



UNIVERSITÄTSmedizin.

MAINZ

Online-Gaming & Online-Gambling: Wie kann digitaler Spieler- und Jugendschutz gelingen? Perspektiven, Konzepte und Befunde

Kompetenzzentrum Spielerschutz & Prävention,
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie



Mainz, 12. Juni 2019

Anke Quack M.A.

Herzlich Willkommen zu Ihrem Forum!

Inhalte:

- Regulierung von Online-Gaming und Online-Gambling
- Aktueller Forschungsstand universeller, selektiver und indizierter Spielerschutzmaßnahmen in den Bereichen Online-Gaming & Online-Gambling
- Handlungsempfehlungen für den Spielerschutz

Gefährdungspotential Online Gaming & Gambling

Strukturelle und situationelle Eigenschaften begünstigen die Entstehung eines problematischen Spielverhaltens (McCormack & Griffiths, 2013; Hing et al., 2015; Giralt et al., 2018; Hayer & Meyer, 2003, Banz & Lang, 2018:135):

- 24/7 Verfügbarkeit
- hohe Ereignisfrequenz
- anonyme Spielteilnahme
- Umwandlung von Echtgeld-Einsätzen in virtuelle Währungen
- Angebot kostenloser Probespiele
- intensive Bewerbung der Spielangebote
- Vermengung von Gambling und Gaming

Gefährdungspotential Online Gaming & Gambling

- Mechanismen von Social Casino Games und Free-to-play-Spiele unterscheiden sich kaum von Glücksspielen (z. B. Lootboxen als virtuelle Rubbellose)
- Micro-Transaktionen innerhalb von Computerspielen begünstigen den Wechsel zu Onlineglücksspielen (Kim et al., 2016)
- Kostenpflichtige Zusatzangebote, die Vorteile für das Vorankommen im Spielgeschehen bieten (Pay-to-win), stellen kritische Verstärker dar

Regulierung von Online-Gaming in Deutschland



Regulierung Online-Gaming

- USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle): USK-Kennzeichen treffen eine Aussage über eine potentielle Entwicklungsbeeinträchtigung für Kinder und Jugendliche z.B. durch Gewaltdarstellungen, Suchtgefährdungspotential stellt bislang keine Kategorie dar
- Darüber hinaus existieren derzeit keine verbindlichen Standards für den Jugend- und Spielerschutz



Forschungsbefunde und Erfahrungen aus der klinischen Praxis unterstreichen den Bedarf eines effektiven und gesetzlich verankerten Jugend- und Spielerschutzes

Regulierung Online-Gaming

Stellungnahme: Verband der deutschen Games Branche

<https://www.game.de/positionen/anererkennung-von-gaming-disorder-als-krankheitsbild-durch-die-weltgesundheitsorganisation-who/>:

„Die offizielle Anerkennung von Spiele-Sucht als Krankheit ist nicht nur falsch, sondern auch gefährlich: Eigentlich gesunde Kinder und Jugendliche könnten stigmatisiert werden, etwa weil ihre sich verändernde Medienrealität nicht verstanden wird. Denn dass digitalem Spielen in bestimmten Lebensphasen eine besonders große Bedeutung zukommen kann, ist – wie bei allen Freizeitaktivitäten – nicht ungewöhnlich. Eine Pathologisierung kann zudem zu zahlreichen Fehldiagnosen führen. Auch besteht die Gefahr, dass die Behandlung falsch diagnostizierter ernsthafter, psychischer Erkrankungen wie Depressionen oder Angststörungen bei vielen Patienten ausbleibt sowie stoffliche Süchte wie Alkohol- oder Drogensucht verharmlost werden.“

Regulierung im internationalen Vergleich

- Einstufung der Lootboxen als illegales Glücksspiel in Belgien und den Niederlanden
- *„Das Bezahlen von Lootboxen ist kein unschuldiger Teil von Videospiele, die als Geschicklichkeitsspiel auftreten. Die Spieler werden in Versuchung und in die Irre geführt, und keine Schutzmaßnahmen bezüglich Glücksspiels werden angewandt“
(Peter Naessens, Vertreter der Belgischen Glücksspielkommission)*
- China: Implementierung des Online Game Anti-Addiction System (u.a. Begrenzung der Spieldauer auf 3 Stunden bei unter 18-Jährigen anschließend automatisierte Abschaltung; Kein Erwerb von virtuellen Währungen durch Minderjährigen)

