

Glücksspiele

Höher, schneller, weiter – online!

Deutscher Suchtkongress 2012

Dr. Ingo Fiedler

Berlin, 03.10.2012

Agenda

- Einleitung
- Wer spielt Onlineglücksspiele?
- Onlinepoker
 - Marktüberblick
 - Spielerverhalten und Suchtgefahren
- Online Sportwetten
 - Marktüberblick
 - Spielerverhalten und Suchtgefahren
- Chancen zur Suchtprävention
- Zusammenfassung und Ausblick

Einleitung

- Bereits 4000 B.C. erste Nachweise von Glücksspielen
- Entwicklung von Glücksspielen mit fortschreitender Technik
 - Anreiz Anbieter: Gewinnmaximierung
 - Beste Kunden: Spielsüchtige (in aller Regel)
 - Spieloptimierung = Suchtoptimierung
- Elektronischer Spielablauf als „Game Changer“: Hervorragende Möglichkeiten zur Spieloptimierung → Ertrags- und damit Suchtpotential steigen
- Online: Virtualität nimmt weiter zu (Geld, Zeit, Ort)

Einleitung II

- Onlineglücksspiele seit 1998
- Onlineglücksspielmarkt weltweit ~\$24 Mrd. (H2GC 2012)
 - (Sport-)Wetten: \$10,2 Mrd.
 - Casino: \$5,4 Mrd.
 - Poker: \$3,6 Mrd. (Fiedler & Wilcke 2012a)
 - Bingo: \$1,3 Mrd.
 - Andere (Lotterien + Skill Games): \$2 Mrd.
- Onlineglücksspielmarkt in D ~\$1,3 Mrd.

Einleitung III

- 2.926 Anbieter (casinocity.com, Oktober 2012)
- Extrem schwierige Rechtsdurchsetzung
 - Internationalität
 - Komplexität der Zahlungsströme
 - Vielzahl an Anbietern und Dienstleistern im Hintergrund
- Gewinne in Rechts- Steuer-und Regulierungsoasen
- Kosten bleiben vor Ort

Wer spielt Onlineglücksspiele?

Charakteristika Onlineglücksspieler

- Männlich (bis auf Bingo), z.B. 78% bei Sportwetten (Gainsbury et al 2012)
- Großteils unter 40 Jahre
- Bessere Ausbildung als Offline-Spieler
- Überdurchschnittliches Einkommen

Substanzkonsum und Komorbiditäten bei Online- vs Offlinespielern

- Raucherquote: Nichtspieler < Onlinespieler < Offlinespieler (Griffiths et al. 2009)
- Alkoholkonsum während Spielen: Internet ~ Offline (Wood & Williams 2010)
- Drogenkonsum während Spielen: Online > Offline (Wood & Williams 2011)
- Substanzstörungen und -abhängigkeiten: Internetspieler (13%) > Offlinespieler (11,5%) (Wood & Williams 2011)
- Andere Süchte: Internetspieler (10,4%) > Offlinespieler (6,7%) (Wood & Williams 2011)
- Psychische Störungen: Onlinespieler ~ Offlinespieler

Onlinepoker

Absolute Marktgrößen in der EU (2010)

Rang	Land	Bruttospielertrag 2010		
		Mil. US \$	Anteil in EU-27	Anteil Weltmarkt
1	Germany	391,94	24,14%	10,85%
2	France	187,35	11,54%	5,19%
3	Great Britain	159,72	9,84%	4,42%
4	Netherlands	152,80	9,41%	4,23%
5	Spain	117,07	7,21%	3,24%
6	Sweden	99,25	6,11%	2,75%
7	Finland	80,93	4,98%	2,24%
8	Denmark	58,50	3,60%	1,62%
9	Hungary	47,78	2,94%	1,32%
10	Poland	47,09	2,90%	1,30%
Total	EU-27	1.623,80	100%	44,96%
Total	Weltmarkt	3.611,59		

Quelle: Fiedler & Wilcke 2012b

Der deutsche Onlinepokermarkt (2010)

