Zeitschrift: SuchtMagazin
Herausgeber: Infodrog
Band: 43 (2017)
Heft: 6

Artikel: Online-Geldspiel : Wirksamkeit von Sozialschutzmassnahmen
Autor: Willi, Ursina
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-800179

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Online-Geldspiel: Wirksamkeit von Sozialschutzmassnahmen

Sozialschutzkonzepte sind in staatlich regulierten Geldspielmärkten seit vielen Jahren weit verbreitet. Forschungsbefunde zur Wirksamkeit der einzelnen Massnahmen gibt es jedoch – gerade im Online-Bereich – nur beschränkt. Nach bisherigem Forschungsstand gibt es vor allem Hinweise für die Effektivität folgender Sozialschutzmassnahmen: Finanzielle und zeitliche Limiten, Spielunterbrechungen via Pop-up-Nachricht sowie personalisiertes Feedback. Die Dynamik des Geldspielmarktes erfordert dabei eine ständige Evaluation bestehender Sozialschutzmassnahmen.[1]

Ursina Willi
Wissenschaftliche Mitarbeiterin Bereich Sozialschutz und allgemeine Marktaufsicht, Lotterie- und Wettkommission (Comlot), Schauplatzgasse 9, CH-3011 Bern, ursina.willi@comlot.ch

Schlagwörter: Geldspiel | Internet | Sozialschutzmassnahmen | Wirksamkeit |

Einleitung

In der Schweiz bieten heute nur die beiden Lotteriegesellschaften Loterie Romande und Swisslos online Geldspiele an. Beide haben bereits heute zahlreiche Sozialschutzmassnahmen auf ihrer Internetspielplattform installiert. Die Präventionskonzepte sehen dabei einerseits flankierende Massnahmen vor, welche sämtliche Online-Spielangebote betreffen (z.B. Identitäts- und Altersprüfung vor Einrichtung eines Spielerkontos). Andererseits sind einzelne Massnahmen (z.B. das obligatorische Setzen von Verlustlimiten) speziell für Online-Produkte mit höherem Gefährdungspotenzial vorgesehen.

Neben dem Online-Angebot der beiden Lotteriegesellschaften kann von der Schweiz aus auf zahlreiche ausländische Online-Portale zugegriffen werden. Diese operieren jedoch illegal und setzen sich mit ihrem Angebot über das schweizerische Geldspielrecht hinweg.

Im September 2017 hat das Parlament das neue Geldspielgesetz (BGS) verabschiedet. Dieses Gesetz schaffte die notwendigen Grundlagen, dass auch Schweizer Casinos Spiele online anbieten können. Das Anbieten von Online-Geldspielen aus dem Ausland (also ohne schweizerische Bewilligung oder Konzession) ist auch weiterhin illegal. Der Zugang zu ausländischen Online-Geldspielangeboten soll zudem via Netzsperren blockiert werden.

Das BGS sieht im Weiteren vor, dass online durchgeführte Spiele von angemessenen Massnahmen zum Schutz der Spielenden vor exzessivem Geldspiel begleitet werden müssen. Bestimmte Massnahmen wie die Spielsperre oder der Ausschluss von Minderjährigen werden dabei bereits auf Gesetzesstufe explizit statuiert.

Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich mit dem Stand der Forschung zur Effektivität von Online-Sozialschutzmassnahmen. Zudem werden Gefahren und Chancen des Online-Geldspiels aus Präventionssicht dargestellt und diskutiert.

Der Bereich Online-Geldspiel ist ein relativ junges Forschungsfeld. Die ersten webgestützten Geldspielangebote traten Ende der 1990er-Jahre in Erscheinung. Einige Jahre später wurden die ersten wissenschaftlichen Studien publiziert. Bis heute gibt es eher wenige Forschungsergebnisse über die Wirksamkeit von Online-Spielerschutzmassnahmen bei Anbietern von Geldspielen – es besteht also noch erheblicher Forschungsbedarf. Obwohl bereits seit einigen Jahren Sozialschutzkonzepte umgesetzt werden, mangelt es an einer hinlänglichen wissenschaftlichen Evaluation.[2] In den meisten Fällen sind die Hinweise limitiert und die Abschätzung der Effektivität ist provisorischer Art.

