Glücksspiel im Jugendalter: Spielanreize, Suchtgefahren und Möglichkeiten der Prävention

Dr. phil. Tobias Hayer
Universität Bremen
Fachstellen Glücksspielsucht im Land Bremen

Lass mal reformieren… und jetzt?“ – Chancen und Herausforderungen für die Jugendhilfe.
5. Bundeskongress der Jugendhilfe im Strafverfahren und der Ambulanten Sozialpädagogischen Angebote für straffällig gewordene junge Menschen

Bad Kissingen, 05.05.2022

Fahrplan (60 + 30 Minuten)

Glücksspiele im Überblick: Markt, Möglichkeiten, Trends

Glücksspielsucht: Grundlagen

Glücksspielprobleme im Jugendalter: Risikofaktoren und Folgen

Zur Prävention bzw. Intervention: Möglichkeiten und Grenzen

Zur Einführung: Begriffsabgrenzung

spielen

playing

gaming

„glücksspielen“

gambling

dient dem Aufbau emotionaler, kommunikativer, sozialer, kognitiver und motorischer Kernkompetenzen

fördert die Persönlichkeitsentwicklung, leistet einen wesentlichen Beitrag für das kindliche Lernen

ubiquitär, zweckfrei, Als-ob-Realität

primärer Spielanreiz: Geldgewinne

demeritorisches Gut

Jugendschutzbestimmungen

Formen des (Glücks-)Spiels in Deutschland

Glücksspiele

- Lotto
- Keno
- EuroJackpot
- Rubbellotterien
- Klassenlotterien
- Roulette
- Black Jack
- Poker
- Glücksspielautomaten
- Geldspielautomaten*
- Sportwetten
- Glücksspiele im Internet
- Illegales Glücksspiel
- ...

Geldgewinnspiele mit Glücksspielelementen

- TV-Geldgewinnspiele
- Simuliertes Glücksspiel im Internet
- Börsenspekulationen
- ...

Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn

- Gesellschaftsspiele
- Strategiespiele (z.B. Schach)
- Kreuzworträtsel
- Quizshows
- Computerspiele
- ...

* Rechtlich gesehen kein Glücksspiel (Recht der Wirtschaft / Gewerberecht)

Öffentliche Einnahmen in Mrd. Euro

Jahresreport 2020 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2021; S. 9)

https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2021-12/jahresreport_2020.pdf

Der deutsche Glücksspielmarkt - Erlaubter Markt 2020

		Geldbeträge in Mio. Euro														
Zeitraum		01.01 - 31.12													ab Okt/Nov	
Spielformen		Casinospiele		Geldspielgeräte (GSG) in Spielhallen und Gaststätten		Staatliche				Sozial-		Spar-	Pferdewetten		Sportwetten	Gesamt
		Großes	Kleines			Lotterien		Pari-mutuel-Wetten	Klassen-							
		Spiel							lotterien							
Veranstalter/Anbieter		18 Spielbankgesellschaften		rd. 5.000 - 6.000 Automatenaufsteller		16 Landeslotteriegesellschaften (LLG) des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (DLTB)			GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder	5 Sozialotterien (SozialLot)		30 Lotterieträger	25 Rennvereine mit Totalisator, 36 Buchmacher		21 Sportwett-veranstalter (SportwettV)	
Vertrieb	stationär	71 Spielbanken (davon 20 Automaten-dependancen)		rd. 9.000 Spielhallen	rd. 40.000 - 50.000 Gaststätten	20.948 Annahmestellen			57 Lotterie-einnahmen (LE)	Telefon, Post, Banken & Sparkassen u.ä.		Volks-, Raiffeisen- & Sparda-Banken bzw. Sparkassen	25 Rennbahnen, 165 Örtlichkeiten		rd. 4.500 Wettvermittlungsstellen[1]/ 14.113 Oddset-Annnahmestellen	
	online	verboten		verboten		16 LLG	9 Gew. SpV	8 LLG	3 LE	5 SozialLot	1 Gew.SpV	23 Lotterieträger	2 Rennvereine	4 Buchmacher	20 SportwettV	
Angebot		rd. 470 Spieltische	rd. 8.300 Glücksspielautomaten	rd. 143.000 GSG	rd. 77.000 GSG	LOTTO 6aus49, Eurojackpot, Zusatzlotterien, GlücksSpirale KENO, Bingo!, Rubbellose etc.		Fußball-TOTO	NKL, SKL	Diverse Gewinnlose		Gewinn- & PS-Sparen	Diverse Pferdewettarten		Sportwetten zu Festquoten	
				rd. 220.000 GSG												
Bruttospielerträge (BSE)	gesamt	79	488	4.100		4.044		15	180	581		268	46		312	10.112
		566				4.059										
	davon online	-		-		467	317	1,5	1,6	190	9	0,8	8	17	102	1.115
						785				199			26			
Totalisatorsteuer													5,8			5,8
Buchmachersteuer													0,7			0,7
Sportwettsteuer[2]								2							106	108
Lotteriesteuer						1.359			52	139		97				1.647
Vergnügungssteuer				709												709
Umsatzsteuer		90		331												422
Spielbankabgabe		206														2.470
Sonstige Abgaben						1.808			-	311		145				
Steuern/Abgaben, Gesamt		296		1.040		3.169			52	450		242	6,4		106	5.361

[1] Anzahl der voraussichtlichen Wettvermittlungsstellen (Erlaubniserteilung noch ausstehend)

[2] Die angegebene Sportwettsteuer beinhaltet auch Steuern von Erlaubnisinhabern gemäß § 27 Abs. 2 GlüStV.

