

Thema Nr. 4

„(Online) Glücksspiel während des COVID-19 Lockdown“

Seminararbeit im Rahmen des Seminars

„Konsumentenverhalten“

eingereicht bei

Dr. Steffen Otterbach

Lehrstuhl für Haushalts- und Konsumökonomik

Institut für Health Care und Public Management

Universität Hohenheim

Stuttgart

von

Lorenz Weißenberg

Egilolfstraße 43

70599 Stuttgart

Telefon: + 49 152 34769683

E-Mail: lorenz.weissenberg@uni-hohenheim.de

Studienrichtung: Wirtschaftswissenschaften, 6. Fachsemester

Matrikelnummer 740 117

Abgabedatum: 28.06.2021

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	I
Abkürzungsverzeichnis.....	I
1. Einleitung.....	1
2. Veränderungen im terrestrischen Glücksspiel	2
3. Online-Glücksspiel	3
3.1 Studien über die Veränderungen im Online-Glücksspiel	4
3.2 Veränderungen bei Online Sport- und Rennwetten	10
3.3 Veränderungen bei Online-Casinospielen	13
4. Fazit	16
Literaturverzeichnis	II

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Studien über Veränderungen im Online-Glücksspiel.....	9
--	---

Abkürzungsverzeichnis

PGSI *Problem Gambling Severity Index*

1. Einleitung

Der COVID-19 Lockdown veränderte die Glücksspielmärkte weltweit in vielerlei Hinsicht. Während in den meisten Ländern der Zugang zu einem Großteil des terrestrischen Glücksspielangebots durch die Einführung gesetzlicher Regelungen zur Bekämpfung der Pandemie stark reduziert ist, bleibt Online-Glücksspiel für die Spieler weiterhin verfügbar¹ (Håkansson, Fernández-Aranda et al., 2020, S. 10 f.; Hodgins und Stevens, 2021, S. 1). Durch die Schließung von Bildungseinrichtungen, Geschäften, Freizeiteinrichtungen und der Verlegung sehr vieler Arbeitsplätze ins Home-Office verbringt die Bevölkerung deutlich mehr Zeit zu Hause und damit auch im Internet. Verschiedene Regierungen (e.g. das Vereinigte Königreich, Spanien, Schweden) befürchten infolgedessen, dass der Lockdown zu einer wachsenden Beteiligung am gesundheitlich gefährlicheren Online-Glücksspiel führen kann und es zu einer Migration von terrestrischen Glücksspielern zu den Online-Angeboten wie virtuelles Automatenspiel oder Videopoker kommen kann. Deshalb haben sie Maßnahmen in Form von gesetzlichen Werberichtlinien und Verlustgrenzen für Online-Glücksspiele verabschiedet (Wardle et al., 2021, S. 1 f.).

Ziel dieser Arbeit ist es, die Frage zu untersuchen, ob und inwiefern sich die im Zuge der COVID-19 Pandemie eingeführten Lockdownmaßnahmen auf das Online-Glücksspielverhalten auswirken. Weiteres Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, kritisch zu beleuchten, ob und inwiefern sich die Spielbeteiligung, das problematische Spielverhalten und die Wetteinsätze im Online-Glücksspiel nach Einführung des Lockdowns verändert haben. Des Weiteren sind die Korrelationen zwischen bestimmten Spielerguppen² und ihrem Spielverhalten relevant, um zu verstehen, welche Personengruppen vulnerabel für Online-Glücksspiel in der Pandemie sind.

Um diese Ziele zu erreichen, wird auf die Erkenntnisse der aktuellen empirischen Forschung eingegangen und die verwendete Methodik kritisch hinterfragt.

¹ Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird bei den Formulierungen das generische Maskulinum gewählt und auf Mehrfachbezeichnungen verzichtet. Solange es sich nicht um Erkenntnisse zu einem bestimmten Geschlecht handelt, sind alle personenbezogenen Bezeichnungen geschlechtsneutral zu verstehen.

² Zusammengefasst anhand ähnlicher Kriterien wie Alter, Geschlecht und Art des Glücksspiels.

Die Arbeit ist folgendermaßen strukturiert: Zunächst werden in Kapitel 2 die Veränderungen im terrestrischen Glücksspielbereich kurz dargestellt. Kapitel 3 widmet sich ausführlich den Veränderungen auf dem Online-Glücksspielmarkt. Dem Leser wird eine kurze Übersicht über Online-Glücksspiel und die verbundene Problematik gegeben. Danach werden die Ergebnisse von Studien, die sich mit Veränderungen der Spielbeteiligung und Spielverhaltens befassen, zusammengefasst dargestellt. Dieser Abschnitt ist weiter unterteilt in Sport/Rennwetten und Online-Casinospiele. Es folgt ein Fazit, welches die Ergebnisse kurz zusammenfasst, auf die Erreichung der Zielsetzung eingeht und einen Ausblick gibt.

2. Veränderungen im terrestrischen Glücksspiel

Terrestrisches Glücksspiel ist als Glücksspiel definiert, welches an einem stationären Standort stattfindet. Darunter fallen öffentlich zugängliche Einrichtungen wie Restaurants und Bars mit Geldspielautomaten, Spielbanken, Wettbüros, Pferderennbahnen und Lotto-Annahmestellen (Kleibrink et al., 2017, S. 9).

Im März und April 2020 wurden Glücksspielanbieter weltweit von der jeweiligen Regierung gezwungen, ihre Geschäfte zu schließen und deren Zugang an präventive Maßnahmen zu binden, um eine Ausbreitung von COVID-19 zu verhindern. Dadurch nahm der Zugang zu terrestrischem Glücksspiel erheblich ab (Hodgins und Stevens, 2021, S. 1).

Unter Nutzung der Daten einer Langzeitstudie (ANUpoll) untersuchte Biddle (2020) den Einfluss des ersten Lockdowns auf das Glücksspielverhalten von australischen Erwachsenen. Die Antworten einer bevölkerungsrepräsentativen Stichprobe über ihr Glücksspielverhalten wurden zu drei verschiedenen Zeitpunkten (April 2019, Mai 2020, November 2020) verglichen.

Zwischen April 2019 und Mai 2020 nahm die Glücksspielbeteiligung der Bevölkerung in Australien signifikant ab. Während im April 2019 noch 65,9 % der Umfrageteilnehmer angaben, in den letzten zwölf Monaten an einer Form des Glücksspiels teilgenommen zu haben, waren es im Mai 2020 noch 52,9 %. Dies entspricht einer Abnahme von 13 Prozentpunkten. Nach dem ersten Lockdown stieg der Wert

im November 2020 wieder auf 58,7 %, was jedoch immer noch unter der Glücksspielbeteiligung vor der Pandemie liegt (Biddle, 2020, S. 2-6).

