



Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen

Eine Handreichung für Fachkräfte



Inhalt

Vorwort	4
Zusammenfassung – Erkenntnisse aus der Studie im Überblick	6
Einleitung	7
1. Theoretischer Hintergrund	9
1.1 Problematisches Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Häufigkeit in Deutschland und NRW	9
1.2 Glücksspielangebote: Gefährdungs- und Suchtpotenzial	9
1.3 Internetglücksspiel	11
1.4 Jugendliche und Glücksspiele: Gesetzliche Regelungen und Jugendschutz	13
2. Aufbau der NRW-Studie	14
3. Allgemeine Eckdaten zur Nutzung von Glücksspielen durch Jugendliche	17
3.1 Vorbemerkung zur Klassifikation des Glücksspielverhaltens	17
3.2 Genutzte Glücksspielformen	17
3.3 Motive für die Teilnahme an Glücksspielen, Spielorte und Erstkontakt	21
4. Wie viele Jugendliche sind betroffen?	23
5. Wer sind die betroffenen Jugendlichen? Alter, Geschlecht, Schulform und Familie	29
6. Was sind Belastungen und Problemlagen?	35
6.1 Stressbelastung	35
6.2 Psychische Symptombelastung	36
7. Problematisches Glücksspielen und weitere Risikoverhaltensweisen	37
7.1 Jugendliche Glücksspielende und Substanzkonsum	37
7.2 Problematisches Glücksspielen und schulische Leistungen	38
7.3 Problematisches Glücksspielen und Sozialverhalten	39
8. Werbung und Glücksspielnutzung	43
8.1 Glücksspielwerbung und ihr Bekanntheitsgrad	43
8.2 Werbung und die Absicht zur Nutzung von Glücksspielen	45
8.3 Werbung und die subjektive Gewinnerwartung	46
8.4 Werbung und emotionale Erregung	49
9. Minderjährige und Glücksspiel in NRW	51
Impressum	58



Vorwort

Kinder und Jugendliche spielen grundsätzlich gerne. Der Übergang vom Spielen zum Glücksspielen wird durch die Ausweitung und leichte Verfügbarkeit öffentlicher Glücksspielangebote gefördert. Hinzu kommt, dass heute immer mehr Jugendliche im Besitz eigener Computer und Smartphones sind. Über jugendaffine Spielmöglichkeiten z. B. im Internet wird der Zugang zum Glücksspiel zusätzlich erleichtert. Die zunehmende Verschmelzung von Spiel- und Glücksspielangeboten erschwert eine Einschätzung der spezifischen Risiken, die mit Glücksspielen einhergehen.

Jugendliche „zocken“ heute aus vielerlei Gründen: aus Spaß, der Unterhaltung und Spannung wegen, um Alltagsbelastungen auszublenden, aber auch um Geldgewinne zu erzielen, wie ihre Eltern oder Peers. Dass sie dabei immer öfter viel zu tief in die „virtuellen“ Welten von Glücksspielen eintauchen, halte ich für das Ergebnis einer gesellschaftlichen Fehlentwicklung. Sie macht deutlich, dass wir Kindern und Jugendlichen nicht mehr genügend reale Räume bieten, in denen sie sich treffen, ausprobieren und mit anderen messen können.

Den ersten Kontakt mit Geldspielautomaten in Kneipen, Wettbüros oder in den vielerorts entstandenen Spielhallen haben Jugendliche nach eigener Auskunft nicht nur, weil sie von vorne herein an den Geldspielautomaten spielen wollten, sondern weil sie ihnen auch die Möglichkeit eröffnen, sich mit anderen zu treffen, etwas zu trinken und unter sich zu sein. Erst im zweiten Schritt beginnen sie, die Angebote zu nutzen, wollen gewinnen und „Geld machen“. Die vorliegende Studie beschreibt die verschiedenen Einflussfaktoren, die dazu führen können, dass bereits Kinder und Jugendliche vom Glücksspielen abhängig werden.

Wenn wir Kinder und Jugendliche aus ihren Glücksspielträumen zurückholen und vor dem Weg in eine Abhängigkeit bewahren wollen, müssen wir ihnen ihren Freizeitwünschen entsprechende Alternativen anbieten. Denn die Verab-

redung zum (Glücks-)Spielen – sei es im Internet oder an realen Orten – dient in erster Linie dem Gemeinschaftserleben, einem jugendlichen Austesten von Grenzen, Konkurrenzen und dazu, persönliche Erfolgserlebnisse zu sammeln. Ohne ihnen neue Räume für positive Alternativerlebnisse anzubieten, werden wir langfristig weder präventiv noch in der Beratung wirksam und erfolgreich sein.

Bereits vor 10 Jahren haben wir von der Universität Bielefeld das Glücksspielverhalten von Kindern und Jugendlichen untersuchen lassen. An die damals gewonnenen Erkenntnisse knüpft die aktuelle Studie an, die von der Universität Mainz im Auftrag des MGEPA durchgeführt worden ist. Sie zeigt neue Entwicklungstendenzen im Hinblick auf die Nutzung von Glücksspielen durch Kinder und Jugendliche auf und gibt wichtige Einblicke in das bislang nur wenig untersuchte Glücksspielverhalten und die Einschätzungen der Jugendlichen selbst. Neben einer Sensibilisierung für die Risiken des Glücksspielens werden in der Studie konkrete Handlungsmöglichkeiten aufgezeigt, um die Jugendlichen zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit den unterschiedlichen Glücksspielangeboten zu befähigen. Gleichzeitig erhalten die in der Suchtprävention tätigen Fachkräfte Anregungen und Vorschläge für ihre praktische Arbeit.

Ich hoffe, dass die Broschüre eine weite Verbreitung findet und mit dazu beiträgt, dass wir gemeinsam neue Wege gehen, um letztlich die Entstehung eines pathologischen Glücksspielverhaltens zu verhindern.



Barbara Steffens
Ministerin für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter
des Landes Nordrhein-Westfalen

Zusammenfassung – Erkenntnisse aus der Studie im Überblick

Etwas mehr als 10 Jahre nach der ersten repräsentativen Erhebung bei Jugendlichen zum Konsum von Glücksspielen in Nordrhein-Westfalen (Hurrelmann et al., 2003), wurde das Glücksspielverhalten von Kindern und Jugendlichen im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter in NRW erneut untersucht. An der repräsentativen Untersuchung „Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention“, die von der Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz durchgeführt wurde, nahmen rund 6.000 Schülerinnen und Schüler im Alter zwischen 12 und 19 Jahren in NRW teil.

Die in dieser Broschüre aufgeführten Ergebnisse zeigen, dass 69% der Jugendlichen im Laufe ihres Lebens und 44% im Verlauf des letzten Jahres mit dem Glücksspielen in Berührung kamen. Im Vergleich zur Vorgängerstudie aus dem Jahre 2003 ist eine gesteigerte Glücksspielteilnahme zu verzeichnen. Wie bereits in der Vorgängerstudie nutzte die Zielgruppe vor allem Kartenspiele, Rubbellose, Würfelspiele und Sportwetten. Die Motivation für die Glücksspielteilnahme liegt u.a. in der Hoffnung auf Geldgewinne, in Neugier und der Orientierung an dem Glücksspielverhalten der Peer-Group begründet. Zudem wird Werbung für Glücksspielangebote von den Jugendlichen als Teilnahmeanreiz angegeben. 1.7% der Jugendlichen weisen Merkmale einer problematischen Glücksspielnutzung auf; bei diesen zumeist männlichen Jugendlichen sind weitere Problemlagen wie z.B. eine erhöhte psychosoziale Symptombelastung feststellbar. Der Anteil an Problemspielerinnen und -spielern ist somit ähnlich hoch wie in internationalen Vergleichsstudien (Olason et al., 2010), liegt jedoch unter der in 2003 ermittelten Rate. Allerdings wurden in der aktuellen Studie weitere 3,5% der Befragten als gefährdete Nutzerinnen und Nutzer klassifiziert.

Das Spielen an Automaten sowie die Beteiligung an internetbasierten Glücksspielangeboten stehen besonders häufig mit einer problematischen Nutzung in Zusammenhang. Das Glücksspielverhalten in der Familie stellt einen der stärksten Einflussfaktoren in dieser Hinsicht dar.

Eine separate Auswertung der Angaben minderjähriger Teilnehmerinnen und Teilnehmer (12-17 Jahre) erbrachte nahezu identische Ergebnisse hinsichtlich aller zentralen Aspekte. In der Ergebnisdarstellung wird diese Gruppe gesondert betrachtet.

Einleitung

Das gesellschaftspolitische Interesse an der Nutzung von Glücksspielen durch Minderjährige steigt seit einigen Jahren stetig. Hierbei liegt der Fokus nicht nur auf der Ermittlung von Prävalenzen wie etwa der Häufigkeit des Problemverhaltens innerhalb einer bestimmten Bevölkerungsgruppe, sondern auch in der Erkennung von Risikofaktoren, die ein problematisches Glücksspielverhalten auslösen können. Im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen führte die Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz eine repräsentative und multimodale Studie an Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen durch, deren wichtigste Ergebnisse in der vorliegenden Broschüre dargestellt werden, um sie für die Präventionsarbeit nutzen zu können. Insgesamt 5976 Schülerinnen und Schüler zwischen 12 und 19 Jahren aus Haupt-, Real- und Gesamtschulen sowie Gymnasien und Berufskollegs nahmen an der Fragebogenuntersuchung teil.

Jan, 18 Jahre, Automatenspieler: „Es war mir eigentlich auch damals schon klar, dass das jetzt Suchtverhalten ist [...] Ich dachte schon grundsätzlich immer, wenn ich da rein ging: >Ich werde verlieren!< ... aber ein bisschen Hoffnung [auf einen Gewinn] war halt immer da“.



1. Theoretischer Hintergrund

1.1 Problematisches Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Häufigkeit in Deutschland und NRW

In Deutschland fehlten lange Zeit repräsentative Studien zur jugendlichen Glücksspielnutzung. 2003 wurde eine erste Studie von Hurrelmann und Kollegen im Auftrag des Gesundheitsministeriums von Nordrhein-Westfalen durchgeführt. Die damals ermittelte Prävalenz für problematisches Glücksspielverhalten bei Jugendlichen (N=5009) im Alter von 13 bis 19 Jahren betrug 3%. Da in dieser Zeit das Internetglücksspiel in Deutschland kaum eine Rolle spielte, wurden bei dieser Studie Internet-Glücksspiele nur in Form des sog. „Cyber-Lotto“ erfasst und somit ein breites Spektrum von den heutigen Glücksspielangeboten nicht berücksichtigt. Im Jahre 2011 wurde eine bundesweite, repräsentative Erhebung mit einer Stichprobe von ca. 15.000 Personen (14 bis 64 Jahre) veröffentlicht, in der die Gruppe der 14- bis 17-jährigen (n=947) gesondert betrachtet wurde (PAGE-Studie, Meyer et al., 2011). Die Autorinnen und Autoren stellten fest, dass Minderjährige in den vergangenen 12 Monaten fast alle Glücksspielangebote ebenso häufig genutzt hatten wie Erwachsene. Auch glücksspielbezogene Probleme waren bei den Minderjährigen zu verzeichnen: 1.5% der Jugendlichen erfüllten die DSM-Kriterien für Pathologisches Glücksspielen.

1.2 Glücksspielangebote: Gefährdungs- und Suchtpotenzial

Nach dem internationalen Diagnosesystem DSM-IV-TR wird die Diagnose Pathologisches Glücksspielen (Diagnoseschlüssel: 312.31) vergeben, wenn fünf oder mehr der erforderlichen Kriterien in einem bestimmten Zeitraum erfüllt sind. Diese Diagnosekriterien gelten primär für Erwachsene; bei Jugendlichen wird die Erfüllung von vier Kriterien als kritisch bezeichnet und vom Vorliegen eines „problematischen Glücksspielverhaltens“ gesprochen. In der vorliegenden Studie wurde auf die Bezeichnung „pathologisch“ verzichtet, da im Jugendalter auftretende Verhaltensabweichungen auch Ausdruck einer zeitlich begrenzten Verhaltensauffälligkeit sein können. Im Folgenden wird daher von „problematischem“ Glücksspielverhalten gesprochen.

aten

Maik, 19 Jahre, Automaten- und Internetglücksspieler:
„Die Alters-Barriere im Internet ist leicht zu überwinden. Abgesehen davon, ich war mit 16 das erste Mal in einer Spielhalle“.



Männlich



weiblich

Max



Mustermann



1



Jan



1903



In Anlehnung an die Suchttrias (Kielholz & Ladewig, 1973) sind drei Faktoren hauptsächlich für die Entwicklung eines pathologischen Glücksspielverhaltens verantwortlich: Individuelle Charakteristiken der oder des Glücksspielenden, das soziale Umfeld und verschiedene Spezifika des Glücksspielangebots (Meyer & Bachmann, 2005).

