

Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme

Entstehungsbedingungen, Verläufe, Prävention

Dr. Tobias Hayer
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Universität Bremen



Glücksspiele – Spielanreize für Jugendliche

- Fröberg (2006) -

Motivanalyse – oder warum zocken Jugendliche?

... um Geldgewinne zu erzielen

... aus Freude, zur Unterhaltung, zum Spaß

... weil die Eltern oder Peers auch spielen

... aufgrund der Spannung und Aufregung

... wegen des Wettbewerbscharakters (z.B. Poker)

... um Alltagsbelastungen auszublenden (= Eskapismus)

Differenzierung: kommerzielle Glücksspielangebote vs. selbstorganisierte Spiele um Geldgewinne

Problemfeld Geldspielautomaten (I)



Eltern parken ihre Kinder in der ECKKNEIPE vor dem Geldspielautomaten, um in Ruhe ihr Bier zu trinken!

Jugendliche besuchen Gaststätten, um Speisen oder Getränke zu kaufen und entdecken Geldspielautomaten als reizvolle Unterhaltungsvariante mit Geldgewinnmöglichkeit!



Problemfeld Geldspielautomaten (II)

	Hurrelmann et al. (2003) 5.009 Schüler (13-19 Jahre)	Duven et al. (2011) 3.967 Schüler (12-18 Jahre)
	12-Monats-Prävalenz (%)	
Kartenspiele um Geld	16,9	23,7
Rubbellose	15,9	15,8
ODDSET-Sportwette	11,6	10,4 (Sportwetten)
Geldspielautomaten	7,4	14,2
Würfelspiele um Geld	7,4	13,4
Geschicklichkeitsspiele um Geld	6,7	10,9
Lotto „6aus49“	6,1	9,7 (Lotto / Keno)
Insgesamt	39,9%	41,2%



Problemfeld Poker (I)

Pokerweltmeisterschaft 2011:
Pius Heinz aus Deutschland gewann als Sieger des Hauptturniers 8,7 Mio. \$



REUTERS

Ein goldenes Armband, 6,3 Millionen Euro - und ein Titel für die Ewigkeit: Pius Heinz ist der erste deutsche Poker-Weltmeister. Gesiegt hat er mit einem besonders verführerischen Blatt, das eigentlich nie gewinnt. Wie hat der Student das angestellt? Und folgt jetzt ein Poker-Boom in Deutschland?



Problemfeld Poker (II)

Hamburger Abendblatt vom 10.11.2009

21-JÄHRIGER IST MILLIONÄR

Schulabbrecher gewinnt Millionen-Jackpot im Poker

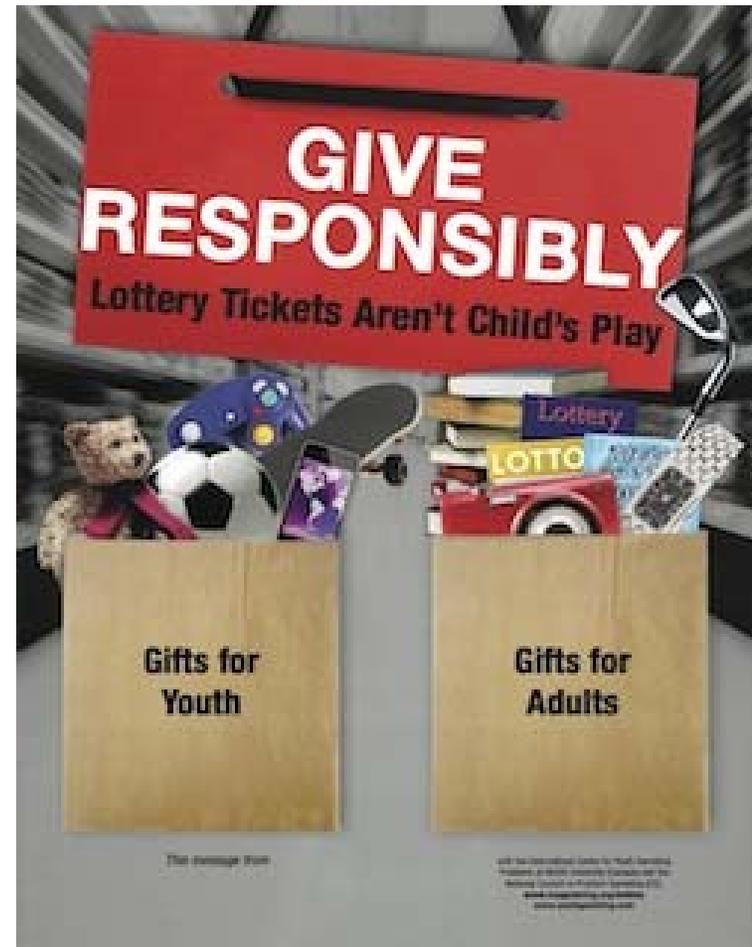
10.11.2009, 16:24 Uhr

Der erst 21-jährige Joe Cada gewann 8,5 Millionen Dollar Preisgeld beim prestigeträchtigen Pokerturnier der Welt in Detroit.



