

Standards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel (SJSOG)

Jens Kalke, Harald Lahusen & Tobias Hayer

Frankfurt am Main, 19.04.2023



Zielsetzungen

- Umfassender Überblick über die Möglichkeiten des Spieler- und Jugendschutzes beim Online-Glücksspiel
- Ordnung nach Präventionsart (verhaltensbezogen, verhältnisbezogen, Mischform) und Zielgruppe (universell, selektiv, indiziert)
- Systematische Sichtung und Analyse von Evaluationsstudien (aktueller Wissensstand zur Wirksamkeit von Maßnahmen)
- Ableitung von „Mindeststandards“ (Good Practices) und weiterführenden Handlungsempfehlungen

Forschungsmodule im Überblick

- Modul 1a, Bestandsaufnahme

Selektive Auswertung von ausgewählten Publikationen (Übersichtsarbeiten, Befragungen von Kund*innen, Praxistests) im Sinne eines iterativen Rechercheprozesses

- Modul 1b, Analyse von Online-Websites

Analyse von Websites (nach Beliebtheitsratings)

- Modul 2, Bewertung

Systematische Literaturanalyse zu den Effekten von Interventionen, angelehnt an die PRISMA-Richtlinien

- Modul 3, Standardisierte Befragung in Anlehnung an die Delphi-Methodik

15 Expert*innen aus den Bereichen Glücksspiel, Jugendschutz & Suchtprävention; Bewertung des präventiven Nutzens einzelner Maßnahmen (als Mindeststandard für ein Gesamtkonzept)

Forschungsmodul 1a: Bestandsaufnahme

Insgesamt lieferten 12 einschlägige Quellen Informationen zu einzelnen Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes. Es ließen sich insgesamt 42 verschiedene Maßnahmen identifizieren, die potenziell in der Praxis zum Einsatz kommen (könnten).

Forschungsmodul 1a: Ergebnisse

Nr.	Präventionsmaßnahme
1	genereller Warnhinweis 18+ (bzw. 16+ oder 21+)
2	genereller Warnhinweis zu Glücksspielrisiken
3	generelle Warnhinweise während des Spiels (z. B. Pop-Ups)
4	Verweis auf Informations- und Hilfsangebote (on- und offline) auf der Webseite
5	Hinweise für verantwortungsvolles Spiel oder Verweis auf Informations- und Hilfemöglichkeiten per E-Mail
6	Verweis auf Unterstützungsangebote für Angehörige
7	Hinweise und Tipps zum verantwortungsvollen Spielen
8	Hinweis auf soziale Verantwortung des Glücksspielanbieters
9	animierte Videos zum Spielerschutz
10	Ausweisen der Gewinnwahrscheinlichkeit
11	Hinweis auf Begrenzung der Ausschüttungsquote
12	Verzicht auf Demoseiten
13	kein Übungsmodus ohne Warnhinweis
14	Kontostand leicht zugänglich
15	Informationen zur Spielhistorie
16	Verweis auf Glücksspiel-Filter-Software (z. B. GamBlock, Betfilter)
17	Verweis auf Alters-Filter-Software
18	Verweis auf Tools zum verantwortungsbewussten Spiel
19	Selbsttest