In Abhängigkeit von der Erscheinungsform ist dem Glücksspiel ein mehr oder weniger großes Suchtpotenzial zuzuordnen (vgl. „aus der Wissenschaft ... Analyse der Merkmale verschiedener Glücksspiele (Meyer et al., 2010)).

Aus der Wissenschaft

Faktoren, die Einfluss auf das Suchtrisiko von Glücksspielen haben (Meyer et al., 2010)

- | | |
|--|--|
| 1. Ereignisfrequenz | 6. Verfügbarkeit des jeweiligen Glücksspiels |
| 2. Vielfältigkeit der gleichzeitigen Spiel- und Einsatzmöglichkeiten | 7. Vorhandensein eines Jackpots |
| 3. Grad der Gewinnwahrscheinlichkeit | 8. Frequenz der Auszahlungsintervalle |
| 4. Ausprägung von Ton- und Lichteffekten | 9. Häufigkeit von Fast-Gewinnen |
| 5. Veränderbarkeit der Einsatzhöhe | 10. Kontinuität des Spiels |

Geldspielautomaten werden auf Basis der oben dargestellten Merkmale als besonders (sucht-) gefährdend eingestuft (Buth & Stöver, 2008; Becker, 2009; Hayer, 2010).

1.3 Internetglücksspiel

Der in den letzten Jahren stark expandierende Markt für Internetglücksspiele ist mit einem ähnlich hohen Risikopotenzial behaftet wie klassische Geldspielautomaten. Neben der Ereignisfrequenz und dem besonders hervorgehobenen Interaktionsanteil, ist es vor allem die permanente Verfügbarkeit und leichte Zugänglichkeit dieser Glücksspielangebote, die das Suchtrisiko erhöhen. Ein wirksames Mittel gegen den Zugriff durch Minderjährige gibt es bisher nicht. Zusätzlich fehlt in dem anonymen Setting die Kontrolle durch das soziale Umfeld. Hinzu kommt der erleichterte Zahlungsverkehr, der bargeldlos über verschiedene Wege (z.B. Kreditkarte, Überweisung, PayPal) getätigt werden kann. So kann nicht ausgeschlossen werden, dass Minderjährige bspw. unbemerkt die Kreditkarte der Eltern

nutzen oder sich Pre-Paid-Karten an der Tankstelle kaufen, um diese zur Zahlung im Internet zu nutzen. Des Weiteren ist es möglich, per SMS Geld im Internet einzubezahlen. Einsatz und tatsächlicher finanzieller Verlust werden dadurch nicht offensichtlich, was zu riskanterem Glücksspielverhalten, Kontrollverlust und Verschuldung führen kann (Hayer, Bachmann & Meyer, 2005).

Aus der Wissenschaft

Gaming/Gambling

Entwicklungstrends bei internetbasierten (Glücks-)Spielen

Seit einiger Zeit zeigen sich bei Internetspielen Vermischungen zwischen klassischen Computerspielen und Glücksspielen, v.a. bei Browsergames. Solche Computerspiele verfügen über Elemente, wie bspw. Ereignisfrequenz und Quotenpläne, die mit den strukturellen Merkmalen von Geldspielautomaten durchaus vergleichbar sind (vgl. Griffiths, 2002). Diese Ähnlichkeit kann als ein potenzieller Risikofaktor für Kinder und Jugendliche angesehen werden, im weiteren Entwicklungsverlauf eine problematische Nutzung von Glücksspielen zu entwickeln (Hardoon & Derevensky, 2001). Eine Untersuchung aus Großbritannien (Ipsos MORI, 2009) wies nach, dass ca. 1/4 der befragten Jugendlichen solche glücksspielähnlichen Computerspiele nutzen. Auch war die Nutzung von klassischen Glücksspielangeboten unter diesen deutlich wahrscheinlicher, als unter Jugendlichen, die keine glücksspielähnlichen Computerspiele nutzten.

In modernen Computerspielen werden Glücksspielelemente auf verschiedene Weise einbezogen. So existieren z.B. Spiele, in deren Verlauf es der bzw. dem Glücksspielenden freigestellt wird, an bestimmten Glücksspielangeboten (virtuelle Spielautomaten, Roulette, Poker) teilzunehmen und dort Gegenstände oder virtuelles Geld zu erspielen, die im Spielverlauf nützlich sind. Ebenso existieren mittlerweile internetbasierte Spieleplattformen, auf denen man an Sportspielen (z.B. Fußball) teilnehmen und echtes Geld auf den Spieldausgang verwetten kann (King et al., 2010). Es ist anzunehmen, dass sich dieser Trend fortsetzen wird und in Zukunft immer mehr Spiele – auch für Jugendliche - zugänglich werden, die entweder direkte oder indirekte Bezüge zu klassischen Glücksspielen aufweisen

1.4 Jugendliche und Glücksspiele: Gesetzliche Regelungen und Jugendschutz

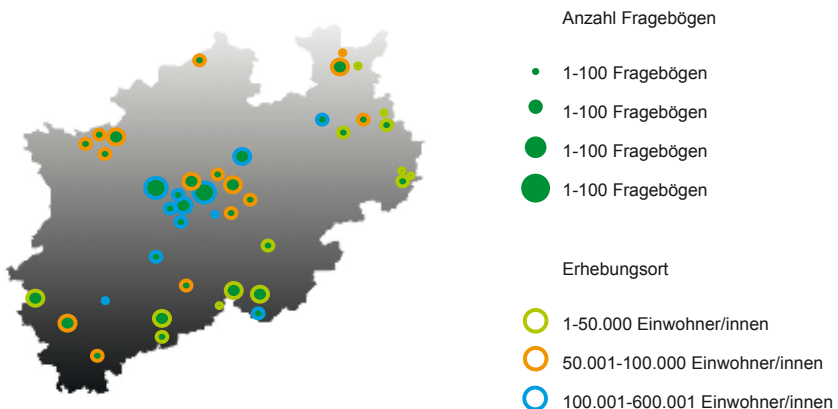
Das Veranstalten und das Vermitteln von öffentlichen Glücksspielen darf den Erfordernissen des Jugendschutzes nicht zuwiderlaufen. Die Teilnahme von Minderjährigen ist unzulässig. Die Veranstalter und die Vermittler haben sicherzustellen, dass Minderjährige von der Teilnahme ausgeschlossen sind. Testkäufe oder Testspiele mit minderjährigen Personen dürfen durch die Glücksspielaufsichtsbehörden in Erfüllung ihrer Aufsichtsaufgaben durchgeführt werden. (GlüÄndStV; § 4 Allgemeine Bestimmungen; Punkt 3)

Generell ist es Personen unter 18 Jahren gesetzlich verboten, an Glücksspielen teilzunehmen. Betreiberinnen und Betreiber von öffentlichen Glücksspielen (bspw. in Spielbanken, Spielhallen, Wettbüros, Gaststätten etc.) müssen bei Verstößen gegen Jugendschutzbestimmungen mit z. T. empfindlichen Bußgeldern rechnen. Der Schutz Minderjähriger wird vom Gesetzgeber in den Vordergrund gestellt, da in Analogie zu substanzgebundenen Süchten davon ausgegangen wird, dass der Konsum von Glücksspielen in einem frühen Lebensabschnitt das Risiko eines späteren pathologischen Glücksspielverhaltens erhöht (Deutscher Bundestag, 2011). Durch verschiedene gesetzliche Regelungen wird die Teilnahme von Minderjährigen am Glücksspiel jeglicher Art untersagt. Hierzu zählen der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), die jeweiligen Ausführungsgesetze der Bundesländer, das Jugendschutzgesetz (JuSchG), die Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung; SpielV) und die Gewerbeordnung (GewO).

2. Aufbau der NRW-Studie

Bei der vorliegenden Studie handelte es sich um eine Erhebung, die sich aus verschiedenen Modulen zusammensetzt. In dieser Broschüre sollen die wesentlichen Ergebnisse der Studie für die in der Suchtprävention und Suchthilfe tätigen Fachkräfte dargestellt werden. Sie sollen in die Lage versetzt werden, diese Ergebnisse insbesondere im Hinblick auf den Einfluss von Geschlecht und Migrationshintergrund auf das Glücksspielverhalten sowie die unterschiedlichen Gefährdungspotenziale und den Einfluss der Werbung in ihrer Arbeit zu berücksichtigen. Der Abschlussbericht der Studie steht auf der Homepage des MGEPA NRW (www.mgepa.nrw.de) zur Verfügung.

In der Hauptbefragung wurde den Schülerinnen und Schülern ein Fragebogen vorgelegt, der neben soziodemographischen Merkmalen und Fragen zur Teilnahme an 12 verschiedenen Glücksspielen, ein Screening-Modul zur Bestimmung problematischen Glücksspielverhaltens (DSM-IV-MR-J) sowie standardisierte Fragebögen zu Persönlichkeitsmerkmalen und Symptombelastungen enthielt. Die Untersuchung wurde in den Klassenstufen 7 bis 12 an 42 verschiedenen Schulen der vier allgemeinbildenden Schultypen in NRW sowie weiterführenden Berufskollegs durchgeführt (vgl. Grafik 1).



Grafik 1: Regionale Verteilung der teilnehmenden Schulen nach Erhebungsumfang

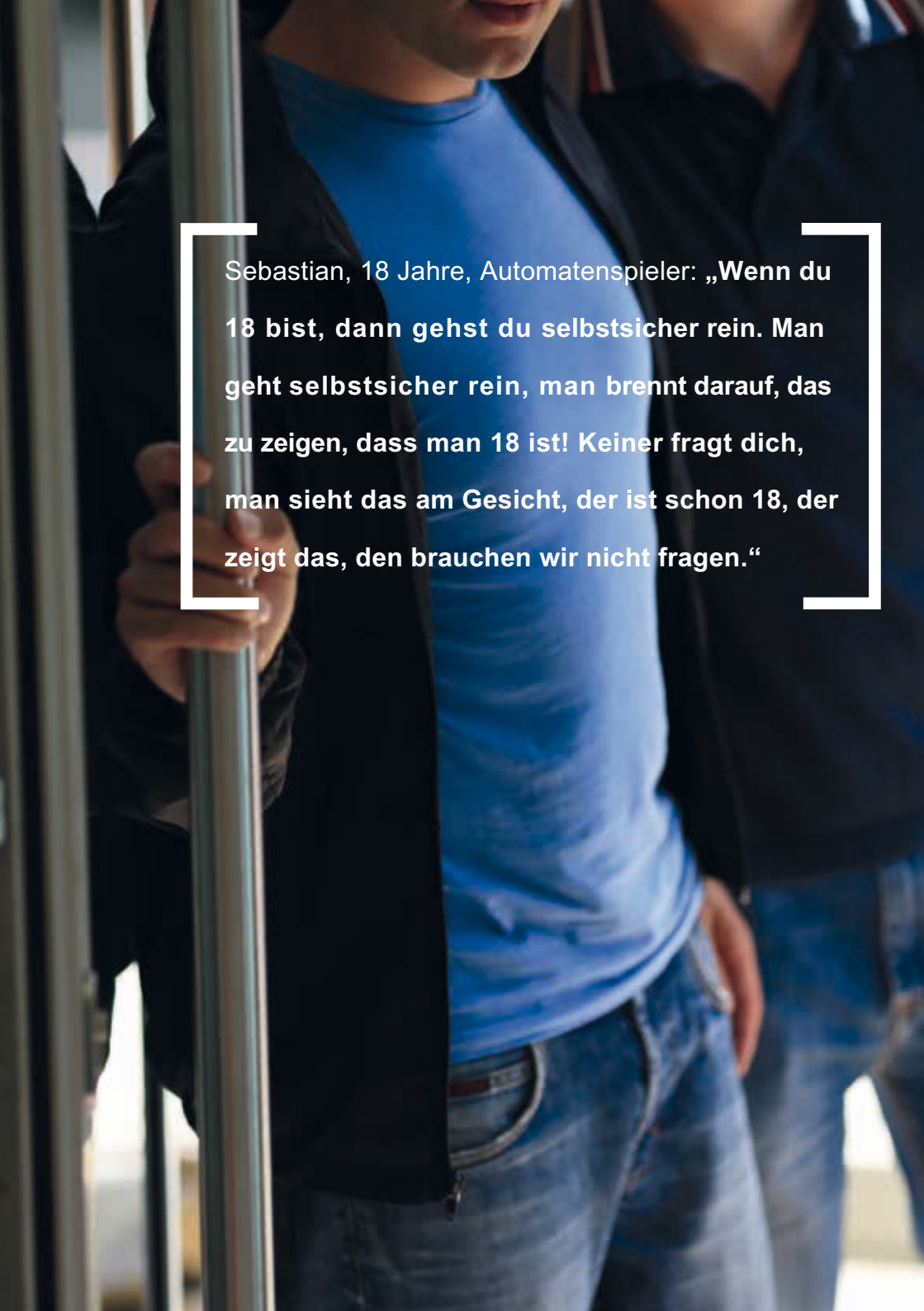
Für alle der insgesamt 5.976 befragten Schülerinnen und Schüler war die Teilnahme freiwillig. Die Auswertung der Angaben erfolgte anonymisiert und mit Zustimmung der zuständigen Ethikkommissionen. Alle datenschutzrechtlichen Bestimmungen fanden Beachtung.