Nachfolgend wird eine Einschätzung der Wirksamkeit einzelner Sozialschutzmassnahmen vorgenommen, basierend auf den Ergebnissen verschiedener Studien. Die einzelnen Massnahmen sind dabei stets im Gesamtkontext zu betrachten – für eine nachhaltige Wirkung braucht es eine Vielzahl von Massnahmen. Zunächst soll jedoch die Frage diskutiert werden, ob mit dem Online-Geldspiel per se ein höheres Spielsuchtgefährdungspotenzial einhergeht.

Online-Geldspiel = erhöhtes Spielsuchtgefährdungspotenzial?

Mit dem wachsenden Angebot im Internet ist auch die Zahl der Spielenden gestiegen. Aus suchtpräventiver Sicht gehen mit dem Online-Geldspielangebot besondere Herausforderungen einher. Die hohe Ereignisfrequenz vieler Spiele ist nur ein Merkmal, welches das Spielsuchtgefährdungspotenzial erhöht. Das permanent zur Verfügung stehende Angebot sowie der Einsatz von Ton- und Lichteffekten gehen ebenfalls mit einem erhöhten Spielsuchtgefährdungspotenzial einher.[3] Empirische Erkenntnisse weisen in die Richtung, dass Personen, die online spielen, tendenziell ein problematischeres Spielverhalten aufweisen als Personen, die nur offline spielen.[4]

In Prävalenzstudien wird Online-Geldspiel häufig mit einem erhöhten Spielsuchtrisiko assoziiert. Demgegenüber weisen Analysen, die nach Anzahl der verschiedenen Spieltypen kontrollieren (z.B. gespielte Geldspiele in den letzten 12 Monaten:

Rubbellose, Pferdewetten, Bingo etc.), tendenziell nicht auf ein zusätzliches Spielsuchtrisiko im Zusammenhang mit Online-Geldspiel hin.[5] Der Zusammenhang zwischen Online-Geldspiel und erhöhtem Gefährdungspotenzial besteht vor allem, weil problematisch Spielende oftmals viele verschiedene Geldspieltypen konsumieren. Die Anzahl der insgesamt gespielten Geldspiele scheint somit mit dem Ausmass geldspielassoziierter Belastungen zusammenzuhängen – und weniger mit dem Spielen im Internet an sich.
Im Weiteren legen Studien, die mit Selbstauskunftsdaten arbeiten, in der Tendenz dar, dass problematisches Spielen eine höhere Prävalenz unter Online-SpielerInnen aufweist. Dagegen weisen Studien, die mit tatsächlichen Verhaltensdaten arbeiten, darauf hin, dass Online-Gambling nicht gefährlicher ist als Offline-Gambling. Analysen des tatsächlichen Online-Geldspielverhaltens zeigen, dass die Mehrheit der Spielenden ein moderates Spielverhalten an den Tag legt.[6]
Ein Vorteil des Online-Bereichs besteht aus Präventionssicht darin, dass sich das Verhalten der Spielenden gut zurückverfolgen lässt und dass Frühwarnzeichen in Bezug auf problematisches Spielen rasch entdeckt werden können.[7] Insbesondere können mittels Software der Spielverlauf und bestimmte Indikatoren für problematisches Spielverhalten aufgezeichnet werden (z.B. Spielfrequenz und –dauer, hohe Verluste über einen längeren Zeitraum hinweg, hartnäckige Versuche, bereits erlittene Verluste wieder ausgleichen zu wollen). Diese Informationen können zur Früherkennung von problematisch Spielenden eingesetzt werden und die erhobenen Daten können als Ausgangspunkt für eine persönliche Kontaktaufnahme durch Fachkräfte dienen.[8]
Zusammengefasst kann also festgehalten werden, dass das Online-Geldspiel aus Präventionssicht sowohl Vor- als auch Nachteile hat. Ob mit dem Internetabsatzkanal per se ein erhöhtes Spielsuchtgefährdungspotenzial einhergeht, lässt sich heute allerdings nicht abschliessend beurteilen. Der Zusammenhang zwischen Online-Geldspiel und problematischem Geldspiel ist komplex und benötigt weitere Forschung.

Die einzelnen Massnahmen

Im Folgenden werden Wirksamkeitsnachweise für einzelne Online-Sozialschutzmassnahmen anhand einer Auswahl an Forschungsbefunden diskutiert.

