



Fachwissen für Lehrpersonen

Inhalt	Allgemeines	2
	Ausgewählte Problemfelder	2
	Prävention	2
	Online-Casino	3
	Online-Poker	6
	Online-Sportwetten	7
	Glücksspielangebot auf Facebook und anderen sozialen Netzwerken	8
	Glücksspielangebote auf Smartphones	10
	Literaturverzeichnis	11





Allgemeines

- › Die Aufschaltung des ersten Internet-Casinos erfolgte 1995 – der erste Poker-raum war 1998 online.
- › Derzeit gibt es 2'633 Online-Glücksspielwebsites von 705 Unternehmen in 74 Gerichtsbezirken. 706 dieser Seiten haben auch ein deutschsprachiges Angebot. (Stand 31.10.2011, <http://online.casinocity.com>)
- › Online-Glücksspiele erzielten im Jahre 2011 einen geschätzten Jahresumsatz von 34 Milliarden US\$, was 9,2% aller Glücksspielumsätze weltweit ausmacht. (Tobias Hayer, Universität Bremen, Fachtagung zum Online-Glücksspiel, Graz, 3.11.2011)
- › Eine Besonderheit stellen sogenannte Trainingsspielseiten (Gratisspiele) dar.
- › Es existieren ca. 200 Möglichkeiten des Zahlungsverkehrs.
- › Ein Grossteil privater Glücksspielunternehmen hat den Geschäftssitz in Steuer-oasen (Hitliste lizenzierter Websites: Malta 561, Niederländische Antillen 373, Gibraltar 303, Costa Rica 214, Italien 180, Kahnawake 166, Alderney 119, Grossbritannien 109), wo das Online-Geldspiel toleriert wird.
- › Im internationalen Kontext gibt es sowohl Versuche, das Online-Geldspiel generell zu unterbinden, als auch Versuche, das Online-Geldspiel über die Vergabe von Lizenzen zu regulieren.
- › Es ist damit zu rechnen, dass in Zukunft verstärkt neue Vertriebswege (z.B. Glücksspiel über Smartphones, iTV) erschlossen und neue Spielvarianten (z.B. Skill Games) angeboten werden.

Ausgewählte Problemfelder

- › Unseriöse und illegale Geschäftspraktiken, z.B. Nichtauszahlung von Gewinnen.
- › Unlautere oder unfaire Methoden auf Spielerseite, z.B. Absprachen beim Poker.
- › Mangel an Spielerschutzmassnahmen, z.B. mitunter keine Einsatz- und Gewinnlimiten, Fehlen von Informationen zur Glücksspielsucht, kein Selbsttest.
- › Umgehen von Verboten durch bestimmte Personengruppen, z.B. durch Minderjährige, gesperrte Spieler.

Prävention

Das Internet stellt die Geldspielsuchtprävention vor neue Herausforderungen. Die Versorgung von Betroffenen und Angehörigen wird eine immer grössere Rolle spielen.

Die schweizerische, interkantonale Glücksspielwebsite www.sos-spielsucht.ch bietet Informationen für Betroffene, Angehörige und Fachpersonen sowie eine 24-Stunden-Helpline 0800 040 080 (gratis & anonym) und eine Onlineberatung an. Zudem leisten regionale Suchtfachstellen ambulante Beratungen.





Online-Casino

Gesetzliche Grundlagen

Online-Glücksspiele dürfen in der Schweiz nur von Swisslos und Lotterie Romande angeboten werden. Beide Anbieter kennen eine Altersbeschränkung: Erst ab 18 Jahren darf gespielt werden. Wer an einem anderen Online-Glücksspiel teilnimmt (illegal organisiertes Spiel), macht sich jedoch nicht strafbar. Der Spieler riskiert aber, dass Einsatz, Gewinn und Spielutensilien eingezogen werden.