Tabelle 1 enthält Angaben zu Alter, Geschlecht und Schultyp der Teilnehmenden.

Alter	Schultyp										Total
	HS		RS		GS		GY		BK		
	Geschlecht										
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	
12	4	5	10	12	6	6	20	28	0	0	91
13	57	40	63	68	52	46	204	236	0	0	766
14	105	91	126	131	120	143	230	257	0	0	1203
15	142	113	133	185	73	72	205	214	2	0	1139
16	142	97	137	137	59	70	145	148	25	30	990
17	59	48	47	44	57	67	138	157	157	128	902
18	8	5	12	5	68	48	146	120	142	110	664
19	0	1	2	2	13	9	20	14	71	61	193
Total	517	400	530	584	448	461	1108	1174	397	329	5948*

Tabelle 1: Verteilungscharakteristika der Gesamtstichprobe

HS=Hauptschule; RS=Realschule; GS=Gesamtschule; GY=Gymnasium; BK=Berufskolleg; Angaben in Absolutzahlen; *28 fehlende Angaben zu Geschlecht, Alter oder Schulform

A young man with short dark hair, wearing a bright blue t-shirt under a dark jacket, is holding a silver metal railing. He is looking slightly to the right. The background is blurred, showing another person in a dark jacket and blue jeans. The text is overlaid on the image in a white, sans-serif font, enclosed in a white rectangular frame with rounded corners.

Sebastian, 18 Jahre, Automatenspieler: „**Wenn du 18 bist, dann gehst du selbstsicher rein. Man geht selbstsicher rein, man brennt darauf, das zu zeigen, dass man 18 ist! Keiner fragt dich, man sieht das am Gesicht, der ist schon 18, der zeigt das, den brauchen wir nicht fragen.**“

3. Allgemeine Eckdaten zur Nutzung von Glücksspielen durch Jugendliche

3.1 Vorbemerkung zur Klassifikation des Glücksspielverhaltens

Als allgemeine Kennwerte zur Glücksspielnutzung wurden die lebensgeschichtliche Nutzung sowie die Teilnahme an Glücksspielen innerhalb des letzten Jahres (sog. Nutzungsprävalenzen) bestimmt. Bezogen auf die Nutzungsgewohnheiten im letzten Jahr erfolgte zudem eine Einteilung der Befragten in gelegentliche (GN) und regelmäßige Nutzerinnen und Nutzer (RN; wöchentliche Glücksspielteilnahme).

3.2 Genutzte Glücksspielformen

Die Lebenszeitnutzungsprävalenz ist als allgemeines Maß für die Teilnahme an Glücksspielen anzusehen, da sie sich auch auf lebensgeschichtlich abgeschlossene Glücksspielphasen beziehen kann. Die 12-Monats-Nutzungsprävalenz hingegen ist ein Indikator für die aktuell betriebene Glücksspielnutzung. Tabelle 2 können die glücksspielspezifischen Nutzungsprävalenzraten der Jugendlichen entnommen werden.

Rang	Glücksspielvariante	12-Monats-Nutzungsprävalenz			Lebenszeit-Nutzungsprävalenz		
		Gesamt	♂	♀	Gesamt	♂	♀
1	Kartenspiele	26.0	36.1	15.8	38.1	49.0	26.8
2	Rubbellose	20.5	23.3	17.4	42.5	44.0	40.8
3	Würfelspiele	13.8	18.1	9.5	22.4	25.7	19.1
4	Sportwetten	13.1	20.6	5.4	17.7	26.8	8.5
5	Geschicklichkeitsspiele	12.2	16.8	7.5	17.7	21.9	13.3
6	Spiele an Geldspielautomaten	10.9	16.0	5.6	16.3	22.1	10.5
7	Andere Spiele im Internet	10.2	15.1	5.1	17.0	23.4	10.5
8	Lotto / Keno	9.4	10.4	8.4	16.6	16.4	16.8
9	Internetpoker	4.8	8.2	1.3	6.5	10.8	2.0
10	Roulette	4.3	7.1	1.4	5.9	9.0	2.7
11	Internet-Sportwetten	3.9	6.6	1.1	4.2	7.1	1.2
12	Spiele in Internetcasinos	2.2	3.9	0.4	4.2	3.5	0.7
Total		43.7	54.7	32.4	69,2	76,0	62,2

Tabelle 2: Nutzungsprävalenzen (in %) für verschiedene Glücksspielvarianten; Mehrfachnennung möglich

Mit fast 70% hat ein Großteil der Kinder und Jugendlichen in NRW schon einmal im Verlauf des Lebens Glücksspielangebote genutzt. 44% der Jugendlichen haben innerhalb des letzten Jahres mindestens an einem Glücksspiel teilgenommen. Kartenspiele (26%), Rubbellose (21%) und Würfelspiele (14%) werden bevorzugt genutzt. Fasst man alle erfragten Internet-Glücksspiele (zzgl. „andere Spiele im Internet“) zusammen, wird offenkundig, dass auch diese mit 13,6% vergleichsweise häufig von den Jugendlichen in Anspruch genommen werden. Dabei ist zu beachten, dass „andere Spiele im Internet“ wie z. B. Browsergames und „Geschicklichkeitsspiele“ wie bspw. Mau-Mau oder Skat um Geld, Glücksspielelemente enthalten und somit grundsätzlich als problematisch im Sinne der späteren Entwicklung einer Glücksspielsucht anzusehen sind (siehe auch „In der Vorgängerstudie: Relevante Spiel- und Wettoptionen“ Hurrelmann, 2003, S. 14). Als bedenklich ist auch die relativ hohe Rate von Jugendlichen (11%) anzusehen, die Geldspielautomaten nutzen. Bei Betrachtung der Geschlechterverteilung wird deutlich, dass Glücksspieler sämtliche Glücksspielangebote in z. T. erheblich größerem Umfang nutzen als Glücksspielerinnen. Eine Analyse der Glücksspielhäufigkeit zeigt, dass v.a. Internet-Glücksspiele von den Jugendlichen täglich

(4%) oder mehrmals wöchentlich genutzt werden (5%). Auch Kartenspiele und Sportwetten zählen zu den regelmäßig genutzten Glücksspielen. Zudem zeigte sich, dass fast 70% der Jugendlichen, die im vergangenen Jahr an Glücksspielen teilgenommen hatten, innerhalb eines bestimmten Zeitraums mehr als nur eine Glücksspielform genutzt haben (vgl. Grafik 2; S. 21). 12% der Jugendlichen, die im vergangenen Jahr an Glücksspielen teilgenommen hatten, geben an, an sechs oder mehr verschiedenen Glücksspielen teilgenommen zu haben.

Die Vorgängerstudie

Zieht man zum Vergleich die Vorgängerstudie (Hurrelmann et al., 2003) heran, wird deutlich, dass die Nutzung von allen erfragten Glücksspielen in den vergangenen 12 Monaten trotz unterschiedlicher gesetzlicher Maßnahmen gestiegen ist.

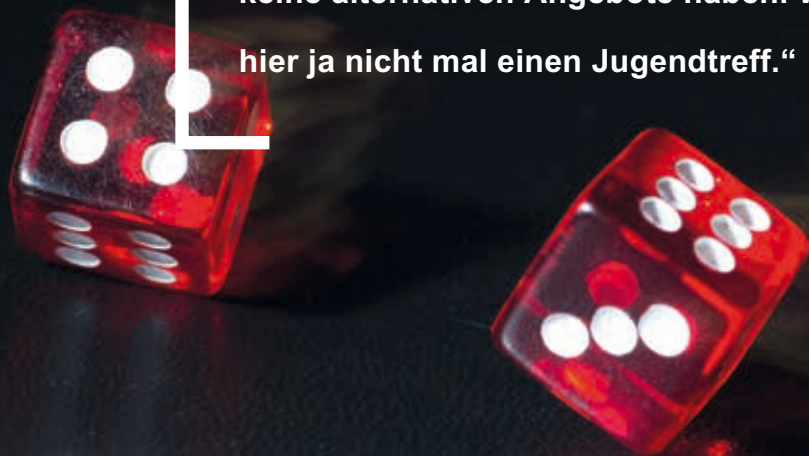
Glücksspielvariante	2003	2011
Kartenspiele	16.9%	26.0%
Rubbellose	15.9%	20.5%
Würfelspiele	7.4%	13.8%
Sportwetten	11.6%	13.1%
Geschicklichkeitsspiele	6.7%	13.1%
Spiele an Geldspielautomaten	7.4%	10.9%
Lotto / Keno	6.1%	9.4%
Internetglücksspiel	13.6%	21.0%
Total	39.9%	43.7%

Auffällig gestalten sich auch die hohen Steigerungsraten hinsichtlich der Nutzung selbstorganisierter, nicht kommerziell angebotener Glücksspielvarianten (z.B. Kartenspiele). Hier ist davon auszugehen, dass gesellschaftliche Einflüsse sowie die mediale Vermarktung von Glücksspielen wie Poker als wettkampforientierte und fähigkeitsbasierte Form der Freizeitgestaltung Effekte ausüben. Darüber hinaus wird deutlich, dass Internetglücksspielen eine immer größere Bedeutung zukommt, da mehr als 1/5 der Jugendlichen diese Angebote nutzt.

„Relevante Spiel- und Wettoptionen“ Hurrelmann, 2003

„Bei einigen der als Glücksspiele diskutierten Spiele ist neben der notwendigen ‚Portion Glück‘ auch ein bestimmtes Wissen oder Können mitentscheidend – d.h., sie besitzen einen Kompetenzanteil, der sie als Geschicklichkeitsspiele qualifiziert. Auch gilt selbst der Geldeinsatz stellenweise als nicht zwingend erforderlich, um ein Spiel zumindest als Vorläufer des Glücksspiels auszuweisen. So zählt Griffiths (1995) z.B. kindliches Mummenspiel und Kartenspiele ohne Geldeinsatz zu den Vor- bzw. Einstiegsformen des Glücksspiels (s.u.). Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung werden demgegenüber allein Gewinnspiele um Geld fokussiert. Der Spieldausgang ist nicht in jedem Fall ausschließlich vom Zufallsprinzip abhängig, sondern wird zum Teil auch durch ein Vorwissen bzw. durch Fertigkeiten des Spielers mitbestimmt.“

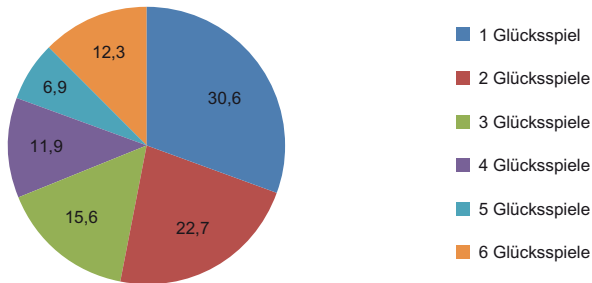
Matthias, 17 Jahre, Automatenspieler: „**Mal ganz ehrlich, ich sehe das so. Was gibt es denn hier, hier gibt es nix, hier gibt es eine Bowlingbahn, aber 10 Spielhallen. Auf jedem Quadratmeter sind 2 Spielhallen, oder eine Dönerbude oder eine Sonnenbank – so fängt das doch an. Was machst du wenn es regnet? Dann gehst du da rein! Hauptsache es ist warm und wir trinken was und werden nicht nass. Auf zwei Euro folgen 10, 20, so fängt das an. Weil wir hier keine alternativen Angebote haben. Wir haben hier ja nicht mal einen Jugendtreff.“**



Für die (Präventions-)Praxis

Jugendliche und Glücksspiel

Die Teilnahme an Glücksspielen insbesondere durch männliche Jugendliche stellt keine Seltenheit dar. Stark zugenommen haben Kartenspiele, insbesondere Poker, d.h. solche Spiele, die man privat und unter Ausschluss sozialer Kontrollen organisieren kann. Die vergleichsweise verbreitete Nutzung von internetbasierten Glücksspielen und Geldspielautomaten muss ebenso nachdenklich stimmen wie die Tatsache, dass ein großer Anteil Jugendlicher an verschiedenen Glücksspielen teilnimmt.



Grafik 2: Anteil Jugendlicher (in %) mit Kontakt zu mehreren Glücksspielangeboten im letzten Jahr.