Vor allem die Teilnahme an terrestrischen Glücksspielen ging zurück. Beispielsweise gaben im April 2019 17,4 % der Stichprobe an, in den letzten zwölf Monaten an Automaten gespielt zu haben, wohingegen dieser Wert im Mai 2020 auf 9,3 % sank. Der Grund für diesen Trend liegt in der Limitierung des Zugangs zu Einrichtungen wie Casinos, Bars, Restaurants und das Absagen von Sportevents und Pferde- und Windhundrennen.

Die Auswirkungen der Pandemie auf das terrestrische Glücksspielverhalten sind dementsprechend eindeutig. Hodgins und Stevens (2021) stellen in einem Literature Review fest, dass alle 17 inkludierten empirischen Studien zu dem Ergebnis kommen, dass die Maßnahmen der Regierungen zu einer insgesamten Reduktion der Spielbeteiligung und Ausgaben für terrestrische Glücksspiele in der Bevölkerung führten³. Es muss geprüft werden, ob die Abnahme mit einem Anstieg der Spielbeteiligung im Online-Glücksspiel einhergeht, da es zu einer Migration der Spieler zu den Online-Angeboten gekommen sein könnte.

3. Online-Glücksspiel

Der Begriff „Online-Glücksspiel“ ist als Glücksspiel definiert, welches im Internet oder durch mobile Applikationen stattfindet (Brown und Hickman, 2020, S. 1). Der Spieler kann über eine Webseite oder App an allen Formen (Slots, Poker, Sportwetten, etc.) von Glücksspielen teilnehmen (Hodgins und Stevens, 2021, S. 2). Dabei gibt es eine Vielzahl an legalen und illegalen Anbietern. Der Online-Markt ist gemessen an den Bruttospielerträgen momentan noch deutlich kleiner als der terrestrische Markt. Im Jahr 2016 betragen beispielsweise die Bruttospielerträge auf dem weltweiten terrestrischen Markt 324 Milliarden Euro und auf dem Online-Glücksspielmarkt 40 Milliarden Euro (Statista, 2021). Es wurde prognostiziert, dass im Jahr 2020 die Bruttospielerträge des globalen Marktes auf insgesamt 55 Milliarden

³ Studien enthalten Daten aus Australien, Deutschland, Finnland, Israel, Kanada, Neuseeland, Norwegen, Schweden, dem Vereinigte Königreich und den Vereinigten Staaten

Euro⁴ steigen werden. Dabei spielt die Pandemie insofern eine Rolle, dass Maßnahmen zu ihrer Bekämpfung das Wachstum noch fördern, da die meisten terrestrischen Spielstätten zur Wahrung von sozialer Distanz geschlossen wurden. Dadurch haben Spieler, die normalerweise an öffentlich zugänglichen Glücksspielstätten spielen, einen Anreiz zu den Online-Formaten zu wechseln (Stark und Robinson, 2021, S. 410).

Viele Regierungen sind nicht in der Lage, den Markt zeitnah mit sinnvollen Maßnahmen zu überwachen und zu regulieren, da die Geschwindigkeit des Fortschritts im Online-Glücksspielmarkt sehr hoch ist. Dies stellt die Gesellschaft und Politik vor ein Problem, da Online-Spieler einen weit höheren Anteil an problematischem Spielverhalten aufweisen. Es wird davon ausgegangen, dass diese Gruppe im Vergleich zu terrestrischen Spielern drei bis viermal so stark betroffen ist. Gründe für diesen Zusammenhang sind die einfache Zugänglichkeit von Online-Glücksspiel, die Anonymität online, die einsame und immersive Natur des Spiels, die Bezahlung durch elektronisches Geld, die Möglichkeit des Spielers auf mehreren Webseiten gleichzeitig und alkoholisiert oder unter Drogeneinfluss spielen zu können (Wood und Williams, 2011, S. 1336 f.). Die Teilnahme an Online-Glücksspielen erhöht deshalb die Wahrscheinlichkeit, dass Spieler Muster von problematischem Spielverhalten entwickeln oder zu pathologischen Glücksspielern werden (Díaz und Pérez, 2021, S. 606). Es sind vor allem männliche Spieler im Alter von 18 bis 25 Jahre gefährdet oder schon von Glücksspielsucht betroffen (Gainsbury et al., 2013, S. 11). Aus diesen Gründen ist es wichtig zu verstehen, welchen Einfluss die Pandemie auf Spieler hat.

3.1 Studien über die Veränderungen im Online-Glücksspiel

In der Tabelle 1 sind alle Studien aufgelistet, welche die Auswirkungen des COVID-19 Lockdowns auf das Online-Glücksspielverhalten untersuchen. Die Ergebnisse dieser Studien bilden die Grundlage für den nachfolgenden Teil der Arbeit. Die Recherche wurde über die Suchfunktion der Abstrakt- und Zitationsdatenbank Scopus (www.scopus.com) am 17.06.2021 durchgeführt mit dem Suchbefehl:

⁴ Umgerechnet von Dollar in Euro anhand eines Wechselkurses von 1,21.

TITLE-ABS-KEY (gambl* AND lockdown OR COVID*) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR, 2021) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2020))

Die Suche ergab 70 Treffer, die vom Autor hinsichtlich thematischer Zugehörigkeit ausgewählt oder aussortiert wurden. Des Weiteren wurde noch eine Google Scholar Suche zur Überprüfung der Vollständigkeit durchgeführt und mit einem Literature Review von Hodgins und Stevens (2021, S. 4-9) abgeglichen und gegebenenfalls ergänzt.

Es konnten 20 passende Studien und Artikel identifiziert werden. Ein Großteil verwendet als Methodik eine Querschnittsstudie (13) oder eine Langzeitstudie (4) in Form eines Online-Fragebogens. Die Artikel von Auer et al. (2020) und Lindner et al. (2020) sind die Einzigen, die Verhaltensdaten von Onlineanbietern analysieren. Donati et al. (2021) wählen als Methode ein semistrukturiertes Telefoninterview.

Zehn der Studien verwenden den „Problem Gambling Severity Index“ (PGSI). Dabei handelt es sich um ein epidemiologisches standardisiertes Werkzeug zur Messung von problematischem Spielverhalten. Die Studienteilnehmer beantworten dazu neun Fragen über ihr Glücksspielverhalten der letzten zwölf Monate. Auf Grundlage der Antworten können Spieler in eine der vier Gefährdungskategorien eingeteilt werden. Es wird zwischen Spielern mit keinem, niedrigem und mittlerem Risiko differenziert sowie pathologische Spieler. Der PGSI-Index ermöglicht Erkenntnisse über die Auswirkungen des Lockdowns auf Spieler mit unterschiedlichen Suchtausprägungen.

Bei 19 Studien (95 %) liegt der Erhebungszeitraum für die Veränderungen durch COVID-19 zwischen März und Juli 2020. Die Ergebnisse beziehen sich aus diesem Grund größtenteils auf die Entwicklungen des Online-Glücksspiels während des ersten Lockdowns. Lediglich die Studie von Håkansson und Widinghoff (2021) wurde zu einem späteren Zeitpunkt (November 2020) durchgeführt.