Quelle: Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel

Zum Vergleich: In 2020 lagen die Alkoholsteuern bei 3,243 Mrd. Euro

Die Faszination Glücksspiel

Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme

↓

Phase 2 – Geldeinsatz

Hoffen auf den Gewinn: Anspannung, Stimulation, Nervenkitzel
↳ Emotionsregulation (positive Verstärkung)
↳ Ablenkung von Belastungen (negative Verstärkung)

↓

Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...

↓

Phase 4 – Weiterspielen

Befindlichkeitsveränderung, Verschiebung der Motivation

… Feldforschung …

Glücksspiel-Survey 2021

Buth, Meyer & Kalke (2022, S. 34)

https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/03/Glueckssspiel-Survey_2021.pdf

Tabelle 7:

Schweregrad der Glücksspielprobleme (DSM-5)* nach Geschlecht

	Gesamt		Männer		Frauen	
	N	% [95 %-KI]	N	% [95 %-KI]	N	% [95 %-KI]
keine Spielteilnahme	8.319	69,8 % [68,8 %-70,7 %]	3.766	64,6 % [63,2 %-66,0 %]	4.538	75,0 % [73,7 %-76,2 %]
unproblematisches Spielen	2.634	22,2 % [21,4 %- 23,1 %]	1.410	24,6 % [23,4 %-25,9 %]	1.218	19,9 % [18,7 %-21,0 %]
riskantes Spielen	736	5,7 % [5,3 %-6,2 %]	449	7,3 % [6,6 %-8,1 %]	285	4,1 % [3,6 %-4,7 %]
Glücksspielstörung: leichter Schweregrad	158	1,1 % [0,9 %-1,3 %]	115	1,7 % [1,3 %-2,1 %]	43	0,5 % [0,4 %-0,7 %]
Glücksspielstörung: mittlerer Schweregrad	102	0,7 % [0,6 %-0,9 %]	74	1,0 % [0,8 %-1,3 %]	28	0,4 % [0,2 %-0,6 %]
Glücksspielstörung: schwerer Schweregrad	74	0,5 % [0,4 %-0,6 %]	56	0,8 % [0,6 %-1,0 %]	18	0,2 % [0,1 %-0,3 %]

Basis: gewichtete Daten der 18- bis 70-Jährigen; Fallzahlen ungewichtet

Erläuterung:
*leichter Schweregrad: 4-5 DSM-5-Kriterien; mittlerer Schweregrad: 6-7 DSM-5-Kriterien; schwerer Schweregrad: 8-9 DSM-5-Kriterien

→ 2,3% Glücksspielstörung ≈ 1,3 Millionen Personen

→ 5,7% riskant spielend ≈ 3,25 Millionen Personen

Risikogruppen

Hayer et al. (2018/2019)

Empirische Befunde aus Deutschland (Epidemiologie)
Männliches Geschlecht
Junges Lebensalter
Niedriger Bildungsabschluss bzw. -status
Geringes Haushaltsnettoeinkommen
Migrationserfahrungen bzw. -hintergründe
Arbeitslosigkeit
Glücksspielproblematik bei Familienangehörigen
Nicht-repräsentative Stichproben: Mitglieder von Sportvereinen, Strafgefangene, Servicekräfte in Spielhallen …

… die besten Kunden …

POKER

You can't start young enough

Glücksspiele: Erstkontaktalter

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

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

Vorbilder (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?

Vorbilder (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 prestigeträchtigsten Pokerturnier der Welt in Detroit.

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

Werbung (I)

swb
Telekommunikation
Energie
EWE
Alles aus einer Hand
Hanse
HanseLifter
cewe-print.de
DAS
RAMADA
Der Golf
tipico SPORTWETTEN

Werbung (II)

tipico
YOUR BET IN SAFE HANDS
„IHRE WETTE IN SICHEREN HÄNDEN."
shop / online / mobile
Teilnahme unter 18 Jahren nicht erlaubt. Auf Gefahren durch Spielsucht wird hingewiesen. Kostenlose Tipico Hotline: 0800 084 74 26, Mo. - Sa. von 6:00 - 22:00 Uhr.

Werbung (III)

Effekte von Glücksspiel-Werbung im Überblick

Gewinnen von Neukunden und Binden von Vielspielern

Formen von Einstellungsmustern, Verhaltensintentionen und Konsumentscheidungen

Normalisierende Produktdarstellung (auch: Glorifizierung bzw. Verharmlosung)

Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen

Auslösen von Spielbedürfnissen bei Minderjährigen

Erhöhung der Rückfallgefährdung bei glücksspielsüchtigen Personen

Glücksspiel-Werbung: Fehlentwicklungen

Positionspapier

Empfehlung zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie

Tobias Hayer[1], Ilona Füchtenschnieder[2], Andrea Hardeling[3], Konrad Landgraf[4], Florian Rehbein[5], Rüdiger Wulf[6], Hans-Jürgen Rumpf[7]

[1] Arbeitseinheit Glücksspielforschung, Universität Bremen
[2] Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht
[3] Brandenburgische Landesstelle für Suchtfrage
[4] Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, Münc
[5] Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersa
[6] Universität Tübingen
[7] Research Group S:TEP, Klinik für Psychiatrie un

