

ZUR AUSSAGEKRAFT DER ONLINEGLÜCKSSPIELSTUDIEN DER HARVARD MEDICAL SCHOOL

VON ANN-CHRISTIN WILCKE UND INGO FIEDLER*

Einleitung

Die automatische Aufzeichnung des Spielablaufs elektronischer Glücksspiele erlaubt die wissenschaftliche Auswertung tatsächlichen Spielverhaltens. Die Entwicklung, elektronisch aufgezeichnete Daten zum Spielverhalten zu analysieren, stellt vor dem Hintergrund der bislang eingesetzten Screeninginstrumente einen vielversprechenden Ansatz zur Identifizierung pathologischer Glücksspielteilnahme dar. Mit Hilfe dieser Daten können die Indikatoren, die zu einem spielsüchtigen Spielverhalten führen, auf eine objektive und reliable Weise identifiziert werden.

In jüngster Zeit haben sich Wissenschaftler des Suchtreferats der Harvard Medical School mit der Untersuchung des Spielverhaltens von Onlinespielern auseinandergesetzt, um Spielmuster zu identifizieren, die auffälliges Spielverhalten begründen.¹ Die-

se Vorgehensweise hat den bedeutenden Vorteil, dass die typischen insbesondere bei pathologischen Spielern auftretenden Verzerrungen bei Selbstauskünften umgangen werden können und ein objektives Messinstrument für die Diagnose von Spielproblemen zur Verfügung steht.² Die Autoren der Studien sprechen in diesem Zusammenhang sogar von einem Paradigmenwechsel bei der Glücksspielforschung.³

Neun Studien der Harvard Medical School untersuchen das tatsächliche Spielverhalten von Onlineglücksspielern an Hand eines Datensatzes von ca. 47.000 Personen⁴, die sich im Februar 2005 bei dem Anbieter bwin registriert haben. Die Studien lassen sich grob in zwei Gruppen unterteilen. Die eine Gruppe untersucht das tatsächliche Spielverhalten von Sportwetterern, Pokerspielern und Kasinospielern und führt ausschließlich deskriptive Aussagen sowie nichtparametrische Tests⁵ durch. Die zweite

* Erscheint in der Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (voraussichtlich im Oktober 2011).

¹ LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., Schumann, A., & Shaffer, H. J. (2007). Assessing the playing field: A prospective longitudinal study of Internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23, 347-362; Broda, A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., Bosworth, L. B. & Shaffer, H. J. (2008). Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: Effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behavior. *Harm Reduction Journal*, 5, 27; LaBrie R.A., Kaplan, S.A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E., and Shaffer, H.J. (2008). Inside the virtual casino: A prospective longitudinal study of actual Internet casino gambling. *European Journal of Public Health*, 18(4), 410-416; LaPlante, D.A., Schumann, A., LaBrie, R.A., & Shaffer, H.J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior*, 24, 2399-2414; Nelson, S. E., LaPlante, D. A., Peller, A. J., Schumann, A., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Real limits in the virtual world: Self-limiting behavior of Internet gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 24(4), 463-477; LaPlante, D. A., Kleschinsky, J. H., LaBrie, R. A., Nelson,

S. E., & Shaffer, H. J. (2009). Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior. *Computers in Human Behavior*, 25(3), 711-717; Xuan, Z., & Shaffer, H. J. (2009). How do gamblers end gambling: Longitudinal analysis of Internet gambling behaviors prior to account closure due to gambling related problems. *Journal of Gambling Studies*, 25(2), 239-252; Braverman, J., & Shaffer, H. J. (2010). How do gamblers start gambling: Identifying behavioral markers for high-risk Internet gambling. *European Journal of Public Health: Advance Access*. DOI:10.1093/eurpub/ckp232; LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2011). Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling. *Addiction Research & Theory*, 19(1), 56-65, DOI: 10.3109/16066359.2010.512 106.

² Vgl. z.B. Xuan/Shaffer (2009).

³ Vgl. Shaffer (2010); LaBrie/Shaffer (2009).

⁴ Obwohl die Studien denselben Datensatz verwenden, variiert die Anzahl angegebener Probanden je Studie zwischen 47.000 und ca. 48.200.

⁵ Das wesentliche Merkmal der nichtparametrischen

Gruppe an Studien untersucht das tatsächliche Spielverhalten eines Subsamples, für das Anzeichen von Spielproblemen bestehen (Accountsperre, Selbstlimitierungen oder Limitierung durch den Anbieter bwin). Anhand dieser Untersuchungen wollen die Autoren ergründen, inwieweit sich das Spielverhalten von wahrscheinlich problematischen Spielern von dem der Freizeitspieler unterscheidet.

Die Studien sind in ihrer Art bislang einzigartig und die Ergebnisse wurden bereits von der Europäischen Kommission in dem Grünbuch „Online-Gewinnspiele im Binnenmarkt“ unreflektiert wiedergegeben. Eine kritische Auseinandersetzung mit diesen Studien fehlt bislang. Dieser Artikel schließt diese Lücke, in dem die Vorgehensweise und die Ergebnisse der neun Studien der Harvard Medical School zum tatsächlichen Spielverhalten von Onlineglücksspielern kritisch untersucht werden und überprüft wird, ob die Studien den möglichen und von den Autoren geforderten Paradigmenwechsel in der Spielsuchtforschung vollziehen.

