

# Jugendliche und Glücksspiele:

## Spielanreize, Spielrisiken, Spielexzesse

**Dr. phil. Tobias Hayer**  
**Universität Bremen**  
**Institut für Public Health und Pflegeforschung**  
**Abteilung für Gesundheit und Gesellschaft**  
**Leitung der Arbeitseinheit Glücksspielforschung**

**32. Deutscher Jugendgerichtstag „Recht auf Jugend – 100 Jahre Jugendgerichtsgesetz“**  
**Berlin, 17. September 2023**



# Fahrplan (60 + 15)

**Glücksspiele im Überblick: Markt, Möglichkeiten, Trends**

**Glücksspielsucht: Grundlagen**

**Glücksspielprobleme im Jugendalter: Risikofaktoren und Folgen**

**Gaming, Gambling und Co.: Schnittstellenphänomene**

**Zur Prävention bzw. Intervention: Möglichkeiten und Grenzen**

# Begriffsabgrenzung



**spielen**

**„glücksspielen“**

**gaming**

**playing**

**gambling**

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

**primärer Spielanreiz: Geldgewinne**

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

**demeritorisches Gut**

**ubiquitär, zweckfrei, Als-ob-Realität**

**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
- ...

## Geldgewinnsspiele mit Glücksspielelementen

- TV-Geldgewinnsspiele
- Simuliertes Glücksspiel im Internet (z.B. Loot Boxen)
- Börsenspekulationen
- ...

## Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn

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

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

# Umsätze in Mio. Euro: Legaler Glücksspielmarkt 2021

Meyer (2023, korrigiert)



Glücksspiel (Auszahlungsquote in %)	2020	2021	Veränderung
<b>Spielbank (91)</b> - Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	6.293	5.615	-10,8%
<b>Spielhalle / Gaststätte (77,1)</b> - Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit	<b>17.904</b>	<b>10.480</b>	-41,4%
<b>Sportwetten (93)</b>	<b>4.457</b>	<b>18.257</b>	(---)
<b>Deutscher Lotto- und Totoblock (42,7-66,7)</b> - Lotterien, Sportwetten etc.	7.915	7.894	-0,3%
<b>Klassenlotterien (≈ 50)</b> - Nordwestdeutsche - Süddeutsche	128 185	132 182	+2,7% -1,2%
<b>Fernsehlottorien (30)</b> - ARD Fernsehlotterie - ZDF Aktion Mensch	188 524	209 586	+11,1% +11,7%
<b>Sparkasse / Bank (55)</b> - PS Sparen - Gewinnsparen	285 294	289 301	+1,3% +2,4%
<b>Pferdewetten (85)</b> - Rennvereine/Totalisator, Buchmacher	40	37	-6,3%
<b>Postcode Lotterie (50)</b>	112	162	+44,8%
<b>GESAMTUMSATZ</b>	<b>38.325</b>	<b>44.145</b>	<b>+15,2%</b>



# Öffentliche Einnahmen in Mrd. Euro

Jahresreport 2021 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2022; S. 11)

[https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahresreport\\_2021\\_0.pdf](https://innen.hessen.de/sites/innen.hessen.de/files/2022-12/jahresreport_2021_0.pdf)

Der deutsche Glücksspielmarkt - Erlaubter Markt 2021															
Geldbeträge in Mio. Euro															
01.01 - 31.12															
Zeitraum	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 Soziallotterien (SozialLot)	30 Lotterieträger	33 Rennvereine mit Totalisator, 35 Buchmacher	32 Sportwettveranstalter (SportwettV)			
Vertrieb	stationär	71 Spielbanken (davon 20 Automaten-dependancen)		rd. 8.500 Spielhallen	rd. 30.000 - 40.000 Gaststätten		20.972 Annahmestellen		52 Lottereeinnahmen (LE)	Telefon, Post, Banken & Sparkassen u.ä.	Volks-, Raiffeisen- & Sparda-Banken bzw. Sparkassen	33 Rennbahnen, 185 Örtlichkeiten	rd. 1.150 Wettvermittlungsstellen <sup>1/</sup> 13.292 Oddset-Annahmestellen		
	online	-		verboten		16 LLG	9 Gew. SpV	8 LLG	4 LE	5 SozialLot	1 Gew.SpV	22 Lotterieträger	2 Rennvereine	4 Buchmacher	28 SportwettV
Angebot	rd. 440 Spieltische	rd. 8.400 Glücksspielautomaten	rd. 140.000 GSG	rd. 70.000 GSG	rd. 210.000 GSG		LOTTO 6aus49, Eurojackpot, Zusatzlotterien, GlücksSpirale KENO, Bingo!, Rubbellose etc.	Fußball-TOTO	NKL, SKL	Diverse Gewinnlose	Gewinn- & PS-Sparen	Diverse Pferdewettarten	Sportwetten zu Festquoten		
Bruttospiel-erträge (BSE)	gesamt	61	444	2.400		4.003		20	183	674	272	42	1.278	9.379	
		505				4.023									
	davon online	-		-		503	306	2,5	2,6	258	16	0,8	8	16	410
						811				274		24			
Totalisatorsteuer													4,7	4,7	
Buchmachersteuer													0,4	0,4	
Sportwettensteuer <sup>2</sup>							2,4						432	434	
Lotteriesteuer							1.356		52	163	99			1.670	
Vergnügungssteuer			412										412		
Umsatzsteuer	81		194										275		
Spielbankabgabe	145														
Sonstige Abgaben					1.755				-	356	148			2.405	
Steuern/Abgaben, Gesamt	226		606		3.114		52		519	247	5,1	432	<b>5.201</b>		