Zusammenfassung: *Theoretischer Hintergrund:* Glü
Zielen der Suchtprävention sowie einer effektiven
bung für Glücksspiele aus Gründen des Jugend- und
Schutzbestimmungen im Zusammenhang mit COV
Anteil der Bevölkerung zu deutlichen psychosoziale
tung nahe, dass das Glücksspielverhalten verstärk
die hierzulande aktuell zunehmend zu beobachten
Entwicklung steht im Widerspruch zu den Bemühur
spielen bis zu erheblichen Werberestriktionen reich
Krise jegliche Form der Werbung für Online-Glücks
werbung im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrage

Schlüsselwörter: Glücksspielbezogene Probleme,

„Laut verschiedenen verlässlichen Presse berichten kann eine deutliche Zunahme an Werbung für Online-Casinos beobachtet werden (z. B. Palm, 2020). Dem Marktanalyse-Unternehmen „Nielsen Media Research GmbH“ zufolge investierte zum Beispiel die Firma „Megapixel Entertainment“ für ihre Online-Automatenspiele unter „Hyperino“ und „Wunderino“ im April 2020 knapp 15 Mio. Euro (exkl. Rabatte) nur für TV-Werbung. Daneben stehen auch Art und Zuschnitt der Werbung, so der geradezu zynisch anmutende Slogan „Stay Safe – Bet at Home“, massiv in der Kritik (Eckstein & Strozyk, 2020).“

Bruttowerbe-Aufwendungen in 2020 in Deutschland insgesamt: 895 Mio. € (+ 24% von 2019 zu 2020)

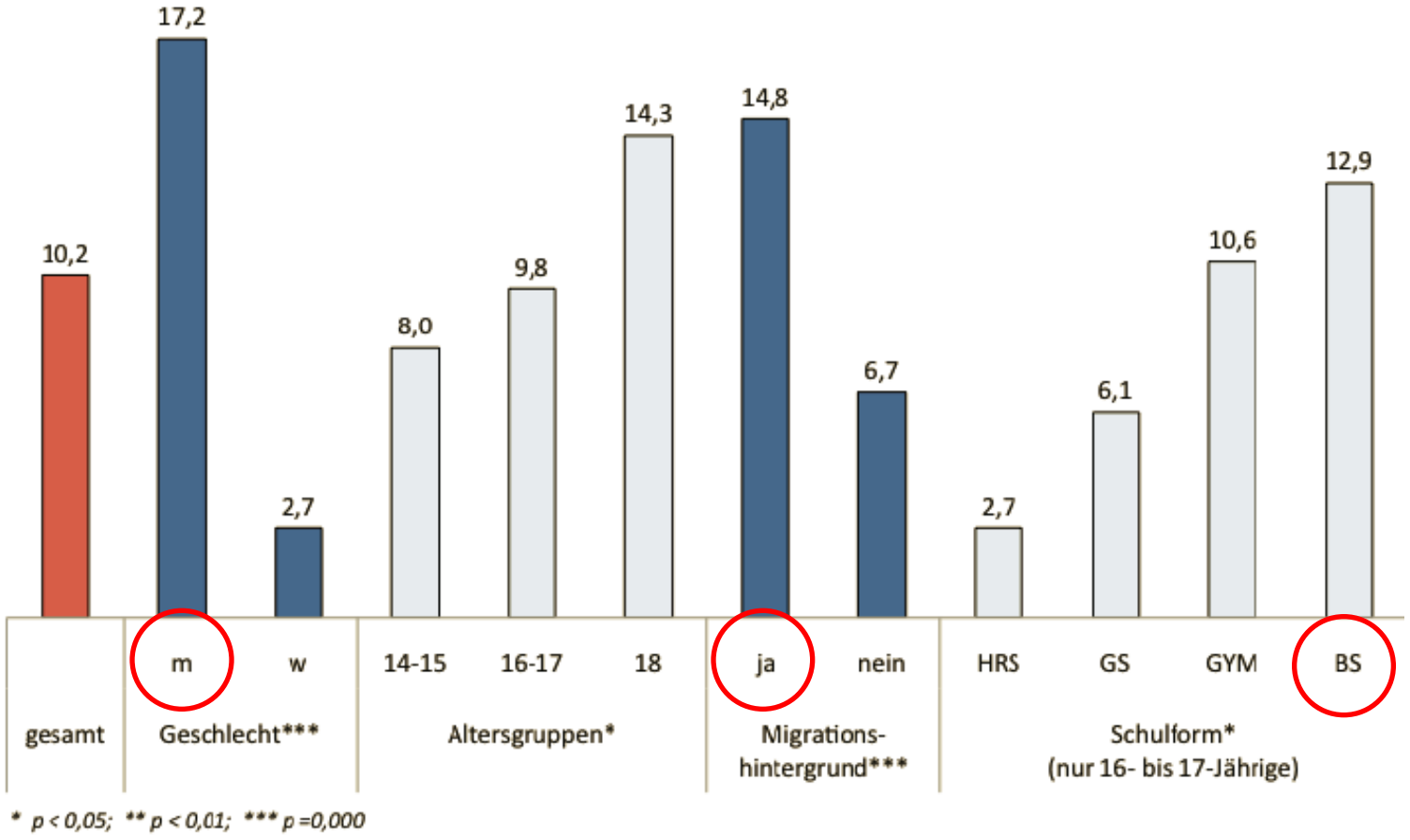
Glücksspielverhalten Jugendlicher in Deutschland (I)