Studiengruppe 1: Deskriptive Studien zum tatsächlichen Spielverhalten

Zu der ersten Gruppe zur deskriptiven Untersuchung des tatsächlichen Spielverhaltens zählen vier Studien: „Assessing the Playing Field: A Prospective Longitudinal Study of Internet Sports Gambling Behavior“⁶; „Population trends in Internet sports

gambling“⁷; „Inside the virtual casino: a prospective longitudinal study of actual internet casino gambling“⁸ und „Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior“⁹.

Die Studien ähneln sich sehr in ihrer Vorgehensweise, so dass diese beispielhaft und stellvertretend für diese Gruppe anhand der Studie „Inside the virtual casino: a prospective longitudinal study of actual internet casino gambling“ von den Autoren LaBrie et al. (2008) erläutert wird. Hierbei handelt es sich um eine Längsschnittstudie des Spielverhaltens von Online-Kasinospielern. Insgesamt wurden 4.222 Online-Kasinospieler aus dem Gesamtsample von 47.604 Probanden, die sich im Februar 2005 bei bwin registriert haben, in die Analyse mit einbezogen. Die Autoren operationalisieren das Spielverhalten von Online-Kasinospielern durch die folgenden Messgrößen: Dauer (in Tagen), Spielhäufigkeit, Anzahl an Wetten, Wetteinsätze pro Tag, eingesetzte Euro pro Wette, Gesamteinsatz, Nettoverlust und Verlust in Prozent. Darüber hinaus wurde das Spielverhalten der Vielspieler („most involved“, Top 5%) und der Mehrzahl der Spieler (95%) separat voneinander analysiert.

Die Grenze der Trennlinie der Top 5%-Spieler wurde durch die Messgröße Gesamteinsatz (Top 5%) identifiziert. Diese oberen 5%-Spieler wiesen – im Vergleich zu den übrigen Spielern – ein signifikant stärkeres Spielverhalten auf; sie waren innerhalb einer größeren Periode aktiv und spielten häufiger innerhalb dieser Periode. Darüber hinaus betrug die Messgröße der im Kasino verbrachten Zeit (z.B. Median Anzahl Einsätze pro Tag) das Vierfache der übrigen Spieler. LaBrie et al. kommen zu der Schlussfolgerung, dass das Wettverhal-

Tests liegt in den geringeren Anforderungen an die Daten beispielsweise in Bezug auf das Skalenniveau. Insbesondere werden weniger weitreichenden Annahmen über die Verteilung der Werte in der Grundgesamtheit getroffen. Nichtparametrische Tests implizieren eine geringe Aussagekraft als parametrische Tests (vgl. Brosius, F. (2006). SPSS 14, Heidelberg). Da dem bwin-Datensatz keine annähernde Normalverteilung zugrunde liegt, werden nichtparametrische Tests in Form von Spearman-Korrelationen durchgeführt.

⁶ Vgl. LaBrie et al. (2007).

⁷ Vgl. La Plante et al. (2008).

⁸ Vgl. LaBrie et al. (2008).

⁹ Vgl. LaPlante et al. (2008).

ten von Online Kasinospielern mäßige Kosten für die Vielzahl der Spieler verursacht, während für eine kleine Gruppe (5%) größere Kosten entstehen. Zudem sind die Autoren der Auffassung, dass die verbrachte Zeit ein wichtiger Indikator für problematisches Spielen darstellt.

Die anderen Studien dieser Gruppe analysieren analog zu der hier vorgestellten Studie das Spielverhalten von Sportwetterern und Pokerspielern, die sich bei bwin registriert haben.

Die Schlussfolgerungen der Studien, wie „5% der Spieler zeigen ein auffälliges Spielverhalten“ sind aussagegelos. Die Autoren haben nicht im Vorhinein eine Grenze festgelegt, ab wann ein Spielverhalten als auffällig erachtet wird. Vielmehr wurde im Nachhinein bestimmt, dass die Grenze bei 95% bzw. 99% der „most involved“ Spieler liegt. Genauso gut hätten die Autoren festlegen können, dass eine Grenze bei 75% oder 99,9% liegt. In diesem Zusammenhang fehlt es an einer schlüssigen Argumentation, weshalb an dieser Stelle die Grenzen gezogen wurden. Eine Grenzziehung nicht anhand der absoluten sondern in Bezug zur relativen Ausprägung der Spielintensität kann zudem Veränderungen im Spielverhalten nicht abbilden. Bei einer relativen Grenze wie „5% der Spieler spielen auffällig“ spielen immer 5% der Spieler auffällig – unabhängig davon, ob sich die Spielintensität verdoppelt oder halbiert.