**Zum Vergleich: In 2021 lagen die Alkoholsteuern bei 3,031 Mrd. Euro**

# Digital Natives – Genereller Trend



**Erste Kontakte mit echten Glücksspielen, glücksspielähnlichen Produkten oder entsprechender Werbung erfolgt bei den jüngeren Alterskohorten zunehmend im Internet**

# 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/Gluecksspiel-Survey\\_2021.pdf](https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/03/Gluecksspiel-Survey_2021.pdf)

Table 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 (HB: 10.600)

→ 5,7% riskant spielend ≈ 3,25 Millionen Personen (HB: 26.200)



# 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 ...*



# Exkurs: Problemprävalenz unter Inhaftierten (HH)

Zurhold et al. (2014)

J Gambl Stud (2014) 30:309–319  
DOI 10.1007/s10899-013-9361-1

ORIGINAL PAPER

## Prevalence of Problem Gambling Among the Prison Population in Hamburg, Germany

Heike Zurhold · Uwe Verthein · Jens Kalke

Published online: 20 January 2013  
© Springer Science+Business Media New York 2013

**Abstract** Despite the increasing research in gambling, the prevalence of problem gambling in the criminal justice population is rarely investigated, especially in Europe. Given the lack in knowledge the Hamburg study aimed at identifying the prevalence of problem gambling in the whole regional prison population. For this purpose two major approaches were used: a 10 months long-term screening of pre-trial detainees at prison entry through the Lie/Bet Questionnaire, and full-scale survey of inmate personnel records of prisoners being in prison on a defined reporting date. Based on 792 valid screening files 6.6 % of the pre-trial detainees were positive on the Lie/Bet Questionnaire, and these problem gamblers were male only. Among the 1,236 inmate personnel records reviewed in 7.3 % the records indicated problem gambling (90 prisoners). This indication was found in 7.5 % males and 3.6 % females. For almost half of the prisoners with problem gambling their prison sentence was related to their gambling behavior (46.7 %). These results are representative for the regional prison population, and the first of its kind in Europe.

**Screening von 792 Inhaftierten:  
6,6% mit Verdacht auf eine  
Glücksspielproblematik  
(ausschließlich Männer)**

**Analyse von Personalakten:  
7,3% mit Verdacht auf eine  
Glücksspielproblematik**

**Bei fast der Hälfte:  
Zusammenhang zwischen  
Gefängnisaufenthalt und  
Glücksspielproblematik**



# 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)





# Werbung (II)



**tipico**



**„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)





# Inhalte von Sportwetten-Werbung

**Übermäßige Betonung der „Skill-Perspektive“**

**Präsentation von Sportwetten als risikoarm bzw. ungefährlich**

**Assoziative Nähe zur Welt des Sports: „gesundheitsförderlich“, „harmlos“, „leistungsorientiert“, „durch Übung beherrschbar“**