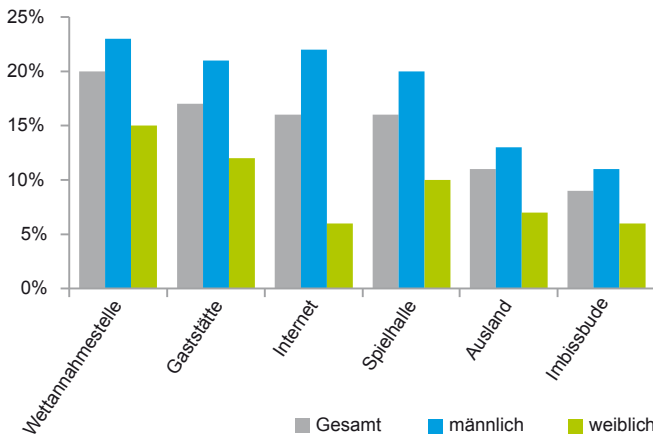
3.3 Motive für die Teilnahme an Glücksspielen, Spielorte und Erstkontakt

Motiv	Geschlecht		Nutzungstyp		Total
	♂	♀	GN	RN	
Hoffnung auf Geldgewinne	55.3%	36.7%	44.3%	65.0%	48.2%
Neugier	39.2%	36.2%	37.6%	40.3%	38.1%
Freunde/Freundinnen spielen	41.0%	30.0%	33.0%	53.7%	36.9%
Langeweile	31.9%	26.3%	27.3%	39.8%	29.7%
Familie spielt	15.2%	27.9%	19.3%	23.5%	20.1%
Werbung gesehen	3.0%	1.9%	1.9%	5.4%	2.6%
Frustration	1.9%	1.6%	0.9%	5.6%	1.8%

Tabelle 3: Häufig genannte Motive für die Glücksspielteilnahme
Angaben in Prozent; GN = Gelegenheitsnutzung; RN = regelmäßige Nutzung

Wie aus Tabelle 3 abzulesen ist, stellen die „Hoffnung auf Geldgewinne“, „Neugier“ und „Freunde bzw. Freundinnen spielen“ wichtige Motivatoren für die Glücksspielteilnahme dar. Es zeigen sich geschlechtsspezifische Unterschiede: Das Glücksspielverhalten der Familie ist für Mädchen von größerer Bedeutung als für Jungen. Glücksspielnutzer geben dagegen häufiger „Hoffnung auf Geldgewinne“ als Motiv an.

11% derjenigen Jugendlichen, die schon einmal Internetglücksspiele genutzt haben, gaben an durch „Freunde bzw. Freundinnen“ darauf aufmerksam gemacht worden zu sein. 3% nennen beim Surfen im Internet auftauchende Pop-ups als auslösend, bei 4% gab Werbung im Fernsehen den Ausschlag. Weiter zeigt sich, dass die Jugendlichen v.a. in Wettannahmestellen (20%), Gaststätten (17%), im Internet (16%) und in Spielhallen (16%) dem Glücksspiel nachgehen (vgl. Grafik 3).



Grafik 3: Bevorzugter Ort der Spielteilnahme (Angaben in %)

Trotz bestehender Jugendschutzbestimmungen ist festzustellen, dass 39% aller befragten Jugendlichen angeben, bislang keine Schwierigkeiten bei der Glücksspielteilnahme erlebt zu haben. Bei den regelmäßig Glücksspielenden beläuft sich dieser Anteil auf 31%. 14% der regelmäßig Nutzenden geben an, dass ihnen schon einmal die Abgabe eines Rubbelloses oder die Teilnahme an einer Oddset-Sportwette (4.3% regelmäßig Glücksspielende) verwehrt wurde. 8.1% der regelmäßig Glücksspielenden wurde schon einmal das Spielen an Geldspielautomaten verweigert.

4. Wie viele Jugendliche sind betroffen?

Der in dieser Studie eingesetzte diagnostische Fragebogen deckt mit 12 Fragen die Kriterien von Glücksspielsucht ab (vgl. aus der Wissenschaft: DSM-IV-MR-J (Fisher, 2000; dt. Version Hurrelmann et al., 2003)).

Aus der Wissenschaft

DSM-IV-MR-J (Fisher, 2000; dt. Version Hurrelmann et al. 2003)

Zeitraum: gemeinsames Auftreten der Kriterien innerhalb der vergangenen zwölf Monate.

- | | |
|--|--|
| 1. Eingenommenheit | 7. Flucht (Regulation von Emotionen anhand des Glücksspiels) |
| 2. Toleranzentwicklung | 8. Ausführen antisozialer Handlungen |
| 3. Kontrollverlust | 9. Gefährdung anderer Lebensbereiche (z.B. Beziehungen, Hobbys, schulische Leistungen) |
| 4. Entzugserscheinungen | |
| 5. Lügen | |
| 6. Verlusten hinterher jagen (chasing) | |

Gemäß der Vorgehensweise in der Vorgängerstudie von Hurrelmann et al. (2003) liegt ein problematisches Glücksspielverhalten vor, wenn mindestens vier der o.g. Kriterien erfüllt werden. Jugendliche, die diese Schwelle überschreiten, werden als „problematisch“ und Jugendliche, die zwei oder drei Kriterien erfüllen, als „gefährdet Glücksspielende“ bezeichnet. Kein oder nur ein erfülltes Kriterium deutet auf „unauffälliges“ Glücksspielverhalten hin.

Unter Anwendung der o.g. klinischen Kriterien lässt sich die Gesamtstichprobe wie folgt klassifizieren: 1.7% (104) der Jugendlichen erfüllen die Kriterien des problematischen Glücksspielens. Weitere 3.5% (208) fallen in die Gruppe der gefährdeten Glücksspielerinnen und -spieler und 94.8% (5664) sind als unauffällig zu bezeichnen. Berücksichtigt man lediglich den Anteil der Jugendlichen, die im letzten Jahr an Glücksspielen teilgenommen haben bzw. jene, die regelmäßig Glücksspiele nutzen, so erhöht sich die Prävalenz deutlich (vgl. Tab. 4; S. 25).

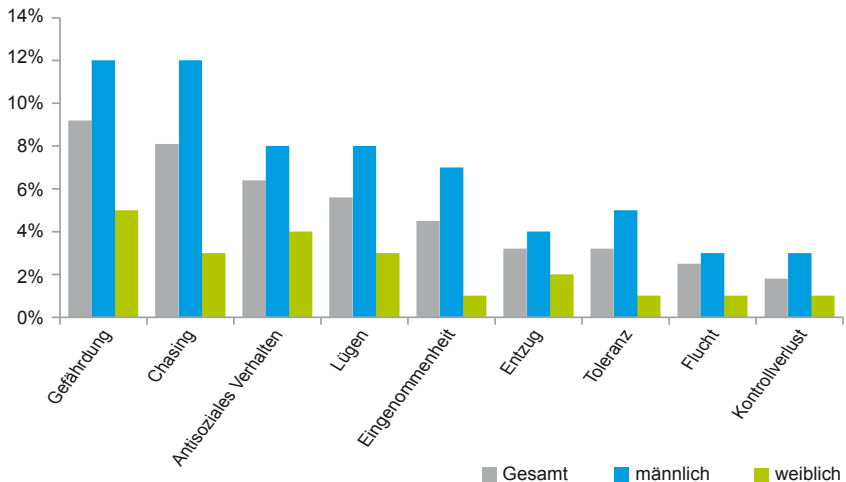
Michael, 18 Jahre, Automatenspieler: „**Der Gedanke ans Aufhören war ja jeden Tag da, aber die Sucht war immer stärker**“.



Berechnungen bezogen auf die letzten 12 Monate			
Klassifikation Glücksspielverhalten	Gesamtstichprobe (auch Nicht-Nutzende)	Nur Glücksspiel-nutzende der letzten 12 Monate	Regelmäßig Nutzende
Problematisch Glücksspielende	1.7% (104)	3.9% (102)	13.8% (78)
Gefährdet Glücksspielende	3.5% (208)	7.5% (195)	19.7% (111)
Unauffällig Glücksspielende	94.8% (5664)	85.9% (2313)	66.6% (375)

Tabelle 4: Klinische Klassifikation des Glücksspielverhaltens; Angaben in %; Absolutzahlen in Klammern

Bei Betrachtung der Häufigkeit erfüllter Einzelkriterien fällt auf, dass insbesondere die Kriterien „Probleme in Beziehungen“ (9%), „Chasing“ (anhaltende Versuche, verlorenes Geld durch intensiviertes Glücksspielverhalten zurück zu gewinnen; 8%) und „antisoziales Verhalten“ (6%) von vergleichsweise vielen Jugendlichen bejaht werden. Dies deutet darauf hin, dass diese Kriterien typische Begleiterscheinungen bei jugendlichen Glücksspielerinnen und -spielern darstellen (vgl. Grafik 4).

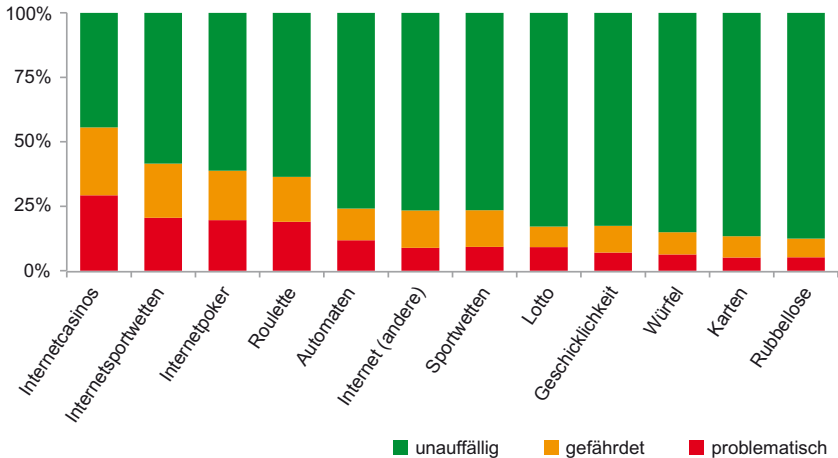


Grafik 4: Einzelaufstellung der erfüllten klinischen Kriterien (in %)

Zoltan, 17 Jahre, Schüler, Hauptschule: „**Man muss Alkoholsucht oder Zigarettensucht von [Glücks-] Spielsucht unterscheiden, Alkoholsucht ist körperlich, wenn man Glücksspieler ist, schadet man nur sich und seinen Finanzen. Okay, wenn einer eine Familie hat ...aber bei Alkohol machst du deinen Körper kaputt.**“



Betrachtet man die 12 erhobenen Glücksspielformen, die im Verlauf des letzten Jahres genutzt wurden, separat, erweist sich, dass der Anteil an problematisch Glücksspielenden stark variiert (vgl. Grafik 5).



Grafik 5: 12-Monats-Prävalenz des problematischen Glücksspiels in Abhängigkeit von der genutzten Spielform

Die Analysen zeigen außerdem, dass sich das Risiko für eine Glücksspielproblematik durch die Nutzung von Geldspielautomaten um den Faktor 10 erhöht. Bei Sportwetten ist eine Risikosteigerung um den Faktor 9, bei Internet-Casinos um den Faktor 5, bei Internet-Poker um den Faktor 3 und bei anderen Internet-Spielen um den Faktor 3 festzustellen. Darüber hinaus zeigt sich, dass Problem-spielerinnen und -spieler häufiger im Internet und in Spielhallen spielen als Jugendliche ohne eine Glücksspielproblematik. Insbesondere die Hoffnung auf Geldgewinne stellt für sie einen entscheidenden Motivator dar. Etwa 15% geben zudem an, dass Glücksspielwerbung sie zur Teilnahme an Glücksspielen bewegt.

„Glaubst du, dass man nach Glücksspielen süchtig werden kann?“ – allgemeines Gefährdungsbewusstsein

Insgesamt 95% der Befragten gehen von einem Suchtpotenzial durch Glücksspiele aus. 95% der unauffällig Glücksspielenden stimmen hier zu und 96% der gefährdet Glücksspielenden. Mit 89% bestätigen problematisch Glücksspielende diesen Zusammenhang zwar in großer Mehrheit, jedoch gleichzeitig auch deutlich seltener als gefährdet und unauffällig Glücksspielende. Das Gefährdungsbewusstsein ist bei weiblichen Befragten deutlich höher als bei männlichen Jugendlichen.