Finanzielle Limiten

Zahlreiche Anbieter von Online-Geldspielen stellen den Spielenden die Möglichkeit zur Verfügung, individuelle Limiten festzulegen. Diverse Studien bestätigen die Wirksamkeit derartiger Limiten. Die Resultate einer Untersuchung bei einem österreichischen Online-Anbieter zeigten beispielweise, dass das freiwillige Setzen von Limiten einen Effekt auf die Intensität des Spielverhaltens hat; insbesondere die Ausgaben von Casino- und LotteriespielerInnen sanken infolge des Setzens von Limiten.[9]

Zeitliche Limiten

Neben den finanziellen Ausgaben stellt auch die zeitliche Investition in das Spiel einen wichtigen Indikator für problematisches Geldspielverhalten dar. Eine Studie zeigte in diesem Zusammenhang, dass Personen, welche vor dem Spiel via Pop-up-Nachricht explizit aufgefordert wurden, sich ein zeitliches Limit für das anstehende Spiel zu setzen, signifikant weniger lange spielten als die Kontrollgruppe.[10] Auch Spielende, die sich ein freiwilliges Zeitlimit gesetzt haben, spielten gemäss einer weiteren Studie weniger lange und wendeten weniger finanzielle Mittel auf. Insbesondere bei Spielen mit kontinuierlichen Spielabläufen scheinen Zeitlimiten (Beschränkung der Spieldauer pro Session und/oder pro Tag) effektiv zu sein. Unter Pokerspielern bspw. konnte ein grosser Effekt von freiwilligen zeitlichen Limiten auf die gespielte Zeit und die getätigten Ausgaben festgestellt werden.[11]
Andere Studien fanden dagegen, dass das Wählen eines Zeitlimits vor dem Spiel nicht effektiv ist bezüglich der Kontrolle der gespielten Zeit.[12] Die Spielenden in der zitierten Studie generierten jedoch nicht ihr eigenes zeitliches Limit, sondern erhielten eine vorgegebene Liste mit Optionen. Es kann diskutiert werden, ob Personen möglicherweise eher geneigt sind, ihr Zeitlimit einzuhalten, wenn sie es selber generieren können. Es wird ausserdem diskutiert, dass der Verlust von finanziellen Mitteln ein einschlägigerer Grund für den Abbruch des Spiels ist, während der Zeitverlust weniger gravierend erscheint.

Obligatorische Limiten vs. freiwillige Limiten

Das Setzen von freiwilligen Limiten stösst bei den meisten Spielenden auf grosse Akzeptanz. So geht aus diversen Umfragen hervor, dass die Mehrheit der befragten Personen freiwillige Limiten als sinnvolles Element hinsichtlich des verantwortungsvollen Spiels erachtet.[13] Gegenüber obligatorischen, vom Veranstalter auferlegten Limiten ist die Mehrheit der Spielenden jedoch negativ eingestellt. Auferlegte Limiten werden von befragten Spielenden als übermässig restriktiv wahrgenommen.[14] Zum Teil wird argumentiert, dass freiwillige Limiten die angemessenere Strategie bezüglich des verantwortungsvollen Spiels sind, da die Unterschiede im zur Verfügung stehenden Budget bei den Spielenden gross sind und ein obligatorisches Limit für eine Person zu hoch und für eine andere zu tief angesetzt sein kann. Tatsächlich machen aber nur wenige Spielende Gebrauch von freiwilligen Beschränkungen.[15] Durch das Setzen von zwingenden Geld- und/oder Zeitlimiten kann die Gruppe der exzessiv Spielenden, welche die Kontrolle über ihr Spiel verlieren und kaum empfänglich für freiwillige Massnahmen des verantwortungsvollen Spiels sind, effektiver geschützt werden.