**Lifestyle, sozial konnotierte Narrative, Nutzung von prominenten Profisportlern, Geldgewinn etc.**

# Effekte von Glücksspiel-Werbung



**Gewinnen von Neukunden und Binden von Vielspielern**

**Formen von Einstellungsmustern, Verhaltensintentionen und (impulsiven) Konsumententscheidungen**

**Normalisierende Produktdarstellung  
(auch: Glorifizierung bzw. Verharmlosung)**

**Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen**

**Auslösen von Spielbedürfnissen bei Minderjährigen**

**Erhöhung der Rückfallgefährdung bei glücksspielsüchtigen  
Personen**



# 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)
<b>Insgesamt</b>	<b>39,9%</b>	<b>43,7%</b>

# Glücksspielverhalten Jugendlicher in Deutschland (II)

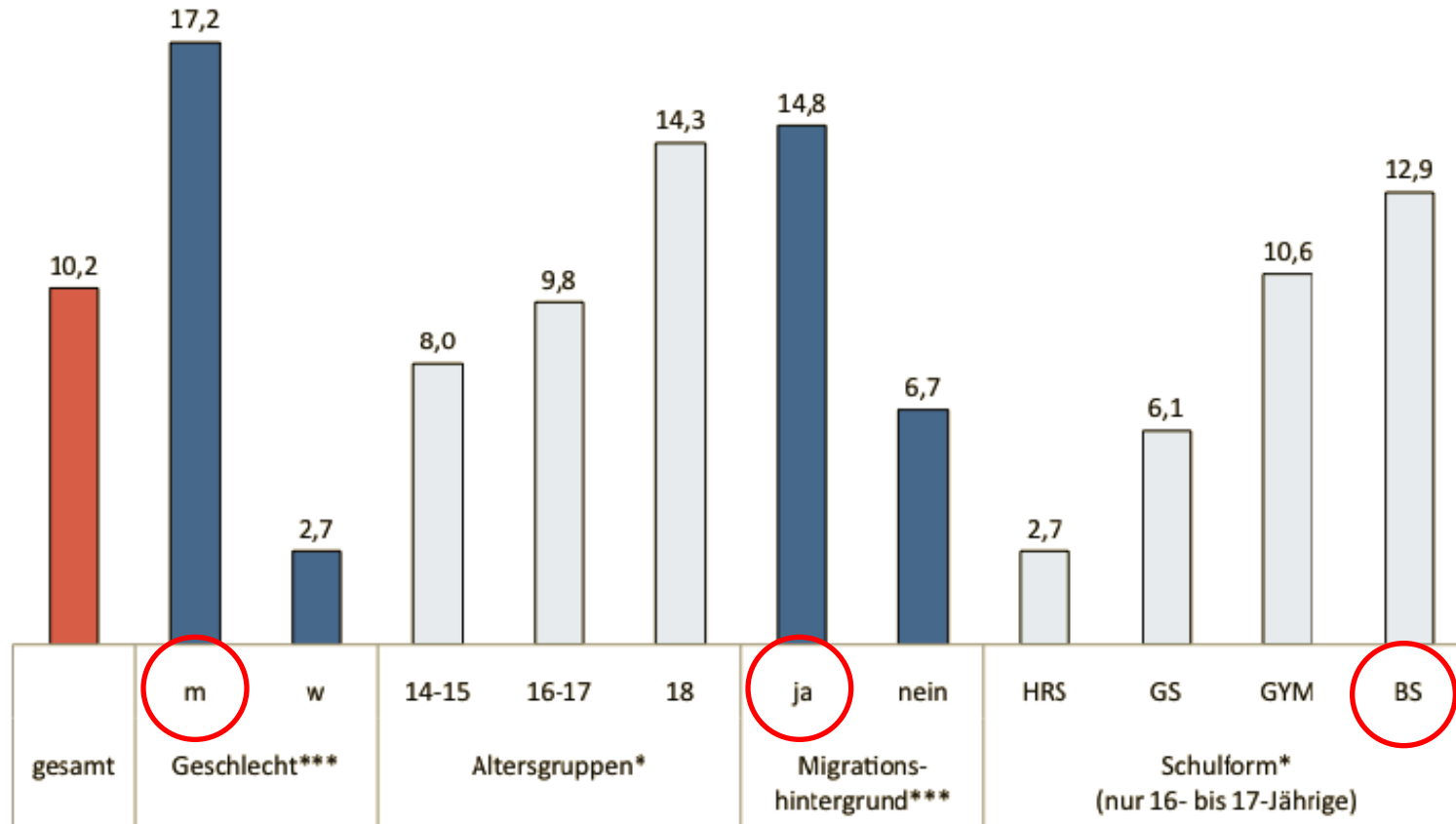
Baumgärtner (2009)



## 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 (III)

Baumgärtner & Hiller (2022, S. 42)

Online-gestützte Schüler\*innenbefragung: Jugendliche (14-17 Jahre) in Hamburg (N = 1.920) und Bremen (N = 1.977)

Übersicht 21 Die Verbreitung der jugendlichen Teilnahme an Glücksspielen um Geld 2021

	gesamt	Geschlecht		Alter	
		männlich	weiblich	14 - 15 Jahre	16 - 17 Jahre
<b>30-Tage-Prävalenz</b>					
gesamt	16,8	21,6	11,6*	16,9	16,6
HH	16,7	21,7	11,3	16,9	16,5
HB	16,4	20,5	12,0	17,0	15,9
BHV	18,2	24,6	11,6	16,9	19,7
<b>mehrmals monatliche Teilnahme</b>					
gesamt	4,7	7,1	2,2*	3,7	5,8*
HH	4,4	6,8	1,9	4,3	4,5
HB	4,8	7,0	2,4	2,9	6,7
BHV	5,7	8,6	2,6	3,3	7,7^

\* Geschlechts- bzw. Altersgruppenunterschied signifikant mit  $p \leq 0,05$

^ Unterschied zur Referenzregion Hamburg signifikant mit  $p \leq 0,05$

Am beliebtesten: Rubbellose, Poker, Zahlenlotto, Sportwetten

# Glücksspielverhalten Jugendlicher in Deutschland



**Jugendliche gelten als besonders gefährdet, glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln**

	Hurrelmann et al. (2003)	Baumgärtner (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)
<b>Stichprobe</b>	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	1.132 Schüler (14-18 Jahre)					11.003 Schüler (14-17 Jahre)	1.905 Schüler (6.-10. Klasse)	1.401 Jugendliche (14-17 Jahre)
<b>Prävalenz Lebenszeit (%)</b>	62,0							56,8 (offline) 15,8 (online)	---
<b>Prävalenz 12 Monate (%)</b>	39,9	20 (letzten 30 Tage)	41,2	33,4	44,3	43,7	23,1	38,5	40
<b>Anteil Problem-spieler (%)</b>	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



# Exkurs: negative Folgen



[http://www.regionews.at/newsdetail/Wiener\\_Kripo\\_klaerte\\_Raubserie\\_%E2%80%93\\_Motiv\\_Geldmangel\\_und\\_Spielsucht-44769](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



**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.

1 Bilder

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 – FGP-J (I)



Manual

## FGP-J

Fragebogen zu Glücksspielbezogenen  
Problemen im Jugendalter



Tobias Hayer  
Gerhard Meyer  
Franz Petermann

### 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?)*

 hogrefe

# Screening – FGP-J (II)



Bei den folgenden Fragen geht es um deine persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse mit Glücksspielen, es gibt also keine richtigen oder falschen Antworten. Dabei bezieht sich das Verb „spielen“ immer auf die Teilnahme am Glücksspiel. Zu jeder Frage sind vier Antwortmöglichkeiten vorgegeben. Bitte beantworte jede Frage und kreuze immer jeweils nur eine Antwortmöglichkeit an. Beachte, dass sich alle Fragen auf die letzten 6 Monate beziehen.