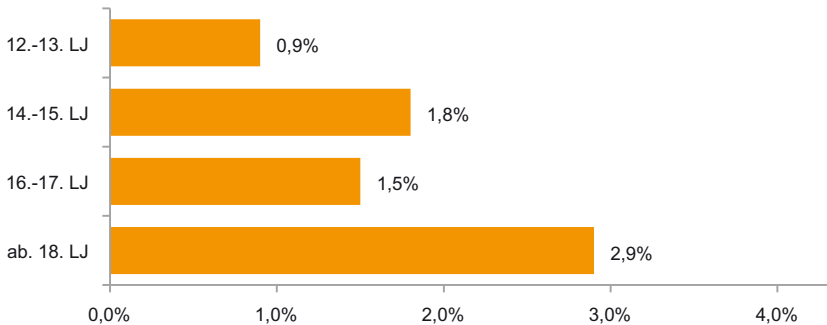
Problematisch Glücksspielende scheinen deutlich seltener an einer Glücksspielteilnahme gehindert zu werden. 51% der problematisch Glücksspielenden geben an, niemals bei der Spielteilnahme Schwierigkeiten erlebt zu haben, verglichen mit 43% der gefährdet und 38% der unauffällig Glücksspielenden. Zudem wird die Gefahr, die von einer Glücksspielsucht ausgeht, von diesen Jugendlichen im Vergleich zu anderen Suchterkrankungen als wesentlich geringer eingeschätzt.

Für die (Präventions-)Praxis

Die Ergebnisse legen nahe, dass nach wie vor der zielgruppenspezifischen Aufklärungsarbeit eine zentrale Rolle in der Prävention beizumessen ist. In der Beratungssituation ist es wichtig, dass Beraterinnen und Berater die suchtfördernden Faktoren der Glücksspielangebote kennen und dieses Wissen zu Zwecken der Psychoedukation zielgruppengerecht und leicht verständlich vermittelt wird.

5. Wer sind die betroffenen Jugendlichen? Alter, Geschlecht, Schulform und Familie


Insbesondere männliche Jugendliche sind zu den Betroffenen zu zählen. Ähnlich wie in der Vorgängerstudie aus dem Jahre 2003 ist ein Anstieg der Prävalenz problematischen Glücksspielens nach dem 13. Lebensjahr zu verzeichnen. Ein weiterer Anstieg findet sich ab dem 18. Lebensjahr (vgl. Grafik 6).



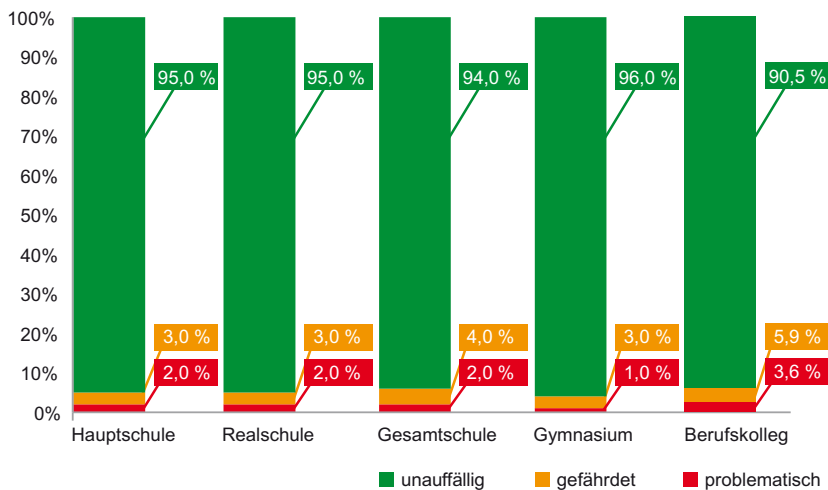
Grafik 6: 12-Monats-Prävalenz problematischen Glücksspielens nach Altersklassen, N=5976

Mit Ausnahme derjenigen Jugendlichen, die ein Gymnasium besuchen, ist die Häufigkeit problematischen Glücksspielens bei Jugendlichen der übrigen Schulformen ähnlich verteilt (vgl. Grafik 7; S. 31).

Unter Schülerinnen und Schülern des Berufskollegs finden sich besonders hohe Prävalenzraten mit 3,6% problematischen und 5,9% gefährdeten Glücksspielenden.

A young woman is captured from the waist down, jumping rope on a wet, dark pavement. She is wearing a blue, patterned, knee-length dress and red shoes with blue accents. Her legs are in mid-air, and the rope is visible near her feet. The pavement is wet, reflecting light, and has various chalk drawings, including numbers and circles, scattered across it. The background is a blurred, light-colored surface, possibly a sidewalk or street.

Jessica, 18 Jahre, Automatenpielerin: „Irgendwann öffneten mir die Fakten die Augen. Aber anfangs denkt man nicht daran, da sieht man nur die kleine Chance, Geld zu machen oder an Geld zu kommen für das [Glücks-] Spiel“.



Grafik 7: Prävalenz problematischen Glücksspielens nach Schultyp; N=5976

Eine weitere Auffälligkeit betrifft die Familien problematisch Glücksspieler: 40% aus dieser Gruppe geben an, dass ein weiteres Familienmitglied ebenfalls regelmäßig Glücksspiele nutzt, was wesentlich seltener bei gefährdet (32%) und unauffällig Glücksspielenden (14%) der Fall ist. Dies deutet darauf hin, dass Eltern auch im Bereich der Glücksspielnutzung die Rolle eines negativen Vorbildes einnehmen (können). Aufklärungs- und ggf. Beratungsarbeit sollte sich demnach nicht nur auf die Jugendlichen selbst, sondern auch auf das Elternhaus beziehen.

Ein problematisches Glücksspielverhalten ist unter Jugendlichen häufiger feststellbar, wenn sie selbst (oder deren Eltern) einen Migrationshintergrund aufweisen. 16% der problematischen Glücksspielerinnen und -spieler weisen einen Migrationshintergrund auf, verglichen mit 10% der gefährdet und 6% der unauffällig Glücksspielenden. Weiterführende Analysen zeigen, dass jedoch nicht der Migrationshintergrund für sich genommen mit einem problematischen Glücksspielverhalten in Zusammenhang steht, sondern vielmehr die Integration in die deutsche Gesellschaft bzw. die von den Jugendlichen angewandten Akkulturationsstrategien.

Aus der Wissenschaft

Die vier Akkulturationsstrategien (Han, 2005).

Akkulturationsstrategien beschreiben die Maßnahmen, die ein Mensch anwendet, der sich in einer anderen Kultur als jener seines Heimatlandes zurechtfinden muss. Die jeweils angewandte Akkulturationsstrategie steht in Zusammenhang mit dem Grad der Einpassung der/ des Einzelnen in die neue Gesellschaft. Man kann folgende Strategien unterscheiden:

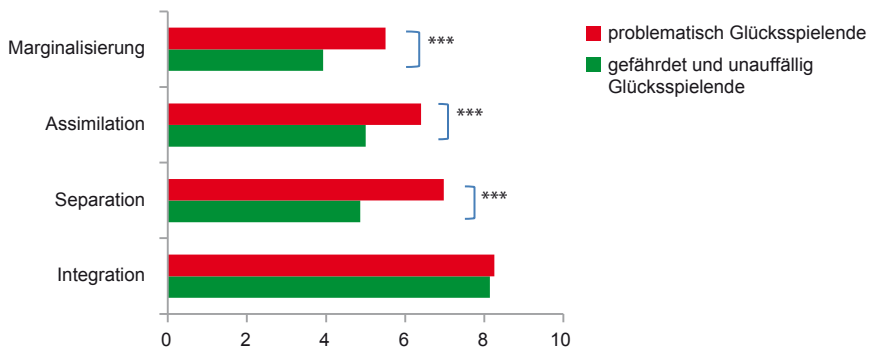
Integration: Die Mitglieder der Minderheit nehmen an der Aufnahmegesellschaft teil, ohne dabei die Regeln und Gebräuche der ursprünglichen Kultur abzulegen.

Separation: Die Minderheit bleibt sowohl in ihrer traditionellen Lebensform, als auch in ihrer ethnischen Kultur von der Aufnahmegesellschaft isoliert. Sie wählt ihre gesamtgesellschaftliche Isolation, inklusive der damit verbundenen Folgen, selbst.

Marginalisierung: Diese Strategie zieht nicht nur eine fehlende Kontaktaufnahme gegenüber der Aufnahmegesellschaft, sondern darüber hinaus auch einen Verlust des Kontaktes zur ursprünglich eigenen ethnischen Gruppe, nach sich.

Assimilation: Sie beschreibt einen Verlust der Bindung gegenüber der ethnischen Herkunftsgruppe, welcher mit einer gleichzeitigen Integration in die Aufnahmegesellschaft einhergeht. Die kulturelle Identität verliert für das Individuum innerhalb dieser Akkulturationsstrategie stark an Bedeutung.

Die Analyse der Akkulturationsstrategien ergab, dass Jugendliche mit den Akkulturationsstrategien Separation, Marginalisierung und Assimilation einem höheren Risiko für problematisches Glücksspielen ausgesetzt sind (vgl. Grafik 8). Das Risiko ist dabei um den Faktor 1.3 erhöht.



Grafik 8: Akkulturationsstrategien Jugendlicher mit Migrationshintergrund

Mittelwerte der Skala zum Akkulturationsverhalten auf der x-Achse; höhere Werte bedeuten eine höher ausgeprägte Akkulturationsstrategie (Skala von 1 = „trifft nicht zu“ bis 4 = „trifft voll zu“); *** hochsignifikante Zusammenhänge

Für die (Präventions-)Praxis

Prävention durch Integration

Die jeweils gewählte Akkulturationsstrategie der Jugendlichen mit Migrationshintergrund beeinflusst die Nutzung von Glücksspielen: Problematisch Glücksspielende mit Migrationshintergrund wenden sehr viel häufiger die Akkulturationsstrategie der Separation an.

Für die Prävention bedeutet dies, dass eine Steigerung der Integration dieser Kinder und Jugendlichen über die Vermittlung positiver emotionaler Erfahrungen im Alltagsleben indirekt auf eine Minderung der Prävalenz eines problematischen Glücksspielverhaltens wirken kann.

Dies bezieht sich sowohl auf die Elterngeneration als auch die Kinder und Jugendlichen mit Migrationshintergrund, denn Jugendliche mit Migrationshintergrund erfahren spezifische Schwierigkeiten oft nicht nur am eigenen Leib, sondern auch vermittelt über die Eltern (vgl. BAMF, 2010). Gelingt es, Migrantinnen und Migranten besser zu integrieren, so resultiert daraus ein Gefühl von Zugehörigkeit, welches im weitesten Sinne als protektiver Faktor aufgefasst werden kann (Srur, 2010). Eine schulbezogene Maßnahme zur Integration ist die Jigsaw- oder Puzzle-Methode, die im Rahmen der Suchtpräventionsarbeit vermittelt werden kann. Sie dient dem Abbau von Vorurteilen zwischen Schülergruppen unterschiedlicher Herkunft. Hier werden verschiedenen Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen Aufgaben zugewiesen, die diese gemeinsam erarbeiten. Anschließend unterrichten die Mitglieder der einzelnen Gruppen ihre Klassenkameradinnen und -kameraden über die erarbeiteten Inhalte und Ergebnisse in kleinen Gruppen als Expertinnen und Experten. Wichtig sind außerdem Ansätze, die die Limitierungen von Ort und Raum (bspw. eine Schulstunde in einer Schule) durchbrechen. Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen wiesen in dem Zusammenhang nach, dass frühkindliche Förderung, wie etwa ein längerer Besuch des Kindergartens oder der Vorschule bei Kindern mit Migrationshintergrund, die Integration positiv beeinflussen kann.

Nicolas, 20 Jahre, Automatenspieler:

„Ich glaub nicht, dass ich früher sehr gestresst war. Das Automatenspiel, also das macht mir Stress. Immer musst du gucken, wie du wieder an Geld kommst, immer musst du lügen und dir Vorwürfe von Anderen gefallen lassen. Das ist Stress.“

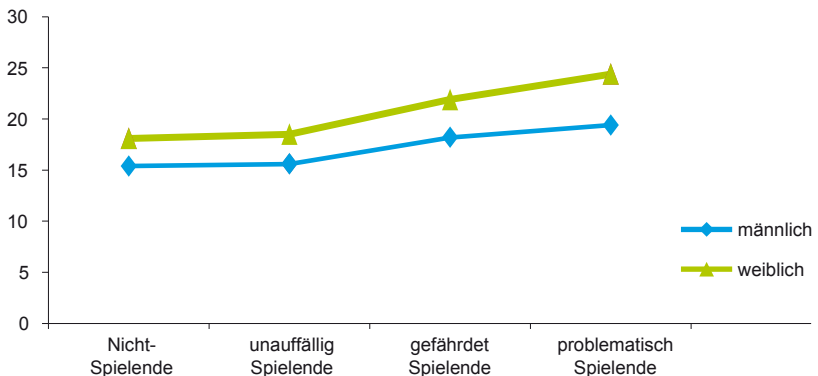


6. Was sind Belastungen und Problemlagen?

Jugendliche Glücksspielerinnen und -spieler weisen verschiedene erhöhte Stressmarker und andere psychosoziale Auffälligkeiten auf. Im Folgenden soll auf diese detailliert eingegangen werden.