Gewann prestigeträchtiges Pokerturnier der Welt: Der 21-jährige Joe Cada.
Foto: AP

Problemfeld Rubbellotterien





Problemfeld Sportwetten

<http://www.stern.de/tv/sterntv/gluecksspiel-mit-sportwetten-die-verfuehrung-minderjaehriger-2069068.html>

Glücksspiel mit Sportwetten

10. November 2013, 11:35 Uhr

Die Verführung Minderjähriger

An jeder Ecke ein Wettbüro, die Sportwetten-Branche boomt. Auch Jugendliche lassen sich von den guten Gewinnaussichten anlocken. Doch: Unter 18 Jahren dürfen sie nicht wetten - und können es trotzdem.

Twittern < 10 Gefällt mir < 126 Teilen +1 1 Versenden

★★★★★ 0 Bewertungen



In vielen Wettbüros können Minderjährige ungehindert Wettscheine ausfüllen.
© stern TV

Zur Sendungs-Übersicht

EXTRA ARCHIV

- Rechtsextremismus in Brandenburg
Zossener Paar bietet Neonazis die Stirn
- Umstrittene Lernmethode
Was beim Schreiben nach Gehör herauskommt
- Anhängerkupplung gesucht
Per Anhalter mit dem Wohnwagen durch Europa

Rückschau

- Sendung vom 27.11.2013
Warum sich Wohnungsmieten verdreifachen und Kinder im



Jugendliche und Werbung

- Hayer (2012) -

Es besteht ein deutlicher Zusammenhang zwischen der Exposition mit risikoglorifizierenden Medieninhalten und der Ausübung von Risikoverhalten (v.a. bei jüngeren Personen)!

Glücksspiel-Werbung geht für junge Menschen generell mit einem hohen Aufforderungscharakter einher!

Die Häufigkeit des Kontaktes zu massenmedialer Glücksspielvermarktung korreliert mit einer positiven Einstellung zur Glücksspiel-Werbung und entsprechenden Verhaltensintentionen!

Konfrontationen mit Glücksspiel-Werbung erfolgen über verschiedene Kanäle, die u.a. Pop-up-Fenster im Internet, E-Mails oder TV-Spots umfassen!



Glücksspielverhalten Jugendlicher in Deutschland

- Überblick -

	Hurrelmann et al. (2003)	Baumgärtner (2009)	Duven et al. (2011)	Walther et al. (2012)	Ludwig et al. (2012)	BZgA (2008)	BZgA (2010)	BZgA (2012)	Meyer et al. (2011)
Stichprobe	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	1.132 Schüler (14-18 Jahre)	3.967 Schüler (12-18 Jahre)	2.553 (Berufs-) Schüler (12-25 Jahre)	6.192 Schüler (9./10. Klasse)	355 Jugendliche (16-17 Jahre)	298 Jugendliche (16-17 Jahre)	720 Jugendliche (16-17 Jahre)	947 Jugendliche (14-17 Jahre)
Prävalenz Lebenszeit (%)	62,0	82	64,3	---	---	60,7	56,6	64,4	43,8
Prävalenz 12 Monate (%)	39,9	20 (letzten 30 Tage)	41,2	33,4	44,3	26,6	24,2	31,5	22,2
Anteil Problem-spieler (%)	2,96 (DSM-IV-MR-J)	---	2,2 (DSM-IV-MR-J)	1,3 (SOGS-RA)	---	0,3 (SOGS)	---	1,3 (SOGS)	1,1 + 1,5 (DSM-IV)



Erstkontakt

- Richmond-Rakerd et al. (2013) -

Prävalenz der Spielteilnahme in den USA (N=9.282)

	Kohorte 1 (60-98 Jahre)	Kohorte 2 (45-59 Jahre)	Kohorte 3 (30-44 Jahre)	Kohorte 4 (18-29 Jahre)
Lebenszeit- Prävalenz (%)	71,5	82,1	82,4	77,3
Erstkontaktalter (unter 18 Jahre; %)	13,8	19,7	25,7	40,2
Erstkontaktalter (unter 15 Jahre; %)	7,6	10,7	14,4	18,3
Erstkontaktalter (Jahre; M)	32,8	25,7	20,9	16,9

Problemfeld Online-Glücksspiele



Problemfeld Social Gambling



facebook

Slotomania - Slot Machines [Gefällt mir](#) [Zur Anwendung](#)

Infoseite einer Anwendung



The banner features a woman in a red and white casino uniform holding a green sign that says "PLAY NOW!". She is standing in a casino setting with several slot machines. The "Slotomania" logo is at the top, and "Vegas meets Facebook" is at the bottom.