In den letzten 6 Monaten:

	<i>nie</i>	<i>manchmal</i>	<i>oft</i>	<i>sehr oft</i>
1 Wie oft hast du daran gedacht zu spielen? .....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 Wie oft hast du gewonnenes Geld sofort wieder eingesetzt? .....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 Wie oft hast du versucht, verspieltes Geld sofort wieder zurückzugewinnen? .....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 Wie oft hast du Freizeitaktivitäten (wie z.B. Sport, Musik) ausfallen lassen, um zu spielen? .....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 Wie oft hat dich jemand darauf angesprochen, dass du zu viel spielst? .....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# 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 Vermarktungsstrategien** dürfte das Interesse Jugendlicher für Glücksspiele im Sinne einer **Dosis-Wirkungs-Relation** prägen

# 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



# Glücksspielprobleme und delinquentes Verhalten

Kryszajtys et al. (2018)

**Scoping Review: Identifikation von insgesamt 9 Primärstudien mit Jugendlichen unter 19 Jahren**

**Zusammenhang mit gewalttätiger Delinquenz:**

**Körperverletzung, Brandstiftung, Bandenkampf, Tragen einer Waffe, Schlägerei, Gewalt in der Partnerschaft/unter Peers**

**Zusammenhang mit nicht-gewalttätiger Delinquenz:**

**Diebstahl (innerhalb oder außerhalb der Familie), Vandalismus, Verkauf von illegalen Drogen, Speeding**





# Umgebungsbezogene Risikofaktoren (I)

Hayer (2012)

Familienstruktur	Elterliches (Erziehungs-)Verhalten
Niedriger sozioökonomischer Status	Elterliche Sucht-/Glücksspielproblematik (gilt auch für Geschwister)
Nicht-traditionelle Familienbezüge	Glückspieltolerante 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		

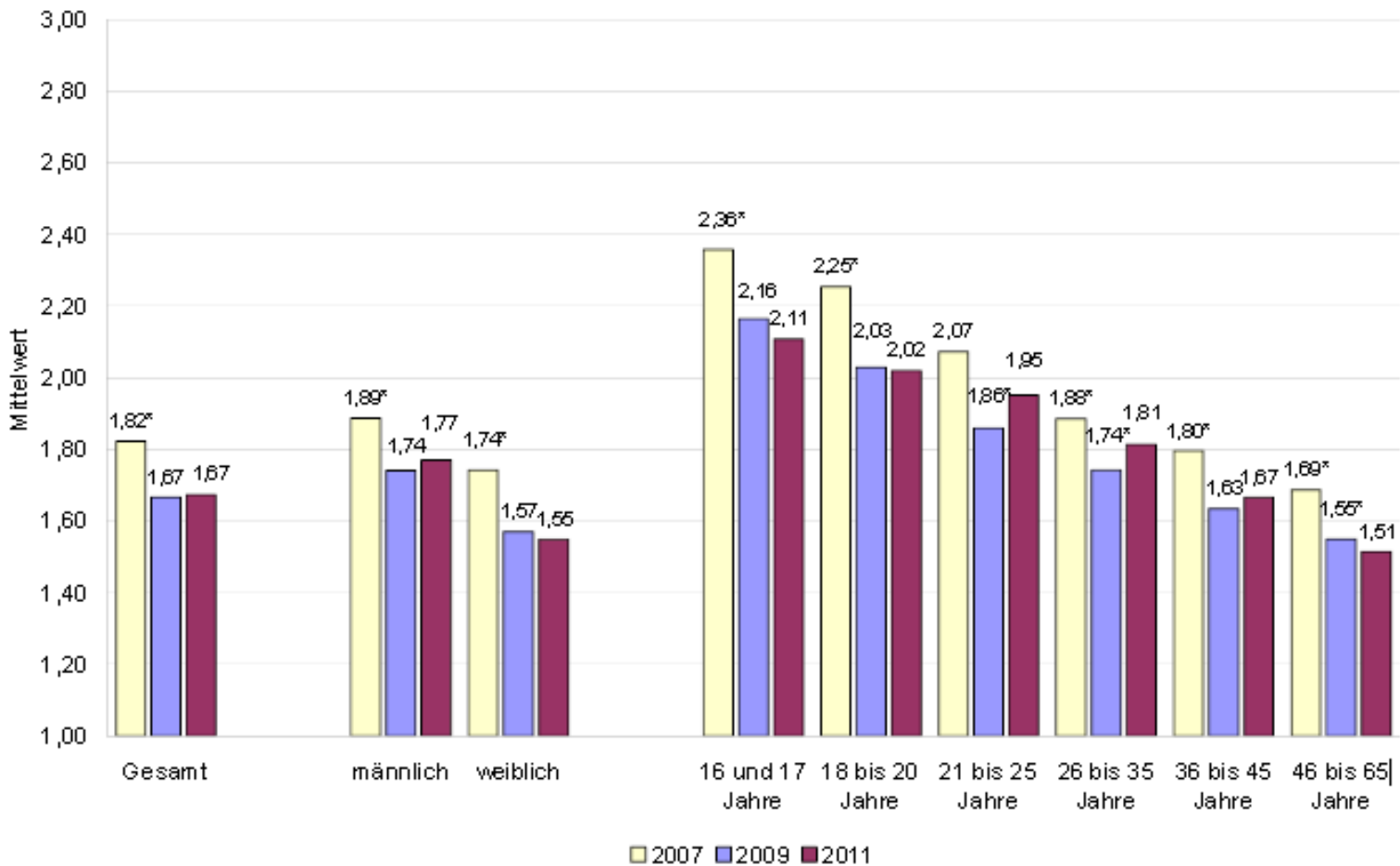
Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden



# 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





# Glücksspielstaatsvertrag 2021 – Der Rahmen

**Wesentliche Neuerung:  
Legalisierung aller möglichen Formen des Online-Glücksspiels**

**Einführung eines Multi-Lizenzmodells im Online-Segment =  
Schaffen einer Wettbewerbs- bzw. Konkurrenzsituation**

**Zunahme an legalen Spielanreizen und Suchtgefahren  
(Stichwort „Verfügbarkeit“)**

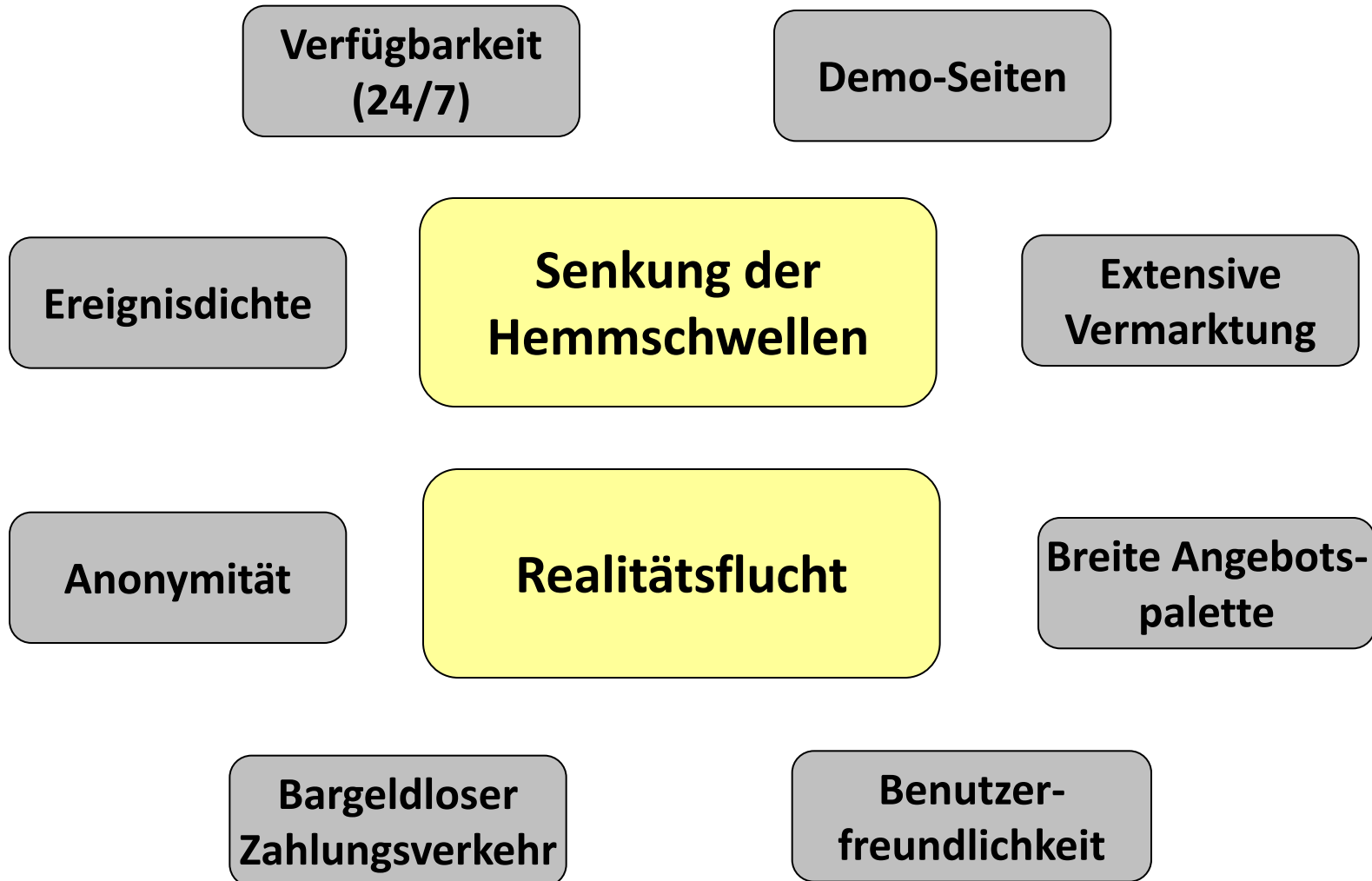
**Implementierung von bestimmten Spielerschutzmaßnahmen  
(Spielersperre, Einzahlungslimit, Früherkennung) zur  
Abpufferung der risikoerhöhenden Effekte**

**Einrichtung einer bundesweit zuständige Aufsichts- und  
Kontrollbehörde mit Sitz in Sachsen-Anhalt**

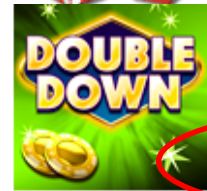


# Trend 1: Glücksspiel im Internet

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



# Trend 2: Schnittstellenphänomene – Gam(bl)ing



## 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



## Texas HoldEm Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Spiele Zynga Poker – das größte Texas HoldEm Pokerspiel der ...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
5.000.000 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