6.1. Stressbelastung

Jugendliche mit problematischem Glücksspielverhalten weisen im Vergleich zu ihren Altersgenossen eine überdurchschnittlich hohe psychische Stressbelastung auf (vgl. Grafik 9).



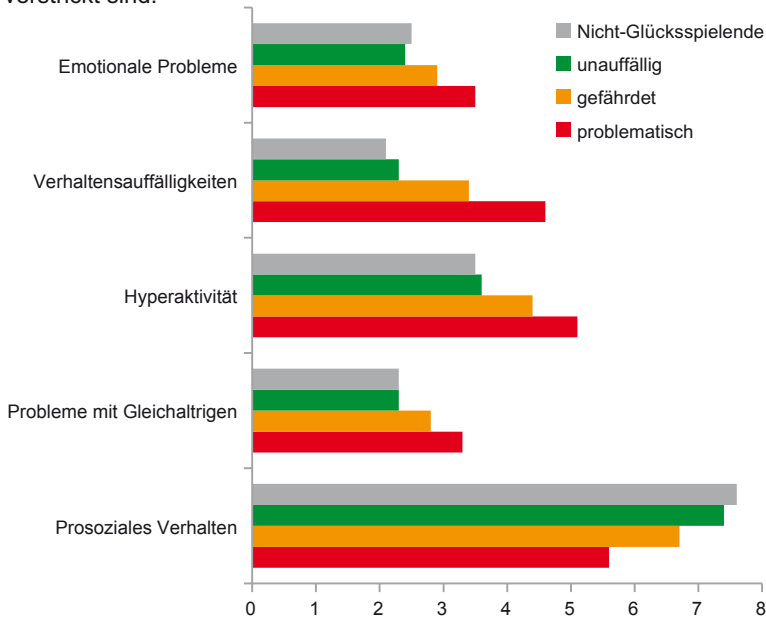
Grafik 9: Wahrgenommene subjektive Stressbelastung bei problematischen Glücksspielerinnen und -spielern und unauffälligen Jugendlichen. Je höher der Punktwert auf der Y-Achse, desto höher die subjektive Stressbelastung; die Daten entstammen der Perceived Stress Scale; N=5976

Neben dieser erhöhten Stressbelastung scheinen den Jugendlichen zudem weniger funktionale Stressbewältigungsstrategien zur Verfügung zu stehen. Problematisch Glücksspielende greifen als Reaktion auf Belastungen v.a. auf verleugnende und resignative Bewältigungsstrategien zurück. Erlebte Stressbelastung wird bei problematisch Glücksspielenden demnach weniger schnell und nachhaltig abgebaut, was mittel- und langfristig zu einer bleibenden Stressreaktion führen kann. Das problematische Glücksspielverhalten kann unter diesem Gesichtspunkt als eine weitere dysfunktionale Form der Stressbewältigung gedeutet werden.

6.2 Psychische Symptombelastung

Problematische Glücksspielnutzung ist außerdem mit einer gesteigerten psychischen Belastung in allen erfassten Bereichen verbunden. Verschiedenartige Verhaltensauffälligkeiten, wie beispielsweise Hyperaktivität und Probleme im Sozialverhalten werden bei problematisch Glücksspielenden erkennbar. Gleichzeitig ist mit problematischer Glücksspielnutzung eine Abnahme an prosozialem Verhalten verbunden (vgl. Grafik 10).

Damit wird offensichtlich, dass nicht nur das Problemverhalten selbst als alleinige Problematik im Vordergrund steht. Mit dem problematischen Glücksspielen geht außerdem ein großer Leidensdruck in verschiedenen psychosozialen Bereichen einher. Die Jugendlichen klagten häufig über Übelkeit oder Kopfschmerzen, sind besorgt und niedergeschlagen. Viele von ihnen sind ruhelos, nervös und leicht ablenkbar. Außerdem haben viele Probleme mit Gleichaltrigen, da sie oft weniger Freunde und Freundinnen haben und häufiger in Konflikte mit Gleichaltrigen verstrickt sind.



Grafik 10: Psychische Symptombelastung bei den Typen der Glücksspielnutzung. Die Daten entstammen den Subskalen des Strengths and Difficulties Questionnaire. Mittelwerte der SDQ-Subskalen sind auf der x-Achse abgetragen; höhere Mittelwerte indizieren höhere Ausprägungen auf der Skala; N=5976

7. Problematisches Glücksspielen und weitere Risikoverhaltensweisen

7.1 Jugendliche Glücksspielende und Substanzkonsum

Problematisch glücksspielende Jugendliche zeigen eine erhöhte Affinität zum Substanzkonsum. Es stellte sich heraus, dass etwa 22% der männlichen und ca. 28% der weiblichen problematisch Glücksspielenden regelmäßig Cannabis konsumieren. Im Vergleich der problematisch und gefährdet und unauffällig glücksspielenden Jugendlichen ergab sich, dass erstere häufiger rauchen und zudem öfter Erfahrungen mit Alkohol gemacht haben.

Dies deutet bei diesen Jugendlichen auf eine allgemein erhöhte Tendenz zu verschiedenen riskanten Verhaltensweisen hin. Klinische Erfahrungen mit erwachsenen pathologisch Glücksspielenden weisen darauf hin, dass der Konsum von Alkohol und Nikotin während der Glücksspielnutzung zu einer weiteren Erregungssteigerung führt, wodurch das Problemverhalten intensiviert werden kann und sich der Kontrollverlust beschleunigt.

Auch eine exzessive Nutzung von Computerspiel- und Internetangeboten ist unter problematisch Glücksspielenden verbreitet. 24% der problematisch Glücksspielenden erfüllten zusätzlich die Kriterien für einen problematischen bzw. pathologischen Internetgebrauch. Es ist davon auszugehen, dass diese doppelte Beeinträchtigung zu einer Erhöhung des Leidensdrucks und weiteren psychosozialen Problemlagen beiträgt.

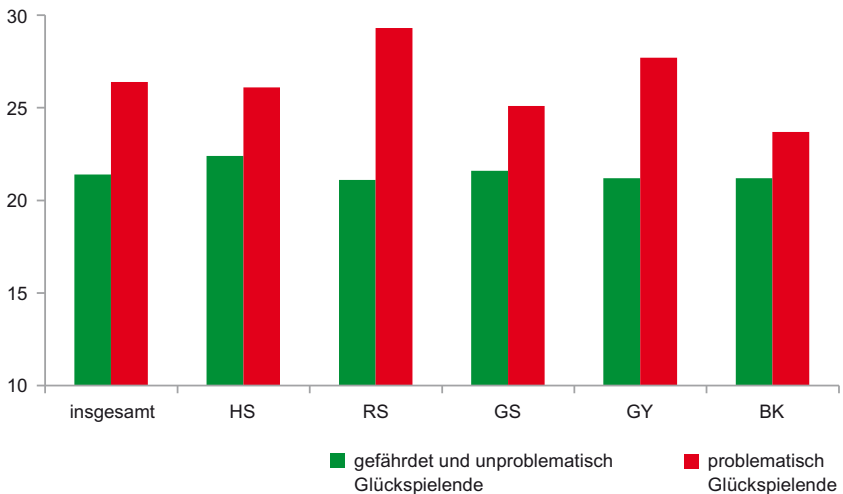
Für die (Präventions-)Praxis

Über den Tellerrand schauen

Bei der Beratung von betroffenen Jugendlichen sollte nicht nur das Glücksspielverhalten thematisiert werden, sondern im Sinne einer ganzheitlichen Exploration weitere potenzielle Risikoverhaltensweisen (Rauchen, Alkohol- und Drogenkonsum, exzessiver Internetgebrauch) erfragt werden.

7.2 Problematisches Glücksspielen und schulische Leistungen

Problematisch Glücksspielende investieren im Vergleich zu den Altersgenossen unabhängig vom besuchten Schultyp weniger Anstrengung in schulische Belange bzw. vernachlässigen schulische Pflichten (erhöhte Arbeitsvermeidung, vgl. Grafik 11). Schulische Angelegenheiten werden häufiger aufgeschoben bzw. vernachlässigt und erscheinen dem bzw. der Betroffenen insgesamt weniger relevant.



Grafik 11: Unterschiede in der Skala „Arbeitsvermeidung“ zwischen den Spielertypen

Der Mittelwert der Subskala „Arbeitsvermeidung“ ist auf der Y-Achse abgetragen; höhere Mittelwerte indizieren eine höhere Arbeitsvermeidung; HS=Hauptschule; RS=Realschule; GS=Gesamtschule; GY=Gymnasium; BK=Berufskolleg; aus Gründen einer besseren Lesbarkeit wurde das Skalenminimum bei einem Wert von 10 festgelegt

Die schulischen Schwierigkeiten lassen sich auch mit den Persönlichkeitsmerkmalen in Zusammenhang bringen. So weisen problematisch glücksspielende Jugendliche geringere Werte bei Gewissenhaftigkeit auf. Dies deutet auf eine verminderte Fähigkeit zur Selbststrukturierung bzw. -organisation sowie mangelnde Nachhaltigkeit in der Zielverfolgung hin.

Zu diesem Ergebnis passt, dass 40% der problematisch Glücksspielenden angeben, bereits einmal eine Klasse wiederholt zu haben. Auf diese Weise können weitere psychosoziale Folgekosten und Nachteile für die oder den Betroffenen entstehen (etwa durch das Verfehlen eines regulären Schulabschlusses). Hier besteht die Gefahr, dass das Glücksspielverhalten eine dauerhafte Kompensation von Misserfolgserlebnissen im Leben darstellt und dass sich verzerrte Grundannahmen, wie etwa, den Lebensunterhalt über das Glücksspiel zu finanzieren, bei der/dem Betroffenen verfestigen. In der Praxis sind bei erwachsenen Glücksspielenden solche dysfunktionalen Grundannahmen häufig zu beobachten.

Für die (Präventions-)Praxis

Schulische Leistungen

Um einer derartigen Dynamik vorzubeugen, sollten schulische und ausbildungsbezogene Defizite bei Jugendlichen eruiert und angesprochen werden. Gleichzeitig sollte die allgemeine Leistungsmotivation eine Förderung erfahren. Da gerade Lehrerinnen und Lehrer eine Schlüsselfunktion bei der Erkennung gefährdeter Schülerinnen und Schüler sowie der Etablierung eines ersten Hilfekontakts einnehmen, sollten Lehrerinnen und Lehrer bzw. Schulpsychologen und -psychologinnen über Hintergrundwissen zum Thema pathologisches Glücksspielen verfügen und mit Fachkräften der Suchtberatungsstellen zusammenarbeiten.

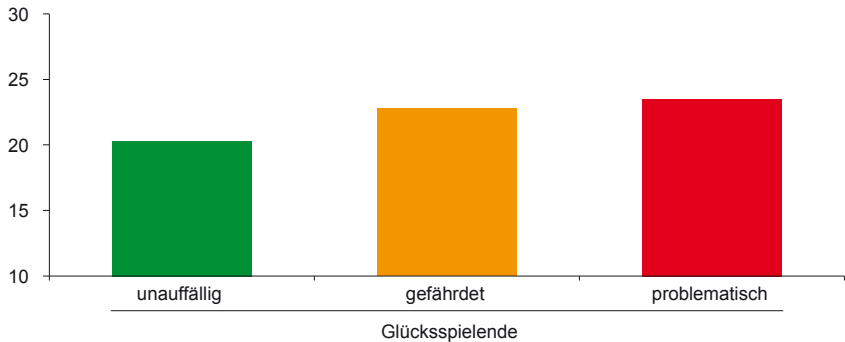
7.3 Problematisches Glücksspielen und Sozialverhalten

Soziale Unsicherheit spiegelt den Grad des Vertrauens in soziale Beziehungen wieder. Die Studie zeigt, dass soziale Unsicherheit bei problematisch glücksspielenden Jugendlichen deutlich erhöht ist. Betroffene weisen also weniger Vertrauen in soziale Beziehungen auf, erleben sich als weniger sozial aufgeschlossen und mitunter Anderen gegenüber als unterlegen (vgl. Grafik 12; S. 41).

Jasmin, 18 Jahre, Internet-Pokerspielerin:

„Irgendwann haben die Anderen dieses Bild von dir. Die reden dann schlecht, von wegen >der zockt, der ist ja süchtig< ... du stehst dann ganz allein da und die anderen reden, obwohl die lieber vor der eigenen Tür kehren sollten“.