- Zweitgrößter Markt weltweit
- 9,64% aller Spieler aus Deutschland
- 581.350 Spieler mit 6-Monatsteilnahmeprävalenz an Onlinepokerspielen um Echtgeld
- 0,71% der Bevölkerung (Rang 14 weltweit)
- 0,91% aller Internetnutzer (Rang 22 weltweit)
- 392 Millionen \$ Anbietergewinne (=Spielerverluste)

Herkunft nach Bundesländern

Bundesland	Bevölkerung	Beobachtete Spieler-identitäten ^a	Anzahl Spieler Hochrechnung ^b	Spieleranteil Bundesland	Spieleranteil Bevölkerung	Verhältnis Spieleranteil Region zu Land
Deutschland gesamt	82.002.356	216.520	581.350	100,00%	0,71%	1,00
Hamburg	1.772.100	8.737	23.459	4,04%	1,32%	1,87
Bremen	661.866	2.862	7.684	1,32%	1,16%	1,64
Berlin	3.431.675	13.768	36.967	6,36%	1,08%	1,52
Nordrhein-Westfalen	17.933.064	58.212	156.298	26,89%	0,87%	1,23
Schleswig-Holstein	2.834.260	8.627	23.163	3,98%	0,82%	1,15
Saarland	1.030.324	2.933	7.875	1,35%	0,76%	1,08
Niedersachsen	7.947.244	21.155	56.801	9,77%	0,71%	1,01
Mecklenburg-Vorpommern	1.664.356	4.140	11.116	1,91%	0,67%	0,94
Hessen	6.064.953	14.786	39.700	6,83%	0,65%	0,92
Rheinland-Pfalz	4.028.351	9.364	25.142	4,32%	0,62%	0,88
Bayern	12.519.728	28.107	75.466	12,98%	0,60%	0,85
Baden-Württemberg	10.749.506	23.186	62.254	10,71%	0,58%	0,82
Sachsen	4.192.801	7.982	21.431	3,69%	0,51%	0,72
Brandenburg	2.522.493	4.795	12.874	2,21%	0,51%	0,72
Thüringen	2.267.763	3.947	10.598	1,82%	0,47%	0,66
Sachsen-Anhalt	2.381.872	3.919	10.522	1,81%	0,44%	0,62

Quelle: Fiedler & Wilcke 2011



Besondere Suchtgefahren beim Onlinepoker

- Geschicklichkeitselement: Kontrolle und Kontrollillusion
- Ständige Verfügbarkeit
- Schnelle Spielabfolge
- Spielen an mehreren Tischen zur gleichen Zeit
- Virtuelles Produkt, unbeobachtetes Spielen von zu Hause
- Kleinstbeträge zum Einstieg, nach oben unbegrenzt
- 14,8% Lebenszeitprävalenz path. Spielen von Pokerspielern mit mehr als 10 Spieltagen (Meyer et al., 2011) - doch übliche Screeninginstrumente überhaupt anwendbar? (Bjerg 2010)
- Wie sieht Onlinepoker aus? → [Video](#)