Geografisch stammen die Studien aus Ländern in Europa, Nordamerika, Australien, Neuseeland und Israel.

Zusätzlich zu den Studien werden Marktdaten einbezogen, die von der Glücksspielaufsichtsbehörde im Vereinigten Königreich erhoben werden und auf deren Webseite (www.gamblingcommission.gov.uk) frei zugänglich sind.

Autor	Standort	Stichprobe/Repräsentativität/Limitierungen	N	Studienart	Erhebungszeitraum	Untersuchungen Online-Glücksspiel
Abacus Date (2020)	Kanada	kanadische Einwohner; gewichtet anhand von Alter, Geschlecht, Bildungsstand und Region, um repräsentativ für die kanadische Bevölkerung zu sein	1.500	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	7. bis 12. Mai 2020	Entwicklung des Spielverhaltens vor und während des Lockdowns; Eröffnung neuer Accounts bei Onlineanbietern im Lockdown
Auer et al. (2020)	Deutschland Finnland Norwegen Schweden	Spieleraccounts eines großen europäischen Online-Glücksspielanbieters, die regelmäßig auf Sportevents wetten ⁵	5.396	Online-Verhaltensdaten	1. Januar bis 7. März 2020	Wetteinsätze und tägliche Spielaktivität
Bonny-Noach und Gold (2021)	Israel	Individuen, die von einer Drogensucht geheilt wurden; Altersspanne 22–69 Jahre; 78 % Männer	113	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	April 2020	Messung von Glücksspiel Involvement vor und während des Lockdowns
Brown und Hickman (2021)	Australien	australische Erwachsene (18+); repräsentativ für die australische Bevölkerung in Bezug auf Geschlecht, Alter und Region ⁶	1.000	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	3. bis 6. April 2020	Entwicklung des Spielverhaltens vor und während des Lockdowns an sechs verschiedenen Glücksspielarten
Donati et al. (2021)	Italien	135 pathologisch Spielsüchtige in Behandlung aus dem Norden Italiens; 81 % Männer; rekrutiert durch Einrichtungen zur Bekämpfung für Spielsucht; nur zwei Spieler, die Online-Glücksspiel als dominante Spielform angeben	135	semistrukturiertes Telefoninterview	7. April bis 28. Mai 2020	Migration von terrestrischem Glücksspiel zu Online-Glücksspiel

⁵ Accounts, die in mindestens fünf von zehn Kalenderwochen (Zeitraum: 1.01.2021–7.03.2021) eine oder mehr Wetten auf ein Sportevent abgeschlossen haben (Auer et al., 2020, S. 2.f).

⁶ Limitierung der Repräsentativität durch die Methode der Rekrutierung; freiwillige Anmeldung zu den Online-Umfragen (Brown und Hickman; 2021; S. 2)

Gainsbury (2020)	Australien	Erwachsene (18+), die in den letzten zwölf Monaten an einer Form des Glücksspiel teilgenommen haben; rekrutiert durch die sozialen Medien und bereits durchgeführte Studien; 85,2 % Männer; willkürliche Stichprobe	769	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	1. bis 22. Mai 2020	Monatliches Spielverhalten im letzten Jahr für 17 verschiedene Glücksspielarten; PGSI-Skala
Gunstone et al. (2020)	Vereinigtes Königreich	Erwachsene (18+); gewichtet zur Bevölkerung; in Phase 2 gezielt Spieler mit einer PGSI Wertung von +1; 48 % Männer	9.067	Langzeitstudie; Online-Fragebogen	1. Phase: 24. September bis 13. Oktober 2. Phase Mai 2020	Spielbeteiligung und Spieleinsätze an zehn verschiedenen Glücksspielarten vor und während der Pandemie; Motivation hinter der Glücksspielbeteiligung; PGSI-Skala;
Håkansson (2020a)	Schweden	Erwachsene (18+); nichtrepräsentative Stichprobe (fehlende Region; Demografie); durchgeführt von einem Marktforschungsunternehmen	2.016	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	24. April bis 3. Mai 2020	Spielbeteiligung vor und während des Lockdowns; Wetteinsätze; PGSI-Skala
Håkansson (2020b)	Schweden	Online-Glücksspieler (letzten zwölf Monate); gemessen an der PGSI-Skala, durchgeführt von einem Marktforschungsunternehmen; 75 % Männer	997	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	5. bis 12. Mai 2020	Spielverhalten in den letzten 30 Tagen; Spielverhalten in den letzten Jahren; PGSI-Skala
Håkansson et al. (2020)	Schweden	Profisportler (aus den zwei höchsten Fußball- und Eishockeyligen und höchste Handballliga); mind. 15 Jahre alt; 62 % Männer; niedrige Antwortquote (29 %) und eine willkürliche Stichprobe	327	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	20. Mai bis 10. Juni 2020	Entwicklung der Spielbeteiligung und Spielaktivität durch COVID-19; PGSI-Skala
Håkansson und Widinshoff (2021)	Schweden	Erwachsene (18+); 10 % weisen moderate oder schwere Glücksspielsucht auf; 48 % Frauen	2.029	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	20. bis 29. November 2020	Entwicklung der Spielbeteiligung und Spielaktivität durch COVID-19; PGSI-Skala

Jenkinson et al. (2020)	Australien	Erwachsene (18+), die in den letzten zwölf Monaten an einer Form des Glücksspiels teilgenommen haben; nichtrepräsentative Stichprobe; Befragung hat in der Phase der Wiedereröffnung stattgefunden	2.019	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	10. Juni bis 31. Juli 2020	Spielverhalten in den letzten zwölf Monaten; Spielbeteiligung an 18 verschiedenen Glücksspielarten vor und während des Lockdowns; Entwicklung der Spieleinsätze; PGSI-Skala
Lindner et al. (2020)	Schweden	Spieleessions bei legalen Online-Glücksspielanbietern in Schweden	Keine Angaben	Online-Verhaltensdaten	1. Januar 2019 bis 8. April 2020	Entwicklung des Spielverhalten im Online-Glücksspiel; Migration von Sportwetten zu Casinospielen
Lischer et al. (2021)	Schweiz	Spieler, die in Schweizer Casinos Hausverbot haben; 77,3 % Männer; kleine Stichprobe mit einer Überrepräsentation von einkommensstarken Personen	110	Online-Langzeitstudie; Online-Fragebogen	Juni 2020	Entwicklung des Spielverhaltens und Glücksspiel Involvement durch den Lockdown; Migration von terrestrischen Spielern
Price (2020)	Kanada; Ontario	Glücksspieler (18+), die in den letzten zwölf Monaten an einer Form des Glücksspiels teilgenommen haben; 1081 Online-Spieler; ca. 50 % Männer	2.005	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	21. bis 28. April 2020	Entwicklung des Spielverhaltens in den ersten sechs Wochen des Lockdowns; Motivation hinter der Glücksspielbeteiligung; PGSI-Skala
Przemyslw und Hibai (2021)	Polen	polnische Individuen, die auf Sportevents wetten, 88% Männer; rekrutiert durch Online-Foren in den sozialen Medien; wenig soziodemographische Merkmale	240	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	5. bis 7. Mai 2020	Wie hat sich das Glücksspielverhalten durch den Lockdown geändert; Migration von Sportwetten zu anderen Online-Glücksspielarten; Motive für Änderungen im Glücksspielverhalten

Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency (2020a)	Neuseeland	Erwachsene (18+); gewichtet zur volljährigen Bevölkerung anhand Region, Alter und Geschlecht; indigene Bevölkerung der Māori und Pasifika in der Studie überrepräsentiert (ethnische Zugehörigkeit nicht korrekt gewichtet); 49 % Männer	1.190	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	7. bis 13. April 2020	Entwicklung des Glücksspielverhaltens durch den Lockdown; Motive für Änderungen im Glücksspielverhalten
Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency (2020b)	Neuseeland	Erwachsene (18+); gewichtet zur volljährigen Bevölkerung anhand Region, Alter und Geschlecht; indigene Bevölkerung der Māori und Pasifika in der Studie überrepräsentiert (ethnische Zugehörigkeit nicht korrekt gewichtet); 49 % Männer	925	Online-Langzeitstudie; Online-Fragebogen	10. bis 19. Juni 2020	Entwicklung des Glücksspielverhaltens durch den Lockdown; Nutzung von verschiedenen Glücksspielwebseiten
Wardle et al. (2021)	Vereinigtes Königreich	erwachsene Briten (18+), die regelmäßig auf Sport wetten; durch die Merkmale Alter, Geschlecht, Region und Spielprofil gewichtet, um eine Repräsentation des typischen Spieler im Online-Panel zu bieten	3.084	Online-Langzeitstudie; Online-Fragebogen	6. bis 19. Juli 2020	Bivariate Analyse von Änderungen des Glücksspielverhaltens durch den Lockdown; PGSI-Skala
Xuereb et al. (2020)	Vereinigten Staaten	Amerikanische Bürger (18+), die in den letzten drei Monaten in einem terrestrischen Casino gespielt haben; 63,9 % Männer; nichtrepräsentative Stichprobe mit hohem Anteil an Spielsüchtigen (PGSI-Skala)	424	Online-Querschnittsstudie; Online-Fragebogen	9. April 2020	Entwicklung des Glücksspielverhaltens durch den Lockdown; Migration von terrestrischen Spielern zu den Onlineanbietern; PGSI-Skala; Bereitschaft, das Glücksspielverhalten an die Lockdown Situation anzupassen

Tabelle 1: Studien über Veränderungen im Online-Glücksspiel

Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Hodgins und Stevens (2021, S. 4-9). Informationen aus den jeweiligen Studien entnommen.

3.2 Veränderungen bei Online-Sport- und Rennwetten

Bei einer Sportwette setzt der Spieler einen monetären Wetteinsatz auf das Ergebnis eines Sportevents. Analog verhält es sich bei Rennwetten⁷. Die Wette kann sowohl vor Ort in Wettbüros als auch online über Apps oder Webseiten abgeschlossen werden. Zwar wurden weltweit ein Großteil der Sportevents, Pferderennen und Hundereennen durch die Regierungen verschoben oder abgesagt, aber einige wenige Veranstaltungen fanden dennoch statt, auf welche auch im Internet gewettet werden konnte (Auer et al., 2020, S. 1). Im Gegensatz zu den Online-Casinospielen existiert somit für Sport- und Rennwetten aufgrund der COVID-19-bedingten Beschränkungen nur ein eingeschränktes Wettangebot, sodass diese Glücksspielformen gesondert im Rahmen dieser Arbeit betrachtet werden müssen. Im nachfolgenden Abschnitt werden zunächst die Auswirkungen der Pandemie speziell auf Sportwetten untersucht.

Alle inkludierten Studien, die sich mit Online-Sportwetten befassen, kommen zu dem Ergebnis, dass die allgemeine Spielbeteiligung in der Bevölkerung aus diesem Grund abgenommen hat. Die einzige Ausnahme bildet die Studie von Jenkinson et al. (2020), welche keine nennenswert positiven oder negativen Auswirkungen der Pandemie auf die Spielbeteiligung misst.

Auer et al. (2020, S. 3) stellen für deutsche, finnische, schwedische und norwegische Accounts bei einem großen europäischen Online-Glücksspielanbieter fest, dass sich nach dem 7. März 2020 die Anzahl der aktiven Spieler, die Spielfrequenz und Höhe der Wetteinsätze signifikant reduziert. Diese Reduktion ist für Spieler, die vor der Pandemie eine besonders hohe Spielaktivität aufwiesen, geringer. Es werden für diese Beobachtungen jedoch keine konkreten Zahlen in der Studie genannt, sondern die Argumentation erfolgt ausschließlich anhand von Abbildungen.

Gleiche Trends lassen sich auch in Polen beobachten. In einer von Przemysław und Hibai (2021, 6. ff.) durchgeführten Umfrage unter Spielern, die regelmäßig auf Sportevents wetten, reduzierten insgesamt 87,5 % ihr Spielverhalten. 49,2 % der Spieler wetteten nach Beginn des Lockdowns nicht mehr auf Sportevents und die

⁷ Typischerweise Pferde- oder Windhundrennen.

Anzahl an Tagen pro Monat, in denen der durchschnittliche Spieler Wetten abschloss, sank um 7,7 Tage. Des Weiteren gaben 43,4 % der Befragten an, aufgrund von reduziertem Spielverhalten mehr Freizeit zur Verfügung zu haben (45,9 % gleich und 10,8 % weniger Freizeit). 60,1 % stellten fest, Geld eingespart zu haben, welches sie sonst ihrer Meinung nach durch Sportwetten verloren hätten. Im Gegensatz dazu blieb bei 12,5 % der Spieler dieser Studie das Spielverhalten an Sportwetten während des Lockdowns gleich hoch oder nahm sogar noch zu (Przemysław und Hibai, 2021, S. 9 f.).

In Schweden kam Håkansson (2020a, S. 10) mit einer Querschnittsstudie zu dem Ergebnis, dass das Verhältnis zwischen Spielern, deren Spielverhalten zugenommen hat und Spielern, deren Spielverhalten abgenommen hat, 0.11 betrug. Für jeden Spieler, der seine Beteiligung an Sportwetten erhöhte, gab es ungefähr neun Spieler, deren Spielverhalten abgenommen hat. Diese Daten werden von Lindner et al. (2020, S. 5) durch die Nutzung von Online-Verhaltensdaten bestätigt. Die Spielaktivität an Sportwetten bei großen schwedischen Online-Anbietern ging um insgesamt 74,8 % während des Lockdowns zurück. In einer Folgestudie wurde von Håkansson (2020b, S. 5) dennoch festgestellt, dass 65 % der Spieler, die in den zwölf Monaten vor COVID-19 auf Sportevents gewettet haben, in den ersten 30 Tagen des Lockdowns erneut mindestens eine Wette abschlossen (Håkansson, 2020b, S. 5). Es ist demnach allgemein eine starke Reduktion des Spielverhaltens und Spielbeteiligung bei Sportwetten in Schweden feststellbar, aber ein großer Anteil der regelmäßigen Spieler wetten während des Lockdowns immer noch.

