



Früherkennung und **Frühintervention bei Online-Glücksspielen**

Dr. Tobias Hayer

Universität Bremen

Fachstellen Glücksspielsucht im Land Bremen



Ausgangslage

Bruttospielertrag 2019 (Gemeinsamen Geschäftsstelle Glücksspiel, 2020)

Teilnahmeprävalenz (BZgA-Survey) (Banz, 2020)

Gesamter Markt (legal + illegal):
13,277 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz
alle Glücksspiele:
37,3%

→ die Mehrheit der deutschen Bevölkerung spielt gar nicht!

Produkte des Deutschen Lotto- und Totoblocks:
3,686 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz
alle Lotterien:
32,5%

Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten:
5,500 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz
Geldspielautomaten:
2,7%

Online-Casinos:
0,514 Mrd. Euro

12-Monats-Prävalenz
Casinospiele im Internet mit Geldeinsatz:
0,7%

→ Steuerungsbedarf?!



Glücksspielstaatsvertrag 2021 – Der Rahmen

**Wesentliche Neuerung:
Legalisierung aller möglichen Formen des Online-Glücksspiels**

**Einführung eines Multi-Lizenzmodells im Online-Segment =
Schaffen einer Wettbewerbs- bzw. Konkurrenzsituation**

**Zunahme an legalen Spielanreizen und Suchtgefahren
(Stichwort „Verfügbarkeit“)**

**Implementierung von bestimmten Spielerschutzmaßnahmen
(Spielersperre, Einzahlungslimit, **Früherkennung**) zur
Abpufferung der risikoerhöhenden Effekte**

**Einrichtung einer bundesweit zuständige Aufsichts- und
Kontrollbehörde mit Sitz in Sachsen-Anhalt**



Früherkennung/Frühintervention: Hintergrund

Hayer et al. (2013)

Theoretischer Leitgedanke

Auf der Basis von Verhaltensmarkern ist mit möglichst großer Sicherheit und Eindeutigkeit auf ein (zukünftig wahrscheinlich auftretendes) Ereignis zu schließen, das individuell oder sozial schädliche Folgen mit sich bringt. Passgenaue Interventionen sollen daran anknüpfend möglichst rechtzeitig präventive Wirkungen entfachen.

Beispiele aus der Praxis

→ medizinische Versorgung
(z.B. die Früherkennung von Krebserkrankungen)

→ psychosozial relevante Handlungsfelder
(z.B. die Früherkennung geplanter schwerer Gewalttaten an Schulen)

→ Bereich „Drogen und Sucht“
(z.B. FreD: Frühintervention bei erstauffälligen Drogenkonsumierenden)



Früherkennung im Glücksspielbereich (1)

Verhaltensbeobachtungen (vgl. Meyer & Hayer, 2008)

Verhaltensbeobachtungen = subjektiv gefärbte Prozesse
(Erwartungshaltung, Vorurteile, selektive Aufmerksamkeit etc.)

Verschiedenen Personengruppen fällt es nicht leicht, angetrunkene Menschen in unterschiedlichen Settings verlässlich zu identifizieren

(Brick & Erickson, 2009; Langenbucher & Nathan, 1983)

Herausforderung Glücksspielsucht = Hidden Addiction

Ungeachtet dessen gibt es erste vielversprechende Forschungen, wie etwa die Entwicklung von Screening-Instrumenten in bestimmten Spielsettings (z.B. für Spielhallen in Deutschland; Hayer et al., 2013)

- *Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld*
- *Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns*
- *Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr*
- *Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt*



Früherkennung im Glücksspielbereich (2)

Spielverhaltensdaten (vgl. Meyer & Hayer, 2008)

Nutzung von **(Spiel-)Verhaltensdaten**, die auf einer Kundenkarte (z.B. beim Automatenenspiel) oder im Internet gespeichert werden

Internet: Plattformspezifisch wird jeder Mausklick erfasst und das individuelle (Spiel-)Verhalten entsprechend lückenlos aufgezeichnet

Bestimmte Indikatoren einer glücksspielbedingten Fehlanpassung (z.B. die Funktionalität einer Spielteilnahme, beschaffungsdelinquentes Verhalten oder Verheimlichungstendenzen) lassen sich nicht über Spielverhaltensdaten erfassen; andere Parameter (z.B. Chasing-Verhalten oder Dosissteigerung) sind durchaus über Spielverhaltensdaten abbildbar

Erkennen von Entwicklungsdynamiken im Zeitverlauf



§ 6i Spielsuchtfrüherkennung (Abs. 1)