Grafik 12: Soziale Unsicherheit und Glücksspielnutzungsverhalten

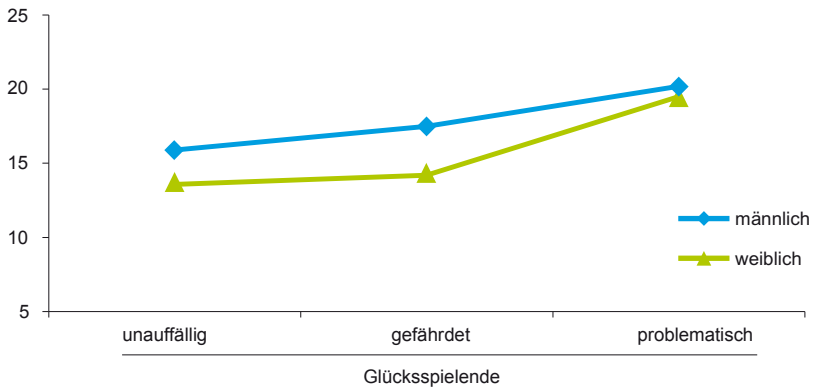
Der Mittelwert der Skala ist auf der Y-Achse abgetragen; das Skalenminimum wurde aus Gründen einer besseren Lesbarkeit bei einem Wert von 10 festgelegt; höhere Mittelwerte indizieren höhere Soziale Unsicherheit.

Für die (Präventions-)Praxis

Die soziale Umgebung der Jugendlichen

Soziale Wahrnehmungsverzerrungen können dazu beitragen, dass sich Jugendliche sozial verschlossen verhalten, bspw. eine bestehende Problematik gegenüber Bezugspersonen nicht von sich aus ansprechen. In einer Beratungssituation sollte man deshalb darauf achten, eine vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen und genügend Zeit in den Beziehungsaufbau zu investieren.

Unter problematisch Glücksspielenden wurden deutlich erhöhte Werte in Zusammenhang mit Gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen festgestellt. Hierunter versteht man die Einstellung, zur Erreichung von persönlichen Zielen auch auf Mittel zurück zu greifen, die andere Personen oder bestehende Normen verletzen. Antisoziale Verhaltensweisen stehen hiermit in engem Zusammenhang (vgl. Grafik 13; S. 42).



Grafik 13: Gewaltlegitimierende Männlichkeitsnormen und Glücksspielnutzungsverhalten
 Das Skalenminimum wurde aus Gründen einer besseren Lesbarkeit bei einem Wert von 5 festgelegt; der Mittelwert der Skala zu Gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen ist auf der y-Achse abgetragen.

Für die (Präventions-)Praxis

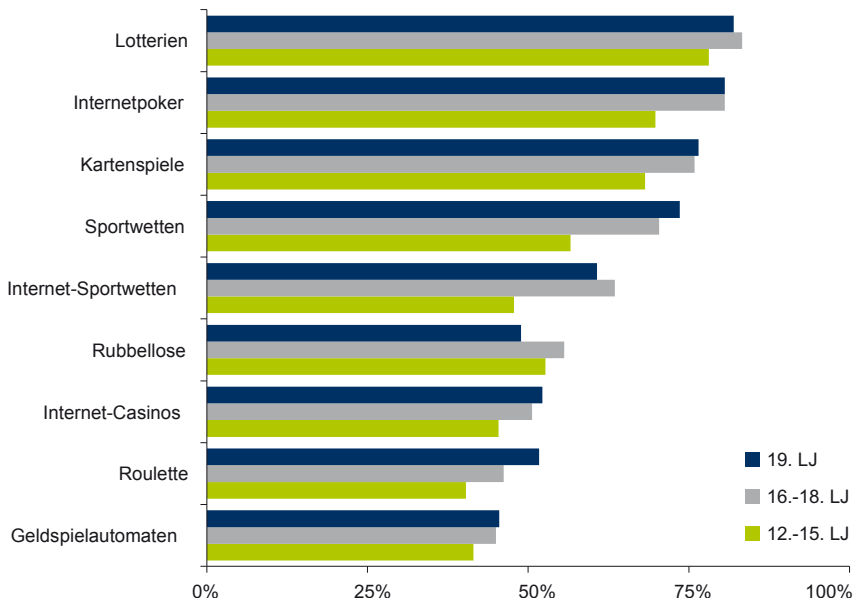
Die Einstellung zur Nutzung von Gewalt

Die Studienergebnisse weisen auf ungünstig ausgeprägte soziale Einstellungen bei Problem-spielerinnen und -spielern hin, welche sich zum einen in einer erhöhten sozialen Unsicherheit, zum anderen in teilweise antisozialen Grundhaltungen äußern. Hier könnte sich die Implementierung von sozialen Kompetenztrainings oder Antiaggressionstrainings im Rahmen von Schulungsmaßnahmen als nutzbringend erweisen. Für beide Aspekte stehen jugendspezifische Programme zur Verfügung, die oftmals auch als Gruppenangebote angewendet werden können (vgl. Jugert et al., 2006; Petermann et al., 2002). Im Bereich der Antiaggressionstrainings im Kindes- und Jugendalter gibt es verschiedene Module, z.B. von Petermann und Petermann (2001, 2003). Eine Implementierung derartiger gruppenspezifischer und interaktiver Programme könnte sich möglicherweise auch auf die Integration einzelner Schülerinnen und Schülern in die Klassengemeinschaft förderlich auswirken. Wie beschrieben, lassen die Studienergebnisse einen Zusammenhang zwischen Glücksspielnutzung und mangelhafter kultureller Integration von Jugendlichen mit Migrationshintergrund erkennen (vgl. Kapitel 5; S. 29 ff).

8. Werbung und Glücksspielnutzung

8.1. Glücksspielwerbung und ihr Bekanntheitsgrad

Über die Effekte, die Glücksspielwerbung auf die Nutzungsabsicht oder die tatsächliche Nutzung von Glücksspielangeboten ausübt, ist wenig bekannt. Aus allgemeinen Befunden der Werbepsychologie geht jedoch hervor, dass eine Fülle von Faktoren (z.B. Einstellung der/des Konsumierenden gegenüber der Produktwerbung, mit der Nutzung verbundene Gefühle, Sympathie gegenüber der Produktwerbung, Bekanntheit der Werbung) die reale Kaufbereitschaft beeinflusst. Aus der Gesamtbefragung ging hervor, dass den meisten Jugendlichen – unabhängig von deren Alter – Werbung für Glücksspiele trotz bestehender gesetzlicher Einschränkungen bekannt ist (vgl. Grafik 14). Beispielsweise gaben über 70% der Jugendlichen an, Lotterie- und Internetpokerwerbung zu kennen. Glücksspielwerbung scheint demnach schon früh einen Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen auszumachen.



Grafik 14: Bekanntheit von Glücksspielwerbung unter 5976 Jugendlichen, Angaben in %

Christian, 17 Jahre, Schüler, Gymnasium: „**Vielleicht** fangen Leute, durch die Werbung an Sachen zu machen, die sie eigentlich gar nicht machen wollen. [...] Die Werbungen sind ja auch gut gemacht, es zeigt dir, dass du Geld verdienen kannst und das liegt in deiner Hand.“



Zudem zeigte sich bei knapp 6% der Jugendlichen, die Glücksspielen regelmäßig nachgehen, dass Glücksspielwerbung (im Fernsehen oder im Internet über Pop-ups) ein entscheidendes Motiv für die Glücksspielteilnahme darstellt. Dies galt insbesondere für problematisch Glücksspielende (15%).

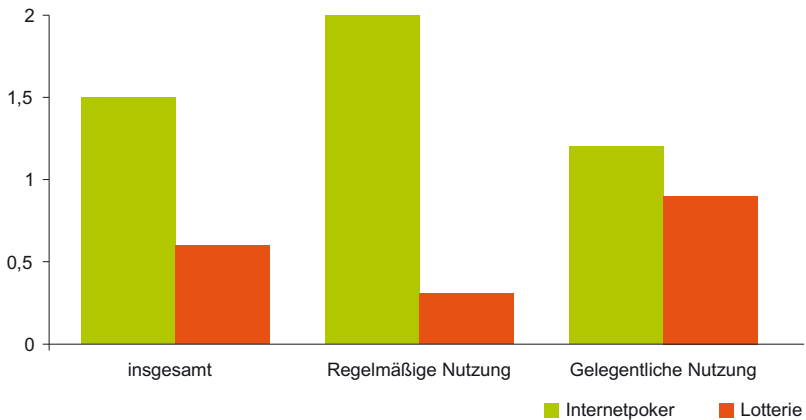
Um eine erste Vorstellung zu bekommen, ob Werbung für Glücksspiele Effekte auf verschiedene Aspekte der Produktwahrnehmung ausübt, wurde in einem Zusatzmodul zur Studie „Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention“ eine experimentelle Testung durchgeführt. An dieser Teiluntersuchung nahmen 50 Personen im Alter zwischen 16 und 25 Jahren teil (50% männlich). Die Teilnehmenden wurden so rekrutiert, dass sowohl regelmäßige, als auch gelegentliche Nutzerinnen und Nutzer befragt wurden. In der Testung wurden den Teilnehmenden Werbespots und Werbeanzeigen von verschiedenen Glücksspielen vorgeführt. Jeweils vor und nach der Betrachtung der Werbung wurden verschiedene Zielgrößen erhoben, wie etwa die Absicht, das beworbene Glücksspiel ausprobieren zu wollen (Nutzungsabsicht), die mit der Werbung verbundenen Gefühle (emotionale Erregung) und die Beurteilung, wie wahrscheinlich ein Gewinn bei dem jeweiligen Glücksspiel ist und ob sich die Chance auf einen Gewinn durch persönliche Spielfertigkeiten oder den Zufall erhöht (subjektive Gewinnerwartung).

Die Teilnehmenden wurden zu den oben genannten Aspekten jeweils vor und nach Betrachten der Werbung befragt, um Unterschiedsmaße berechnen zu können. Es wurde die Wirkung von Printwerbung für sechs verschiedene Glücksspiele untersucht. Zusätzlich wurden Werbespots (für eine Lotterie und einen Internetpokeranbieter) vorgeführt.

8.2. Werbung und die Absicht zur Nutzung von Glücksspielen

Zunächst wurde untersucht, ob die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung die Testpersonen zu einer unmittelbaren Erhöhung der Nutzungsabsicht des beworbenen Glücksspiels bewegt. Es zeigte sich, dass Printwerbung für das Große Spiel in Casinos und Lotto zu einer Zunahme der Nutzungsabsicht führt. Gleichzeitig erwies sich, dass die Werbung gerade bei solchen Personen zu einer erhöhten Nutzungsabsicht führt, die (irgendein) Glücksspiel regelmäßig nutzen. Dies war insbesondere bei Printwerbung für Internetpoker, das gewerbliche Automaten spiel, Lotto, das Große Spiel in Spielbanken und Internetcasinos augenfällig.

Auch der Werbespot für Internetpoker führte zu einer Steigerung der Nutzungsintention. Hier wurde ersichtlich, dass sich die Effekte in Abhängigkeit der Nutzungsgewohnheit der betrachtenden Person unterscheiden: Insbesondere bei regelmäßig Glücksspielenden war die Betrachtung des Poker-Werbespots mit einer deutlichen Steigerung der Nutzungsintention verbunden. Die Effekte für den Lotto-Werbespot erbrachten keine signifikanten Ergebnisse (vgl. Grafik 15).



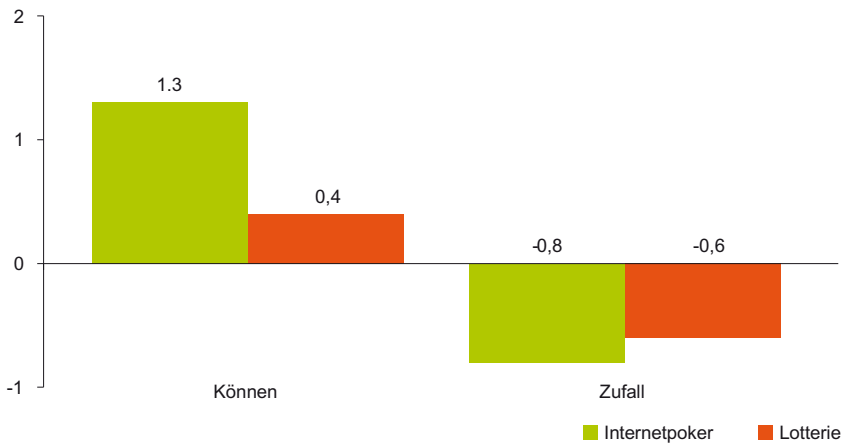
Grafik 15: Veränderung der Nutzungsabsicht nach Betrachten der Werbespots.