Regulierung im internationalen Vergleich

- *"Jugendschutz geht vor Profitgier, Anbieter müssten mehr Verantwortung übernehmen, zum Beispiel kennzeichnen, dass Lootboxen in einem Game enthalten sind, und die Gewinnchancen offenlegen. Außerdem sollten Lootboxen einen Einfluss auf die Altersfreigabe von Spielen haben ,,*

(Familienministerin Franziska Giffey (SPD) SZ 19. März 2019)

Regulierung von Online-Gambling in Deutschland

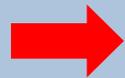


Regulierung Online-Glücksspiel (GlüStV)

- Das Veranstalten und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten. Abweichend können die Länder zur besseren Erreichung der Ziele des § 1 den Eigenvertrieb und die Vermittlung von Lotterien sowie die Veranstaltung und Vermittlung von Sportwetten im Internet erlauben, wenn keine Versagungsgründe nach § 4 Abs. 2 vorliegen und folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
 1. Ausschluss minderjähriger oder gesperrter Spieler
 2. Höchstesinsatz je Spieler darf den Betrag von 1.000 Euro pro Monat nicht übersteigen
 3. Bei Registrierung sind die Spieler dazu aufzufordern, ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einzahlungs- oder Verlustlimit festzulegen

Regulierung Online-Glücksspiel

- Wachsende Umsätze (Meyer, G., Jahrbuch Sucht 2018:119-120)
- Entwicklung eines „grauen“ (Online-) Glückspielmarkt ohne verbindliche Standards und Kontrollen für den Spieler- und Jugendschutz
- Anhaltende politische Debatte um die (Neu-) Regulierung des Glücksspielwesens in Deutschland, zeitnahe Vergabe der Sportwettkonzessionen geplant, weitere Liberalisierung von Casino-Spielen in der Diskussion



Öffnung des Marktes für Online-Glücksspiele stellt neue Anforderungen an den Spielerschutz, dringender Bedarf an erprobten und evidenzbasierten Spielerschutzkonzepten

Forschungsstand – (Digitaler) Spieler- und Jugendschutz



Ist-Situation Online-Gaming und Online-Gambling

- Unzureichende Regulierung und fehlende verbindliche Standards für den Spieler- und Jugendschutz
- Limitierte Befunde zur Wirksamkeit von Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen (vgl. auch Kalke & Hayer, 2018)
- **Möglicher Lösungsansatz:** Anwendung/Übertragung von Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen aus der Glücksspielregulierung (King & Delfabbro, 2018; Blaszczynski et al., 2011)

Universelle Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen

- **Altersverifikationssysteme**
 - Einführung spielformabhängiger Altersbegrenzungen
 - Altersbegrenzungen für Pay-to-Win Funktionen und Lootboxen
- **Einführung freiwilliger/verpflichtender Einsatzlimits**
 - Pro Tag/pro Woche
- **Verfügbarkeitsreduktion**
 - Zahlenmäßige Reduzierung von Glücksspielangeboten
 - Verfügbarkeitsreduktion durch Altersbegrenzung
 - Abschalten des Angebotes zu bestimmten Tageszeiten
- **Werberestriktionen**

Universelle Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen

- **Spielerinformation**
 - Aufklärung zum Suchtgefährdungspotential
 - Vermittlung von Responsible Gambling und Gaming Strategien
 - Aufklärung über Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten
 - Erkennungsmerkmale eines problematischen Spielverhaltens
Selbsttest/Hilfsangebote
 - Individuelle Rückmeldung zur Spielhistorie (Dauer und Einsatz)

- **Schulbasierte Präventionsprogramme**

Selektive und indizierte Spielerschutzmaßnahmen

- Verhaltensdatenbasierte Frühidentifikation (Spielertracking) und Ansprache von Problemspielern
- Personalisiertes Feedback zum Spielverhalten und abgestufte Interventionen (Information, Initiierung von Cool-Down-Phasen, temporäre Spielpause)

Indizierte Spielerschutzmaßnahmen

- Personalisiertes Feedback
- Vermittlung von Hilfsangeboten: Telefonische Beratungsangebote zur niedrigschwelligen Erstberatung von Betroffenen und ihren Angehörigen, Angebote der Suchtkrankenhilfe, onlinebasierte Beratungsangebote
- Spielersperre



Ihre Meinung ist gefragt!