Veranstalter von Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automaten Spielen im Internet sowie Veranstalter und Vermittler von Sportwetten im Internet müssen auf eigene Kosten ein auf **wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhendes, auf Algorithmen basierendes automatisiertes System zur Früherkennung von glücksspielsuchtgefährdeten Spielern und von Glücksspielsucht einsetzen**; Einzelheiten sind in der Erlaubnis festzulegen. **Das System hat jedenfalls die auf dem Spielkonto zu erfassenden Daten auszuwerten und ist regelmäßig zu aktualisieren.** [...] Im Sozialkonzept sind **Maßnahmen** festzulegen, die zu ergreifen sind, wenn das System nach Satz 1 einen möglicherweise glücksspielsuchtgefährdeten Spieler identifiziert. Die Maßnahmen sind durchzuführen.



§ 6i Spielsuchtfrüherkennung (Abs. 1)

Erläuterungen

In der Suchtforschung sind unterschiedliche **Verhaltensweisen und Verhaltensmuster** bekannt, die Anhaltspunkte für pathologisches Spielen bieten (z.B. **Veränderungen im Spielverhalten wie häufigeres oder längeres Spielen und der Versuch, Verluste durch höhere Einsätze zu kompensieren**). Ebenfalls erfasst werden soll die **Beantragung von Sperren [...]**.

In dem **Sozialkonzept** sind insbesondere Maßnahmen festzulegen, die zu ergreifen sind, wenn das System einen möglicherweise suchtgefährdeten Spieler identifiziert. Hier kommt auch ein **gestufter Maßnahmenkatalog** in Betracht, der bei ersten Hinweisen zunächst auf **Warnhinweise** und **Informationen zu Beratungsmöglichkeiten** setzen **könnte** und davon ausgehend in Abhängigkeit vom Maß der Auffälligkeit des Spielverhaltens weitere Maßnahmen wie **Spielpausen** bis hin zur **Veranlassung einer Spielersperre** vorsieht. **Diese Maßnahmen müssen nicht automatisiert erfolgen.**



Früherkennung – 5 Defizite im Überblick

in Anlehnung an den Fachbeirat Glücksspielsucht (2021)

(1) Fehlende Konkretisierung der Früherkennungsmerkmale

(2) Fokussierung auf Spielverhaltensdaten?

(3) Beschränkung des Beobachtungsraums auf einzelne Plattformen

(4) Interessenkonflikte zu Lasten des Spielerschutzes

(5) Keine hinreichende Ausdifferenzierung des Bausteins Frühintervention



Identifikation glücksspielbezogener Probleme

anhand von Spielverhaltensdaten, erweitert nach Griffiths (2012)

DSM-Symptom	Identifikation über Spielverhaltensdaten
Vereinnahmung	sehr gut möglich
Toleranzentwicklung	gut möglich
Abstinenzunfähigkeit	möglich
Entzugsähnliche Erscheinungen	kaum möglich
Realitätsflucht	nahezu unmöglich
Chasing	sehr gut möglich
Verheimlichung	nahezu unmöglich
Weiterspielen trotz negativer Folgen	nahezu unmöglich
Bail-out	kaum möglich
Sonstiges: <i>soziale Interaktionsmuster, Variablen rund um die Zahlungsvorgänge, ...</i>	<i>(gut) möglich</i>



Früherkennung: Mögliche Kandidaten-Items

Spielverhalten

- Anzahl aktiver Spieltage
- Anzahl getätigter Einsätze
- Gesamteinsatz (in Euro)
- Gewinne insgesamt
- Spiel-Zeitraum (erster bis letzter Spieltag)
- Relative Spielhäufigkeit (Anteil aktiver Spieltage seit Kontoeinrichtung)
- Anzahl der Spiele pro aktivem Spieltag
- Nettoverlust
- Zeitpunkt der Spielaktivität
- **Variation der Einsatzhöhe**
- Nutzung verschiedener Spielformate
- Spieldauer einer Session im Durchschnitt
- Erhöhung der Risikobereitschaft
- Veränderungen im Zeitverlauf
-

Zahlungsvorgänge

- Anzahl der Einzahlungen
- Summe aller Einzahlungen
- Anzahl der Spieltage mit Einzahlungen
- Anzahl der Einzahlungen pro Einzahlungstag
- Durchschnittliche Einzahlungshöhe pro Einzahlungstag
- **Anzahl unterschiedlicher Bezahlmethoden**
- Anzahl der Kreditkarten
- Zeitpunkt der Einzahlung
- Anzahl der Auszahlungen
- Summe aller Auszahlungen
- Anzahl der Tage mit Auszahlungen
- Veränderungen im Zeitverlauf
-