Die Fakten

- › Glücksspiele um Geld unterliegen in der Schweiz dem Spielbankengesetz (SBG)
- › Die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) überwacht die Einhaltung der Vorschriften der Gesetzgebung über Glücksspiele in nationalen Spielbanken und vollzieht diese.
- › Die Lotterie- und Wettkommission (Comlot) überwacht die Einhaltung der Vorschriften der Gesetzgebung über Lotterierprodukte und Sportwetten in der Schweiz.
- › Laut SBG, Artikel 5 ist das Anbieten und Durchführen von Glücksspielen im Internet und anderen telekommunizierten Medien für schweizerische und ausländische Anbieter verboten.
- › Insbesondere verboten sind: Das Betreiben eines Gaming Servers, die Abwicklung gewisser Finanztransaktionen im Zusammenhang mit Online-Glücksspielen, Werbe- respektive Marketingmassnahmen (z.B. das Setzen von Hypertext-Links), die Verwaltung und/oder Finanzierung in substanziellem Ausmass.
- › Das Organisieren und gewerbsmässige Betreiben von illegalen Glücksspielen kann Bussen bis zu CHF 500'000.– zur Folge haben.

Spiele und Angebote im Online-Casino

Im Internet tummeln sich endlos viele Online-Casinos. Die meisten Anbieter stellen ein ähnliches Spielangebot wie niedergelassene Spielbanken zur Verfügung. Die klassischen Spiele in Online-Casinos sind:

- › Roulette
- › Geldspielautomaten (Slotmaschinen)
- › Black Jack
- › Poker
- › Andere Kartenspiele (z.B. Baccara)

Die meisten Online-Casinos bieten 300 bis 400 Spiele an. Darunter auch Video-Poker oder Würfelspiele.

Um online spielen zu können, muss zuerst ein Download der Spielsoftware erfolgen oder es kann direkt auf dem eigenen Internet-Server gespielt werden. Einige Online-Casinos bieten auch Live-Geldspiele (Roulette, Black Jack) an, welche durch einen anwesenden Dealer betreut und via Webcam übertragen werden.





Fürs Spielen selbst braucht es eine Registratur mit der Angabe von vielen persönlichen Daten.

Alle Online-Casinos locken mit Boni-Modalitäten. Diese sind mit unterschiedlichen Auflagen verknüpft: So muss z.B. zuerst ein gewisser Einsatz einbezahlt oder ein gewisser Spielumsatz gemacht werden, bevor der Bonus aktiv wird. Dabei spielt es für den Spieler keine Rolle, ob er gewonnen oder verloren hat. Zum Beispiel wird ein Spielguthaben von 50 Dollar angeboten, wenn für 1'000 Dollar gespielt wird. Boni sind für die Casinos eine attraktive Methode der Kundenbindung.

Die Spieleinsätze sind vielfältig und ausgetüftelt. So kann z.B. mit wenigen Cents oder bis zu hunderten von Euros pro Spieldurchgang gespielt werden. Ebenso locken vielfältige Gewinnmöglichkeiten in Form von Jackpots oder Spielrabatten. Diese können von wenigen Euros oder Dollars bis in die Millionenhöhe gehen. Ein weiteres verlockendes Element ist die Tatsache, dass Online-Casinos sehr hohe Auszahlungsquoten haben. So z.B. zahlen manche Slotmaschinen über 90 % der Einsätze aus. Die Tatsache bleibt jedoch, dass von jedem gespielten Franken, der Spielanbieter 10 % zurückbehält!