Im Vereinigten Königreich gaben im Oktober 2019 noch 6 % der Befragten einer bevölkerungsrepräsentativen Langzeitstudie an, in den letzten vier Wochen auf ein Fußballspiel gewettet zu haben. Dieser Wert halbierte sich auf 3 % im Mai 2020 (Gunstone et al., 2020, S. 19). In einer weiteren Querschnittsstudie stellten Wardle et al. (2021, S. 3) mit einer Stichprobe, die aus Spielern besteht, die regelmäßig auf Sportevents wetten, fest, dass 84,3 % der weiblichen Spieler und 80,3 % der männlichen Spieler nach Beginn des Lockdowns komplett aufhörten, auf Sportevents zu wetten.

Ähnliche Daten sind auch für Australien in einer bevölkerungsrepräsentativen Studie von Brown und Hickman (2020) messbar. 32,9 % der regelmäßigen Spieler gaben an, weniger auf Sportevents außerhalb Australiens nach Einführung der

COVID-19 Maßnahmen gewettet zu haben, während 14,9 % der Stichprobe mehr wetteten und bei 31,4 % blieb das Spielverhalten gleich⁸. Die Auswirkungen auf das Spielverhalten ist auch für Wetten auf Sportevents, welche innerhalb Australiens stattfanden, in einer schwächeren Form feststellbar (33,2 % weniger, 17 % gleich und bei 26 % mehr) (Brown und Hickman, 2020, S. 3).

Für Rennwetten ist ein mit Sportwetten vergleichbarer, aber schwächerer Trend beobachtbar. In Schweden beträgt das Verhältnis zwischen Spielern, deren Spielverhalten zugenommen hat und Spielern, deren Spielverhalten abgenommen hat, 0.76. Auf drei Spieler mit gestiegenem Spielverhalten kommen somit vier Spieler, deren Spielverhalten gesunken ist. Bei insgesamt 86 % der Spieler nahm das Spielverhalten ab oder blieb auf einem gleichen Niveau. Nur bei 14 % der Spieler konnte eine erhöhte Spielaktivität beobachtet werden (Håkansson, 2020a, S. 10). Dennoch wetteten 90 % der Spieler, die im Jahr vor der Pandemie bereits Rennwetten abgeschlossen hatten, auch in den ersten 30 Tagen des Lockdowns erneut auf ein Rennen (Håkansson, 2020b, S. 5). Auch im Vereinigten Königreich ist eine Abnahme der Spielbeteiligung bei Rennwetten zu beobachten (Gunstone et al., 2020, S. 20; Wardle et al., 2021, S. 3). Nach einer Studie von Wardle et al. (2021, 3 f.) fällt die Abnahme stärker aus als in Schweden: 83,2 % der weiblichen Spieler und 76,5 % der männlichen Spieler wetteten nicht mehr auf Rennen nach Beginn der Pandemie. In jeder inkludierten Studie ist die gemessene Reduktion der Beteiligung und des Spielverhaltens bei Rennwetten geringer als bei Sportwetten.

Spieler von Sportwetten, deren Spielverhalten nach Beginn des Lockdowns gleich blieb oder anstieg, weisen einen erhöhten PGSI-Wert auf und haben höhere Schulden (Håkansson, 2020a, S. 8f., 2020b, S. 4). Bei Rennwetten lässt sich diese Korrelation nicht feststellen, was Håkansson mit einer Migration von Spielern aus anderen unproblematischeren Spielformen begründet, welche einen niedrigeren PGSI-Wert aufweisen und somit das Ergebnis verfälschen (Håkansson, 2020b, S. 6). Für eine polnische Stichprobe konnte festgestellt werden, dass besonders Männer, die ihre Spielform von Sportwetten auf eine andere Glücksspielform⁹ während des Lockdowns wechseln und sich allgemein gesundheitlich schlechter fühlen, anfällig für Spielsucht sind (Przemysław und Hibai, 2021, 11f.). In einer Studie wurde

⁸ Der Rest der Stichprobe hat in den letzten zwölf Monaten nicht online auf Sportevents gewettet.

⁹ Es wird nicht näher angegeben, zu welchen Spielformen die Spieler wechseln.

gestiegenes Spielverhalten bei Sportwetten speziell für Frauen während der Pandemie näher untersucht. Es lässt sich ein Zusammenhang zwischen einem Anstieg in der Spielfrequenz und problematischem oder pathologischem Spielverhalten feststellen (Wardle et al., 2021, S. 9).

Bei der Frage, ob eine Migration von Sportwetten und Rennwetten zu anderen Online-Spielformen stattfindet, kommen Auer et al. (2020, 4f.) für Spieler, die regelmäßig auf Sportevents wetten, zu dem Ergebnis, dass diese keine erhöhte Teilnahme an Online-Casinospielen aufweisen. Im Gegensatz dazu ist sogar ein eher rückläufiger Trend beobachtbar. Bei Spielern, die in fünf von zehn Wochen der Kontrollperiode auf Sportevents gewettet haben, ging die Beteiligung an Online-Casinospielen nach Beginn des Lockdowns von 76 % auf 60 % zurück. Für die Gruppe an Spielern, die vor dem Lockdown in jeder Woche (zehn von zehn) gewettet haben, ist ebenfalls ein Rückgang von 10 % festzustellen. Für Polen konnte eine Migration von Spielern (zusammenhängend mit hohem PGSI-Wert) zu Wetten auf andere Sportarten wie Darts oder die Fußballligen in Belarus, Nicaragua, Tadschikistan und Burundi beobachtet werden, aber keine Migration zu Online-Casinospielen (Przemysław und Hibai, 2021, S. 8f.).

Es gibt Anhaltspunkte, dass die reduzierte Spielbeteiligung bei Sportwetten nicht über das Ende der Pandemie anhält. In Polen stimmten 56,6 % der Spieler dem Statement „Ich kann es nicht erwarten, wieder normal wetten zu können“ zu (23,3 % vollständig und 32,9 % stimmen eher zu). Die Spieler sind auch nicht über die COVID-19-bedingten Veränderungen im Glücksspielmarkt besorgt (Przemysław und Hibai, 2021, S. 10).

3.3 Veränderungen bei Online-Casinospielen

Gunstone et al. (2020, S. 20) stellen durch eine bevölkerungsrepräsentative Langzeitstudie im Vereinigten Königreich fest, dass die allgemeine Spielbeteiligung¹⁰ der Bevölkerung an Online-Casinospielen während des Lockdowns von 1,5 %

¹⁰ Einzige Studie, welche die allgemeine Spielbeteiligung in der Bevölkerung speziell für Online-Casinospieler untersucht. Die restlichen nutzen als Stichprobe vor allem regelmäßige Spieler und beobachten die Auswirkungen der COVID-19 Pandemie auf das (Online-) Spielverhalten.