Pop-up-Nachrichten

Gemäss einer weiteren Studie ist die Einhaltung von finanziellen Limiten deutlich wahrscheinlicher bei ProbandInnen, die eine Pop-up-Botschaft zur Erinnerung ihrer selbst gesetzten Limiten erhalten.[16]
Die Darstellung der Botschaft spielt dabei eine wichtige Rolle. In bisherigen Studien konnte bspw. gezeigt werden, dass dynamische Informationen besser in Erinnerung bleiben als statische. Nur wenige Personen waren in der Lage, sich frei aus dem Kopf heraus an ein unbewegtes Warnschild zu erinnern.[17] Dynamische Pop-ups, welche einen Spielunterbruch erzwingen, scheinen hinsichtlich der Veränderung von spielbezogenen Gedanken und des Spielverhaltens effektiver zu sein.
Motivierende Pop-up-Botschaften führten ausserdem zu besseren Effekten als Warnungen, die auf eine Reduktion der Spielteilnahme abzielen. Warnhinweise wurden bereits in anderen Kontexten untersucht, bspw. beim Nikotin- und Alkoholkonsum; zusammengefasst zeigt sich bisher jedoch, dass diese Hinweise nur einen limitierten Effekt auf das Konsumverhalten haben. Autonomie ist ein grundlegendes psychologisches Bedürfnis und Botschaften scheinen wirkungsvoller zu sein, wenn sie positiv ausgestaltet sind.
Insbesondere bei kontinuierlich spielbaren Produkten, wie bspw. Online-Losen, hat sich eine Unterbrechung durch ein Pop-up während des Spiels als effektiv erwiesen. Das Time-out kann dazu führen, dass Spielende «abkühlen» und ihr Verhalten reflektieren. Gemäss Forschung ist eine Spielunterbrechung nach 60 Minuten kontinuierlichen Spielens während mindestens fünf Minuten der effektivste Zeitrahmen zur Reduktion der Spielzeit. Eine Studie bei einem österreichischen Online-Anbieter zeigte,

dass es nach Einführung eines Pop-ups, welches die Spielenden darauf aufmerksam machte, dass gerade 1'000 Slotspiele innerhalb einer Session gespielt wurden (entspricht einer Dauer von etwa 60 Minuten), zu mehr Spielabbrüchen kam.

Personalisiertes Feedback

Die Wirksamkeit von personalisiertem Feedback wurde bereits im Rahmen mehrerer Studien erforscht und hat sich in diversen Bereichen – z.B. bei der Senkung des Nikotinkonsums – als wirksames Mittel zur Verhaltensänderung erwiesen. Personalisierte Feedbacksysteme können auch beim Online-Geldspiel zur Anwendung kommen.

Die Effektivität von unterschiedlichen Pop-up-Nachrichten auf die Intensität des Spielverhaltens wurde in diesem Zusammenhang untersucht. Das Fazit der Studie lautete, dass personalisierte Pop-up-Botschaften zwar nur eine kleine Anzahl Spielende dahingehend beeinflussen, ihre Spielsession zu beenden. Jedoch veränderten Spielende, die ein auf sie zugeschnittenes Feedback in Bezug auf ihr Spielverhalten erhielten, ihr Verhalten hinsichtlich gespielter Zeit und finanzieller Auslagen insgesamt häufiger positiv.

Auch die Resultate anderer AutorInnen verweisen darauf, dass sich ein Feedback an die Spielenden über ihre Spielausgaben moderierend auf deren Spielverhalten auswirken kann. Botschaften, welche die Selbsteinschätzung fördern (z.B. Wissen Sie, wie lange Sie bereits spielen? Denken Sie über eine Pause nach?) hatten einen signifikant grösseren Effekt auf die Selbstreflexion der Spielenden während der Spielsession und auf ihr nachfolgendes Spielverhalten als rein informative Botschaften (z.B. Ihre Chancen auf den Hauptgewinn stehen nicht besser als 1:1 Mio.).

Auch normatives Feedback hat sich in Studien als geeignete Massnahme erwiesen. Viele exzessive SpielerInnen denken, dass andere genau so viel oder sogar noch mehr spielen als sie selber. Solche Vorstellungen können mit normativem Feedback (z.B. Aussage darüber, wie viel ein(e) durchschnittliche(r) StudentIn tatsächlich spielt) korrigiert werden. In Studien erwies sich entsprechendes Feedback als effektiv hinsichtlich der Reduktion des Spielverhaltens.

Informationen zu kognitiven Irrtümern

Die Forschungslage zur Wirksamkeit von Spielendeninformationen zur Korrektur von irrationalen Überzeugungen und des Spielverhaltens ist gemischt. In diversen Studien konnten eingeblendete Botschaften auf dem Bildschirm (z.B. über die Unabhängigkeit der einzelnen Spielausgänge im Roulettespiel) falsche Überzeugungen bei den Spielenden korrigieren. Zudem spielten die Personen daraufhin signifikant weniger oft weiter. Die Einblendung von Botschaften über irrationale Annahmen veranlasste Teilnehmende im Rahmen einer Studie dazu, in einem computerisierten Roulettespiel ein weniger riskantes Spielverhalten anzunehmen.