Bewertung der Evidenz – (Digitaler) Spieler- und Jugendschutz



Spielerschutz – was kommt beim Spieler an?

- Aufklärungs-/Informationskampagnen haben ein signifikantes Potential, Wissen und Einstellungen relevanter Zielgruppen zu beeinflussen (Carson et al., 2011; Duperrex, Roberts, & Bunn, 2002; Grilli, Ramsay, & Minozzi, 2004; Sowden, 2002)
- Vergleichsweise seltener ist jedoch eine Verhaltensänderung (Bala, Strzeszynski, & Cahill, 2008; Duperrex et al., 2002; Grilli et al., 2004; Slater et al., 2005; Sowden, 2002; Stacy, Bentler, & Flay, 1994).

Bewertung der Evidenz: Universelle Prävention

- **Altersverifikation***
- Studien-Schwerpunkt: Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen (Testkäufe); Auswirkungen von Alterskontrollen auf das Spielverhalten bei intendierten Zielgruppe (z. B. Jugendliche) wurden bislang nicht erfasst

- **Verfügbarkeitsreduktion***
- Verschiedene Studien deuten auf darauf hin, dass sich eine zahlenmäßige Reduzierung, altersbezogene Einschränkungen bis hin zum vollständigen Verbot von Glücksspielangeboten positiv auf das Spielverhalten auswirkt (Rückgang der Spielteilnahme, Verringerung des Problemspieleranteils)

*Kalke & Hayer, 2018

Bewertung der Evidenz: Universelle Prävention

- **Einsatzlimits** (vorgeben oder selbstgewählt)
- Online-Sportwetten: Signifikant weniger Wetten pro Wett-Tag nach Erhalt eines Warnhinweises aufgrund Überschreitung der gewählten Limitierungsschwelle. Allerdings signifikante Erhöhung des Wetteinsatzes pro Wette (Broda et al., 2008)
- **Werberestriktionen** (bislang keine Befunde)

Bewertung der Evidenz: Universelle Prävention

Spielerinformationen

- Maßnahmen des universellen Spielerschutzes (allgemeine Informationen zum Gefährdungspotential von Glücksspielen, Selbsttest etc.) scheinen in einem eher geringen Ausmaß (einstelliger Prozentbereich) von Spielteilnehmern genutzt zu werden (vgl. Fiedler, 2017; vgl. Quack, 2017)
- Wissen und Bewusstsein zum Thema problematisches Glücksspielverhalten wird vor allem bei Personen erhöht, die auf Informationsangebote gezielt aufmerksam gemacht wurden. Begrenzter Einfluss auf Personen, die weder intrinsisch motiviert noch aktiv angesprochen wurden (vgl. Ladouceur, et al., 2000).

Bewertung der Evidenz: Universelle Prävention

Spielerinformationen

- Geringe Effekte von Sensibilisierungskampagnen zum Gefährdungspotential von Glücksspielen auf Verhaltensebene (Najavits et al., 2003)

Bewertung der Evidenz: Universelle Prävention

- **Schulbasierte Präventionsprogramme**
- Vergleichsweise gute Studienlage (Kalke & Hayer, 2018; King & Delfabbro, 2017)
- **Gaming:** interaktive Kurzintervention zur Selbstreflexion des Spielverhaltens (Umfang und Motive) sowie zu den Suchtgefahren und Erkennungsmerkmalen, Reduzierung von Spielzeit und Problemspielverhalten (Walther et al., 2014)
- **Glücksspiel:** Befunde weisen auf positive Effekte im Hinblick auf glücksspielbezogenes Wissen, Förderung glücksspielkritischer Einstellungen und Aufbau realistischer Annahmen über Gewinn- und Verlust (Ladouceur et al., 2003, 2004)