Die Anbieter

In der Schweiz gibt es keine Online-Casino-Anbieter. Dies gilt auch für Deutschland, was bedingt, dass die Anbieter in Ländern ansässig sind, welche Online-Casinos zulassen und keine oder nur geringe staatliche Auflagen bezüglich der Ausgestaltung der Spiele (Spielsoftware) sowie der Durchführung und Zulassung der Spiele haben (z.B. Einsatzmöglichkeiten oder Spielintervalle, Sozialkonzept). Studien zeigen unter anderem, dass es bezüglich der Altersbeschränkung bei fast 2/3 der Anbieter keinen Blocker gibt. In diesem Sinne ist kein gesetzlich geregelten Spielerschutz vorhanden. Viele Anbieter sind bemüht, seriös aufzutreten. So z.B. gibt es solche, die ausdrücklich auf die Gefahren der Spielsucht hinweisen. Bei manchen muss der Spielende mit dem Casino einen Vertrag über Sicherheitsbestimmungen und Alterslimiten abschliessen. Die Verträge sind jedoch so ausgestaltet, dass die Verantwortung bezüglich der Spielgewohnheiten, der Höhe der Einsätze, der zu verwendenden Software, der Alterslimite oder den Zahlungsmodalitäten dem Spielenden übertragen sind.

Nach wie vor werden die meisten Online-Casinos von Staaten wie Malta oder Antigua und Barbuda oder Gibraltar aus betrieben. So sind z.B. bei finanziellen Unregelmässigkeit oder anderen Schwierigkeiten nicht die gesetzlichen Instanzen der Schweiz zuständig, sondern der Gerichtsstand des Landes des Anbieters.





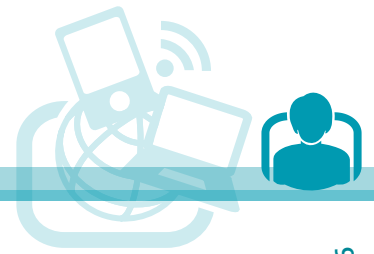
Das Besondere bei Online-Casinos

- › Die Lizenzen für Anbieter obliegen nicht denselben strengen Auflagen, wie das Sozialkonzept für terrestrische Casinos in der Schweiz.
- › Der gesetzliche Standort ist nicht in der Schweiz, sondern im Land des Anbieters.
- › Die Ereignisfrequenz ist mit den riesigen ausgetüftelten Angeboten sehr hoch.
- › Es gibt praktisch keine Limitierung der Einsätze.
- › Spielende können jederzeit mehrere Online-Casinos besuchen.
- › Die Strukturierung der Boni hat eine hohe Kundenbindung zur Folge.
- › Die unterschiedlichsten Boni bei einem Spiel fördern das überproportionale Risikoverhalten.
- › Lukrative Einstiegsboni verleiten zum Spielen auf unterschiedlichen Online-Casinos.
- › Attraktiv gestaltete Grafiken verlocken den Spielenden, immerzu die höchsten Gewinne zu erhaschen (z.B. Jackpots oder Spiele mit Rabatten).
- › Bei grossen Einzahlungen werden teilweise Rabatte und Boni gewährt.
- › Die Benutzung der persönlichen Daten wird oft grosszügig angewendet.
- › Die Anbieter geben sich seriös; d.h. es wird oft auf ein verantwortungsbewusstes Spielen hingewiesen oder es werden Kundenservices angeboten (E-Mail oder Telefon), welche jedoch meist nur in englischer Sprache sind.
- › Es gibt private Plattformen und Foren, die Anbieter bewerten oder auf denen von Usern Informationen ausgetauscht werden können. Auf diesen Plattformen wird oft auf die Gefahren des Glücksspiels aufmerksam gemacht. Gleichzeitig sind aber viele Links zu Online-Casinos gesetzt.

Selbstschutz

Die grossen Anbieter machen auf die Gefahren der Spielsucht aufmerksam. Dabei lassen sich Links finden, welche auf Hilfsmöglichkeiten hinweisen und auf denen der Spieler oder die Spielerin sich selber sperren oder Spiellimiten setzen kann. Diese Schutzmassnahmen sind zeitlich beschränkt, so dass nach Ablauf der eingeegebenen Frist wieder gespielt werden kann oder eine neue Sperre eingerichtet werden muss. Die Verantwortung für das Spielverhalten obliegt in jedem Fall beim Spielenden selbst, was auch – wie bereits erwähnt – auf vielen Nutzungsbedingungen kommuniziert wird.