Warnhinweise, welche Informationen zu häufigen Spielmythen und statistischen Wahrscheinlichkeiten enthalten, erhöhen zwar das Wissen und das theoretische Risikobewusstsein der Spielenden. Mehrheitlich zeigte sich jedoch in der bisherigen Forschung, dass solche Botschaften hinsichtlich der Veränderung des Spielverhaltens ineffektiv sind.

Spielsperren

Eine weitere Möglichkeit des Spielerschutzes besteht in der Spielsperre. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten: Einerseits

kann der Spielausschluss durch den Spielenden selbst erfolgen, andererseits durch den Geldspielanbieter. Die auferlegte Spielsperre ist in Online-Spielumgebungen bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht weit verbreitet.
Zur Effektivität der freiwilligen Spielsperre im Internet finden sich in der Literatur nur vereinzelte Aussagen. Es konnte gezeigt werden, dass die Selbstsperre im Online-Bereich häufiger als Präventionsmassnahme zur Anwendung kommt, bevor ein tatsächlicher Schaden entstanden ist im Vergleich zum terrestrischen Spielangebot. Casino-Selbstausschlussprogramme richten sich häufig praktisch ausschliesslich an pathologische SpielerInnen, während Online-Selbstausschlussprogramme primär präventiven Einfluss haben und auch von zahlreichen nicht pathologisch Spielenden genutzt werden.
Ein generelles Problem der Selbstsperre ist die tiefe Einlösungsquote; weltweit betrachtet sperrt sich nur ein geringer Anteil an problematisch Spielenden selbst. Hinzu kommt, dass gesperrte Personen leicht auf alternative Geldspielangebote ausweichen können.
Die Massnahme der Selbstsperre liesse sich durch eine stärkere Vernetzung mit professionellen Hilfseinrichtungen optimieren. Politisch und juristisch heikel, aber aus Präventionssicht effektiv wäre ferner eine länder- und spielartübergreifende Datenbank gesperrter Spielender.

Spieldesign

Die Einflussnahme auf die strukturelle Gestaltung von Geldspielen eröffnet die Möglichkeit für weitere Sozialschutzmassnahmen. In diesem Zusammenhang hat sich eine Verlangsamung des Spielflusses als wirksam erwiesen. Die bekannten Studien verweisen mehrheitlich darauf, dass durch eine Verlängerung der Spieldauer sowie eine Verlängerung des Auszahlungsintervalls ein kontrolliertes, weniger gefährliches Spielen gefördert werden kann. Gemäss Forschung können ausserdem folgende Massnahmen effektiv sein:

- Reduktion der Beinahegewinne
- Reduktion der Interaktion mit dem Spiel (z. B. keine Stop/Go-Tasten)
- Zwangspause nach höheren Gewinnen
- Reduzierung von Ton- und Lichteffekten
- Keine Verwendung von überhöhten Auszahlungsquoten im Demomodus
- Anzeige des Spielguthabens auf der Spielplattform (die permanente Anzeige einer Uhr zur Kontrolle der Spieldauer hat sich in bisherigen Studien dagegen nicht als sehr wirkungsvoll erwiesen)

Fazit

Wie eingangs erwähnt, sind die Hinweise für die Wirksamkeit einzelner Präventionsmassnahmen in der Regel limitiert und die Abschätzung der Effektivität der Massnahmen ist eher provisorischer Natur. Es gibt zudem nur wenige Feldstudien sowie Langzeituntersuchungen und es ist noch erheblicher Forschungsbedarf vorhanden. Wie Marthaler und Rimann in der Oktober-Ausgabe des SuchtMagazins in ihrem Beitrag «Geldspiel: Legaler Rahmen und Problemlast in der Schweiz» zutreffend erwähnen, wird gerade auch in der Schweiz bislang verhältnismässig wenig in die Forschung zur Geldspielproblematik investiert.
Es wurden in diesem Artikel Hinweise für die Wirksamkeit diverser Online-Sozialschutzmassnahmen anhand des bisherigen Forschungsstandes diskutiert. Die Online-Spielumgebung bietet

dabei einen Rahmen, in dem die vorgestellten Massnahmen relativ unkompliziert umgesetzt werden können, auch in Abhängigkeit des Gefährdungs- und Suchtpotenzials einzelner Spielformen. Aufgrund der Dynamik des Geldspielmarktes wird es zudem auch in Zukunft unumgänglich sein, Sozialschutzmassnahmen laufend zu evaluieren, damit sich Aufsichtsbehörden und Anbieter in effizienter Weise auf die tatsächlich wirksamen Massnahmen konzentrieren können.●

Literatur

Auer, M./Griffiths, M.D. (2012): Voluntary Limit Setting and Player Choice in Most Intense Online Gamblers: An Empirical Study of Gambling Behaviour. Journal of Gambling Studies 29(4): 647-660.