Früherkennung im Überblick

Journal of Gambling Issues
Issue 36, September 2017

<http://jgi.camh.net/doi/pdf/10.4309/jgi.2017.36.1>
DOI: <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2017.36.1>

review

Internet Gambling: A Critical Review of Behavioural Tracking Research

Bernardo T. Chagas^{1,2} & Jorge F.S. Gomes¹

¹ISEG, Lisbon School of Economics and Management, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal

²Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, Lisboa, Portugal

Abstract

This paper reviews and analyzes studies that are focused on Internet gambling with the use of behavioural tracking and big data to identify gambling behaviour. The behaviour of gamblers has been extensively studied and much has been published on the subject. The vast majority of research has relied on self-reported gambling behaviour or case study research. With the advent of the Internet, however, it has become possible for researchers to remotely study the real behaviour of gamblers. The goal has been to empirically describe playing behaviour in several conditions and contexts. Existing research, conducted since the 2000s, focuses on several forms of gambling such as sports betting, casino, poker, and lottery, but there is still only a concise body of research on gambling behaviour with the use of Internet gambling tracking data. Most studies are based on the same databases, meaning that a few companies and websites were the basis for most of the research produced so far. It is important to explore new sources of information, methodologies, and approaches to enrich discussion and contribute to a better understanding of this field. The empirical analysis of gambling behaviour with the use of tracking data was found to greatly contribute to the understanding of player behaviour, despite existing limitations and problems. Considering that Internet gambling behavioural tracking is still a fairly recent phenomenon, much can still be done to further develop this field of research.

Keywords: consumption, consumer behaviour, online gambling, Internet gambling, behavioural tracking, tracking data, big data



Das Beispiel soziale Interaktion/Kommunikation

Häfeli et al. (2011)

International Gambling Studies
Vol. 11, No. 3, December 2011, 273–288



Early detection items and responsible gambling features for online gambling

Joerg Haefeli^{a*}, Suzanne Lischer^a and Juerg Schwarz^b

^a*Department of Social Work, Lucerne University of Applied Sciences and Arts, Switzerland;*

^b*Department of Business, Lucerne University of Applied Sciences and Arts, Switzerland*

Early detection is an effective building block for the prevention of problem gambling. This study aims to identify communication-based indicators for gambling-related problems in the setting of online gambling. In the framework of a semi-structured interview, customer service employees of three online gambling operators were surveyed, to identify indicators in customer correspondence could be used as a predictor for gambling-related problems. In a confirmatory part of the study, we investigated to what degree these indicators are able to predict problem gambling in a prospective empirical design. An optimally parsimonious log-linear model, was able to correctly predict 76.6% of the cases. Discussed in the light of this evidence, communication-based indicators could constitute an effective component of early detection. Due to the fact that the internet offers optimal conditions for consistent monitoring and objective analysis, the suggested predictive model could be combined with other models, relying on the analysis of gambling behaviour.

Keywords: responsible gambling; internet; predictors; harm-minimization; screening instruments

Analyse von 1.008 E-Mails von n = 150 Online-Spieler*innen, die eine Schließung ihrer Accounts wegen glücksspielbezogener Probleme verfügten, plus Vergleich mit einer Kontrollgruppe (n = 150)

Differenzierungsmerkmale:

- Häufigkeit des Kundenkontaktes
- best. Kommunikationsthemen:
Wiedereröffnung des Accounts, finanzielle Transaktionen, Handhabung des Accounts
- **bedrohlicher Kommunikationsstil**



Das Beispiel Kreditkartennutzung

Edson et al. (2021, in press)

INTERNATIONAL GAMBLING STUDIES
2021, AHEAD-OF-PRINT, 1-28
<https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1985581>

 **Routledge**
Taylor & Francis Group

Returning to the virtual casino: a contemporary study of actual online casino gambling

Timothy C. Edson , Matthew A. Tom , Eric R. Louderback , Sarah E. Nelson , and Debi A. LaPlante 

Division on Addiction, Cambridge Health Alliance, Harvard Medical School, Boston, MA, United States

ABSTRACT

There is a greater need for contemporary research to empirically examine actual internet casino gambling behavior with valid data. To fill this gap in research, the current study examined two years (1 February 2015 to 31 January 2017) of prospective longitudinal data from 4,424 actual online casino gambling subscribers to one of the E.U.'s largest internet gambling services, including novel analyses of depositing and withdrawal behaviors. We found that today's online casino gambling behaviors are similar to those observed 10 years ago in the E.U., with similarly small proportions of the player pool exhibiting more extreme gambling involvement than the rest. Some unique gambling behaviors (e.g. net loss), depositing behaviors (e.g. credit card use), and withdrawal behaviors (e.g. reversed withdrawals) distinguished more involved bettors from typical bettors. Our results suggest that, like a decade prior, most online casino players in our sample bet modest amounts and play relatively infrequently, yet a small percentage (approximately 5%) engage at disproportionately high and potentially risky levels. These findings are based on data from a single online casino operator and bettors in our sample might have gambled with other operators during the study period.