Selektive/ indizierte Spielerschutzmaßnahmen

- **Personalisiertes Feedback/Warnhinweise**
- Internationale Forschungsbefunde deuten auf eine Wirksamkeit automatisierter und individualisierter Rückmeldungen (Personalisiertes Feedback) zum Spielverhalten (Einsätze und Spieldauer) hin (Auer & Griffith, 2013, 2014, 2015; Peter et al., 2018)
- Spieler, die eine Rückmeldung erhielten, investierten signifikant weniger Geld und Zeit als Spieler ohne Rückmeldung

Bewertung der Evidenz: Selektive Spierschutzmaßnahmen

- **Personalisiertes Feedback/Warnhinweise**
- Glücksspielbezogene Informationen, die eine Selbstreflexion anstossen (z.B. Rückmeldung über Spielverlauf, Normatives Feedback) können dazu beitragen, exzessives Glücksspielverhalten zu reduzieren, insbes. in Verbindung mit der Möglichkeit einer Einsatzlimitierung (Lucar, Weibe and Philander, 2013)
- Dynamische Warnhinweise (Pop-up Meldungen) werden besser als statische Meldungen erinnert; Meldungen, die Selbsteinschätzung und Selbstkontrolle fördern, haben einen größeren Einfluss auf Einstellungen und Verhalten sowohl während als auch nach dem Spiel (Monaghan, 2008 & 2009; Monaghan & Blaszczynski 2010).

Selektive/ indizierte Spielerschutzmaßnahmen

Telefonberatung

- 2,1 % von 773 Erstanrufern auf der Mainzer Hotline Verhaltenssucht gaben an, durch Hinweise von Mitarbeitern und/oder Informationsangebote bei Glücksspielanbietern von der Hotline erfahren zu haben. **Dennoch:** Telefonische Beratungsangebote tragen dazu bei, Glücksspielsüchtigen den Weg in das Suchthilfesystem zu bahnen. So nahmen zwei Drittel der Betroffenen nach dem Anruf auf der Hotline Verhaltenssucht ein Erstgespräch in der Mainzer Ambulanz für Spielsucht wahr.

Spielersperre

- Studien belegen Positiveffekte der freiwilligen Sperre auf Verhaltensebene (Kalke & Hayer, 2018)
- Online-Glücksspiele (win2day): Nach freiwilliger Inanspruchnahme der Spielersperre Rückgang des Problemspieleranteils von 80 % auf 30 % 8 (nach 12 Monaten) sowie Verringerung von Einsatz, Spielhäufigkeit und Spieldauer. Allerdings keine Inanspruchnahme von Hilfsangeboten (Hayer & Meyer, 2011)
- Kasino-Spieler: Lediglich 13% der gesperrten Spieler haben in der Vergangenheit oder während der Sperrverfügung Hilfe in Anspruch genommen; nur 22,4% planten dies für die Zukunft (Meyer und Hayer, 2010)

Fazit

- Der Bedarf an Responsible Gaming & Gambling Tools wächst
- Policy Mix aus Verhältnis- und Verhaltenspräventiven Elementen vermutlich zielführend
- Die Datenlage in Deutschland zur Wirksamkeit von Spielerschutzkonzepten und Maßnahmen ist bislang limitiert
- Dies gilt in besonderem Maße für die Entwicklung und Umsetzung onlinebasierter Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen.

Fazit

- Bedarf an wissenschaftlicher Begleitforschung mit Beteiligung der Industrie (Bereitstellung von Verhaltensdaten)
- Anonymisierte Auswertung von Glücksspiel-verhaltensmerkmalen (Einsätze, Spielfrequenz, Erreichen von Limitierungsschwellen) und soziodemografischen Merkmalen sowie erfolgten präventiven und interventionsorientierten Spielerschutzmaßnahmen können dazu beitragen, zielgruppenadäquate, evidenzbasierte Spielerschutzmaßnahmen zu entwickeln.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Universitätsmedizin Mainz

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
(Direktor: Univ.-Prof. Dr. med. Manfred E. Beutel)

Kompetenzzentrum Spielerschutz und Prävention

Leitung: Anke Quack M.A.

Team: Dipl.-Psych. Martin Wejbera, Mareike Sielaff

anke.quack@unimedizin-mainz.de

Tel.: 06131 – 17 6141