Nr.	Präventionsmaßnahme
20	generelle Altersverifizierung und Identitätsprüfung
21	Zahlungsweise auf Zahlungsmittel beschränkt, die nur Erwachsenen zugänglich sind
22	Bonitätsprüfung
23	keine Ermutigung zum kontinuierlichen Spiel (z. B. durch Bonus, kostenlose Teilnahme)
24	eingebaute Spielpause oder Bestätigung des Einsatzes erforderlich
25	Möglichkeit des sofortigen Ausstiegs aus dem Spiel
26	generelles Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)
27	generelles Zeitlimit
28	generelles Verlustlimit
29	generelles Einzahllimit
30	Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Kundenservice geschult im Umgang mit auffälligen Spielerinnen und Spielern
31	selbst gesetztes Einsatzlimit (z. B. täglich, wöchentlich, monatlich, spielspezifisch)
32	selbst gesetztes Zeitlimit
33	selbst gesetztes Verlustlimit
34	selbst gesetztes Einzahllimit
35	Spieler selbstsperre
36	Fremdsperre durch den Anbieter
37	Ausschluss von Werbung und Promotionsangeboten (z. B. in Kombination mit Selbstausschluss)
38	personalisiertes Feedback (z. B. durch Playscan)
39	Budgetrechner
40	Realitätscheck/Erinnerung bezgl. Spieldauer
41	Glücksspieltagebuch
42	selbst gesetzte Kontosperre (z. B. 24 Std., 7 Tage, 1 Monat, ...)

Forschungsmodul 1b: Analyse von Websites

- Ausgangspunkt war die Website online.casinocity.com, die ein weltweites Beliebtheitsranking von über 4.000 Websites von Online-Glücksspielanbietern vornimmt.
- Die durchgeführte Bestandsaufnahme bezieht sich auf die jeweils zehn am höchsten eingestuften Websites in den Rubriken “Online Casino”, “Online Poker”, “Lotteries” und “Sports & Racebooks” am Stichtag des 30. August 2019.
- Insgesamt fanden somit 40 Websites Berücksichtigung.

Forschungsmodul 1b: Analyse von Websites

- Von September bis Dezember 2019 wurden die 40 eingeschlossenen Websites daraufhin analysiert, welche Glücksspiele und Präventionsmaßnahmen dort angeboten werden (Seiten des Bereichs „Verantwortungsvollen Spielen“).
- Die Ergebnisse wurden in einem SPSS-Datenfile erfasst (IBM SPSS Statistics 23).

Forschungsmodul 1b: Zentrale Ergebnisse

- Im Ganzen konnten 44 Maßnahmen gelistet werden; davon 42 durch Modul 1a und 2 zusätzlich über Modul 1b.
- Es erfolgte eine Zuordnung nach einer Neun-Felder-Matrix (nach 3 Präventionsarten und 3 Zielgruppen).
- In der Praxis besteht eine große Streuung bei der Maßnahmenanzahl, die sich zwischen 0 und 16 bewegt ($M = 9,3$).
- Es dominieren dabei verhaltenspräventive Maßnahmen (64%).
- Ferner lässt sich ein gewisser „Zielgruppen-Mix“ (universell bis indiziert) beobachten.

Methodik Forschungsmodul 2

- Quantitative Primärstudien in englischer oder deutscher Sprache
- Real-World Studien
- Veröffentlichung der Befunde in einer peer-reviewten Fachzeitschrift
- Publikationszeitraum: 01.01.2009 bis 31.12.2019
- Literaturdatenbanken: Medline, Web of Science, Psycinfo, Psycindex, CINAHL, Cochrane

flankierend: unsystematische Recherche und Auswertung von Grauer Literatur (Forschungsberichte etc.), allerdings ohne wesentlichen Zusatznutzen.

Eingeschlossene Primärstudien nach Interventionsart

(Mehrfachnennung möglich)

	Anzahl
Pre-Commitment (Limitierungssysteme)	7
Personalisiertes Feedback	7
Spielersperren	5
Pop-Up-Fenster	2
Tools	2
Selbsttest	1
Anzahl Maßnahmen	24
Anzahl Studien	20

Bewertung der Interventionen

Effekte einer Intervention unter Berücksichtigung der Qualität des Forschungsdesigns und der Interventionsart:

- **keine** = keine positiven (Wirksamkeits-)Nachweise erbracht.
- **niedrig (+)** = Studien, bei denen zumindest Akzeptanz oder Nutzung der entsprechenden Intervention nachgewiesen worden sind.
- **mittel (++)** = u.a. Studien, bei denen Wissens- oder Einstellungseffekte in einem Forschungsdesign mit methodischen Schwächen nachgewiesen worden sind.
- **hoch (+++)** = Studien, bei denen Verhaltenseffekte in einem hochwertigen Forschungsdesign mit randomisierten Kontrollgruppen nachgewiesen worden sind.