## 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



## 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



## Poker Texas Boyaa

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Poker texas dalam bahasa Indonesia. Downloadnya gratis, cara ...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
500.000 monatlich aktive Nutzer



## DoubleU Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Come join your friends in DoubleU! Enjoy the world's most creativ...  
Spiele · Spielautomatenspiele  
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



## WSOP – Texas Holdem Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

WSOP bietet einfach ALLES. Nimm Platz und versuch dein Glück ...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
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



## DH Texas Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

The #1 user experience Texas Hold'em Poker on Android/iOS!  
Spiele · Poker & Tischspiel  
100.000 monatlich aktive Nutzer

# Gaming-Elemente beim Glücksspiel



## Skills-based video game playing, gambling coming to Vegas casinos

"You can imagine...popular video games making their way into the casino floors."

by David Kravets - May 30, 2015 4:00pm CEST

Share Tweet 90



**Erhöhung der Ausschüttungsquoten über Einbindung von Skill-Elementen (z.B. von 88% auf 98%)**

Banks of one-armed bandits like these to be replaced with skills-based, video-game-like gambling machines.





# Glücksspiel-Elemente beim Gaming

**Loot Box („Überraschungskiste“) =  
virtuelle Kiste, die verschiedene Items enthält**

**Items verschaffen Vorteile im Spiel, haben einen ideellen bzw.  
kosmetischen Wert („In-Game Items“)**

**Erwerb über Mikrotransaktionen (z. T. indirekt über virtuelle  
Währungen), der Inhalt ist vor dem Kauf jedoch nicht bekannt**



# Wetten auf E-Gaming-Ereignisse

<https://www.hochgepokert.com/2020/04/21/sportwetten-einnahmen-im-esport-bereich-steigen-2020-auf-14-milliarden>

## Sportwetten Einnahmen im Esport-Bereich steigen 2020 auf \$14 Milliarden

Von Juergen Bachmann - 21. April 2020

0



Unter den gegebenen Voraussetzungen weltweit ist es keine große Überraschung, dass sich laut neuesten Untersuchungen der Wettumsatz rund um Esport in diesem Jahr voraussichtlich auf \$14 Milliarden verdoppeln wird.

# Demo- bzw. Trainingsseiten



The screenshot shows the homepage of the online casino 'Jackpot.de'. At the top left, there is a badge that reads 'DEUTSCHLANDS BESTES GRATIS-CASINO' with a trophy icon. The main logo 'Jackpot.de' is centered at the top. On the right, there is a navigation area with the text 'Schon mal gespielt?' and a green 'LOGIN' button next to a Facebook icon. The central focus is a purple box titled 'DEIN GRATIS CASINO' with the instruction 'Wähle deinen Spielernamen' and a text input field labeled 'Spielername'. Below this, four game thumbnails are displayed: 'BAKER'S Detective' featuring a detective character, 'SECRET OF AMUN' with an Egyptian theme, 'TREASURE TALES' with a pirate character, and 'PICK A PINATA' with a colorful pinata. On the left side, there is a teal house icon with the text 'BLEIB ZUHAUSE' and a message about helping to stop the Corona virus, along with the hashtag '#playaparttogether'.



# Demoseiten und Auszahlungsquoten

## Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period

Serge Sévigny \*, Martin Cloutier, Marie-France Pelletier,  
Robert Ladouceur

*School of Psychology, Laval University, Que., Canada G1K 7P4*

Available online 16 March 2004

---

### Abstract

For many gamblers, internet gambling may be an attractive new activity. Knowing that internet gambling follows no specific regulations, it was hypothesized that some sites would use questionable strategies in order to grab any interested potential player surfing the net. This study addressed two research questions: (1) Do some internet casino sites provide inflated payout rates when gamblers play on the slot machine demo games? (2) Will these sites keep the same rates when gamblers play for real money? Results show that 45 (39%) of the 117 visited sites provided inflated payout rates (over 100%) in the demo session. But these unrealistic high rates were not maintained when playing for real money. In addition, some sites used marketing strategies reinforcing false beliefs about the notion of chance and randomness. These findings are discussed in the context of responsible gambling policies.

© 2004 Elsevier Ltd. All rights reserved.



# Simuliertes Glücksspiel – Begriffsdefinition

Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M. & Hayer, T. (2015)

## Simuliertes Glücksspiel im Internet („Glücksspiel-Surrogate“):

digitale interaktive Glücksspielaktivität, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch mit klassischen Glücksspielformaten ist

## Hierunter fallen im Wesentlichen:

- (1) entsprechende **Spielangebote in sozialen Netzwerken**
- (2) **Demoversionen** kommerzieller Internet-Glücksspielangebote
- (3) **simulierte Glücksspiele** im Zuge von **Videospielen (z. B. Loot Boxes)**



# Forschungsprojekt „Social Gambling“ (I)

Eckpfeiler

## Gegenstand

Social Gambling im Jugendalter: Nutzungsmuster und Risiken

## Ausgangsbasis (Querschnitt)

Standardisierte Befragung in Bremen (n = 964), Hamburg (n = 506) und Lübeck (n = 435) (repräsentativ angelegt; Klassen 6 bis 10)

## Ausgangsbasis (Stichprobe)

N=1.905 Schüler im Alter von 11 bis 19 Jahren (M = 13,9 J.; 50,9% weiblich)