(Oktober 2019) auf 2,3 % (Mai 2020) gestiegen ist. Die Zunahme war bei Männern (60 % Anstieg) deutlich stärker als bei Frauen (36 % Anstieg).

Bei der Höhe der Spielausgaben wurde in Australien eine Reduktion des monatlichen Medians von 500 \$ auf 460 \$ beobachtet¹¹. Diese Entwicklung ist jedoch nicht statistisch signifikant. Bei Männern in der Altersgruppe von 18-34 Jahre stiegen die monatlichen Spielausgaben von 687 \$ auf 1.075 \$. Auch zwei von drei neu angelegten Accounts bei Spieleanbieter ließen sich dieser Altersgruppe zuordnen. Des Weiteren erhöhte diese Gruppe an Spielern am wahrscheinlichsten ihre Spielfrequenz. Für alle anderen männlichen Altersgruppen und Frauen im Allgemeinen ließ sich jedoch eine Reduktion der Spielausgaben feststellen (Jenkinson et al., 2020, S. 5).

Daten von Onlineanbietern aus dem Vereinigten Königreich zeigen, dass vor allem bei schnellen Glücksspielformen die aktive Spielerzahl und Anzahl der gespielten Runden zunimmt. Beispielsweise die Spielform Slots¹² wurde im März 2020 von 25 % mehr Spielern gespielt als im Jahr zuvor. Für Online-Poker konnte eine Steigerung von 53 % festgestellt werden. Gleichzeitig erhöht sich die Anzahl der gespielten Runden bei Slots um 25 % und bei Poker um 38 %. Auch nahm die Menge an Spielsessions¹³, die mehr als eine Stunde dauerten, um 23 % im Vergleich zum Vorjahr zu und machte einen Gesamtanteil von 12,5 % aus. Die Dauer einer durchschnittlichen Session dahingegen verkürzte sich von 26 Minuten auf 22 Minuten (Gambling Commission, 2020b).

Auch in Schweden konnte durch die Auswertung von Spieleraccounts ein Anstieg in der Online-Casinospielaktivität von 8,6 % beobachtet werden (Lindner et al., 2020, S. 5). Demgegenüber stellten Auer et al. (2020, S. 1) mit einer ähnlichen Methodik eine Abnahme in der Spielbeteiligung und Spielfrequenz bei Online-Casinospielen fest. Allerdings ist darauf hinzuweisen, dass die Stichprobe aus Spielern besteht, welche primär auf Sportereignisse wetten. Dieser Umstand kann als Erklärung für die gesunkene Beteiligung dienen. Spieler, deren bevorzugte Spielform durch die Pandemie so gut wie stillsteht, haben einen geringeren Anreiz, sich

¹¹ Wert ist für Glücksspiel allgemein bestimmt; 83 % der Spielaktivitäten innerhalb der Stichprobe finden jedoch online statt.

¹² Dabei handelt es sich um Automaten Spiele.

¹³ Spieler müssen sich bei Onlineanbietern registrieren und es werden Daten (Wetteinsätze, Spieldauer, etc.) nach Beginn des Glücksspiels abgespeichert.

bei ihren Wettanbietern einzuloggen und die weiteren Angebote (hier Casinospiele) in Anspruch zu nehmen.

Bei einem Großteil der Spieler hat das Online-Spielverhalten nicht zugenommen. In Australien beispielsweise gaben 73 % der Online-Casinospieler und 67 % der Online-Kartenspieler an, während der Pandemie weniger oder gleich viel gespielt zu haben (Brown und Hickman, 2020, S. 3). Die Motive hinter dem gesunkenen Online-Spielverhalten während der Pandemie sind größtenteils finanzieller Natur (50 %) oder dem Unwillen des Spielers, im Beisein seiner Familie zu spielen (15 %) (Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency, 2020a, S. 49).

Der Anteil an regelmäßigen Online-Glücksspielern, deren Spielverhalten während des Lockdowns noch zugenommen hat, wurde in sechs Studien bestimmt. Den geringsten Anstieg messen Brown und Hickman (2020, S. 3) mit 11 % in Australien. Der stärkste Anstieg ist mit 26 % in Kanada verortet (Abacus Date, 2020, S. 14). Bei den meisten Spielern bleibt somit die Spielaktivität während des Lockdowns unverändert oder sinkt (Håkansson und Widinghoff, 2021, S. 8; Hodgins und Stevens, 2021, zitiert nach Gainbury et al. 2020, S.9; Jenkinson et al., 2020, S. 6; Lischer et al., 2021, S. 8; Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency, 2020b, S. 40).

Spieler, deren Spielverhalten während des Lockdowns anstieg, wurden in mehreren Studien näher untersucht. Es lässt sich ein Zusammenhang zwischen gestiegenem Spielverhalten und einem höheren PGSI-Wert feststellen (Gunstone et al., 2020, S. 27; Håkansson, 2020a, S. 9; Håkansson, Jönsson und Kenttä, 2020, S. 9; Jenkinson et al., 2020; Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency, 2020a). Folglich sind Spieler, die während des Lockdowns ihre Wetteinsätze oder Spielfrequenz erhöhen, mit einer höheren Wahrscheinlichkeit von Glücksspielsucht gefährdet. Beispielsweise in der Stichprobe von Håkansson gehören 89 % der Personen, die während der Pandemie mehr Online-Casino spielen, der mittleren Risikogruppe an oder sind pathologische Spieler (Håkansson, 2020a, S. 9).

Die zwei am häufigsten genannten Motive für gestiegenes Spielverhalten sind in Neuseeland die fehlenden terrestrischen Möglichkeiten zu spielen (55 %) und die durch den Lockdown verursachte Langweile (34 %). Im Vereinigten Königreich geben 52 % Langweile und 48 % die Möglichkeit, Geld zu gewinnen, als Grund an.

(Gunstone et al., 2020, S. 37; Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency, 2020a, S. 50).

Weitere Faktoren, die mit erhöhtem Spielverhalten während der Pandemie zusammenhängen, sind ein jüngeres Alter, Vollbeschäftigung, ein höheres Einkommen und das männliche Geschlecht (Håkansson, 2020a, S. 8). Es konnte auch in jeweils einer Studie ein Zusammenhang von erhöhtem Spielverhalten zu komorbiden Erkrankungen (Depressionen, Angststörungen) nachgewiesen werden (Fluharty et al., 2020; Håkansson, 2020b). Auch Personen, die von einer Drogensucht geheilt worden sind, wiesen eine erhöhte Spielbeteiligung (Anstieg der Beteiligung von 2 % auf 11 %) während des Lockdowns auf (Bonny-Noach und Gold, 2021, 261 ff.; Hodgins und Stevens, 2021, S. 9 f.).