Online-Poker

Gesetzliche Grundlagen

Online-Poker, resp. das Anbieten und die Durchführung sind in der Schweiz verboten. (siehe Online-Casino)

Spiele und Angebote

Das Angebot von Poker im Internet ist immens. Neben den Angeboten in den Onlinecasinos gibt es spezielle Pokerplattformen, sogenannte Pokerräume. In diesen werden die unterschiedlichsten Pokerspiele angeboten. Das beliebteste Spiel, weil es auch die grösste Spieldynamik verspricht, ist «Texas Holdem». Aber auch andere Varianten wie z.B. «Heads up Poker» oder «Omaha», eine komplexere Variante von «Texas Holdem», sind sehr beliebt. Online-Poker kann mit Software gespielt werden, welche heruntergeladen werden muss oder solche, die auf dem eigenen Browserfenster läuft. Bei allen Anbietern gilt jedoch, dass die spielende Person sich anmelden muss. Dabei genügen bei manchen Anbietern eine E-Mail-Adresse, der Name und das Geburtsdatum. Wie bei den Online-Slotmaschinen locken viele Anbieter mit ihren Bonussystemen, wobei auch hier gilt, dass die Boni oft erst ab einem bestimmten, vom Spieler selbst einbezahlten Umsatz aktiv werden.

Neben dem Bezahlpoker gibt es auch Angebote, bei denen der Spieler gratis (Free-rolls) spielen kann. Ziel dieser Angebote ist es, Spielende ans Pokern heranzuführen und Kunden zu gewinnen. Es wurde nachgewiesen, dass bei den Gratispokerspielen der Spieler überdurchschnittlich oft einen Gewinn macht. Das legt die Vermutung nahe, dass dahinter die Absicht steht, dem Spieler zu suggerieren, dass er mit Online-Poker Geld verdienen kann. Ein weiterer Anreiz für Pokerspieler ist die Tatsache, dass es über bestimmte Anbieter möglich ist, sich für grosse, reale Turniere zu qualifizieren. So z.B. die «World Series of Poker» (WSOP), welche regelmässig in Las Vegas durchgeführt werden.

Selbstverständlich kann beim Online-Poker der Gegner nicht erkannt werden, so dass nicht klar ist, ob es sich um einen wirklichen Spieler handelt oder um einen «Bot», d.h. ein Programm, welches mitspielt. Auf diese Weise fällt auch das typische Bluffen weg, da man die anderen Spieler bezüglich ihrer physischen Reaktionen nicht einschätzen kann. Genauso ist nicht zu überprüfen, inwieweit sich andere Mitspieler via Telefon, Chat oder einen zweiten PC austauschen und so das Spiel manipulieren. Solche Machenschaften werden immer wieder in Poker-Foren kommuniziert.

Anmerkung

Zu den Themen Selbstschutz und Anbieter siehe Abschnitt Online-Casino.





Das Besondere beim Online-Poker

- › Über Online-Pokerturniere kann man sich für grosse Live-Pokerturniere qualifizieren (z.B. WSOP)
- › Höhere Spielgeschwindigkeit
- › Ständige Verfügbarkeit
- › Spieler können die Gegner nicht beobachten
- › Elektronische Analysetools, extern heruntergeladen, geben über das laufende Spiel Auskunft. Teilweise werden gar Spielvarianten vorgeschlagen.
- › Grosse Anbieter sind im TV präsent
- › Poker wird als Sport und Geschicklichkeitsspiel dargestellt
- › In der Schweiz gilt Poker als Glücksspiel, da der Anteil des Zufalls grösser, als die Spielkompetenz, welche bei gleichwertigen Spielern eingeschätzt wird.