Ausprägungen des Spielverhaltens

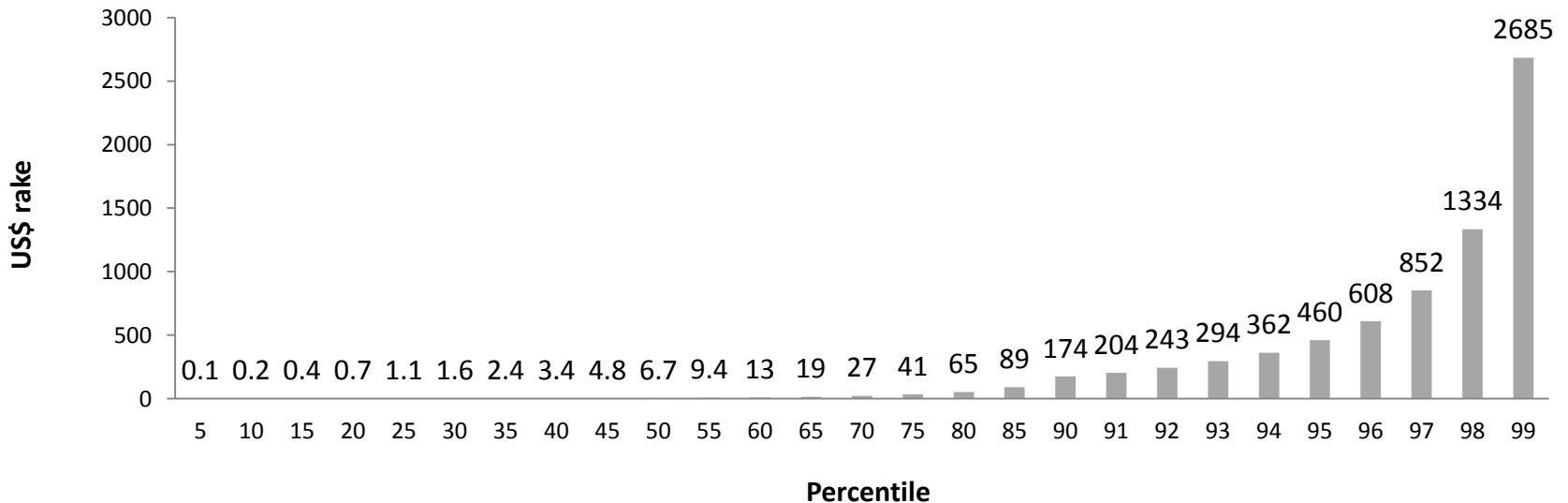
	∅	Median	σ	Top 10%	Top 5%	Top 1%	Total
Number of sessions	24,03	7	49,30	63	108	247	51.141.167
Session length in min.	50,27	42,0	37,76	94,78	118,6	182,3	-
Total playing time in h	25,28	4,88	65,21	62,78	117,6	318,0	53.785.011
Number of tables	1,31	1,05	1,04	1,65	2,36	6,03	-
Playing intensity (US\$ rake/h)	2,40	0,87	4,46	6,12	9,90	19,75	-
Playing volume in US\$	177,5	4,86	1.935	173,9	460,1	2.685	377.714.269
Playing duration	55,32	27	60,83	160	175	182	-
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Sessions/day	0,74	0,60	0,66	1,50	2	3	-
Playing time/day	38,70	20,00	53,62	98,34	142,03	259,00	-
Playing volume in US\$/day	2,48	0,27	14,45	4,42	9,15	35,42	-

n ~ 4,6 Millionen Spieleridentitäten

Quelle: Fiedler 2012a



Die Konzentration des Spielvolumens



Spielergruppe	Spielvolumen US\$ Rake	Anteil gesamtes Spielvolumen
Top 1%	225.086.489	59,59%
Top 5%	313.888.432	83,10%
Top 10%	343.956.948	91,06%
Alle	377.714.269	100%