- Info
- Pinwand
- Rezensionen
- Play Now**
- Diskussionen
- Fragen
- Fotos

Überblick über Rezensionen
★★★★★ (4.7 von 5)
Basiert auf 178.077 Rezensionen

4.119.860
monatlich aktive Nutzer



The banner features several colorful, fluffy cartoon characters in a dark, whimsical environment. The text "Bingo FRIENDZY" is prominently displayed in the center, with "World's First Real Cash Games on Facebook" below it. The "jackpotjoy" logo is in the bottom right corner.

Bingo FRIENDZY
World's First Real Cash Games
on Facebook

jackpotjoy



Social Gambling – Versuch einer Taxonomie

- Parke et al. (2012) -

+ bedeutet Echtgeld-Bezug

Kategorie	Beschreibung	Beispiel
Online-Glücksspiele	Alle Formen des Echtgeld-Glücksspiel	Bwin (+)
Glücksspiele via SNS	Echtgeld-Glücksspiele auf sozialen Netzwerkseiten	Bingo Friendzy (+)
Glücksspiel-Apps	Echtgeld-Glücksspiele via Smartphone, Tablets und Co.	Ladbrokes iPhone App (+)
Online Social Gambling	Glücksspielspezifische soziale Netzwerke	BetDash (+)
Konsolenbasiertes Glücksspiel	Wetten auf den Ausgang von Videospiele über das Internet	Xbox Live (FIFA 13) (+)
Glücksspiel in virtuellen Welten	Einsatz virtueller Güter auf verschiedene Ereignisse	Second Life (?)
Demospiele via SNS	Glücksspiel-Simulationen auf sozialen Netzwerkseiten	DoubleDown Casino (-)
App Freemium Gambling	Glücksspiel-Simulationen via Smartphone, Tablets und Co.	Merkur Magie (-)
Gaming via SNS	Verschiedene SNS-Spiele mit Glücksspielelementen	CityVille (-)



Entwicklungsverläufe

- Delfabbro et al. (2013, in press) -

Längsschnittstudie aus Australien (N=259)

	T1 (16-19 Jahre)	T2 (17-21 Jahre)	T3 (19-22 Jahre)	T4 (20-23 Jahre) Outcome Spielteilnahme (ORs)
Lotterien	---	4,8	5,2	
Rubbellose	2,1	3,0	5,5	
Keno	---	5,4	4,4	
Private Kartenspiele	---	3,7	10,1	
Sportwetten	---	2,8	4,7	
EGMs	---	2,1	5,7	
Tischspiele	---	---	10,4	
Pferde-/Hunderennen	2,4	4,2	---	

Individuumsbezogene Risikofaktoren (I)

- Hayer (2012) -



Soziodemographie	Psychische Auffälligkeiten (eher Vorläufer)	Psychische Auffälligkeiten (eher Folge)
Männliches Geschlecht	Aufmerksamkeitsdefizit/ Hyperaktivitätsstörung	Geringes psychisches Wohlbefinden
Kulturelle Minderheit / Migrationshintergrund	Angstsymptomatik (v.a. habituell)	<i>Depressive Symptomatik</i>
	Hoher psychosozialer Belastungsgrad	<i>Suizidalität</i>
	Dysfunktionales Coping	
	<i>Geringe Selbstwirksamkeit</i>	
	<i>Wahrgenommene Unreife</i>	

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

Individuumsbezogene Risikofaktoren (II)

- Hayer (2012) -



Persönlichkeit	Problem- /Freizeitverhalten
Sensation Seeking (↑)	Substanzmissbrauch
Erregbarkeit/Enthemmung (↑)	Exzessives/risikokonnotatives Verhalten
Risikobereitschaft (↑)	Hyperaktiv-impulsives Verhalten und Aufmerksamkeitsprobleme
Disinhibition/Impulsivität (↑)	Aggressives/dissoziales/delinquentes Verhalten
<i>Extraversion</i> (↑)	Bestimmte Freizeitaktivitäten (z.B. Ausübung von Vereinssport, Abhängen)
<i>Konformität</i> (↓)	
<i>Selbstdisziplin</i> (↓)	

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden



Umgebungsbezogene Risikofaktoren (I)