	Hurrelmann et al. (2003) 5.009 Schüler (13-19 Jahre)	Müller et al. (2014) 5.976 Schüler (12-19 Jahre)
	12-Monats-Prävalenz (%)	
Kartenspiele um Geld	16,9	26,0
Rubbellose	15,9	20,5
ODDSET-Sportwette	11,6	13,1 (Sportwetten)
Geldspielautomaten	7,4	10,9
Würfelspiele um Geld	7,4	13,8
Geschicklichkeitsspiele um Geld	6,7	12,2
Lotto „6aus49“	6,1	9,4 (Lotto / Keno)
Insgesamt	**39,9%**	**43,7%**

Glücksspielverhalten Jugendlicher in Deutschland (II)

Baumgärtner (2009)

Regelmäßige Spieler:
Anteil der 14- bis 18-Jährigen in Hamburg 2009, die mehrmals im Monat mindestens eines oder mehrere Glücksspiele um Geld spielen
(Angaben in %)



* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p = 0,000$

Glücksspielverhalten Jugendlicher in Deutschland

	Hurrelmann et al. (2003)	Baum-gärtner (2009)	Duven et al. (2011)	Walther et al. (2012)	Ludwig et al. (2012)	Müller et al. (2014)	Rehbein et al. (2015)	Hayer (2018)	Stöver et al. (2014)
Stichprobe	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	1.132 Schüler (14-18 J					11.003 Schüler hre)	1.905 Schüler (6.-10. Klasse)	1.401 Jugendliche (14-17 Jahre)
Prävalenz Lebenszeit (%)	62,0							56,8 (offline) 15,8 (online)	---
Prävalenz 12 Monate (%)	39,9	20 (letzten 30 Tage)	41,2	33,4	44,3	43,7	23,1	38,5	40
Anteil Problem-spieler (%)	2,96 DSM-IV-MR-J	---	2,2 DSM-IV-MR-J	1,3 SOGS-RA	---	1,7 DSM-IV-MR-J	0,3 DSM-IV-MR-J	4,5% FGP-J	0,7 DSM-IV

Jugendliche gelten als besonders gefährdet, glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln

Exkurs: Neurowissenschaften

Das Gehirn entwickelt sich in Stadien von hinten nach vorne. Der letzte Teil des Gehirns, der sich ausbildet, ist der **präfrontale Kortex**. Es ist der Bereich, der für **höherrangige geistige Operationen** zuständig ist wie: Planung, Impulskontrolle, Abwägen von Konsequenzen, Motivation, Wertehaltungen, Entscheidungsbildung.

Exkurs: negative Folgen

http://www.regionews.at/newsdetail/Wiener_Kripo_klaerte_Raubserie_%E2%80%93_Motiv_Geldmangel_und_Spielsucht-44769

Wiener Kripo klärte Raubserie - Motiv: Geldmangel und Spielsucht

Insgesamt 16 Passanten wurden mit einem Messer bedroht - Vier Täter in Haft

1 Bilder

WIEN. Einen großen Erfolg können Beamte des Landeskriminalamtes Wien für sich verbuchen. Sie haben mehrere Straßenraubtaten und einen Tankstellenraub aufgeklärt.

Vier Personen im Alter von 17, 18, 19 und 21 Jahren wurden festgenommen.
Sie befinden sich zur Zeit in der Justizvollzugsanstalt Josefstadt in Untersuchungshaft.

Den Beschuldigten werden im Zeitraum vom 04.07.2012 bis 06.09.2012 acht Raubüberfälle auf offener Straße und ein Raubüberfall auf eine Tankstelle im 20. Bezirk zur Last gelegt. Insgesamt 16 Passanten wurden mit einem Messer bedroht und eingeschüchtert, dann wurden ihnen Mobiltelefone und Bargeldbestände abgenötigt. Manche ihrer Opfer attackierten die Beschuldigten mit Faustschlägen und Fußtritten. Zwei erlitten Verletzungen und mussten in einem Spital behandelt werden.

Am 07.07.2012 hat der 21-Jährige mit einer Pistole bewaffnet als Einzeltäter eine Tankstelle in der Adalbert Stifter Straße in Wien überfallen.

Die Beschuldigten waren größtenteils zu den von ihnen begangenen Straftaten geständig. Als Motiv nannten sie Geldmangel und Spielsucht.

Screening-Verfahren

19 Items u.a. mit folgenden Besonderheiten:

- *Entzugsähnliche Erscheinungen und Bail-Out fanden keine Berücksichtigung*
- *Neues Glücksspielmotiv: Wie oft hast du gespielt, weil du dringend Geld gebraucht hast?*
- *Differenzierte Erfassung des Chasing-Verhaltens („sofort“ vs. „an einem der nächsten Tage“)*
- *Subjektive Problemwahrnehmung (Wie oft hast du selbst das Gefühl gehabt, dass du zu viel spielst?)*

Konsummuster und Suchtgefahren im Jugendalter (I)

Ausgewählte Studienbefunde (Hayer, 2012)

Glücksspiele nehmen für einen Großteil der Jugendlichen eine ähnliche Funktion ein wie der Konsum von psychotropen Substanzen (**Ausprobieren** / **Herumexperimentieren**)