Ein großes Problem bei der Identifizierung „auffälliger Spieler“ ergibt sich bei Sportwetten und Poker. Bei diesen Spielen hat die Geschicklichkeit einen Einfluss auf das Spielergebnis und es ist einigen Spielern möglich, mit positivem Erwartungswert zu spielen und langfristig Gewinne zu erzielen.¹⁰ Hierbei handelt es sich um die profes-

¹⁰ Vgl. Fiedler, I., & Rock, J.-P., 2009, Quantifying Skill in Games – Theory and Empirical Evidence for

sionellen Spieler. Ihr „involvement“ ist entsprechend groß und sie werden bei der Messung des „involvements“ zum Beispiel mit den pathologischen Spielern in der Gruppe der auffälligen Spieler vermischt, obwohl sie kein pathologisches Spielverhalten aufweisen. Bei klassischen Glücksspielen, die nicht mit langfristiger Gewinnerwartung gespielt werden können, weisen exzessive Spieler sehr häufig Spielprobleme auf. Bei Poker und Sportwetten ist eine Gleichsetzung von intensivem Spielen mit Spielproblemen hingegen falsch.¹¹ Es kann anhand des Datensatzes von bwin vor allem beim Poker, aber auch bei den Sportwetten keine Aussage getroffen werden, ob und zu welchem Anteil die exzessiven Spieler auch Spielprobleme aufweisen. Hierauf hätten die Autoren deutlich hinweisen sollen.

Die Schlussfolgerung der Studien verleiten zudem zu Fehlinterpretationen. Zum Beispiel könnte ein Leser verstehen, dass 5% der Spieler ein problematisches Spielverhalten oder dass 95% kein auffälliges Spielverhalten aufweisen. Beide Aussagen sind jedoch nicht richtig. Auch die EU Kommission interpretiert die Schlussfolgerung der Studien falsch, wie folgendes Zitat aus dem Grünbuch „Online-Gewinnspiele im Binnenmarkt“ der Europäischen Kommission zeigt:

„...[die] durchgeführte Studie zu Online-Spielen kam auf der Grundlage einer langfristigen Analyse des Spielverhaltens einer Zufallsauswahl von 50.000 Online-Kasinospielern aus 80 Ländern zu dem Schluss, dass 99 % der Kunden von Online-Sportwetten und 95% der Online-Kasinospieler keinerlei auffälliges Spielverhalten zeigten.“

Poker, *Gaming Law Review and Economics*, Februar 2009 (13), S. 50-57.

¹¹ Vgl. hierzu ausführlich Fiedler, I., & Wilcke, A.-C. (2011). Der Markt für Onlinepoker: Spielerherkunft und Spielverhalten. BOD Verlag, Norderstedt.

Zum Einen ist die Grenzziehung zur Erkennung „auffälliger“ Spieler, wie bereits gezeigt, willkürlich und daher aussagegelos. Zum Anderen kann aus der Aussage, dass 1% bzw. 5% der Spieler als auffällig identifiziert wurden, nicht geschlossen werden, dass alle anderen Spieler nicht auffällig spielen. Diese sind eventuell nur nicht identifiziert worden. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diese Personen bei mehreren Anbietern Wettkonten haben.

Hätten die Autoren sinnvolle Ergebnisse wie „Im Median spielen die 5% der intensivsten Spieler 4mal so häufig wie der Medianspieler der restlichen 95%“ in den Mittelpunkt der Ergebnisse gestellt, wäre diese Fehlinterpretation eventuell unterblieben. Solche Aussagen erlauben beispielsweise Beurteilungen darüber, wie stark sich das Spielverhalten der Spieler voneinander unterscheidet.¹²

Die Autoren vergleichen die Ergebnisse ihrer Studien untereinander; beispielsweise werden die Resultate des Spielverhaltens von den Kasinospieler mit einer vorherigen Studie von LaBrie et al., in der das tatsächliche Spielverhalten von Online-

¹² Unabhängig davon offenbart das Zitat aus dem Grünbuch der EU-Kommission zudem zwei weitere Fehler: Der verwendete Datensatz umfasst nicht 50.000 Kasinospieler, sondern 48.114 Probanden, die bei dem Anbieter bwin einen Account eröffnet haben und entweder Sportwetten, Kasinospiele, Onlinepoker oder mehrere dieser Spiele gespielt haben. Da bwin vor allem ein Anbieter von Sportwetten ist, ist die Mehrheit der Probanden Sportwetter. Nur 8.472 (18%) engagierten sich in Kasinospielen; von diesen wurde zudem noch die Hälfte exkludiert, da sie weniger als vier Tage während des Beobachtungszeitraumes spielten. Somit umfasste das zu untersuchende Sample 4.222 Online Kasinospieler und nicht über 50.000 Kasinospieler, wie es das Grünbuch der EU-Kommission angibt. Darüber hinaus enthält nur Datensatz zur Analyse des tatsächlichen Spielverhaltens der Sportwetter Informationen zu Probanden aus 85 Ländern, der Datensatz zur Untersuchung des Spielverhaltens der Kasinospieler enthält lediglich Probanden aus 46 Ländern und nicht wie von der EU zitiert aus 80 Ländern.

