabe von qualitätssichernden Gütesiegeln durch so genannte unabhängige Organisationen an Betreiber von Online-Glücksspielen mit einer (vermeintlich) verantwortungsbewussten Unternehmenspolitik. Kritisch zu hinterfragen sind vor allem die Objektivität der jeweiligen Organisation und die zum Teil undurchsichtigen Prüf- und Zertifizierungspraktiken. Ebenfalls unklar ist, ob eine fortlaufende Evaluation der unternehmerischen Aktivitäten stattfindet und ob notwendige Modifikationen der Spieler-Schutzmaßnahmen gewährleistet werden.

Letztlich stellt sich die übergeordnete Frage, welche rechtlichen Rahmenbedingungen am ehesten Erfolg versprechen, um die mit den grenzüberschreitenden Glücksspielangeboten im Internet verbundenen Gefahren zu minimieren. Die momentan auf internationaler Ebene diskutierten Regulationsmodelle reichen von einem grundsätzlichen Verbot von Glücksspielen im Internet bis hin zu einer uneingeschränkten Öffnung des Markts. So wird beispielsweise in Großbritannien am 1. September 2007 der so genannte „Gambling Act“ in Kraft treten, mit dem das Glücksspielrecht im Allgemeinen liberalisiert und das Online-Gambling im Speziellen reguliert wird. Im Gegensatz dazu verabschiedete der US-Senat unlängst mit dem „Unlawful Internet Gambling Enforcement Act“ ein Gesetz zur Eindämmung des Glücksspiels im Internet. Im Wesentlichen zielt das Gesetz darauf ab, die finanziellen Transaktionen zwischen den US-Bürgern und Online-Glücksspielbetreibern zu unterbinden, was faktisch mit einem Verbot des Glücksspiels im Internet gleichzusetzen ist. Ähnliche Entwicklungstendenzen sind augenblicklich in Deutschland erkennbar, nachdem das Bundesverfassungsgericht in seinem Urteil vom 28. März 2006 die Wettteilnahme im Internet oder mittels Mobiltelefon als bedenklich eingestuft hat. Um den Anforderun-

gen des Urteils in verfassungskonformer Weise gerecht zu werden, einigten sich die Ministerpräsidenten der Bundesländer bei einer Gegenstimme auf den Entwurf eines neuen Staatsvertrags zum Glücksspielwesen. Die Vertragsratifizierung durch die Länder ist für das Frühjahr 2007 vorgesehen. In der Entwurfsvorlage des Staatsvertrages vom 14. Dezember 2006 wird nach § 4 Abs. 4 das Veranstalten und Vermitteln von öffentlichen Glücksspielen im Internet – gemeint sind Lotterien, Sportwetten und kasinotypische Spiele – generell verboten ([http://cdl.niedersachsen.de/blob/images/C31100170\\_L20.pdf](http://cdl.niedersachsen.de/blob/images/C31100170_L20.pdf)). Jedoch bestehen nach § 25 Abs. 6 Übergangsfristen für bestimmte Lotteriefomate. In diesem Zusammenhang diskutiert Smith (2004) verschiedene Alternativen zur Durchsetzbarkeit des Verbots von Online-Glücksspielen: Abgesehen von Versuchen, die Geldflüsse von Kreditkartenunternehmen und Online-Bezahldiensten zu Glücksspielanbietern zu unterbinden, könnte von Internetdiensteanbietern (Providern) verlangt werden, ihren Kunden den Zugang zu Glücksspielwebsites zu verweigern. Wie Erfahrungen aus Australien andeuten, führt die Blockierung bestimmter Websites mit Hilfe spezieller Filterprogramme durchaus zu einer Reduzierung, nicht aber zu einer vollständigen Verhinderung der Glücksspielaktivitäten (Smith 2004). Entsprechend erscheint eine lückenlose technische Überwachung illusorisch, da es immer wieder Anbieter und Kunden geben wird, die bestehende Maßnahmen gezielt aushebeln. Ein weiteres Argument gegen die Zweckmäßigkeit eines Verbots von Online-Glücksspielen besteht darin, dass das Mittel der Prohibition im Suchtbereich in der Regel die Zielvorgaben verfehlt hat. Schließlich wird dem Thema „Regulation des Online-Gambling“ von internationalen Organisationen wie den Vereinten Nationen bislang bestenfalls geringe Aufmerksamkeit beigemessen.