Ein **früher Erstkontakt** steht im Zusammenhang mit weiteren regelmäßigen Spielteilnahmen und erhöht das Risiko für einen nachfolgenden fehlangepassten Entwicklungsverlauf

Die Teilnahme an Glücksspielen führt bei einem Teil der Jugendlichen zu **psycho-sozialen** und zum Teil auch zu **finanziellen Belastungen**

Mögliche **Folgen** des problematischen Spielverhaltens sind zweckentfremdete Geldausgaben, Schwänzen der Schule, Diebstähle, Lügereien, Streitigkeiten mit Familienangehörigen, der Verkauf von eigenem Besitz oder das Leihen von Geld im Freundes- oder Bekanntenkreis

Konsummuster und Suchtgefahren im Jugendalter (II)

Ausgewählte Studienbefunde (Hayer, 2012)

Familiäre Bezüge spielen bei der initialen Entscheidung pro Glücksspiel eine wichtige Rolle (z.B. Kauf von Lottoscheinen / Rubbellosen durch die Eltern)

Je stärker die Einbindung in eine „glücksspielende“ **Peer-Gruppe**, desto eher werden die Gruppenaktivitäten als normativer Orientierungspunkt für das eigene Verhalten wahrgenommen (z.B. Pokerspielen im Freundeskreis)

Der Einfluss **massenmedialer Vermarkungsstrategien** dürfte das Interesse Jugendlicher für Glücksspiele im Sinne einer **Dosis-Wirkungs-Relation** prägen

Entwicklung von Krisen im Jugendalter

Biologische / genetische Entwicklungseinflüsse

Psychische Entwicklungseinflüsse

Soziale Entwicklungseinflüsse

Gesellschaftliche Entwicklungseinflüsse

Entwicklungsaufgaben

Psychische Struktur
Ressourcen + Defizite

Aktuelle Lebensereignisse

Funktionelles Verhalten
- Soziale Anerkennung
- Unabhängigkeit
- Prahlerei
- ...

KOMPLEMENTÄR ODER KOMPENSATORISCH?

Experimentieren

Temporäre Krise

Psychische Störung

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)	*Depressive Symptomatik*
	Hoher psychosozialer Belastungsgrad	*Suizidalität*
	Dysfunktionales Coping	
	Geringe Selbstwirksamkeit	
	Wahrgenommene Unreife	

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
Extraversion (↑)	Bestimmte Freizeitaktivitäten (z. B. Ausübung von Vereinssport, Abhängen)
Konformität (↓)	
Selbstdisziplin (↓)	

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

Exkurs: Glücksspiel und Sportvereine

Rehbein, Hayer, Baier & Mößle (2015)
Repräsentative Befragung von 11.003 Neuntklässlern in Niedersachsen

Prädiktoren einer regelmäßigen Spielteilnahme	Prädiktoren eines riskanten Spielverhaltens
Geschlecht (männlich)	Geschlecht (männlich)
Migrationshintergrund	Migrationshintergrund
Erhöhte Gewaltakzeptanz	Erhöhte Gewaltakzeptanz
Mitgliedschaft in Sportvereinen	**Mitgliedschaft in Sportvereinen**
Besuch von Kneipe/Disko/Kino/Veranstaltung	Gewalttäterschaft
Alkoholkonsum	Niedrige Schulform
Konsum harter Drogen	Mehrfachschwänzen
Opferschaft Cyberbullying	Geringer Zusammenhalt in Wohngebieten
Delinquenter Freundeskreis	

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
	Ungünstige/ineffektive Erziehungspraktiken

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	
Peer-Devianz	Schulabsentismus	
Kaum Akzeptanz unter Gleichaltrigen	Geringe schulische Bindung	
Geringe Anzahl an engen Freundschaften	*Lernstörungen*	
Außenseiterstatus		
Anfälligkeit für Gruppendruck		

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

Glücksspielbezogene Risikofaktoren

Hayer (2012)