Sportwetter untersucht wird, verglichen. Sie kommen dabei zu der Schlussfolgerung, dass Online-Kasinospieler seltener spielen als Sportwetter. Ihre Beobachtung, dass Kasinospieler mehr verlieren pro Spielsession als Sportwetter bestätigt die Autoren, dass Kasinospiele ein zusätzliches Risiko (ausgedrückt durch exzessivere Verluststrukturen oder der verbrachten Spielzeit) für Spieler darstellen. Kasinospiele und Sportwetten sind jedoch nur teilweise miteinander vergleichbar. Dies liegt vor allem auch darin begründet, dass Sportwetten – wie die Autoren selbst anführen¹³ – „Skill“-Komponenten beinhalten und Kasinospiele ausschließlich zufallsabhängig sind.¹⁴ Bei Poker (und eingeschränkt bei Sportwetten) ist der Einfluss des Geschicks so groß, dass es einigen Spielern möglich ist, langfristig Gewinne zu erzielen. Dies sind in der Regel professionelle Spieler und sie haben einen hohen finanziellen Anreiz häufig und intensiv zu spielen.

Darüber hinaus unterscheiden sich die einzelnen Arten der Kasinospiele und der Sportwetten in Bezug auf die Spielgeschwindigkeit, die Gewinnwahrscheinlichkeiten und die Auszahlungsquoten. Eine Vermengung der Angaben zu den Messgrößen wie der Größe und der Anzahl von Wetteinsätzen bei den einzelnen Spielformen führt daher bereits schon zu einer Verzerrung der Aussage. Eine Vergleichbarkeit der Maßzahlen wie Größe und Anzahl der Wetteinsätze zwischen Sportwetten und Kasinospielen ist noch weniger möglich, da die Spielstrukturen zu unterschiedlich sind. Dies betrifft vor allem das Pokerspiel. Hier ist zum Beispiel unklar, was der

¹³ Vgl. z.B. LaBrie et al. (2008).

¹⁴ Ausgenommen ist hier Black Jack, bei dem das Geschick des Spielers ebenfalls einen Einfluss auf die Auszahlungsquote hat. Allerdings ist der Einfluss begrenzt und es ist keinem Spieler von Black Jack bei Onlinecasinos möglich, mit positivem Erwartungswert zu spielen und langfristig Gewinne zu erzielen. Dies unterscheidet Black Jack daher von Sportwetten und Poker.

Einsatz beim Poker ist. Ist der Einsatz die Summe, die ein Spieler an den Tisch mitbringt und potentiell setzen kann oder die, die er tatsächlich im Verlauf einer Hand setzt? Ein Beispiel soll die fehlende Vergleichsmöglichkeit der Einsatzhöhe innerhalb zwischen den einzelnen Spielen verdeutlichen:

Kasinospieler:

Spieler A setzt 100€ beim Roulette auf rot.

Spieler B setzt 100€ beim Roulette auf die Zahl 12.

Spieler C setzt 10mal 10€ beim Roulette auf rot.

Spieler D setzt 200mal 0,5€ bei einem Automaten spiel.

Spieler E setzt bei zehn Black Jack Händen insgesamt 100€. Seine Einsatzhöhe unterscheidet sich dabei je Hand, da er bei besseren Gewinnaussichten den Einsatz verdoppelt.

Sportwetter:

Spieler F setzt 100€ auf ein Fußballergebnis mit einer Quote von 1:1,9.

Spieler G setzt 100€ auf ein Fußballergebnis mit einer Quote von 1:12.

Spieler H setzt auf 10 Fußballergebnisse mit unterschiedlichen Quoten je 10€.

Spieler I setzt 100€ auf eine Kombinationswette von 5 Fußballereignissen mit einer Quote von 1:700.

Spieler J setzt 100€ auf den nächsten Eckstoß in einem Fußballspiel mit einer Quote von 1:1,9.

Spieler K setzt bei mehreren Fußballspielen auf insgesamt 100 verschiedene Live-Events mit unterschiedlichen Quoten je 1€.

Pokerspieler:

Spieler L setzt sich mit 100€ an einen No Limit Holdem 0,5€/1€ Tisch. Er spielt eine Hand, foldet sie und verlässt den Tisch wieder mit 99€.

Spieler M setzt sich mit 100€ an einen No Limit Holdem 2€/4€ Tisch. Er spielt eine Hand, foldet sie und verlässt den Tisch mit anschließend mit 96€.

Spieler O setzt sich mit 100€ an einen No

Limit Holdem 0,5€/1€ Tisch. Er spielt eine Hand und setzt im Verlauf der Hand die gesamten 100€ und verlässt den Tisch anschließend.

Spieler P setzt sich mit 100€ an einen No Limit Holdem 0,5€/1€ Tisch. Er spielt 100 Hände und foldet dabei 80 Hände ohne einen freiwilligen Einsatz zu erbringen. Die Einsätze im Verlauf der 20 Hände ergeben in der Summe 160€.

Zwar haben alle Spieler 100 € „eingesetzt“, doch die Einsatzhöhen der verschiedenen Spieler lassen sich untereinander kaum vergleichen. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Spielen und Spielstrategien sind dafür zu groß. Vergleiche des Spielverhaltens zwischen den Spielformen (und auch innerhalb der Spielformen) insbesondere in Bezug auf intensives Spielen, die auf Maßen wie Größe und Anzahl der Wetteinsätze basieren, sagen daher wenig aus.