Quelle: Fiedler 2012a

Korrelationen zwischen Variablen des Spielverhaltens

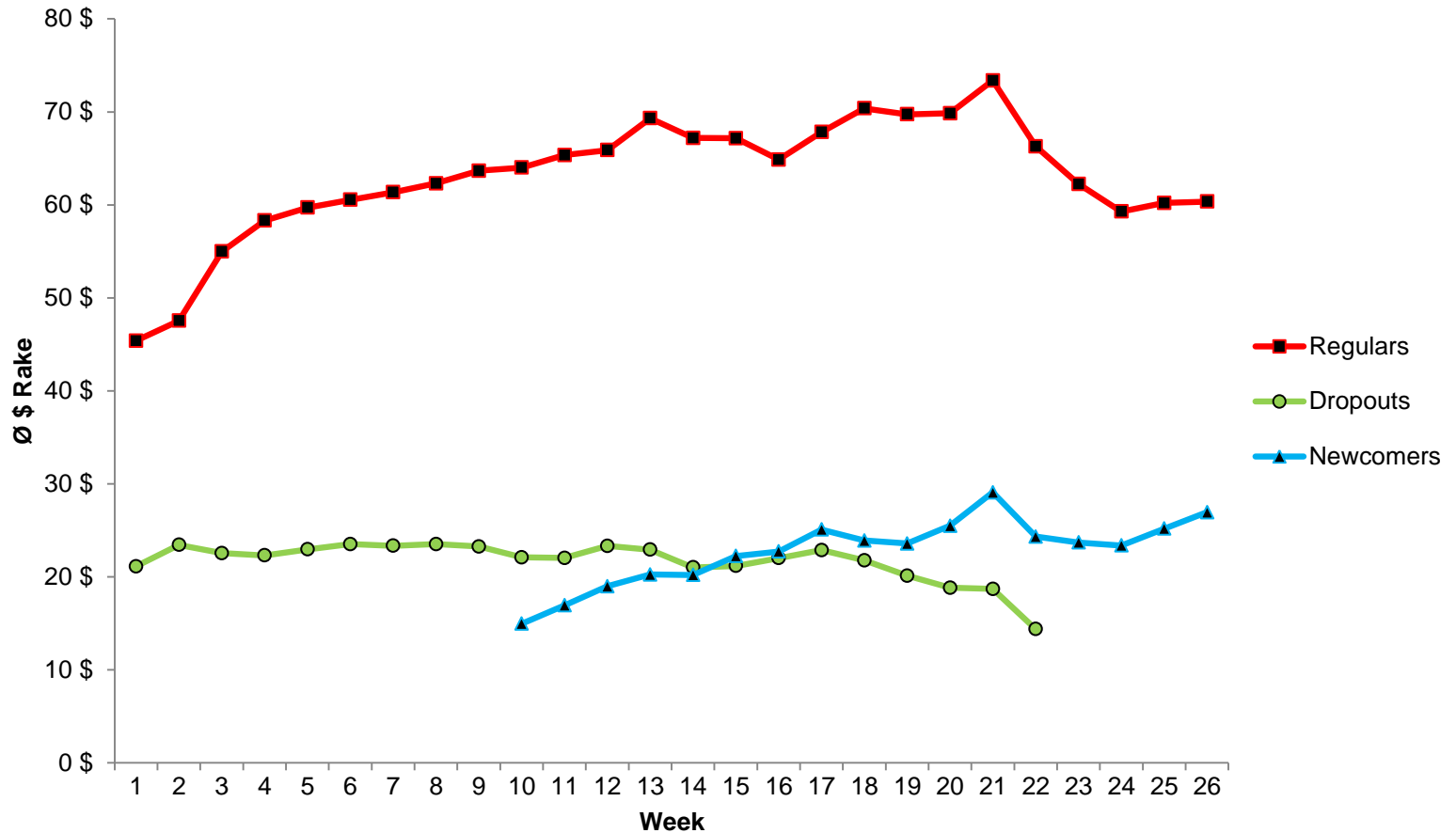
Nonparametric Spearman correlations among the variables of the gambling habits
(n=2,127,887).

	Sessions	Session Length	Playing Time	Tables	Playing Intensity	Playing Volume	Playing Duration	Sessions /Day	Time /Day	Rake /Day
Sessions	-	.360**	.939**	.534**	.160**	.793**	.831**	-.171**	.139**	.264**
Session Length		-	.644**	.428**	.031**	.527**	.235**	.049**	.612**	.483**
Playing Time			-	.587**	.141**	.836**	.749**	-.100**	.345**	.399**
Tables				-	.113**	.564**	.416**	-.037**	.246**	.357**
Playing Intensity					-	.633**	.187**	-.106**	-.078**	.674**
Playing Volume						-	.667**	-.130**	.243**	.689**
Playing Duration							-	-.607**	-.290**	-.029**
Sessions/Day								-	.771**	.448**
Time/Day									-	.642**
Rake/Day										-