Zwei Studien stellen eine Spielermigration von terrestrischen Glücksspielangeboten zu Online-Glücksspiel fest. 15 % der Spieler einer Studie in den Vereinigten Staaten, die während des Lockdowns das erste Mal an Online-Glücksspiel teilnahmen, taten es aufgrund der geschlossenen terrestrischen Spielmöglichkeiten (Xuereb et al., 2020, S. 14). Dies stimmt mit Daten einer Langzeitstudie aus Kanada von Price (2020) überein. Eine Umfrage unter regelmäßigen Glücksspielern ergab, dass 54 % der Befragten am Online-Glücksspiel während der Pandemie teilgenommen haben. Vor COVID-19 betrug der Anteil in derselben Stichprobe nur 23 %. Somit haben 31 % der Stichprobe während der Pandemie das erste Mal online gespielt. Dahingegen stellte die Glücksspielaufsichtsbehörde im Vereinigten Königreich fest, dass nur 1,6 % der terrestrischen Spieler begannen, ihr bevorzugtes Glücksspiel in der Pandemie online zu spielen (Gambling Commission, 2020a). Laut Donati et al. (2021, S. 12) kann keine Abwanderung von sich in Behandlung befindenden pathologischen terrestrischen Spielern zu Online-Glücksspiel beobachtet werden.

4. Fazit

Zielsetzung dieser Seminararbeit war es zu untersuchen, wie sich der COVID-19 Lockdown auf verschiedene Arten von Online-Glücksspiel auswirkt.

Es sind große Veränderungen der Spielbeteiligung und des Spielverhaltens bei Sportwetten, Rennwetten und Online-Casinospielen beobachtbar in der Pandemie.

Während alle Studien einen klaren Rückgang für Sportwetten feststellen, sind die Ergebnisse für Rennwetten und Online-Casinospielen nicht eindeutig. Studien (Gunstone et al., 2020; Lindner et al., 2020), bei denen die gewählte Methodik (Langzeitstudie; Verhaltensdaten) am zuverlässigsten realitätsnahe Ergebnisse liefert, stellen einen Anstieg in der Spielbeteiligung und des Spielverhaltens bei Online-Casinospielen fest. Diese Annahme lässt sich durch öffentliche Marktdaten von Onlineanbietern im Vereinigten Königreich stützen. Studien, die zu anderen Ergebnissen kommen, weisen größtenteils eine deutlich kleinere und/oder willkürlich gewählte Stichprobe auf.

Es lässt sich eine Migration von terrestrischen Spielern zu Online-Glücksspiel beobachten. Für Sportwetten ist keine ausgeprägte Abwanderung zu Online-Glücksspiel feststellbar. Bei allen Online-Spielformen gibt es eine kleine Gruppe von Spielern, die während des Lockdowns ihr Spielverhalten noch steigerten. Es ist ein enger Zusammenhang zwischen diesen Individuen und problematischem oder pathologischem Spielverhalten für Online-Sportwetten und Online-Casinospiele nachweisbar.

Die Ziele der Arbeit konnten zum Großteil erreicht werden. Es müssen aber trotzdem Einschränkungen vorgenommen und die Validität mancher Vergleiche kritisch hinterfragt werden. Es ist beispielsweise nicht möglich, präzise Aussagen über die Auswirkungen der Pandemie auf die Wetteinsätze bei Sport- oder Rennwetten zu treffen, da diese in keiner Studie explizit thematisiert und bestimmt worden sind. Des Weiteren ist es schwer, bestimmte in die Arbeit inkludierte Statistiken zu vergleichen, da Begrifflichkeiten wie beispielsweise „increased gambling“ zwar oft in Studien verwendet, aber nicht präzise von den jeweiligen Autoren definiert wurden. Des Weiteren wird in vielen Studien keine klare Differenzierung zwischen verschiedenen Spielarten vorgenommen. Durch diese fehlenden Informationen ist die Vergleichbarkeit erheblich erschwert.

In vielen Industrienationen weltweit ist durch die Entwicklung des Impfstoffes ein Ende der COVID-19 Pandemie absehbar. Vielerorts sind schon viele Beschränkungen aufgehoben oder zumindest gelockert. Deshalb empfiehlt sich hier eine anschließende Untersuchung, um festzustellen, welche Auswirkung die Öffnung des terrestrischen Glücksspielmarktes auf den Online-Glücksspielmarkt hat.

Literaturverzeichnis

- Abacus Date (Hrsg.) (2020): *Online gambling/betting: A survey of 1,500 Canadians during the COVID-19 pandemic*, Toronto, Kanada. Online abrufbar unter: [https://www.greo.ca/Mo-
dules/EvidenceCentre/Details/Online-gambling-betting-a-survey-of-1-500-canadians-during-
the-COVID-19-pandemic](https://www.greo.ca/Mo-dules/EvidenceCentre/Details/Online-gambling-betting-a-survey-of-1-500-canadians-during-the-COVID-19-pandemic)
- Auer, M., Malischnig, D. und Griffiths, M. D. (2020): Gambling Before and During the COVID-19 Pandemic Among European Regular Sports Bettors: An Empirical Study Using Behavioral Tracking Data, *International Journal of Mental Health and Addiction* (2020), 1–8. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00327-8>
- Biddle, N. (2020): *Gambling during the COVID-19 pandemic*, Working Paper, ANU Centre for Social Research and Methods. Online abrufbar unter: [https://csrcm.cass.anu.edu.au/sites/default/files/docs/2020/12/Gambling_during_the_COVID-
19_pandemic.pdf](https://csrcm.cass.anu.edu.au/sites/default/files/docs/2020/12/Gambling_during_the_COVID-19_pandemic.pdf)
- Bonny-Noach, H. und Gold, D. (2021): Addictive behaviors and craving during the COVID-19 pandemic of people who have recovered from substance use disorder, *Journal of addictive diseases*, 39 (2), 257–264. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1080/10550887.2020.1856298>
- Brown, R. und Hickman, A. (2020): *Changes in Online gambling during the COVID-19 pandemic*, Statistical Bulletin, Australian Institute of Criminology. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.52922/sb04527>
- Díaz, A. und Pérez, L. (2021): Online Gambling-Related Harm: Findings from the Study on the Prevalence, Behavior and Characteristics of Gamblers in Spain. *Journal of Gambling Studies*, 37 (2), 599–607. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09966-x>
- Donati, M. A., Cabrini, S., Capitanucci, D., Primi, C., Smaniotto, R., Avanzi, M., Quadrelli, E., Bielli, G., Casini, A. und Roaro, A. (2021): Being a Gambler during the COVID-19 Pandemic: A Study with Italian Patients and the Effects of Reduced Exposition. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (2), 424. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3390/ijerph18020424>
- Fluharty, M., Paul, E. und Fancourt, D. (2020): *Predictors and patterns of gambling behaviour across the COVID-19 lockdown: findings from a UK cohort study*, Working Paper, Department of Behavioural Science and Health, University College London. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.31234/osf.io/8qthw>
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R. und Blaszczynski, A. (2013): The impact of internet gambling on gambling problems: a comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers. *Psychology of addictive behaviors: journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 27 (4), 1092–1101. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1037/a0031475>