Achtung: Die Evidenzkategorie „keine Effekte“ ist nicht zwangsläufig gleichzusetzen mit der Wirkungslosigkeit einer Intervention!

Forschungsmodul 2: Zentrale Ergebnisse

- Es wurden Evaluationsstudien für sechs Interventionsarten gefunden.
- Die meisten Interventionen wurden mit „niedrig“ (= 20 bewertet („mittel“ = 4).
- Am ehesten erweisen sich das personalisierte Verhaltensfeedback sowie die Selbstsperre als Erfolg versprechende Präventionsansätze. Dies gilt mit Abstrichen zudem für Limitierungssysteme.
- Belastbare Wirksamkeitsaussagen zu bestimmen Subgruppen (z. B. Frauen und Männer) lassen sich (bislang) nicht ableiten.

Methodik Forschungsmodul 3

- Mehrfach-Befragung von 15 Expertinnen und Experten aus den Bereichen Suchtprävention, Jugendschutz und Glücksspiel.
- 1. Runde: Abfrage der 44 Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel aus Modul 1 im Hinblick auf Nutzen und Akzeptanz.
- 2. Runde: Beurteilung der bisher als vom Nutzen her hoch eingeschätzten Maßnahmen (insgesamt 13) als Gesamtkonzept für Mindeststandards (plus Fragen nach der zusätzlichen Einbindung von rein verhaltenspräventiven Maßnahmen).
- 3. Runde: Bewertung der eingeschätzten Akzeptanz der (als hoch bewerteten) Maßnahmen bei den jeweiligen Zielgruppen. Zudem Abfrage, ob das personalisierte Feedback mit in das Gesamtkonzept aufgenommen werden soll.

Forschungsmodul 3: Ergebnis

Gesamtkonzept mit 14 Maßnahmen

	universell	selektiv	indiziert
Verhaltensprävention		keine Ermutigung zu kontinuierlichem Spiel personalisiertes Feedback	
Verhaltens-/ Verhältnisprävention		Einzahllimit Einsatzlimit Verlustlimit	Kontosperre Selbstsperre
Verhältnisprävention	Altersverifizierung Zahlungszugang nur für Erwachsene Ausschluss Werbung	generelles Einsatzlimit generelles Verlustlimit generelles Einzahllimit	Fremdsperre

Weiterführende Handlungsempfehlungen

- Pilotprojekt zum personalisierten Feedback: Entwicklung, Erprobung und empirische Überprüfung unterschiedlicher Varianten des personalisierten Feedbacks.
- Erweiterung des Limitierungssystems vor allem im Hinblick auf Einsatz- und Verlustlimits sowie evidenzgeleitete Präzisierung, ob bzw. unter welchen Bedingungen diese Grenzen verschoben werden können.
- Verschärfung der Werberestriktionen, z.B. Ausweitung der Werbeverbotszeiten.
- Konkretisierung von „Früherkennungs-Systemen“ inkl. Forderung nach Auswertung von Spielverhaltensdaten.

Ausblick

- Gesamtkonzept mit 14 Mindeststandards = Vorschlag zur Weiterentwicklung suchtpreventiver Ansätze beim Online-Glücksspiel.
- Dringender Bedarf an Evaluationsstudien von einzelnen Maßnahmen mit hochwertigeren Studiendesign (Kontrollgruppe, Längsschnitt, Subgruppenanalysen etc.).
- Distribution ausgewählter Ergebnisse (auf Tagungen, in Fachzeitschriften etc.).
- Länder: Evidenzgestützte Fortschreibung des Staatsvertrages;
Bund: Initiierung von Modell- bzw. Pilotprojekten.