**Auswertung von (Spiel)-
Verhaltensdaten einer Kohorte
von n = 4.424 Online-Casino-
Spieler*innen über 2 Jahre
hinweg (Längsschnitt)**

**Differenzierungsmerkmale
(Vielspielende [n = 222] vs. Rest
[n = 4.011]):**

- Spielverhalte
(insb. Nettoverluste)
- Einzahlungsverhalten
(insb. Nutzung einer Kreditkarte)
- Auszahlungsverhalten
(insb. Stornierung einer
Auszahlung)



Weitere Ansatzpunkte (Glücksspielstaatsvertrag)

**Nutzung bestimmter
Spierschutzmaßnahmen
(z.B. Panic Button,
Selbstsperre etc.)**

**Nutzung unentgeltlicher
Spielangebote nach § 6j**

**Heraufsetzen des
Einzahlungslimits**

**Falschangaben bei der
Anmeldung**

**Spielaktivitäten bei
verschiedenen Anbietern/
in verschiedenen Segmenten**

.....



Exkurs: Interessenkonflikte (1)

Spielerschutz:

→ Verantwortungszuschreibung in Richtung Glücksspielanbieter

(vgl. Meyer & Hayer, 2021, in Druck)

Beispiel Personalschulung:

→ Gründung von Privatunternehmen bzw. Gesellschaften mit unmittelbarer oder mittelbarer Nähe zur Glücksspielindustrie, die zur Erfüllung der gesetzlichen Anforderungen kostenpflichtige Personalschulungen anbieten: Win-Win-Lose-Situation?

Beispiel Früherkennung:

→ Ähnliche Business-to-Business-Geschäftsbeziehungen mit unsicheren Effekten für den Spielerschutz sind derzeit schon erkennbar. Auch hier drängen Unternehmen mit eindeutig wirtschaftlichen Interessen auf den deutschen Markt, um die eigenen Früherkennungsprodukte zu bewerben.



Exkurs: Interessenkonflikte (2)

https://www.focus.de/finanzen/experten/auflage-im-online-casino-gesetz-wie-kuenstliche-intelligenz-zur-bekaempfung-von-gluecksspielsucht-beitragen-kann_id_24360443.html (25.10.2021)

Auflage im Online-Casino-Gesetz

Wie künstliche Intelligenz zur Bekämpfung von Glücksspielsucht beitragen kann

Teilen Pocket



mentor

PlayScan

BetBuddy

„Dabei sollten die Systeme aus Gründen der Anreizkompatibilität entweder nicht von den Anbietern selbst betrieben werden, sondern von einer unabhängigen dritten Instanz, die zum Beispiel einem Gesundheitsministerium unterstellt ist, oder zumindest von solch einer unabhängigen Instanz entwickelt und implementiert werden“ (Fiedler et al., 2019, S. 468/469)



Früherkennung – 4 Forderungen

Fachbeirat Glücksspielsucht (2021)

**(1) Sichtung der Literatur nach validen Erkennungsmerkmalen
inklusive Merkmalsgewichtung
(Ausarbeitung eines verbindlichen Kriterienkatalogs durch die
Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder)**

**(2) Einbindung des gesamten Online-Glücksspielverhaltens
(vgl. Limitdatei)**

**(3) Konkretisierung eines Maßnahmenkatalogs in Sachen Frühintervention
(d.h. welche Maßnahmen sollen wann greifen?)**

**(4) Begleitende unabhängige Evaluationsforschung zur Wirksamkeit
(insb. Trennung von Implementierung und Evaluierung)**



§ 6i: Kurzfristige Sperre („Panic Button“; Abs. 3)

Bei Sportwetten, Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automaten Spielen im Internet ist eine deutlich erkennbare und eindeutig beschriftete Schaltfläche anzuzeigen, deren Betätigung eine **sofortige kurzzeitige Sperre des Spielers** auslöst. Die Schaltfläche ist überall dort dauerhaft anzuzeigen, wo eine Spielteilnahme möglich ist. **Die Sperre endet ohne Antrag nach Ablauf von 24 Stunden ab Betätigung der Schaltfläche.**



Aus der Praxis: Reaktion auf den Panic Button

Von partycasino <info@emails.partycasino.com> ☆
Betreff **Expiration of the cooling-off period**
An Mich ★

PARTYCASINO

Dear TOBIAS

Just letting you know that your Time Out, which began on 2021-03-27 08:10:14.0 has now expired.