## Längsschnitt

1-Jahres-Follow-up-Messung (N = 1.178; Response Rate: 61,8%)



# Forschungsprojekt „Social Gambling“ (II)

Entwicklungsverläufe im 1 Jahres-Längsschnitt (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 (42,17)	59 (10,92)	172 (32,39)	13,42 (1,34)
ja	nein	ausgestiegen	321 (27,25)	156 (48,59)	18 (5,61)	132 (41,12)	13,83 (1,29)
ja	ja	konstant teilnehmend	326 (27,67)	156 (47,85)	18 (5,52)	152 (46,32)	13,54 (1,46)
Gesamtstichprobe			1.178 (100)	531 (45,16)	135 (11,54)	354 (30,04)	13,42 (1,34)

**Prädiktor 1**  
**Ausgeprägte Werbeexposition**

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



# Simuliertes Glücksspiel – Problemfelder

**Erhöhte Ausschüttungsquoten / gesteuerte Spielalgorithmen**

**Normalisierung des Glücksspiels (direkte / indirekte Werbung)**

**Verschmelzung „Gaming“ und „Gambling“**

**Monetarisierungsstrategien / In-App-Käufe**

**Inhärentes Suchtpotenzial**

**Rückfallgefährdung für Problemspieler**

**Teilnahme als Türöffner für Spielerkarriere (Migration)**



# Prävention: Eine Blaupause



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

☰ YouTube DE

Suchen



ZDF ist Teil des deutschen öffentlich-rechtlichen Rundfunks. [Wikipedia](#)

Coin Master - Abzocke mit Fun | NEO MAGAZIN ROYALE mit Jan Böhmermann - ZDFneo

1.941.785 Aufrufe • 10.10.2019

72.855 1940 TEILEN SPEICHERN ...

# Trend 3: Influencer (YouTube) (I)



The screenshot shows a slot machine game titled "FRUIT SPIN" by NetEnt. The reels are filled with "BAR" symbols. A large, glowing "2472" is displayed in the center, indicating a significant win. The text "SUPER-MEGA-GEWINN" is written above the number. At the bottom of the screen, there is a control panel with the following information:

- EINSATZ: 20
- EBENE: 1
- AUTOM. SPIELEN (Auto Play button)
- MAX. EINSATZ
- MÜNZWERT: 1.00
- MÜNZEN: 4528

Additional information at the bottom includes: Guthaben: €4,528.00, Einsatz: €20.00, Gewinn: €0.00. A video player interface is visible at the very bottom, showing a progress bar at 0:22 / 0:53 and various control icons.

In the top right corner, there is a small video inset of a man wearing headphones, with the text "MONTANABLACK.DE" below it. The text "A NETENT PRODUCTION" is visible in the top right corner of the game interface.

# Influencer (YouTube) (II)



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

ÜBER  
MEDIEN

START ÜBER UNS ABO ARCHIV f t RSS 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](https://www.youtube.com/montanablack))



# Influencer (YouTube) (III)

<https://www.youtube.com/watch?v=3NKAFoQc2Zs>

In diesem Video:



Wir haben von unserm GEWINN (638€) wieder RUBBELLOSE gekauft 🤖🌱 Teil 2



Tisi2 ✓

173.000 Abonnenten

Abonnieren

👍 10.702



➦ Teilen

✂️ Clip



# Exkurs: Influencer (Rap)



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



#PULSMusikAnalyse #Deutschrap #Sportwetten

Deutschrap & Sportwetten: So wird mit Summer Cem, Haftbefehl und Co. kassiert || PULS Musik Analyse

56.381 Aufrufe • 29.10.2020

👍 2842    🗨️ 63    ➔ TEILEN    ⚙️ SPEICHERN    ⋮

# Trend 4: Sportwetten



**TOTO 13er Wette**  
VON LOTTO NORMAL  
LOTTO  
3702488  
SUPER 6  
41  
Nur Eintragungen in schwarzer oder blauer Farbe werden gewertet. Weitere Online Spielen - www.lotto-suednachsen.de



National League, Männer - Lettland

Burtnieku novads	25	17	16	10	-
SK Cesis	22	25	25	11	-

20th point - Burtnieku novads

4. Satz

Burtnieku novads	10
SK Cesis	11

Hauptwetten

2-Weg - Wer gewinnt?

Burtnieku novads	4.10	SK Cesis	1.19
------------------	------	----------	------

Satzwette (Best-of-Five)

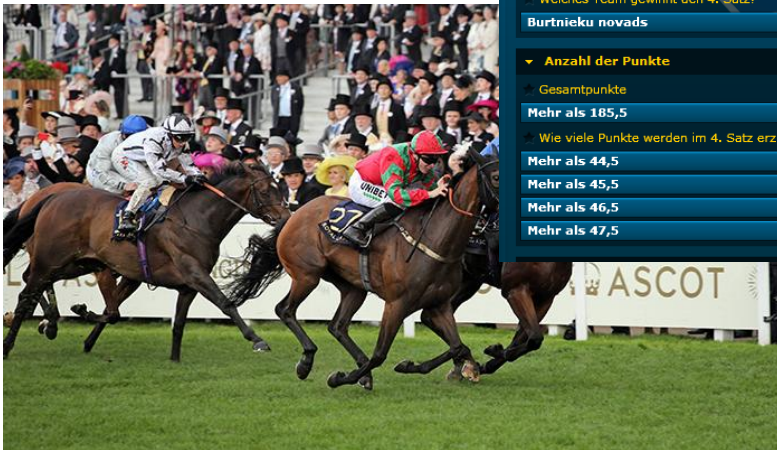
3:0	3:1	3:2	4.10	2:3	4.75	1:3	1.53	0:3	
-----	-----	-----	------	-----	------	-----	------	-----	--

Welches Team gewinnt den 4. Satz?