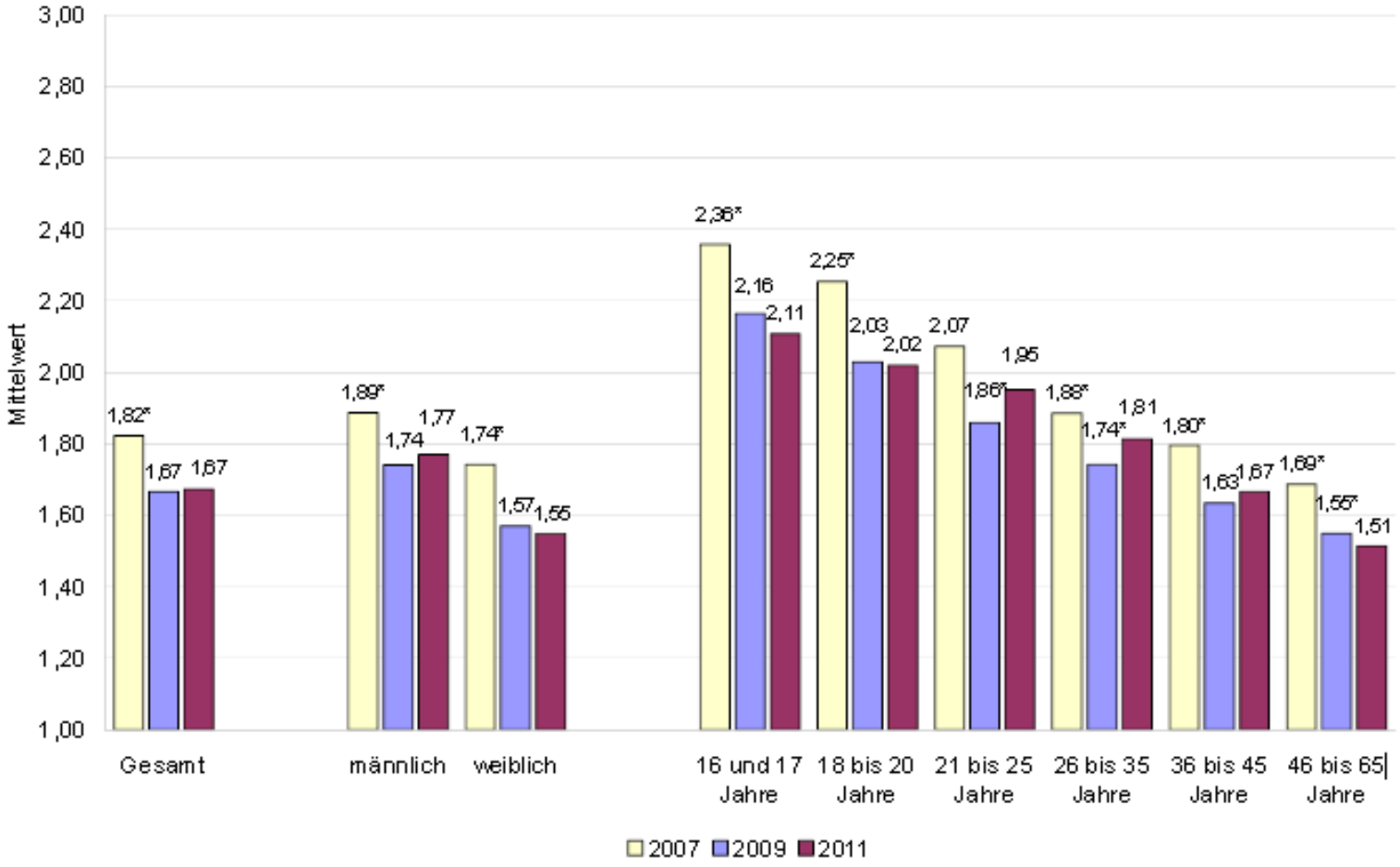
Glücksspielspezifische Erlebnis- und Verarbeitungsmuster	Veranstaltungsmerkmale	Spielerkarriere
Glücksspielbefürwortende Einstellungen	*Verfügbarkeit*	*Frühes Einstiegsalter*
Positive Erwartungen	*Glücksspielsendungen im TV*	*Erinnerung an großen Gewinn zu Beginn der Spielerkarriere*
Spezifische Teilnahmemotive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

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

Exkurs: Kognitive Vulnerabilität junger Menschen

BZgA (2012, S. 93)

Abbildung 9: Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) bei 16- bis 65-Jährigen Glücksspieler/-innen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009 und 2011



Trend 1: Glücksspiel im Internet

Hayer et al. (2005); Meyer & Hayer (2008)

Verfügbarkeit (24/7)

Demo-Seiten

Ereignisdichte

Senkung der Hemmschwellen

Extensive Vermarktung

Anonymität

Realitätsflucht

Breite Angebots-palette

Bargeldloser Zahlungsverkehr

Benutzer-freundlichkeit

Trend 2: Simuliertes Glücksspiel (SG)

DoubleDown Casino - Free Slots — Jetzt spielen
★★★★☆ Spiele · Spielautomatenspiele
DoubleDown ist das einzige Online-Casino wo man Spiele aus e...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer

Caesars Casino — Jetzt spielen
★★★★☆ Spiele · Spielautomatenspiele
Das weltweit bekannteste Casino bringt Vegas zu Dir! Mach mit, g...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer

GSN Casino — Jetzt spielen
★★★★☆ Spiele · Spielautomatenspiele
GSN Casino is the world's best casino app! From Wheel of Fortu...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer

DoubleU Casino — Jetzt spielen
★★★★½ Spiele · Spielautomatenspiele
Come join your friends in DoubleU! Enjoy the world's most creativ...
Spiele · Spielautomatenspiele
1.000.000 monatlich aktive Nutzer

CasinoStar - Free Slots — Jetzt spielen
★★★★☆ Spiele · Spielautomatenspiele
Explore the world of CasinoStar with perfect casino rules: Slots,Te...
Spiele · Spielautomatenspiele
500.000 monatlich aktive Nutzer

Texas HoldEm Poker — Jetzt spielen
★★★★½ Spiele · Poker & Tischspiel
Spiele Zynga Poker – das größte Texas HoldEm Pokerspiel der ...
Spiele · Poker & Tischspiel
5.000.000 monatlich aktive Nutzer

Poker Deutschland — Jetzt spielen
★★★★☆ Spiele · Poker & Tischspiel
Das bekannteste Texas Hold'em Poker Spiel ab sofort auf Faceb...
Spiele · Poker & Tischspiel
10.000 monatlich aktive Nutzer