Before you get back to the action, as part of our commitment to safer gambling, we'd like to remind you of these principles:

- Don't think of gaming as a way to make money.
- Play only with money that you can afford to lose.
- Never chase losses - if it's not your day, call it a day.
- Don't play when you're upset for any reason.
- Balance your gambling with other activities.
- Gambling and alcohol are not a good combination.

Also, bear in mind that we have a range of handy tools that you can access in your account, including:

- **Deposit Limits** help you manage what you spend, in a way that works for you.
- **Max Stake Limit** allows you to set the highest possible amount you can place per bet on single Slots.
- **Time Management** allows you to keep track of how long you play.

If you need any help or advice, please [Contact Us](#).

Stay in control of your play.

Enjoy your betting safely. For more information about the gambling controls and support options available to you, click [here](#).

Responsible Gaming: we provide self-exclusion controls, time and deposit limits - we know our limits and encourage our customers to know theirs. We strictly prohibit gaming by minors and do not market to under 18s.





Exkurs: Illegal → legal = Effektiver Spielerschutz?!

Positionspapier



Prävention der Glücksspielsucht: Warum Maßnahmen des Spielerschutzes von Glücksspielanbietern kaum Wirkung erzielen

Gerhard Meyer

Institut für Psychologie, Universität Bremen, Deutschland

Zusammenfassung: *Hintergrund:* Mit der Novellierung des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV) deutet sich eine weitere Expansion des Glücksspielmarktes in Deutschland an. Der Gesetzgeber verlangt von den Anbietern zur Erreichung des Gemeinwohlziels der Suchtbekämpfung in diesem Kontext eine Reihe präventiver Maßnahmen. *Zielsetzung:* Der Beitrag geht der Frage nach, inwieweit Spielhallen- und Spielbankbetreiber den gesetzlichen Verpflichtungen nachkommen und zeigt potenzielle Bedingungsfaktoren effektiver Suchtprävention auf. *Methode:* Die Bewertung der Compliance basiert auf der theoretischen Analyse von Sozialkonzepten, den Reaktionen des Personals auf ein problematisches Spielverhalten, dem Vergleich von Selbst- und Fremdsperren, den Vermittlungszahlen in die Suchthilfe, der Verteilung erzielter Umsätze und der Einhaltung von Vorgaben der Spielverordnung. *Ergebnisse und Schlussfolgerungen:* Die empirischen Befunde und Analysen dokumentieren insgesamt eine gering ausgeprägte Compliance. Als Erklärung bieten sich vor allem die aufgezeigten Interessenkonflikte an. Mit der Strategie des Lobbyismus und der Fokussierung auf die Vulnerabilität einer „kleineren“ Gruppe von Problem Spielern sowie deren Verantwortlichkeit für gesunde Entscheidungen versuchen die Anbieter, effektive Regulationen zu verhindern. Der fehlenden Akzeptanz von Ertragsrückgängen muss im neuen GlüStV mit der Integration evidenzbasierter Komponenten der Verhältnisprävention, wie Reduktion der Verfügbarkeit von Glücksspielen und Eingriffe in die Angebotform, begegnet werden.

Schlüsselwörter: Glücksspiel, Sucht, Prävention, Compliance, Interessenkonflikt



... mein persönliches Fazit ...

Deklaration potenzieller Interessenkonflikte

Dr. Tobias Hayer hat in den letzten fünf Jahren in hauptverantwortlicher Position finanzielle Zuwendungen in Form von Drittmitteln vom Bundesministerium für Gesundheit, verschiedenen Bundesländern und dem Rechtsausschuss des Deutschen Lotto- und Totoblockes erhalten. Er ist u.a. Mitglied im Fachbeirat nach § 10 Abs. 1 Verwaltungsvereinbarung Glücksspielstaatsvertrag, im Wissenschaftlichen Kuratorium der DHS sowie im Fachverband Glücksspielsucht.

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Fachstellen Glücksspielsucht im Land Bremen
Grazerstr. 2
28359 Bremen
Tel. 0421 218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>