Außerdem hat Geld nicht für jede Person denselben Wert. So ist der Verlust von mehreren tausend Euro für einen Millionär leichter verkraftbar als für einen Mittellosen. Ein direkter Vergleich der Einsatzhöhen der einzelnen Spieler zur Identifizierung auffälligen Spielverhaltens ist daher ohne den Einbezug der finanziellen Ressourcen eines Spielers nur bedingt möglich.¹⁵

Es wäre sinnvoll gewesen, wenn die Autoren das Risikoverhalten der Spieler näher untersucht hätten, welches sich in den unterschiedlichen Spielstrategien manifestiert. Sie verpassen es beispielsweise, die

¹⁵ Dickerson et al. haben bereits bei der Entwicklung von Screeninginstrumenten zur Identifizierung von problematischen Spielern den Vorschlag gemacht, dass diese Messgrößen wie Konsum – z.B. monetäre Ausgaben in Bezug auf das Einkommen – enthalten sollten (Vgl. Dickerson, M.G., Baron, E., Hong, S.M., Cottrell, D. (1996). Estimating the extent and degree of gambling related problems in Australian population: A national survey. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 161-178).

Einsatzhöhe auf die Auszahlungsquote und/oder die Gewinnwahrscheinlichkeit zu beziehen. So wirkt der Einsatz von 10 Euro bei einer 50:50 Wette anders als bei einer 1:100 Wette. Solche Differenzierungen wurden bei den vorliegenden Studien nicht berücksichtigt, würden jedoch zu einem verbesserten Verständnis von riskantem Spielverhalten beitragen.

Weiterhin sei angemerkt, dass der von den Autoren der Studien herangezogene Datensatz von bwin zu Verfügung gestellt wurde. Es handelt sich bei bwin um einen Sportwettanbieter. Es ist daher davon auszugehen, dass die Stichprobe vor allem Personen enthält, bei denen Sportwetten das Primärspiel darstellen. Eine Untersuchung der bei bwin registrierten Kasinospieler führt daher zu einer nicht unverzerrten Stichprobe. So kann vermutet werden, dass die Stichprobe im Vergleich zu anderen Onlinekasinos überproportional viele Spieler enthält, für die das Kasinospiel das Sekundärspiel bzw. gar Tertiärspiel darstellt. So ist anzunehmen, dass ein Spieler, dessen primäres Interesse dem Kasinospiel gilt, einen Anbieter wie zum Beispiel Europa Casino oder casinoRoom.com auswählt, der sich auf das Angebot von Kasinospielen spezialisiert hat. Solche Spieler weisen vermutlich ein intensiveres Spielverhalten auf als Personen, für die das Kasinospiel nur ein Nebenspiel darstellt. Diese These wird dadurch untermauert, dass die Hälfte der Spieler weniger als vier Tage während des Beobachtungszeitraumes spielten.

Die Autoren weisen zwar im Rahmen der Limitationen der Studie zu den Kasinospielern auf die eventuelle Problematik einer nicht unverzerrten Stichprobe hin, sehen es aber nur als Möglichkeit an, dass Spieler, deren Primärinteresse dem Kasinospiel gilt, hauptsächlich andere Anbieter aufsuchen. Diese ist aber auf Grund der aufgeführten Problematiken für Kasinospieler und insbe-

sondere für die Analyse der Pokerspieler anzunehmen. Denn für Pokerspieler ist die Größe eines Anbieters ein entscheidendes Kriterium bei der Auswahl. Dies liegt darin begründet, dass bei diesen die Auswahl an Tischen der präferierten Spiel- und Setzstruktur größer ist. Im Vergleich zu Pokerstars oder Full Tilt Poker ist bwin ein unbedeutender Anbieter von Onlinepoker, so dass vermutlich nur wenige primäre Pokerspieler sich bei bwin registriert haben.¹⁶ Eine Übertragbarkeit der Studienergebnisse zum Spielverhalten der untersuchten Kasino- und vor allem der Pokerspieler auf alle Kasino- und Pokerspieler ist daher nicht zweifelfrei gegeben.

Studiengruppe 2: Analyse des Spielverhaltens von Subgruppen des bwin-Datensatzes

Die zweite Gruppe zur Untersuchung des tatsächlichen Spielverhaltens mit Hilfe von Subgruppen umfasst fünf Studien: „Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: effects of deposit limits on actual internet sports gambling behavior“¹⁷; „Real Limits in the Virtual World: Self-Limiting Behavior of Internet Gamblers“¹⁸; „How Do Gamblers End Gambling: Longitudinal Analysis of Internet Gambling Behaviors Prior to Account Closure Due to Gambling Related Problems“¹⁹; „How Do Gamblers Start Gambling: Identifying Behavioural Markers for high-risk Internet Gambling“²⁰ und „Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling“²¹.

Stellvertretend für die sich in Vorgehensweise und Methodik stark ähnelnden Studien dieser Gruppe wird die Studie von den

¹⁶ Vgl. Fiedler, I., & Wilcke, A.-C. (2011a). The Market for Online Poker, im Erscheinen, abrufbar unter: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1747646.

¹⁷ Vgl. Broda et al. (2008).

¹⁸ Vgl. Nelson et al. (2008).

¹⁹ Vgl. Xuan/Shaffer (2009).

²⁰ Vgl. Braverman/Shaffer (2010).

²¹ Vgl. LaBrie/Shaffer (2011).