Poker Texas Boyaa — Jetzt spielen
★★★★☆ Spiele · Poker & Tischspiel
Poker texas dalam bahasa Indonesia. Downloadnya gratis, cara ...
Spiele · Poker & Tischspiel
500.000 monatlich aktive Nutzer

WSOP – Texas Holdem Poker — Jetzt spielen
★★★★½ Spiele · Poker & Tischspiel
WSOP bietet einfach ALLES. Nimm Platz und versuch dein Glück ...
Spiele · Poker & Tischspiel
1.000.000 monatlich aktive Nutzer

DH Texas Poker — Jetzt spielen
★★★★½ Spiele · Poker & Tischspiel
The #1 user experience Texas Hold'em Poker on Android/IOS!
Spiele · Poker & Tischspiel
100.000 monatlich aktive Nutzer

Forschungsprojekt SG

Entwicklungsverläufe im 1 Jahres-Längsschnitt (M = 13,6 Jahre; Hayer et al., 2018)

Teilnahme am echten Glücksspiel				männlich	Migrations-hintergrund	Teilnahme am simulierten Glücksspiel (T0)	Alter in Jahren
T0 2015	T1 2016	Subgruppe	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	M (SD)
nein	nein	konstant abstinent	391 (33,19)	156 (39,90)	41 (10,49)	132 (33,76)	13,83 (1,29)
nein	ja	eingestiegen	140 (11,88)	68 (48,57)	18 (12,86)	70 (50,00)	13,54 (1,46)
			531 (45,08)	224 (42,18)	59 (11,11)	202 (38,04)	13,42 (1,34)
ja	nein	ausgestiegen	321 (27,25)				
ja	ja	konstant teilnehmend	326 (27,67)				
		Gesamtstichprobe	1.178 (100)				

Prädiktor 1
Ausgeprägte Werbeexposition

Prädiktor 2
Teilnahme an simulierten Glücksspielen in sozialen Netzwerken von zu Hause

Trend 3: Influencer (YouTube) (I)

Influencer (YouTube) (II)

https://uebermedien.de/32597/youtuber-zeigt-kindern-wie-man-mit-gluecksspiel-reich-wird

ÜBER MEDIEN

START ÜBER UNS ABO ARCHIV SUCHE ...

VOLKSPARTEI HYPERLOOP BJÖRN HÖCKE CUMEXFILES

ROBIN BLASE

ONLINE-CASINO AUF TWITCH

Youtuber zeigt Kindern, wie man mit Glücksspiel reich wird

31. OKTOBER 2018

Fragt man einen durchschnittlichen, zehnjährigen Jungen, was er am liebsten in seiner Freizeit macht, bekommt man derzeit vermutlich folgende Antwort: „Fortnite" spielen, das aktuell beliebteste Videospiel, auch auf der Streaming-Plattform Twitch.tv, wo Gamer live zocken und ihnen weltweit Millionen von Menschen zusehen. Der Streamer Ninja, der dank „Fortnite" zum Star wurde, brach im April den Zuschauer-Rekord: Seinen Stream guckten gleichzeitig mehr als 667.000 Menschen – viele davon Kinder.

Der Youtuber MontanaBlack (SCREENSHOT: YOUTUBE.COM/MONTANABLACK)

Influencer (YouTube) (III)

https://www.youtube.com/watch?v=vlOHZqS5iss

Exkurs: Influencer (Rap)

https://www.youtube.com/watch?v=eQHbeK-THs8&fbclid=IwAR3W-576gkG3VqC0mwdQxWmod3j1wf1LKjZcX2QMdUhHPFypahjtk9ijO-0

Trend 4: Neue Geschäftsbeziehungen

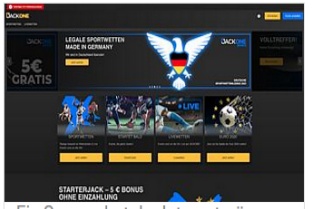
Tipico sponsert ARD-Sportschau

Der Sportwetten-Anbieter Tipico wird künftig für sein Angebot in der ARD-Sportschau werben.

14.06.2021

ProSiebenSat1 Mediengruppe und Betsson betreten mit JackOne Sportwetten den deutschen Markt

Mit JackOne Sportwetten betritt ein neuer (Online-)Wettanbieter den deutschen Markt. Die ProSiebenSat1 Mediengruppe und der schwedische Buchmacher Betsson haben eine Kooperation geschlossen. Dies geht aus einer Betsson-Pressemeldung hervor.