- Hayer (2012) -

Familienstruktur	Elterliches (Erziehungs-)Verhalten
Niedriger sozioökonomischer Status	Elterliche Sucht-/Glücksspielproblematik (gilt auch für Geschwister)
Nicht-traditionelle Familienbezüge	Glücksspieltolerante Einstellungsmuster der Eltern
	Fehlender Familienzusammenhalt
	Geringe Bindung zu den Eltern
	<i>Ungünstige/ineffektive Erziehungspraktiken</i>

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden



Umgebungsbezogene Risikofaktoren (II)

- Hayer (2012) -

Peers	Schule	Nachbarschaft
Glücksspielaffinität der Peergruppe	Schultyp (niedriges Bildungsniveau)	Sozialer Brennpunkt
Exzessiv/übermäßig spielende Peers	Schlechte Schulleistungen	
<i>Peer-Devianz</i>	Schulabsentismus	
Kaum Akzeptanz unter Gleichaltrigen	Geringe schulische Bindung	
Geringe Anzahl an engen Freundschaften	<i>Lernstörungen</i>	
<i>Außenseiterstatus</i>		
<i>Anfälligkeit für Gruppendruck</i>		

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden



Glücksspielbezogene Risikofaktoren

- Hayer (2012) -

Glücksspielspezifische Erlebnis- und Verarbeitungsmuster	Veranstaltungsmerkmale	Spielerkarriere
Glücksspielbefürwortende Einstellungen	<i>Verfügbarkeit</i>	<i>Frühes Einstiegsalter</i>
Positive Erwartungen	<i>Glücksspielsendungen im TV</i>	<i>Erinnerung an großen Gewinn zu Beginn der Spielerkarriere</i>
Spezifische Teilnahmemotive (z.B. Veränderung des Erlebniszustandes)		
Dissoziation während des Zockens		
Kognitive Verzerrungen		

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden



Primärpräventive Handlungsansätze

Policy-Mix

Ziel	Informierung über die Glücksspielsuchtgefahren	Veränderung der gesellschaftlichen Wahrnehmung des Glücksspiels	Förderung von Lebenskompetenzen (z.B. Coping)	Verringerung der Verfügbarkeit
Strategie	Gesundheitsaufklärung	Gesundheitskommunikation	Einsatz von Verhaltenstrainings	Gesetzgebung
Empfehlung	Erstellung, Implementierung und Evaluierung von Präventionsprogrammen unter Berücksichtigung multipler Adressaten (z.B. Jugendliche, Eltern, Lehrer, Trainer)	Multimediale Aufklärungskampagnen	Integration eines evaluierten Glücksspielmoduls in bereits bestehende effektive Programme zur Suchtprävention	Erhöhung der Zugangsbarrieren + Testkäufe zur Überprüfung der Jugendschutzbestimmungen



Exkurs: Testkäufe

Glücksspieländerungsstaatsvertrag (§ 4 Abs. 3)

[...] Testkäufe oder Testspiele mit minderjährigen Personen dürfen durch die Glücksspielaufsichtsbehörden in Erfüllung ihrer Aufsichtsaufgaben durchgeführt werden.

Der Erwerb von Rubbellosen durch Minderjährige in Kanada wird durch folgende Faktoren erleichtert: Geschlecht des Testkäufers (weiblich), Geschlecht des Verkaufspersonals (männlich), Geschäftstyp (nicht einer größeren Unternehmenskette zugehörig) (St-Pierre et al., 2011).

288 Testkäufe von Minderjährigen in verschiedenen Spielumgebungen in den Niederlanden spiegeln im Allgemeinen erhebliche Defizite in der Umsetzung von Jugendschutzbestimmungen wider. Compliance-Raten reichen von 0% (Lotteriescheine, Rubbellose) und 6% (Automatenspiel in der Gastronomie) bis zu 23% (Automatenspiel in Spielhallen) (Gosselt et al., 2013).



Zusammenfassung

Ausgewählte Glücksspiele (v.a. Geldspielautomaten, Rubbellose, Sportwetten, Poker) üben für Jugendliche einen hohen Spielanreiz aus!

In der Entwicklungsphase der Adoleszenz besteht eine erhöhte Gefahr, zumindest temporär glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln!

Defizite in der Umsetzung des Jugendschutzes aber auch die Ausweitung jugendaffiner Spielmöglichkeiten (z.B. im Internet, via Handy) machen ein Anwachsen des Problemausmaßes im Jugendalter wahrscheinlich!

Aufeinander abgestimmte verhaltens- und verhältnispräventive Maßnahmen bilden den Königsweg einer effektiven Präventionspolitik (= Policy-Mix)!

Zeit zur Diskussion!



Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazerstr. 4
28359 Bremen
Tel. 0421/218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>