Zusammenfassend muss zum jetzigen Zeitpunkt ungeklärt bleiben, ob eine effektive Kontrolle des Zugangs zu Online-Glücksspielangeboten überhaupt möglich ist. Sollte ein Verbot von Glücksspielen im Internet nicht den gewünschten Nutzen bringen oder sollten politische Entscheidungsträger ein derartiges Glücksspielangebot befürworten, müsste eine restriktive Zulassung von Glücksspielen im Internet unter staatlicher Obhut angestrebt werden. In diesem Fall bedürfte es zudem der Einrichtung einer unabhängigen Aufsichtsbehörde zur Überwachung der staatlichen Aktivitäten, damit die Bemühungen um den Spielerschutz keine Alibifunktion annehmen. Dieser Ansatz würde im Gegensatz zu einem unregulierten Marktgeschehen die Voraussetzungen schaffen, um auf die Ausgestaltung des Glücksspielangebots konkret und zielgerichtet Einfluss zu nehmen und die in Kasten 2 angeführten Spielerschutzmaßnahmen strukturell zu verankern. Unter anderem wäre eine Vernetzung von Sperrdateien zwischen verschiedenen staatlich konzessionierten Anbietern, die innerhalb der Europäischen Union operieren dürfen, denkbar. Obwohl ein staatlich konzessioniertes Glücksspielangebot im Internet ebenfalls keinen perfekten Spielerschutz garantieren kann und ein Ausweichen auf attraktive, nicht-lizenzierte Glücksspielangebote dadurch nicht vollends zu verhindern wäre, sollte die sich dann bietende Chance genutzt werden, einen präventiv ausgerichteten Spielerschutz voranzutreiben.

## Summary

*Internet gambling, mostly operated by private enterprises, is becoming more popular in line with technological advancements. This novel dimension of gambling allows a participation from anywhere at any time. While online gambling is associated with a continuous increase in revenue, the risk potential linked to online gambling needs to be considered. Online gambling has the potential to be particularly addictive due to its structural characteristics including easy availability, rapid event frequency, and the possibility of anonymous wagering. Given the lack of protective measures, it is likely that an increasing number of gamblers will experience problems with internet gambling. Preliminary empirical findings, evidence arising from counseling services, and a case study provide some evidence for this hypothesis. If it was not possible to effectively control access to all internet gambling sites, a restrictive and state-controlled admission to online gambling resources would be recommended. This regulatory framework would aim at minimizing the risks by providing protective measures in a proactive and sustained way.*

## Keywords

*online gambling, gambling addiction, pathological gambling, gambling protection measures*

## Literatur

- Avanzi, M./Uber, E./Bonfà, F. Pathological gambling in two patients on dopamine replacement therapy for Parkinson's disease. *Neurological Sciences* 2004, 25: 98-101
- Bachmann, M. Spielsucht: Krankheitsmodell, Therapiekonzept und stationäre Behandlungsergebnisse. *Suchtgefahren* 1989, 35: 56-64
- Bundeskartellamt. B 10–92713–Kc–148/05 vom 23.08.2006 <http://www.bundeskartellamt.de/wDeutsch/download/pdf/Kartell/Kartell06/B10-148-05.pdf> [Zugriff am 15. Januar 2007], 2006
- Bundesverfassungsgericht. 1 BvR 1054/01 vom 28.03.2006, Absatz-Nr. (1-162). [http://www.bundesverfassungsgericht.de/entscheidungen/rs20060328\\_1bvr105401.html](http://www.bundesverfassungsgericht.de/entscheidungen/rs20060328_1bvr105401.html) [Zugriff am 15. Januar 2007], 2006
- Christiansen Capital Advisors. CCA's 2003 global internet gambling revenue estimates and projections. [http://www.cca-i.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/internet\\_gambling\\_data.htm](http://www.cca-i.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/internet_gambling_data.htm) [Zugriff am 04. August 2006], 2004
- Denzer, P./Petry, J./Baulig, T./Volker, U. Pathologisches Glücksspiel: Klientel und Beratungs/Behandlungsangebot (Ergebnisse der multizentrischen deskriptiven Studie des Bundesweiten Arbeitskreises Glücksspielsucht). In Deut-