- Gainsbury, S. M., Swanton, T. B., Burgess, M. T. und Blaszczynski, A. (2020): Impacts of the COVID-19 Shutdown on Gambling Patterns in Australia: Consideration of Problem Gambling and Psychological Distress. *Journal of Addiction Medicine, Publish Ahead of Print*. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1097/ADM.0000000000000793>
- Gambling Commission (Hrsg.) (2020a): *Gambling business data on gambling during COVID-19 for March 2020 (published April 2020) - Gambling Commission*, zuletzt abgerufen am 25.06.2021 unter: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/gambling-business-data-on-gambling-during-COVID-19-for-march-2020-published>
- Gambling Commission (Hrsg.) (2020b): *COVID 19 and its impact on gambling – July 2020 - Gambling Commission*, zuletzt abgerufen am 25.06.2021 unter: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/COVID-19-and-its-impact-on-gambling-july-2020>
- Gunstone, B., Gosschalk, K., Joyner, O., Diaconu, A. und Sheikh M. (2020): *The impact of the COVID19 lockdown on gambling behaviour, harms and demand for treatment and support*, London, Gamble Aware. Online abrufbar unter: <https://www.easg.org/blog/the-impact-of-the-COVID-19-lockdown-on-gambling-behaviour-harms-and-demand-for-treatment-and-support/>
- Håkansson, A., Fernández-Aranda, F., Menchón, J. M., Potenza, M. N. und Jiménez-Murcia, S. (2020): Gambling During the COVID-19 Crisis - A Cause for Concern. *Journal of Addiction Medicine, 14* (4), e10-e12. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1097/ADM.0000000000000690>
- Håkansson, A., Jönsson, C. und Kenttä, G. (2020): Psychological Distress and Problem Gambling in Elite Athletes during COVID-19 Restrictions-A Web Survey in Top Leagues of Three Sports during the Pandemic, *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17* (18), 6693. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3390/ijerph17186693>
- Håkansson, A. (2020a): Changes in Gambling Behavior during the COVID-19 Pandemic-A Web Survey Study in Sweden, *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17* (11), 4013. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3390/ijerph17114013>
- Håkansson, A. (2020b): Impact of COVID-19 on Online Gambling - A General Population Survey During the Pandemic, *Frontiers in Psychology, 11*, 568543. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.568543>
- Håkansson, A. und Widinghoff, C. (2021): Changes of Gambling Patterns during COVID-19 in Sweden, and Potential for Preventive Policy Changes. A Second Look Nine Months into the Pandemic, *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18* (5), 2342. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3390/ijerph18052342>
- Hodgins, D. C. und Stevens, R. M. G. (2021): The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: emerging data, *Current opinion in psychiatry, 34* (4), 332–343. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1097/YCO.0000000000000709>
- Jenkinson, R., Sakata K. und Khokhar, T. (2020): *Gambling in Australia during COVID-19: during COVID-19*, Australian Gambling Research Centre, Victoria, Australien. Online abrufbar

unter: <https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/Details/gambling-in-australia-during-COVID19>

- Kleibrink, J., Jung, S. und Köster, B. (2017). *Die Digitalisierung des Glücksspiels*, Handelsblatt Research Center. Online abrufbar unter: <https://research.handelsblatt.com/de/aktuell/news/die-digitalisierung-des-gluecksspiels>
- Lindner, P., Forsström, D., Jonsson, J., Berman, A. H. und Carlbring, P. (2020): Transitioning Between Online Gambling Modalities and Decrease in Total Gambling Activity, but No Indication of Increase in Problematic Online Gambling Intensity During the First Phase of the COVID-19 Outbreak in Sweden: A Time Series Forecast Study, *Frontiers in Public Health*, 8, 554542. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.554542>
- Lischer, S., Steffen, A., Schwarz, J. und Mathys, J. (2021): The Influence of Lockdown on the Gambling Pattern of Swiss Casinos Players, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (4). Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.3390/ijerph18041973>
- Price, A. (2020). Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–18. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00366-1>
- Przemyslaw, N. und Hibai, L.-G. (2021): How did regular sports bettors behave during COVID-19 lockdown? Evidence from Poland, *European Sport Management Quarterly*, 1–15. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1080/16184742.2021.1909092>
- Stark, S. und Robinson, J. (2021): Online gambling in unprecedented times: Risks and safer gambling strategies during the COVID-19 pandemic, Working Paper, *Journal of Gambling Issues*. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.4309/jgi.2021.47.17>
- Statista (Hrsg.) (2021): *Glücksspielmarkt: Marktvolumen weltweit bis 2016 | Statista*. Zuletzt abgerufen am 05.06.2021 unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/789462/umfrage/marktvolumen-im-gluecksspielmarkt-weltweit/>
- Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency (Hrsg.) (2020a): *IMPACT OF COVID-19: Topline results*, Neuseeland. Online abrufbar unter: <https://www.hpa.org.nz/research-library/research-publications/the-impact-of-lockdown-on-health-risk-behaviours>
- Te Hiringa Hauora Health Promotion Agency (Hrsg.) (2020b): *Post-lockdown survey - the impact on health risk behaviours: Topline results - Wave 2*, Neuseeland. Online abrufbar unter: <https://www.hpa.org.nz/research-library/research-publications/post-lockdown-survey-the-impact-on-health-risk-behaviours>
- Wardle, H., Donnachie, C., Critchlow, N., Brown, A., Bunn, C., Dobbie, F., Gray, C., Mitchell, D., Purves, R., Reith, G., Stead, M. und Hunt, K. (2021): The impact of the initial COVID-19 lockdown upon regular sports bettors in Britain: Findings from a cross-sectional Online study, *Addictive Behaviors*, 118, 106876. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106876>
- Wood, R. T. und Williams, R. J. (2011): A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status, *New Media und Society*, 13 (7), 1123–1141. Online abrufbar unter: <https://doi.org/10.1177/1461444810397650>

Eigenständigkeitserklärung*

Hiermit erkläre ich,

Weißenberg, Lorenz

Matrikelnummer 740 117

dass ich bei der vorliegenden Seminararbeit die Regeln guter wissenschaftlicher Praxis eingehalten habe. Ich habe diese Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und die wörtlich oder inhaltlich übernommenen Stellen als solche kenntlich gemacht.

Betreuer: Dr. Steffen Otterbach

Thema der Arbeit: (Online) Glücksspiel während des COVID-19 Lockdown

Semester: 6

Ich erkläre weiterhin, dass das unverschlüsselte digitale Textdokument der Arbeit übermittelt wurde, das in Inhalt und Wortlaut ausnahmslos der gedruckten Ausfertigung entspricht. Ich bin damit einverstanden, dass diese elektronische Form anhand einer Analyse-Software auf Plagiate überprüft wird.

Stuttgart, 27.06.21, Lorenz Weißenberg

Ort, Datum, Unterschrift