Sportwetten

Gesetzliche Grundlagen

Auf den staatlich erlaubten Online-Seiten von Swisslos und der Lotterie Romande werden Online-Wetten angeboten, jedoch darf erst ab 18 Jahren gespielt werden.

Illegale Online-Wettanbieter in der Schweiz

Es gibt für den deutschsprachigen Raum ca. 20 grössere Sportwettanbieter im Onlinebereich. Diese sind von Staaten wie Malta, Grossbritannien, Irland, Österreich und Deutschland lizenziert. Wer an diesen Online-Wettspielen teilnimmt, macht sich nicht strafbar. Der Spieler riskiert jedoch, dass Einsatz, Gewinn und Spielutensilien (Handy, PC usw.) eingezogen werden.

Das Besondere bei Online-Sportwetten

- › Das Spielverhalten bei Sportwetten ist oft vom Glauben der spielenden Person, durch Sachkenntnisse (z.B. über die Stärken einer Fussballmannschaft), das Resultat eher voraussagen zu können. Das heisst, die Person schreibt das Resultat eines Tipps ihren eigenen Kompetenzen zu.
- › Um Sachkenntnisse zu erlangen, stehen grosse Ansammlungen von Informationen wie seitenlange Statistiken und Tabellen zur Verfügung. Dadurch kann eine gedankliche Vereinnahmung schneller geschehen, was ein Risikofaktor zur Suchtentwicklung darstellt.
- › Spielenden, welche ihr einbezahltes Spielgeld aufgebraucht haben und deren Kontostand folglich auf Null steht, offerieren die Online-Anbieter regelmässig Freispiele und Boni. Das verleitet Häufigspieler dazu, auch bei einem Totalverlust weiter im Wettspielgeschehen drin zu bleiben und wieder eigenes Geld einzusetzen.





Wetten

Der Wetteinsatz richtet sich nach der eigenen Risikobereitschaft. Die Gewinne können minimal sein, aber auch exorbitante finanzielle Höhen erreichen. Exemplarisch für einen geringen Einsatz kann eine Sportwette stehen. Für enorme Summen können «Hedge-Fonds» genannt werden, die quasi die Form einer Wette haben, da «Hedge-Fonds» eine Wette auf die Entwicklung in den Finanzmärkten eingehen. Tritt der vermutete Ausgang eines Derivatgeschäftes oder eines Sportereignisses nicht ein, so ist der Wetteinsatz verloren.

Bei klassischen Sportwetten wird dem Kunden eine feste Quote für jedes mögliche Ergebnis eines Sportereignisses angeboten. Aus dieser Quote lässt sich dann der mögliche Gewinnbetrag errechnen. Dabei kann auf jeden möglichen Ausgang eine Wette platziert werden.

Quoten

Die Quoten repräsentieren die vom Wettanbieter implizierte Wahrscheinlichkeit für jeden möglichen Ausgang eines Ereignisses, abzüglich einer meist prozentualen Wettanbieter-Marge, welche die Quote vermindert. Beim staatlichen Wettanbieter Swisslos/Sporttipp liegt diese Marge bei ca. 20 %, auf der Basis einer einzelnen Spielpaarung.

Andersherum lässt sich so die Ausschüttungsquote eines Wettanbieters berechnen. Diese beträgt 100 % abzüglich der jeweiligen Wettanbieter-Marge. Eine Auszahlungsquote von 80 % bedeutet demzufolge: Würde die spielende Person auf jeden Ausgang eines Ereignisses so viel Geld setzen, dass sie bei jedem möglichen Ergebnis den gleichen Betrag erhielte, würde sie genau 80 % des eingesetzten Kapitals zurück erhalten.

Der für den Kunden ideale Wettanbieter hätte demnach eine Auszahlungsquote von 100%. Jedoch wäre eine solch hohe Ausschüttung für den Wettanbieter nicht mehr wirtschaftlich. Wettbörsen und so genannte asiatische Buchmacher erreichen Auszahlungsquoten von 95 % und mehr. Was aber im Klartext dennoch heisst: Es kommt weniger Geld zurück, als das eingesetzt wurde!

