

Problematisches Spielverhalten

Online-Gaming und -Wetten stellen eine beliebte Form der Freizeitgestaltung dar, die die überwiegende Mehrheit der Konsumenten als Unterhaltung genießen kann. Zwischen 0,5 und 3 % der Spieler – so hoch ist die durchschnittliche Problemspielerrate in Europa – entwickeln jedoch problematisches Spielverhalten. Die zunehmende Verfügbarkeit des Internets hat jedoch zu keinem Anstieg von problematischem Spielverhalten geführt.

Konsumentenschutz

Während Online-Gaming eine zunehmend beliebte Form der Unterhaltung darstellt, die die Mehrheit der Konsumenten auf mäßige und verantwortungsvolle Weise genießt, sind sich die EGBA-Mitglieder dennoch durchaus ihrer Verantwortung bewusst, die notwendigen Maßnahmen zum Schutz der Verbraucher zu ergreifen. Dazu zählen

- Warnung der Verbraucher, dass unmäßig betriebenes Spielen/Wetten schädlich sein kann
- Bereitstellung von Informationen über verantwortungsvolles Spielen und Wetten
- Dauerhafte oder zeitliche begrenzte Selbst-Ausschlussmöglichkeiten für Kunden
- Bereitstellung von Links zur Website mindestens einer Hilfs- und Beratungsorganisation für Spieler mit problematischem Spielverhalten (z. B. GamCare in Großbritannien oder Adictel in Frankreich).

Maßnahmen zur Vorbeugung und Bewältigung von problematischem Spielverhalten müssen auf Basis valider Fakten und Zahlen begründet sein.

Aktuelle Studien zu problematischem Spielverhalten

Die **norwegische SINTEF-Studie**¹ vom Dezember 2007 kam bei einer Stichprobengröße von 10.000 zum Ergebnis, dass die Prävalenz von problematischem Spielverhalten sowohl bei Online- als auch bei stationären Spielen 0,7 % betrug. Diese Problemspielerrate von 0,7 % hatte sich seit Durchführung der letzten Studie im Jahr 2002 nicht verändert.

Die **britische „Prevalence“- Studie**² vom September 2007 arbeitete mit einer Stichprobengröße von 9.000 und kam zu dem Ergebnis, dass der Anteil von problematischem Spielverhalten 2007 fast identisch war mit dem Anteil im Jahr 1999 (0,6 % der Bevölkerung), obwohl Online-Gaming in der Studie von 1999 noch nicht erfasst wurde.

Die empirische Studie, die in 2007 von der Division on Addictions der Cambridge Health Alliance, einem Lehrinstitut der **Harvard Medical School**³ durchgeführt wurde, untersuchte und analysierte das Verhalten von 40.000 Sportwettkunden über einen Zeitraum von acht Monaten. Die Ergebnisse zeigen, dass 99 % dieser Kunden ein moderates Spielverhalten aufweisen. Nur 1 % der Spieler gelten als hochaktive Wettkunden, von denen ein bestimmter Prozentsatz unter Umständen problematisches Spielverhalten aufweisen könnte.

Conclusio

- Sowohl die britische als auch die norwegische Studie belegen, dass ein Lizenzmodell (wie beispielsweise das britische) nicht zu mehr problematischem Spielverhalten führt als ein Monopol-Modell (z. B. Norwegen).
- Die Entwicklung von Online-Gaming in den letzten Jahren hat zu keiner Erhöhung des Vorkommens von problematischem Spielverhalten geführt.
- Die große Mehrheit der Kunden von Online-Sportwetten zeigt moderates Spielverhalten
- The large majority of online sports betting customers exhibit moderate gaming behaviour.

¹ <http://www.sintef.no/upload/Helse/SINTEF-Rapport%20Pengespill%202007.pdf>, page 2

² <http://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/british%20gambling%20prevalence%20survey%202007.pdf>

³ <http://www.divisiononaddictions.org>