Autoren Xuan/Shaffer (2009) näher dargestellt. Im Zuge dieser Untersuchung wird das Spielverhalten von Onlinespielern, die ihren Account freiwillig auf Grund von spielbezogenen Problemen geschlossen haben, analysiert. In einem case-control-Design²² wurden 226 Sportwetter, die ihren Account geschlossen haben, aus dem bwin-Datensatz mit 47.604 Probanden ausgewählt. Deren Spielverhalten wurde in dem Monat vor der Accountschließung mit einer Kontrollgruppe, die identisch in Anzahl Alter und Geschlecht war, verglichen. Als wesentliche Messgrößen dienten Einsatz, Gewinnquote, Anzahl der Wetten und Nettoverlust. Es wurden deskriptive Analysen durchgeführt, sowie Regressionen, um Zeiteffekte vor der Accountschließung zu schätzen. Das wesentliche Resultat dieser Studie besagt, dass diejenigen, die ihren Account auf Grund von spielbezogenen Problemen geschlossen haben, folgendes Muster aufweisen: Ansteigen der Verluste je näher die Accountschließung rückt, Ausgleich der Verluste durch steigende Einsätze bei weniger riskanten Events und Abnahme der Spielhäufigkeit.

Xuan/Shaffer (2009) versuchen über ein externes Kriterium pathologische Spieler zu identifizieren. Spieler, die ihren Account bei bwin geschlossen haben, wurden gebeten im Vorwege einen Grund diesbezüglich anzugeben. Es standen drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl: a.) Ich bin unzufrieden mit dem Anbieter, b.) Ich habe kein weiteres Interesse am Wetten, c.) Spielen verursacht finanzielle, soziale oder persönlichen Probleme.

²² Bei diesem Vorgehen wird im Gegensatz zur Kohortenstudie, die im Rahmen der ersten Gruppe zu Grunde gelegt wurde, der Blick rückwärts gerichtet. Ausgangspunkt für die Untersuchung ist der Vergleich der Fälle (hier: Accountschließer) mit den Kontrollen (hier: Nicht-Accountschließer), um diejenigen Faktoren zu identifizieren, die wahrscheinlich zum Auftreten von pathologischem Spielverhalten beigetragen haben.

Die Autoren untersuchen dabei in einem case-control-Design das tatsächliche Spielverhalten derjenigen, die ihren Account auf Grund von finanziellen, sozialen oder persönlichen Problemen freiwillig geschlossen haben. Das Erkennungsmerkmal pathologischen Spielverhaltens beruht in diesem Zusammenhang allerdings auf der Selbstauskunft der Spieler. Die zuvor dargestellte sowie die anderen Studien dieser Untersuchungsgruppe greifen demgemäß auf self-reported-Aussagen zurück, obwohl – wie die Autoren selbst immer wieder in ihrer Kritik an der Verwendung von Screeninginstrumenten anführen²³ – das Verwenden von self-reported-Daten zu inakkuraten und verzerrten Ergebnissen führt.²⁴ Dieser Bias stellt folglich die Aussagekraft der Resultate in Frage.

Darüber hinaus ist die Operationalisierung der Account-Schließung wegen finanzieller, sozialer oder persönlicher Probleme nicht deckungsgleich mit pathologischem Spielverhalten. Nicht jeder, der wegen eines finanziellen Problems seinen Account schließt, ist ein pathologischer Spieler. Außerdem ist anzunehmen, dass diejenigen, die freiwillig ihren Account schließen, ein selbstkontrollierendes Verhalten aufweisen. Problematische und pathologische Spieler weisen jedoch regelmäßig ein Kontrollproblem auf.²⁵ Es kann daher bezweifelt

²³ Vgl. z.B. Xuan/Shaffer (2009); LaPlante et al. (2008); Nelson et al. (2008)

²⁴ Vgl. Schwarz, N. (1999). How the Questions Shape the Answers. *American Psychologist*, 54(2), 93-105.

²⁵ Vgl. z.B. Meyer, G., Bachmann, M. (2005). Spielsucht. Ursachen und Therapie. Springer Medizin Verlag, Heidelberg oder Langewisch M.W., Frisch, R.G. (2002). Classification of Pathological Gambling as an Impulse Control Disorder. *The electronic Journal of Gambling Issues*, 3: dx.doi.org/10.4309/jgi.2001.3.9. Außerdem ist pathologisches Spielen laut der vierten Auflage des von der American Psychiatric Association (APA) herausgegebenen Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV) als Impulskontrollstörung kategorisiert und pathologische Spieler erreichen regelmäßig hohe Ergebnisse bei Impulsivitätstests (Vgl. bspw.

werden, dass alle Personen, die ihren Account wegen finanzieller, sozialer oder persönlicher Probleme schließen pathologische Spieler sind.

Gleichzeitig schließt nicht jeder pathologische Spieler seinen Account. Die verwendeten Subsamples enthalten also keine Probanden, die ein Spielproblem aufweisen, ihren Account aber nicht geschlossen haben. Diese Gruppe erscheint jedoch die Bedeutendere zu sein, da diese keine Kontrolle mehr über ihr Spielverhalten hat. Folglich kann nicht davon ausgegangen werden, dass die Gruppe der Account-Schließer wegen spielbezogener Probleme deckungsgleich mit der der problematischen Spieler ist.