Burtnieku novads	2.35	SK Cesis	1.53
------------------	------	----------	------

Anzahl der Punkte

Gesamtpunkte	10:11	4. Satz	
Mehr als 185,5	2.20	Weniger als 185,5	1.60
Mehr als 44,5	1.17	Weniger als 44,5	4.40
Mehr als 45,5	1.35	Weniger als 45,5	2.95
Mehr als 46,5	1.70	Weniger als 46,5	2.05
Mehr als 47,5	2.35	Weniger als 47,5	1.53



EINZAHLUNG  
Medien  
Wettchein  
Multi Generator



# Glücksspiel und Sportvereine (Jugendliche)

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
<b>Mitgliedschaft in Sportvereinen</b>	<b>Mitgliedschaft in Sportvereinen</b>
Besuch von Kneipe/Disko/Kino/Veranstaltung	Gewalttäterschaft
Alkoholkonsum	Niedrige Schulform
Konsum harter Drogen	Mehrfachschwänzen
Opferschaft Cyberbullying	Geringer Zusammenhalt in Wohngebieten
Delinquenter Freundeskreis	



# Trend 6 – Weitere Angebote

## Trading Apps – Die Börse in der Hosentasche

eToro ist eine Multi-Asset-Plattform. Der Wert Ihrer Investition kann sowohl steigen, als auch fallen. Ihr Kapital ist Risiken ausgesetzt. Kryptoassets sind sehr volatile Instrumente und ihr Handel ist nicht reguliert. Kein Verbraucherschutz. Es können Abgeltungssteuern anfallen.



Trading Investieren Top-Märkte Ausbildung Unternehmen

Deutsch Login

Sindelfinger Zeitung  
Böblinger Zeitung

Suche



Kreis BB Sport Blaulicht Überregional SZ/BZ Gehirnjogging Archiv Bilder Videos Kundenservice Mehr 15°C

Copy Trading does not amount to investment advice. Your investment's value may go up or down. Your capital is at risk.

## Gemeinsam Investieren

In Vermögenswerte investieren und mit Menschen auf der Social-Investing-Plattform der Welt verbinden.

### Trend Social Trading

## Gemeinsam zockend zum großen Geld?

Sie sind jung, männlich und risikofreudig: Social Trader gehen auf Gewinnjagd, auch wenn die Börsen auf Talfahrt sind. Der Nürtinger Nico Wemhöner erzählt, was dahinter steckt.

Von Akiko Lachenmann

Donnerstag, 11. August 2022, 17:29 Uhr



# Primärpräventive Handlungsansätze



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

# Politische Aktivitäten in Bremen



<https://www.weser-kurier.de/bremen/gluecksspiel-bremer-senat-beschliesst-schaerfere-regelungen-fuer-anbieter-doc7kxknkd481310gv2u4nd>

Glücksspiel in Bremen

## Betreten von Spielhallen künftig erst ab 21 Jahren

Betreiber von Spielhallen und Wettanbieter müssen sich in Bremen auf schärfere Regeln einstellen. Ein entsprechendes Gesetz hat jetzt der Senat auf den Weg gebracht. Der verfolgt dabei vor allem ein Ziel.

10.05.2022, 16:23

🕒 Lesedauer: 2 Min

🔖 Zur Merkliste



Von Ralf Michel

Diese Altersgrenze gilt im Bundesland Bremen für folgende Glücksspielorte:

**Spielhallen**

**Gaststätten**

**Spielbanken**

**Wettvermittlungsstellen**

# 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

# Weiterführende Informationen und Materialien (II)



AKTUELLES NEWSLETTER TERMINE ÜBER UNS KONTAKT DE | EN | TR | AR



Start

Glücksspiel

Teste Dich

Beratung & Hilfe

Material & Kampagnen

interaktive Methode

## Foules Spiel

ab sofort zum Ausleihen



ZUM  
SHOP





# Weiterführende Informationen und Materialien (I)

GLÜXXIT NRW

[GLÜXXBOX](#) [STANDORTE](#) [QUIZ-EVENT](#) [UNTERRICHTSMATERIAL](#) [GIVE AWAYS](#) [KONTAKT](#)



 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  
Schulkontext (deutsch)



# Weiterführende Informationen und Materialien (III)

<https://www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de>

## Hilfe bei Glücksspielsucht – Die Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht

 Nach einem Klick auf Ihr Bundesland können Sie nach einer Beratungsstelle oder Selbsthilfegruppe in Ihrer Nähe suchen.



### ONLINE-HILFEN UND TELEFONBERATUNG

Für Betroffene und Angehörige

bundesweit, kostenlos und anonym

- Online-Beratung +
- Telefon-Beratung +
- (Digitale) Selbsthilfeangebote +
- Fremdsprachige Angebote +
- Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht +

# 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!**

# Zeit zur Diskussion!

---



Dr. Tobias Hayer  
Universität Bremen  
Grazerstr. 2  
28359 Bremen  
Tel. 0421/218-68708  
E-Mail: [tobha@uni-bremen.de](mailto:tobha@uni-bremen.de)  
Web: <http://www.tobha.de>

---