«facebook» und andere soziale Netzwerke

Aktuell ist «facebook» mit weltweit cirka 850 Millionen Usern (Schweiz/Liechtenstein = cirka 2,9 Millionen) auch für Schüler ein wichtiges soziales Netzwerk. Hier finden sich im Bereich Glücksspiel verschiedene Angebote (Anwendungen).

Die Beliebtsten sind:

- › «Texas HoldEm», 36.2 Millionen monatliche Nutzer und 60 Millionen «Gefällt mir»
- › «DoubleDown Casino», 5,6 Millionen monatliche Nutzer, 4,4 Millionen «Gefällt mir»
- › «PokerMafiaUnderworld», 332'000 «Gefällt mir»
- › «PokerStar», 106'000 «Gefällt mir»
- › Bei den oben genannten Anwendungen war innerhalb eines Monats eine Erhöhung der monatlichen Nutzer um 1 % festzustellen.



«Facebook»-Freunde (User) können mittels Link direkt auf die Spielseite gelangen und – sofern sie ihr Alter mit mindestens 18 Jahren angeben – mitspielen. Klickt jemand erstmals auf diese Anwendung, so heisst es: «Diese Anwendung darf unter deinem Namen posten, einschliesslich Auszeichnungen, die du erhalten hast und mehr.» Das bedeutet, dass über das «facebook»-Profil des Spielers Werbung für das betreffende Spiel gemacht werden kann.

Zudem bietet «facebook» das eigene soziale Netzwerk als Plattform allen «Freunden» an, ist aber nicht Anbieter des Spiels. Trotzdem ist davon auszugehen, dass «facebook» beim Spielumsatz beteiligt ist. In diesem Sinne bewirbt «facebook» diese Seiten auch bei jenen Freunden, welche Seiten wie Glücksspiel oder Poker mit einem «Gefällt mir»-Button versehen haben.

Bei den meisten Spielen erhält man bei der Anmeldung ein kostenloses Startkapital (in Form von virtuellem Geld), welches natürlich nicht lange ausreicht und der Schritt zum Einzahlen von eigenem Geld (zum Kauf von virtuellem Geld) ist schnell gemacht. Möchte man später dieses virtuelle Geld bei der Bank in Echtgeld umtauschen, so ist dies nicht möglich, verhindert durch ein Verbot durch das US-Glücksspielgesetz (insofern diese Websites über amerikanische Server laufen). Es gibt aber Spielseiten, die virtuelles Geld in Echtgeld wechseln. Diese Firmen verdienen ihr Geld mit dem Währungsumtausch, was für die spielende Person eine Einbusse zur Folge hat. Da aber ein direkter Umtausch nicht möglich ist, ist es die einzige Alternative zum Totalverlust.

Die Zahl der Spieler ist hoch und steigt weiter an. Die Gewinne für die Anbieter sind riesig. Aus diesen Gründen steigt auf «facebook» & Co. dieses Angebot markant an und wird sich auch auf weitere Bereiche ausdehnen. Zudem erhalten «facebook» & Co. kostenlos alle Daten – personifiziert! Also über Spielverhalten, Zahlungsmodalitäten, Gewinne, Verluste, usw.!

Welches Potenzial im «Social Gambling» steckt, zeigen Beispiele aus der Vergangenheit: Playtika, das Unternehmen, das hinter der «facebook»-Spielkollektion Slotmachines steht, wurde für 80 Millionen Dollar verkauft. Mitte Oktober 2011 konnte zudem das Berliner Unternehmen «Crowdpark» Kapitalgeber davon überzeugen, 6 Millionen Dollar in die junge Firma zu stecken. Mit «Crowdpark» können «facebook»-Benutzer auf verschiedenste Sachen wetten – vom Ausgang von Tennis-Matches bis hin zum Datum, an dem Angelina Jolie und Brad Pitt heiraten. «DoubleDown» Casinoo soll mit SlotMaschinen, Video Poker, Blackjack, Roulette und anderen Games mittlerweile 140'000 Dollar pro Tag generieren. Und das, ohne den Spielern je einen Cent zurückzugeben!