In der Studie von Nelson et al. (2008) operationalisieren die Autoren Personen mit Spielprobleme als diejenigen, die sich selbst ein Limit für ihr Spielverhalten gesetzt haben. Broda et al. (2008) untersuchen Personen, denen von bwin ein Limit gesetzt wurde. Diese Gruppen an Spielern sind jedoch ebenfalls nicht deckungsgleich mit den Personen, die Spielprobleme aufweisen. Hier trifft eine analoge Argumentation wie bei den Account-Schließern zu: Zum Einen setzen sich vermutlich auch Personen ein Limit, die keine Spielprobleme aufweisen und zum Anderen setzt sich nicht jede Person mit Spielproblemen selbst ein Limit. Gleiches gilt für die Gruppe der Spieler, für die bwin ein Limit gesetzt hat. Entsprechend bilden die untersuchten Subsamples an Spielern, die sich selbst ein Limit für ihr Spielverhalten gesetzt haben bzw. denen eines von außen gesetzt wurde, nicht die Gruppe der Personen mit Spiel-

problemen ab.

Die Autoren der Studien - sowohl Studiengruppe 1 als auch 2 - versuchen lediglich Verhaltensmerkmale zur Identifizierung problematischer oder pathologischer Spieler zu entdecken. Aussagen über die Prävalenz pathologischen Spielens werden nicht getroffen. Somit ist der von den Autoren angestrebte Paradigmenwechsel²⁶ nicht vollzogen. Jedoch sei an dieser Stelle noch angemerkt, dass die Ergebnisse der Studien zu Prävalenzaussagen verleiten, auch wenn dies nicht von den Autoren selbst intendiert wird. Die Bedeutsamkeit derartiger Aussagen ist mir Vorsicht zu genießen, da im Rahmen von case-control-Designs keine Prävalenzschätzungen ermittelt werden können.²⁷

Kritische Würdigung des zu Grunde liegenden Datensatzes

Der Datensatz, der den Untersuchungen des Sichtreferats der Harvard Medical School zu Grunde liegt, enthält lediglich Personen, die sich im Februar 2005 bei bwin registriert haben. Dies kann aus mehreren Gründen zu einer verzerrten Stichprobe führen. So ist es möglich, dass diese Stichprobe nicht die besonders interessierten Spieler enthält, die sich zu Beginn des Internet-Sportwettangebots registriert haben. Diese Gruppe der Erstwechsler zum Onlineangebot könnte jedoch anfälliger für Spielprobleme sein. Dies zeigt z.B. die rückläufige Haltedauer von Kunden bei dem Anbieter Partygaming.²⁸

Außerdem dauert die Entwicklung einer

Blaszczynski, A. (1999). Pathological gambling and obsessive compulsive spectrum disorders. *Psychological Reports*, Nr., 84 S. 107–113 oder Potenza, M. N., Steinberg, M. A., Skudlarski, P., Fulbright, R. K., Lacadie, C. M., Wilber, M. K., Rounsaville, B. J., Gore, J. C., and Wexler, B. E. (2003). Gambling urges in pathological gambling: A functional magnetic resonance imaging study. *Archives of General Psychiatry*, Nr. 160, 1990–1994).

²⁶ Vgl. Shaffer (2010); LaBrie/Shaffer (2009).

²⁷ Dies liegt in der Tatsache begründet, dass das Verhältnis von Fällen zu Kontrollen durch die Anzahl der Personen, die mit in die Studie eingeschlossen werden, bestimmt wird und nicht durch die Häufigkeit der Fälle in der Bevölkerung.

²⁸ Vgl. Partygaming, 2009, Annual Report 2008. Geschäftsbericht.

Spielsucht zwischen 5 und 7 Jahren.²⁹ Innerhalb von 2 Jahren sind daher voraussichtlich kaum Anzeichen einer vollständig ausgeprägten Spielsucht zu erkennen. Weiterhin umfasst die Untersuchung nur Probanden, die sich während eines Monats bei bwin registriert haben. Eine Generalisierbarkeit der Ergebnisse bzw. valide Schlussfolgerungen wären allerdings nur durch Bestätigung der Resultate durch den Vergleich mit einer Kontrollgruppe gegeben.³⁰ Man hätte diese Stichprobe zumindest mit einer zweiten Stichprobe, die sich während eines zweiten Untersuchungsmonats registriert haben, vergleichen müssen.³¹ Die Autoren der Studien haben diese drei den Datensatz möglicherweise verzerrenden Charakteristika weder angesprochen noch diskutiert.

Ferner ist es nicht auszuschließen, dass der Datensatz zuvor von bwin einem Selektionsbias unterlag. Als Anbieter hat bwin ein großes wirtschaftliches Interesse daran, dass die Forschungsergebnisse der Studien ihrem Geschäftsmodell keine große Suchtgefahr zuschreiben. Entsprechend könnte es denkbar sein, dass bwin im Vorhinein die Daten der Kohorte an Spielern ausgewählt hat, die die geringste bzw. eine geringe Auffälligkeit im Spielverhalten aufweist.

²⁹ Vgl. z.B. Meyer/Bachmann (2005).