sche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren e.V.: Jahrbuch Sucht 1996. Geesthacht, 1995: 279-295

Derevensky, J.L./Gupta, R./Magoon, M. Adolescent problem gambling: Legislative and policy decision. *Gaming Law Review* 2004, 8: 107-117

Dietlein, J./Woesler, W. Spielbank goes „online“. *Kommunikation & Recht* 2003, 6: 458-464 GamCare. GamCare care services 2005 report. <http://www.gamcare.org.uk/pdfs/careservices4.pdf> [Zugriff am 05. August 2006], 2006

Goldmedia. Online Betting & Gambling 2010: Marktpotenziale von Online Glücksspiel in Deutschland, Österreich und der Schweiz, 2005

Griffiths, M. Internet gambling: Preliminary results of the first U.K. prevalence study. *eGambling* (Issue 5). [http://www.camh.net/egambling/issue5/research/griffiths\\_article.html](http://www.camh.net/egambling/issue5/research/griffiths_article.html) [Zugriff am 12. November 2003], 2001

Griffiths, M. Internet gambling in the workplace. In: Anandarajan, M./Simmers, C.A. (Eds.) *Managing web usage in the workplace: A social, ethical and legal perspective*, Hershey: Pennsylvania, 2002: 148-167

Griffiths, M. Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior* 2003, 6: 557-568

Griffiths, M./Wood, R.T.A. Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies* 2000, 16: 199-225

Griffiths, M.D./Parke, J. The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review* 2002, 20: 312-320

Gschwandtner, U./Aston, J./Renaud, S./Fuhr, P. Pathologic gambling in patients with Parkinson's disease. *Clinical Neuropharmacology* 2001, 24: 170-172

Hayer, T./Meyer, G. Die Prävention problematischen Spielverhaltens – Eine multidimensionale Herausforderung. *Journal of Public Health/Zeitschrift für Gesundheitswissenschaften* 2004a, 12: 293-303

Hayer, T./Meyer, G. Sportwetten im Internet – Eine Herausforderung für suchtpräventive Handlungsstrategien. *Sucht-Magazin* 2004b, 30(1): 33-41

Ialomiteanu, A./Adlaf, E.M. Internet gambling among Ontario adults. *eGambling* (Issue 5). [http://www.camh.net/egambling/issue5/research/ialomiteanu\\_adlaf\\_article.html](http://www.camh.net/egambling/issue5/research/ialomiteanu_adlaf_article.html) [Zugriff am 02. Dezember 2003], 2001

King, S.A. Internet gambling and pornography: Illustrative examples of the psychological consequences of communication anarchy. *CyberPsychology & Behavior* 1999, 2: 175-193

King, S.A./Barak, A. Compulsive internet gambling: A new form of an old clinical pathology. *CyberPsychology & Behavior* 1999, 2: 441-456

Ladd, G.T./Petry, N.M. Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on

internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors* 2002, 16: 76-79

Langer, E.J. The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology* 1975, 32: 311-328

Lesieur, H.R./Blume, S. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry* 1987, 144: 1184-1188

McBride, J./Derevensky, J./Gupta, R. Internet gambling among youth: A preliminary examination. Paper presented at the Discovery Conference 2006 in Toronto (Canada), 2006

Messerlian, C./Byrne, A.M./Derevensky, J.L. Gambling, youth and the internet: Should we be concerned? *The Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review* 2004, 13: 3-6