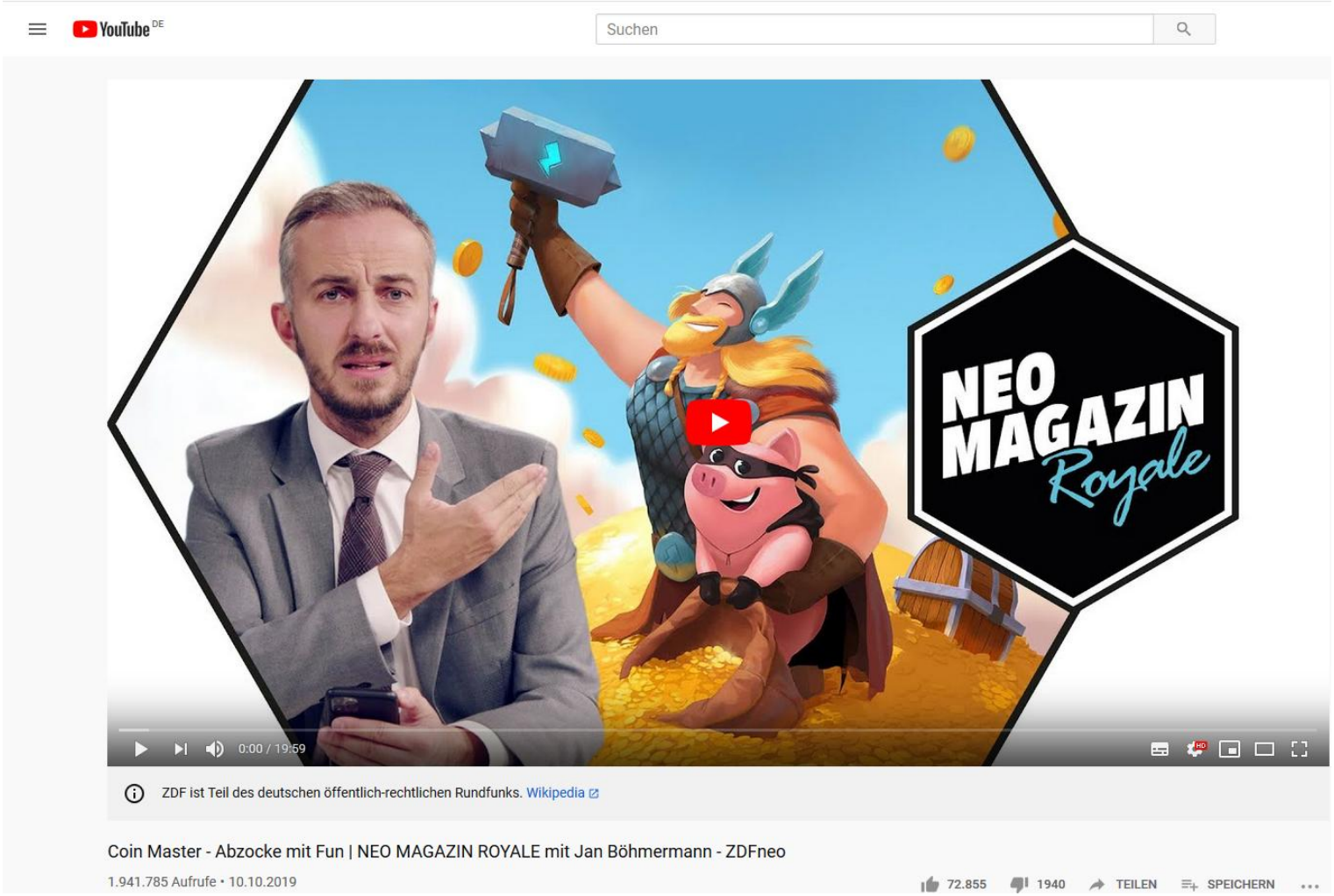
Ein Screenshot der Internetpräsenz von JackOne Sportwetten.

Erste Sponsoring-Deals sind bereits unter Dach und Fach, wie zum Beispiel mit dem FSV Frankfurt und Carl Zeiss Jena.

Die Zusammenarbeit erinnert an die Ende 2020 geschlossene Kooperation zwischen dem Axel Springer Verlag und dem Wettanbieter BetVictor, die mit Marken wie „BildBet“ um deutsche Kunden werben.

… ein Gegenpol mit Breitenwirkung …

https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ



Primärpräventive Handlungsansätze

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

Nationale Aktivitäten im Überblick

Hayer (2017)

Jugendbezogene Maßnahmen zur Prävention der Glücksspielsucht		
Methode	**Treffer**	**Beispiele**
Unterrichts- bzw. Lernmodule	11	Stationenparcours
Game-based Learning	3	Wenn-Ich-Karten
Theaterstücke	3	Zocker
Medienbasierte Prävention	12	Spielfieber

Zusammenfassung

Spiele (playing) und Glücksspiele (gambling) stellen unterschiedliche Erlebniskategorien dar und sind definitorisch voneinander abzugrenzen!

Bestimmte Glücksspiele (v.a. Geldspielautomaten, Sportwetten, Poker, Online-Glücksspiel) üben für Jugendliche einen relativ hohen Spielanreiz aus!

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

Zukünftig dürften erste Berührungspunkte mit Glücksspielen (passiv sowie aktiv) vermehrt online erfolgen (inkl. Werbeexposition)!

Das Profil eines jugendlichen Problemspielers ist weitgehend bekannt, passgenaue Angebote der Prävention könn(t)en entsprechend umgesetzt werden!

Zur Vertiefung

… oder auf einen Klick …

GLÜXXIT NRW

GLÜXXBOX STANDORTE QUIZ-EVENT UNTERRICHTSMATERIAL GIVE AWAYS KONTAKT

www.kohle-weg.de

GLÜXXIT NRW

Sucht hat immer eine Geschichte

Wer nicht zockt gewinnt!

EIN PRÄVENTIONSPROJEKT ZUM THEMA GLÜCKSSPIELSUCHT FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER VON BERUFSKOLLEGS

UNSER ANGEBOT

Fortbildung MOGL

MOGL - Motivierende Gesprächsführung bei problematischem Glücksspielen im

Zeit zur Diskussion!

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Grazerstr. 2
28359 Bremen
Tel. 0421/218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: http://www.tobha.de