³⁰ Nur so kann sicher gestellt sein, dass sich nicht erfasste Variablen (z.B. Störfaktoren) auf Experimentalgruppe und Kontrollgruppe ungefähr gleich auswirken, so dass Unterschiede zwischen den Gruppen, die am Ende der Studie festzustellen sind, auf das zu untersuchende Phänomen zurückzuführen sind (Vgl. Guyatt, G.H., Sackett, D.L., Cook, D.J. (1993). User's guide to the medical literature: II. How to use an article about therapy or prevention: A. Are the results of this study valid? *JAMA*, 270(21), 2598-2601).

³¹ Nur LaBrie/Shaffer haben in der Untersuchungsreihe eine zweite Stichprobe, die nicht aus der Kohortenstudie stammte, zur Validitätsüberprüfung herangezogen. Diese Stichprobe stammt aus einem Sample, das sich im März 2005 bei bwin registriert hat und ebenfalls angab, den Account wegen spielbezogener Probleme geschlossen zu haben. (Vgl. LaBrie/Shaffer (2010)).

Der verwendete Datensatz wäre infolgedessen nicht repräsentativ. Dieser Punkt hätte von den Autoren der Studien zumindest angesprochen bzw. mit Argumenten entkräftet werden können.

Zusammenfassung

Die Studien des Suchtreferats der Harvard Medical School zum Spielverhalten von Onlineglücksspielern in Kooperation mit dem Anbieter bwin untersuchen das tatsächliche Spielverhalten von Onlineglücksspielern. Diese Vorgehensweise ist im Vergleich zu den bisher üblichen Befragungen ein essentieller Schritt in die Richtung, neben Selbstauskünften der Spieler auch ihr tatsächliches Spielverhalten für Diagnosezwecke zu verwenden. Allerdings weisen die Studien einige Begrenzungen auf, weshalb sie nur eine geringe Aussagekraft über die Prävalenz von pathologischem Spielverhalten bei Onlineglücksspielern haben.

Generell fehlt es den Studien – wie allen Screening- oder Assessmentinstrumenten³² – an einer Definition des problematischen und pathologischen Spielens. Es kann daher nicht zweifelsfrei gesagt werden kann, dass die vorgenommenen Messungen die Größe und Richtung aller relevanten Dimensionen von Spielproblemen abbildet und die Messung nicht durch systematische Messfehler beeinträchtigt wird.³³

Im ersten Block der Studien, der das tatsächliche Spielverhalten des gesamten Samples untersucht, erfolgt eine Analyse ohne zuvor problematisches Spielverhalten operationalisiert zu haben. Erst im Nachhinein entscheiden die Autoren der Studie

³² Vgl. z.B. Battersby, M.W., Thomas, L.J., Tolchard, B., Esterman, A. (2002) The South Oaks Gambling Screen: A Review with Reference to Australian Use. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 18(3), 257-271.

³³ Vgl. Peter, J.P. (1981). Reliability: Construct Validity: A Review of Basic Issues and Marketing Practices. *Journal of Marketing Research*, Vol.28, 133-145.

willkürlich und ohne Argumentation, welches Spielverhalten als auffällig gilt. Auch fehlt es an einer adäquaten und einheitlichen Operationalisierung der gemessenen Größe des „Involvements“. In diesem Zusammenhang lässt sich insbesondere der fehlende Einbezug der unterschiedlichen Risikostruktur je Spiel und Spielstrategie bemängeln.

Im zweiten Block der Studien operationalisieren die Autoren Personen mit Spielproblemen als diejenigen, die ihren Account aufgrund von finanziellen, sozialen oder persönlichen geschlossen haben, sich selbst Limits für ihr Spielverhalten gesetzt haben bzw. ihnen von außen durch bwin ein Limit gesetzt wurde. Allerdings sind diese Merkmale nicht deckungsgleich mit Spielproblemen. Vermutlich schließen auch Personen, die keine Spielprobleme aufweisen, aus einem dieser Gründe ihren Account. Gleichzeitig schließt nicht jede Person mit Spielproblemen ihren Account. Vielmehr ist es denkbar, dass gerade die Personen, deren Spielprobleme am größten sind, ihren Account nicht schließen, da sie die Kontrolle über ihr Spielverhalten verloren haben. Gleiches gilt für das Setzen von Spiellimits. Außerdem basiert die Merkmalsausprägung der untersuchten Subgruppen auf Selbstauskünften. Diese sind allerdings häufig verzerrt – vor allem bei pathologischen Spielern, die oftmals auch pathologische Lügner sind. Diese Tatsache wird von den Autoren der bwin-Studien im Rahmen ihrer Kritik an der Genauigkeit von Screeninginstrumenten wie beispielsweise dem South Oaks Gambling Screen (SOGS) sogar immer wieder angeführt. Dennoch greifen die Autoren ebenfalls auf Selbstauskünfte zurück.

Die Analyse von tatsächlichem Spielverhalten ist vielversprechend; die Ergebnisse der Studien enthalten einige wichtige Erkenntnisse und sind ein erster Schritt in die richtige Richtung. Sie erlauben jedoch aus den

genannten Gründen keine Angaben zur Prävalenz von Spielsuchtproblemen bei Onlineglücksspielen. Der von den Autoren der Studien prophezeite Paradigmenwechsel in der Glücksspielforschung wurde (noch) nicht erreicht.