Meyer, G. Glücksspiele im Internet. *SuchtReport* 2001, 15(3): 29-36

Meyer, G. Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: *Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.: Jahrbuch Sucht* 2006. Geesthacht, 2006: 114-128

Meyer, G./Bachmann, M. *Spielsucht: Ursachen und Therapie* (2. Aufl.). Heidelberg, 2005

Nielsen//NetRatings. Über 14 Millionen Europäer versuchen ihr Glück online. [http://www.netratings.com/pr/pr\\_050414\\_gr.pdf](http://www.netratings.com/pr/pr_050414_gr.pdf) [Zugriff am 07. August 2005], 2005

Petry, J. *Psychotherapie der Glücksspielsucht*. Weinheim, 1996

Petry, N.M. Internet gambling: An emerging concern in family practice medicine? *Family Practice* 2006, 23: 421-426

Petry, N.M./Armentano, C. Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: A review. *Psychiatric Services* 1999, 50: 1021-1027

Petry, N.M./Mallya, S. Gambling participation and problems among employees at a university health center. *Journal of Gambling Studies* 2004, 20: 155-170

Productivity Commission. *Australia's gambling industries, report no. 10*. <http://www.pc.gov.au/inquiry/gambling/final-report/index.html> [Zugriff am 25. Juli 2004], 1999

Regina Committee on Problem Gambling. Internet gambling: What you should know before you bet online. <http://www.cmhask.com/gambling/InternetGambling.pdf> [Zugriff am 13. August 2004], 2004.

Remmers, P. The social outlook of remote and e-gambling: Are we serious? Paper presented at the 13th International Conference on Gambling & Risk Taking, Lake Tahoe, Nevada (USA), 2006

Sévigny, S./Cloutier, M./Pelletier, M.-F./Ladouceur, R. Internet gambling: Misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior* 2005, 21: 153-158

Shaffer, H.J./Hall, M.N. Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Canadian Journal of Public Health* 2001, 92: 168-172

Smeaton, M./Griffiths, M. Internet gambling and social responsibility: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior* 2004, 7: 49-57

Smith, A.D. Controversial and emerging issues associated with cybergambling (e-casinos). *Online Information Review* 2004, 28: 435-443

Stögmüller, T. Glücksspiele, Lotterien und Sportwetten im Internet. *Kommunikation & Recht* 2002, 5: 27-33

The Annenberg Public Policy Center. Card playing trend in young people continues. [http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/07\\_adolescent\\_risk/GamblingRelease20050928.pdf](http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/07_adolescent_risk/GamblingRelease20050928.pdf) [Zugriff am 05. August 2006], 2005

Volberg, R. The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implications for public health. *American Journal of Public Health* 1994, 84: 237-241

Whyte, K.S. Statement of the National Council on problem gambling regarding current internet gambling legislation. [http://www.ncpgambling.org/media/pdf/i-gambling\\_statement.pdf](http://www.ncpgambling.org/media/pdf/i-gambling_statement.pdf) [Zugriff am 05. August 2006], 2006

Wiebe, J./Cox, B./Falkowski-Ham, A. Psychological and social factors associated with problem gambling: A one year follow-up study. Ontario: Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council, 2003

Wiebe, J./Single, E./Falkowski-Ham, A. Measuring gambling and problem gambling in Ontario. Ontario: Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council, 2001

Wilson, M. Chips, bits, and the law: An economic geography of internet gambling. *Environment and Planning A* 2003, 35: 1245-1260

Wood, R./Williams, R. Problem gambling on the internet: Characteristics, prevalence, and policy implication. Paper presented at the Discovery Conference 2005 in Niagara Falls (Canada), 2005

Woolley, R. Mapping internet gambling: Emerging modes of online participation in wagering and sports betting. *International Gambling Studies* 2003, 3: 3-21

### **Korrespondenzadresse**

Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Universität Bremen Institut für Psychologie und Kognitionsforschung (IPK)  
Grazer Strasse 4  
28359 Bremen  
Tel.: +49-(0)421-218-4333  
Fax: +49-(0)421-218-4600  
E-Mail: tobha@uni-bremen.de