Auer, M./Griffiths, M.D. (2015): Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up in a real-world setting. Frontiers in Psychology 6: 1-7.

Auer, M./Littler, A./Griffiths, M.D. (2015): Legal aspects of responsible gaming pre-commitment and personal feedback initiatives. Gaming law review and economics 19(6): 444-456.

Auer, M./Malischnig, D./Griffiths, M.D. (2014): Is pop-up messaging in online slot machine gambling effective as a responsible gambling strategy? An empirical research note. Journal of Gambling Issues 29: 1-10.

Celio, M.A./Lisman, S.A. (2014): Examining the efficacy of a personalized normative feedback intervention to reduce college student gambling. Journal of American College Health 62(3): 154-164.

Dixon, M. (2000): Manipulating the illusion of control: Variations in gambling as a function of perceived control over chance outcomes. The Psychological Record 50: 705-720.

Floyd, K./Whelan, J.P./Meyers, A.W. (2006): Use of warning messages to modify gambling beliefs and behavior in a laboratory investigation. Psychology of Addictive Behaviors 20(1): 69-74.

Gainsbury, S. (2014): Review of self-exclusion from gambling venues as an intervention for problem gambling. Journal of Gambling Studies 30(2): 229-251.

Griffiths, M.D./Wood, R.T.A./Parke, J. (2009): Social Responsibility Tools in Online Gambling: A Survey of Attitudes and Behavior among Internet Gamblers. Cyberpsychology & Behavior 12(4): 413-421.

Häfeli, J./Lischer, S./Schwarz, J. (2011): Early detection items and responsible gambling features for online gambling. International Gambling Studies 11: 273-288.

Hayer, T./Meyer, G. (2011): Internet Self-Exclusion: Charac-teristics of Self-Excluded Gamblers and Preliminary Evidence for Its Effectiveness. International Journal of Mental Health and Addiction 9(3): 296-307.

Kairouz, S./Paradis, C./Nadeau, L. (2011): Are Online Gamblers more at risk than Offline Gamblers? Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking 1: 1-6.

Kalke, J./Buth, S./Rosenkranz, M./Schütze, C./Oechsler, H./Verthein, U. (2011): Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich. Empirische Erkenntnisse zum Spielverhalten und zur Prävention der Glücksspielsucht. Freiburg im Breisgau: Lambertus.

Kim, H.S./Wohl, M.J./Stewart, M.J./Sztainert, T./Gainsbury, S.M. (2014): Limit your time, gamble responsibly: setting a time limit (via pop-up message) on an electronic gaming machine reduces time on device. International Gambling Studies 14(2): 266-278.

LaBrie, R.A./ Kaplan, S.A./ LaPlante, D.A./ Nelson, S.E./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.

Ladouceur, R./Sévigny, S. (2009): Electronic gaming machines: influence of a clock, a cash display, and a precommmitment on gambling time. Journal of Gambling Issues 23: 31-41.

LaPlante, D.A./Nelson, S.E./LaBrie, R.A./Shaffer, H.J. (2009): Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. European Journal of Public Health 21(4): 532-537.

Marthaler, M./Rimann, N. (2017): Geldspiel: Legaler Rahmen und Problemlast in der Schweiz. SuchtMagazin 43(5): 50-52.

Meyer, G./Bachmann, M. (2011): Spielsucht. 3. Auflage. Berlin Heidelberg: Springer Verlag.

Meyer, G./Häfeli, J./Mörsen, C./Fiebig, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. Sucht 56(6): 405-414.

Meyer, G./Hayer, T. (2010): Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen. Epidemiologie und Prävention. Bundesgesundheitsblatt 53: 295-305.

Monaghan, S./Blaszczynski, A. (2007): Recall of electronic gaming machine signs: A static versus a dynamic mode of presentation. Journal of Gambling Issues 20: 253-268.

Monaghan, S.M./Blaszczynski, A. (2010): Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. Journal of Gambling Studies 26: 67-88.