Quelle: Fiedler 2012a

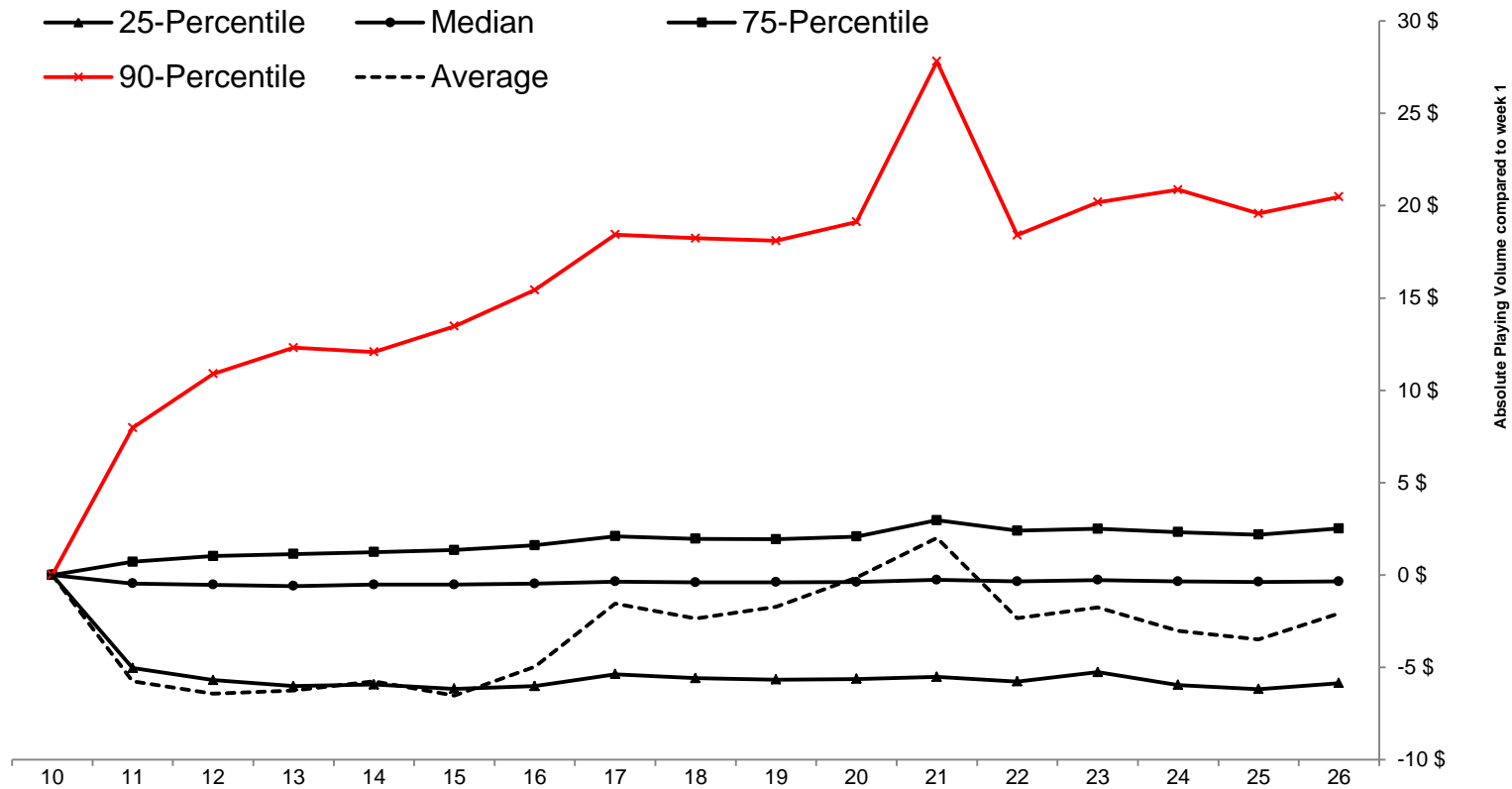
- Variablen des Spielverhaltens verstärken sich gegenseitig
- Lediglich die Spielfrequenz wirkt moderierend

Das Spielverhalten im Zeitablauf



Quelle: Fiedler 2012b

Veränderung des Spielverhaltens im Zeitablauf, Neueinsteiger



Quelle: Fiedler 2012b



Online Sportwetten

Ergebnis- vs. Livewetten

- Wesentliche Unterscheidung: Ergebnis- und Livewetten
- Ergebniswetten
 - Wette auf Spielergebnis vor Beginn eines Spiels (HSV-Bremen 2:0)
 - Spielablauf relativ gering
 - Suchtgefährlich
 - Ca. 30-40% des Gesamtmarktes
 - Werden in D legal nach neuem GlüStV
- Livewetten
 - Wette während des Spiels auf das Spielergebnis oder irgendein Spielereignis (nächste gelbe Karte, Eckstoß, Elfmeter etc.)
 - Spielablauf beliebig schnell
 - Extrem suchtgefährlich
 - Ca. 60%-70% des Gesamtmarktes
 - Bleiben in D illegal