Im Bereiche des Glücksspieles mit Echtgeldeinzahlung und -auszahlung sind vor allem Online-Poker Seiten stark vertreten. Die Beliebtesten sind: (Stand: April 2012)

1. «Texas HoldEm», 35,8 Millionen monatliche Nutzer und 60 Millionen «Gefällt mir»
2. «PokerMafiaUnderworld», 325'000 «Gefällt mir»
3. «PokerStar», 105'000 «Gefällt mir»

Darüber hinaus finden sich auf «facebook» noch Gruppen und Seiten zum Thema Poker, welche Informationen und Wissen austauschen; beispielsweise:

- › Poker (Interesse), 3,3 Millionen «Gefällt mir»
- › Poker (Gemeinschaft), 400'000 «Gefällt mir»
- › Poker (Persönliche Website), 73'000 «Gefällt mir»

Nebst Poker gibt es auf «facebook» das Bingo. Die Beliebtesten:

- › «Bingo Blitz», 3,2 Millionen monatliche Nutzer
- › «Bingo Bash», 1,8 Millionen monatliche Nutzer
- › «Bingo!», 400'000 monatliche Nutzer

Zudem gibt es noch verschiedene Lotterien. Die Beliebtesten:

- › «Lotto race», 110'000 monatliche Nutzer
- › «Lotto milliardos», 20'000 monatliche Nutzer
- › «Lucky lotto scratch off's», 20'000 monatliche Nutzer
- › «Lotteria event», 20'000 monatliche Nutzer, direkte Umleitung auf die Homepage

Smartphones

Viele Jugendliche im Alter zwischen 12 und 16 Jahren besitzen bereits ein Smartphone. Ohne wirklichen Spielerschutz können aus dem App-Store die oben beschriebenen Spielarten als Programme auf das eigene Smartphone geladen und gespielt werden. Auch hier ist meist ein Startkapital virtuellen Spielgeldes dabei und die Einladung zum Kauf von weiterem mittels Echtgeld folgt schnell. Zwischendurch erscheinen auch Gewinnmeldungen wie: «Du hast heute \$ 700.– in der Lotterie gewonnen. Komme jeden Tag für eine Chance auf \$ 10'000.– zurück!» (Beispiel: Pokerist.com auf iPhone). Kombiniert ist diese Mitteilung mit einer Einladung, weitere Chips zu kaufen und die Spielanwendungen erkundigen sich schnell, ob sie Push-Mitteilungen (aktuelle News, Werbung, ...) senden dürfen. All dies ist wichtig für die Kunden-/Spielerbindung und damit natürlich auch für den eigenen Profit.

Der Kauf von virtuellem Spielgeld ist hier sogar niederschwelliger. Denn der Kauf kann auch via iTunes-Karte (bei iPhone) erfolgen und eine solche kann altersunabhängig überall gekauft werden.





Literaturverzeichnis

www.sos-spielsucht.ch

Erich Bucher: «Sucht und Ausstieg – Wege aus der Glücksspielsucht»,
BoD, Norderstedt 2011, ISBN: 978-38391-7475-3

Daniel Ensslen: «Ihr Einsatz bitte – Prävention von Glücksspielsucht»,
Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 2011,
ISBN 978-3938395-08-0

Tobias Hayer, Referat: «Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen», Fach-
tagung zum Online-Glücksspiel der Fachstelle für Glücksspielsucht Steiermark,
Graz, 3.11.2011

Autorenteam:

Erich Bucher, Christa Bot, Hansjörg Frick

Mai 2012