Monaghan, S.M./Blaszczynski, A. (2010): Electronic gaming machine warning messages: Information versus self-evaluation. The Journal of Psychology 144(1): 83-96.

Obermayer, J.L./Riley, W.T./Asif, O./Jean-Mary, J. (2004): College smoking-cessation using cell phone text messaging. Journal of American College Health 53(2): 71.

Parke, A./Harris, A./Parke, J./Rigbye, J./Blaszczynski, A. (2014): Facilitating awareness and informed choice in gambling. The Journal of Gambling Business and Economics 8(3): 6-20.

Schellinck, T./Schrans, T. (2002): Atlantic Lottery Corporation video lottery responsible gaming feature research. Final report. Halifax, NS: Focal Research Consultants Ltd.

Stewart, M.J./Wohl, M.J. (2013): Pop-up Messages, Dissociation, and Craving: How Monetary Limit Reminders Facilitate Adherence in a Session of Slot Machine Gambling. Psychology of Addictive Behaviors 27: 268-273.

Stockley, C.S. (2001): The effectiveness of strategies such as health warning labels to reduce alcohol-related harms: An Australian perspective. International Journal of Drug Policy 12: 153-166.

Williams, R.J./Connolly, D. (2006): Does learning about the mathematics of gambling change gambling behavior? Psychology of Addictive Behaviors 20(1): 62-68.

Williams R.J./West B.L./Simpson, R.J. (2007): Prevention of problem gambling. S. 399-435 in: G. Smith/D. Hodgins/R.J. Williams (Hrsg.), Research and measurement in gambling studies. Amsterdam: Elsevier.

Wood, R.T.A./Griffiths, M.D. (2010): Social responsibility in online gambling: Voluntary limit setting. World Online Gambling Law Report 9(11): 10-11.

Endnoten

1 Die Autorin gibt ausschliesslich ihre persönliche Einschätzung anhand des bisherigen Forschungsstandes wieder und bindet die Comlot durch ihre Ausführungen in keiner Weise.
2 Vgl. z.B. Meyer/Bachmann 2011.
3 Vgl. z.B. Meyer/Häfeli/Mörsen/Fiebig 2010.
4 Vgl. Kairouz/Paradis/Nadeau 2011.
5 Vgl. z.B. LaPlante/Nelson/LaBrie/Shaffer 2009.
6 Vgl. z.B. LaBrie/Kaplan/LaPlante/Nelson/Shaffer 2008.
7 Vgl. z.B. Häfeli/Lischer/Schwarz 2011.
8 Vgl. Meyer/Bachmann 2011.
9 Vgl. Auer/Griffiths 2012.
10 Vgl. Kim/Wohl/Stewart/Sztainert/Gainsbury 2014.
11 Vgl. Auer/Griffiths 2012.
12 Vgl. Ladouceur/Sévigny 2009.
13 Vgl. z.B. Griffiths/Wood/Parke 2009.
14 Vgl. Wood/Griffiths 2010.
15 Vgl. z.B. Griffiths/Wood/Parke 2009.
16 Vgl. Stewart/Wohl 2013.
17 Vgl. Monaghan/Blaszczynski 2007.
18 Vgl. Monaghan/Blaszczynski 2010.
19 Vgl. z.B. Stockley 2001.
20 Vgl. Parke/Harris/Parke/Rigbye/Blaszczynski 2014.
21 Vgl. z.B. Schellinck/Schrans 2002.
22 Vgl. Auer/Malischnig/Griffiths 2014.
23 Vgl. Obermayer/Riley/Asif/Jean-Mary 2004.
24 Vgl. Auer/Griffiths 2015.
25 Vgl. Monaghan/Blaszczynski 2010.
26 Vgl. z.B. Celio/Lisman 2014.
27 Vgl. Z.B. Dixon 2000.
28 Vgl. Floyd/Whelan/Meyers 2006.
29 Vgl. z.B. Williams/Connolly 2006.
30 Vgl. Auer/Littler/Griffiths 2015.
31 Vgl. Hayer/Meyer 2011.
32 Vgl. Gainsbury 2014.
33 Vgl. Meyer/Hayer 2010; Gainsbury 2014.
34 Vgl. z.B. Kalke/Buth/Rosenkranz/Schütze/Oechsler/Verthein 2011.
35 Vgl. Williams/West/Simpson 2007; Ladouceur/Sévigny 2009.
36 Vgl. Marthaler/Rimann 2017.