Besondere Suchtgefahren bei Sportwetten

- Geschicklichkeitselement: Kontrolle und Kontrollillusion
- Ständige Verfügbarkeit
- Schnelle Spielabfolge bei Livewetten
- Platzieren einer Vielzahl an Wetten zur selben Zeit
- Virtuelles Produkt, unbeobachtetes Spielen von zu Hause
- Kleinstbeträge zum Einstieg, nach oben unbegrenzt
- Hohe Auszahlungsquoten: Reduzieren Verluste, erhöhen Abhängigkeitspotential

Spielverhalten Onlinesportwetter

- Die meisten Spieler sind Gelegenheitsspieler (LaBrie et al. 2007)
- Intensivspieler erhöhen ihr Spielvolumen im Zeitablauf (LaPlante et al. 2008)
- Häufigspieler setzen geringere Summen pro Wette aber platzieren überproportional viele Wetten (Gainsbury et al. 2012)
- Stark konzentriertes Spielvolumen (berechnet aus LaBrie et al. 2007)
 - Bei Ergebnissetten: 1% der Spieler = 31,0% Spieleinsätze
 - Bei Livewetten: 1% der Spieler = 48,9% Spieleinsätze
- Intensivspieler sind am stärksten suchgefährdet (Currie et al. 2006) und gleichzeitig die Umsatzgaranten

Chancen zur Suchtprävention

Onlineglücksspiel: Eine Goldmine an Daten

- Die Industrie verwertet diese Daten bereits
- Forschung, Prävention und Behandlung müssen nachziehen!
- Höchst bedeutend: Die Auswertung des Subsamples der pathologischen Spieler
 - Welche Merkmale weisen pathologische Spieler auf?
 - Identifikation pathologischer Spieler im gesamten Spielerpool anhand dieser Merkmale!
- Selbstlimitierungssystem auf Basis des Spiel- und Setzverhaltens

Identifikation pathologischer Spieler

- Elektronischer Spielablauf erlaubt die Auswertung tatsächlichen Spielverhaltens
 - unverfälscht
 - in großem Rahmen
- Setzverhalten der Spieler als Ausgangspunkt
- Automatische Analyse nach auffälligem Spielverhalten
 - Vorteil: tatsächliches Spielverhalten statt Selbstangaben
 - Nahezu kostenfrei
- Chasing als maßgebliches Unterscheidungsmerkmal (Wilcke 2013)
- Alternative zu den üblichen Screeninginstrumenten?

Selbstlimitierungssystem

- Instrument des liberalen Paternalismus (Fiedler & Krumma 2013)
 - Beeinflussung (Begrenzung) des Spielverhaltens
 - Dennoch: Wahrung der Konsumentensouveränität
- Unterstützt bei Selbstmanagementproblemen
- Opt-Out und nicht Opt-in System!
 - Opt-Out = Standardlimitierung für jeden, Abwandlung möglich
 - Opt-In = Limitierung erst bei aktiver Auswahl des Spielers
 - Opt-Out deutlich(!) wirksamer (Thaler & Sunstein 2008)
- Möglichst weite Anwendung auf alle Spiele

Zusammenfassung und Ausblick

Zusammenfassung

- Onlineglücksspiele sind höchst suchtgefährlich
- Verbot von Onlineglücksspielen in Deutschland wird nicht durchgesetzt
 - effektiv freier Markt!
 - Gewinne in Regulierungsstaaten, Kosten in Deutschland
- Elektronischer Spielablauf ermöglicht die Spieloptimierung = Suchtoptimierung
- Hohe Konzentration des Spielvolumens
 - Konträre Interessen: Industrie vs. Prävention
- Elektronischer Spielablauf eröffnet Möglichkeiten für Forschung und Prävention

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

ingo.fiedler@public.uni-hamburg.de