Angaben auf der y-Achse sind gemittelte Differenzwerte (positive Werte bedeuten eine Zunahme der erfragten Dimension)

8.3. Werbung und die subjektive Gewinnerwartung


Bei vielen Patientinnen und Patienten mit der Diagnose pathologisches Glücksspielen ist eine Überschätzung der Beeinflussbarkeit des Spiels beobachtbar. Derartige kognitive Verzerrungen tragen dazu bei, dass das Glücksspielverhalten fortgeführt wird, auch wenn die Verluste bereits kritische Höhen erreicht haben. Grundsätzlich gilt, dass eine hoch eingeschätzte aktive Beeinflussbarkeit des Glücksspielausgangs (z.B. durch geschicktes oder strategisches Spielen) mit einem erhöhten Risiko für eine unkontrollierte Nutzung einhergeht. In der Testung wurden den Teilnehmenden Werbespots eines Internetpokeranbieters und einer staatlichen Lotterie gezeigt. Jeweils vor und nach dem Betrachten

der Werbespots sollten sie angeben, ob sie einen möglichen Gewinn in den beiden Glücksspielen eher auf den Zufall oder auf geschicktes Spielen bzw. persönliches Können zurückführen würden. Es sollte also untersucht werden, inwieweit kognitive Verzerrungen durch Werbebotschaften beeinflusst werden: Sowohl der Lotto- als auch der Pokerspot beeinflussen die subjektive Kontrollierbarkeit (Gewinn hängt von dem persönlichen Können ab) tendenziell, wobei nur die Effekte der Pokerwerbung statistisch bedeutsam ausfallen (vgl. Grafik 16).



Grafik 16: Veränderung der Gewinnerwartung nach dem Betrachten von Glücksspielwerbung. Es sind Differenzwerte abgetragen (Einschätzungen nach Betrachten der Werbung - Einschätzungen vor Betrachten der Werbung). Positive Differenzwerte bedeuten, dass die Einschätzung nach dem Betrachten des Werbespots gestiegen ist.

Die Ergebnisse legen nahe, dass nach dem Betrachten des Pokerwerbespots die subjektive Kontrollierbarkeit des Glücksspiels als höher eingeschätzt wird, als das vor dem Betrachten der Werbung der Fall war. Gleichzeitig wird dem Zufall eine geringere Rolle beigemessen. Poker wird demnach eher als fähigkeitsbasiertes Spiel und weniger als Glücksspiel aufgefasst. Dies ist als kritisch zu bewerten, da die Teilnahme an Kartenspielen in der Befragung der 5.976 Jugendlichen eine der häufigsten Glücksspielformen war. Die Gefahr, dass eine Überschätzung der Beeinflussbarkeit des Spiels zu einer Unterschätzung der Gefahr hoher Geldverluste führt, ist als bedeutend einzustufen.



Gülcan, 18 Jahre, Schülerin, Berufskolleg: „Du kannst dein Glück beeinflussen, durch Mimik und Gestik. Es gibt viele Situationen, da weißt du nicht genau was der Gegner hat, man versucht den Gegner reinzutreiben, oder er versucht dich reinzuziehen. Durch Gestik, Mimik oder durch die Karten. Man kann mitgehen und verlieren und sich dann auf den Gegner einstellen. Daraus lernst du, da kannst du die Strategie entwickeln.“

Für die (Präventions-)Praxis

Kognitive Verzerrungen

Gerade mit Jugendlichen sollten im Beratungskontext derartige kognitive Irrtümer thematisiert werden. Über einfache mathematische Beispiele (Wahrscheinlichkeitsrechnung) können falsche Grundannahmen der/des Betroffenen Schritt für Schritt falsifiziert werden.

8.4. Werbung und emotionale Erregung

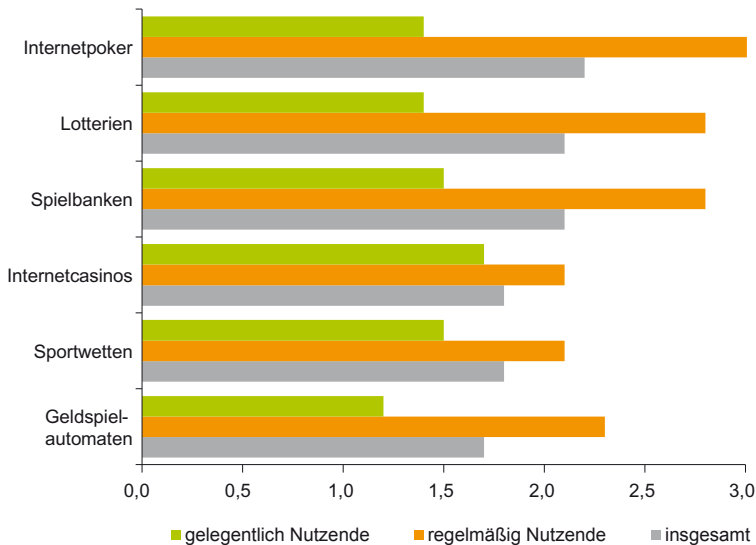
Die bei der betrachtenden Person durch Werbung hervorgerufene emotionale Erregung kann zu einer sog. emotionalen Bindung an das Produkt führen. Da bekannt ist, dass die Glücksspielnutzung oftmals mit der Regulation von Gefühlen verbunden ist, kann man davon ausgehen, dass eine solche Bindung an das Glücksspiel unter Umständen die Gefahr einer Suchtentwicklung erhöht. In der Hauptuntersuchung wurden alle aktiv glücksspielenden Jugendlichen gefragt, welche Gefühlsregungen bei ihnen die Betrachtung von Glücksspielwerbung auslöst. Bei den meisten führte Glücksspielwerbung zu vergleichsweise negativen Gefühlszuständen (61% „gelangweilt“, 14% „desinteressiert“, 11% „traurig“). Jedoch waren bei problematisch Glücksspielenden deutlich häufiger positive Emotionen feststellbar (vgl. Tab. 5).

durch Glücksspielwerbung ausgelöster Affekt	Problematisch Glücksspielende	Gefährdet Glücksspielende	Unauffällig Glücksspielende
	N = 104	N = 113	N = 1882
gelangweilt	28.8%	36.3%	56.5%
aufgeregt/euphorisch	20.3%	13.3%	3.7%
aufmerksam	13.6%	6.2%	4.9%
desinteressiert	11.9%	27.7%	18.4%

Tabelle 5: Vergleich der durch Werbung ausgelösten Emotionen bei 2089 Jugendlichen, Angaben in %

In der Werbetestung wurden die 50 Teilnehmenden gebeten, nach dem Betrachten der Werbung ein sog. Affektgitter zu beantworten. Dieses beinhaltet unterschiedliche emotionale Zustände (z.B. erregt, niedergeschlagen, verärgert, gelangweilt), die vier inhaltlichen Sektoren zugeordnet werden können. Insbesondere der Emotionssektor „positive, erregende Emotionen“ (z.B. Erstaunen, Aufgeregtheit) steht in Zusammenhang mit einer Aktivierung des Individuums (gesteigerte emotionale Erregung) und scheint das allgemeine Explorationsverhalten von Menschen anzuregen. Davon ausgehend wurde angenommen, dass Werbung, welche insbesondere auf diesem Sektor hohe Werte erzielt, mit einer erhöhten Nutzungswahrscheinlichkeit des beworbenen Produkts zusammenhängt (das Glücksspiel als spannend und reizvoll auffassen und es ausprobieren wollen). Und tatsächlich führte die Betrachtung von Werbung für Internetpoker, Lotterien, Spielbankangebote und Geldspielautomaten bei regelmäßigen Glücksspielnutzenden zu einer deutlichen emotionalen Erregung (vgl. Grafik 17).

Werbung für ...



Grafik 17: Durch Glücksspielwerbung ausgelöste emotionale Erregung

9. Minderjährige und Glücksspiel in NRW


Der folgende Abschnitt bezieht sich ausschließlich auf die Ergebnisse der Teilnehmenden zwischen 12 und 17 Jahren und greift dieselben Aspekte auf, die in den Abschnitten vorher bereits für die Gesamtstichprobe betrachtet wurden.

Die in der vorliegenden Broschüre betrachteten Ergebnisse der 12-17-Jährigen unterscheiden sich nur minimal von den Ergebnissen, die die Betrachtung der 12-19-Jährigen ergeben.

Die Mehrheit der Minderjährigen (67%) hat im Laufe des Lebens schon einmal Glücksspiele genutzt. Bei der Gesamtstichprobe beläuft sich die Zahl auf 69%. Entsprechend sind hier keine Unterschiede festzustellen. Der Prozentsatz der Minderjährigen, die im Laufe der letzten 12 Monate an Glücksspielen teilgenommen hat, beläuft sich auf 41% und unterscheidet sich somit nur unwesentlich von der Gesamtstichprobe (44%). Die bei Minderjährigen beliebtesten Glücksspiele sind Kartenspiele, Rubbellose und Würfelspiele (vgl. Tab. 6).

Glücksspielvariante	12-Monats-Nutzungsprävalenz		Lebenszeit-Nutzungsprävalenz	
	12-17 Jahre	Gesamt	12-17 Jahre	Gesamt
Kartenspiele	24.4	26.0	36.2	38.1
Rubbellose	19.4	20.5	40.5	42.5
Würfelspiele	13.5	13.8	22.1	22.4
Sportwetten	11.9	13.1	16.6	17.7
Geschicklichkeitsspiele	11.9	12.2	17.8	17.7
Geldspielautomaten	8.6	10.9	17.2	16.3
Andere Spiele im Internet	10.2	10.2	13.7	17.0
Lotto / Keno	8.5	9.4	15.5	16.6
Internetpoker	4.2	4.8	5.9	6.5
Roulette	3.8	4.3	5.3	5.9
Internet-Sportwetten	3.3	3.9	3.6	4.2
Spiele in Internetcasinos	1.6	2.2	1.7	2.2
Total	41.4	43.7	67.3	69.2

Tabelle 6: Glücksspielteilnahme Minderjähriger (in %) im Vergleich



Hassan, 17 Jahre, Automatenspieler: „**Die Leute tun nur das Nötigste, da stehen nur Hinweisschilder. Die Ausländischen wie ich, [...] markantes Gesicht, Bart, ist 15, aber sieht aus wie 18 und dann ist es gar kein Problem da reinzukommen.“**“

Des Weiteren wurde der Aspekt der Mehrfachnutzung von Glücksspielen im gleichen Zeitabschnitt betrachtet. Dabei wiesen ca. 11% aller Minderjährigen ein solches Glücksspielverhalten (sechs verschiedene Glücksspiele und mehr) auf. Insgesamt ist die gleichzeitige Nutzung von verschiedenen Glücksspielen bei den unter 18-jährigen genauso ausgeprägt wie bei den Volljährigen.

Auch die Hauptbeweggründe für die Teilnahme an Glücksspielen sind in der Altersklasse der Minderjährigen vergleichbar mit den zuvor dargestellten Befunden: Die Hoffnung auf Geldgewinne überwiegt, gefolgt von Neugierde und der Tatsache, dass Freunde bzw. Freundinnen spielen. Sowohl in der Gruppe der Minderjährigen als auch in der Gesamtstichprobe unterscheiden sich die zum Glücksspiel motivierenden Aspekte in Abhängigkeit der Nutzungsfrequenz. In beiden Altersgruppen gaben die regelmäßig Glücksspielnutzenden im Kontrast zu den Gelegenheitsnutzenden in erster Linie an, ihre Motivation aus der Hoffnung auf Geldgewinne und Neugierde zu ziehen. Die Wahrnehmung von Glücksspielwerbung spielte in beiden Altersgruppen hinsichtlich der Motivation für das Glücksspielen zwar eine untergeordnete Rolle, jedoch gaben die regelmäßigen Glücksspielerinnen und -spieler beider Altersgruppen deutlich häufiger Werbung als Beweggrund für eine Glücksspielteilnahme an als es die gelegentlich Nutzenden taten.

Unter jugendschutzrechtlichen Gesichtspunkten ist die Frage nach den bevorzugten Glücksspielorten insbesondere bei den Minderjährigen von herausragender Bedeutung. Bei Betrachtung der ersten drei favorisierten Glücksspielorte ergab sich das gleiche Bild wie bei der Gesamtstichprobe, bei der auch Volljährige eingeschlossen waren. An erster Stelle werden Wettannahmestellen genannt, gefolgt von Gaststätten und dem Internet. Hervorzuheben ist, dass in beiden Altersgruppen deutlich weniger Mädchen (gesamte Stichprobe: Mädchen: 10.4%; Jungen: 19.9%) im Internet um Geld spielen und dass mit ca. 13% der Anteil der Minderjährigen (9.5% weiblich vs. 19.2% männlich) in Spielhallen nicht gering ausfällt: Für Minderjährige stellt der Zugang zu spezifischen Glücksspielangeboten keine Seltenheit dar.

Die wichtigste Frage der Studie war die Anzahl der Befragten mit einem problematischen bzw. riskanten Glücksspielverhalten. Bei Betrachtung der Gesamtstichprobe stellte sich heraus, dass 1.7% die Kriterien für problematisches Glücksspiel erfüllten, weitere 3.5% erfüllten die Kriterien für ein riskantes bzw. gefährdetes Glücksspielverhalten. Der Anteil erhöht sich auf 3.9%, wenn man nur diejenigen Kinder und Jugendlichen betrachtet, die in den letzten 12

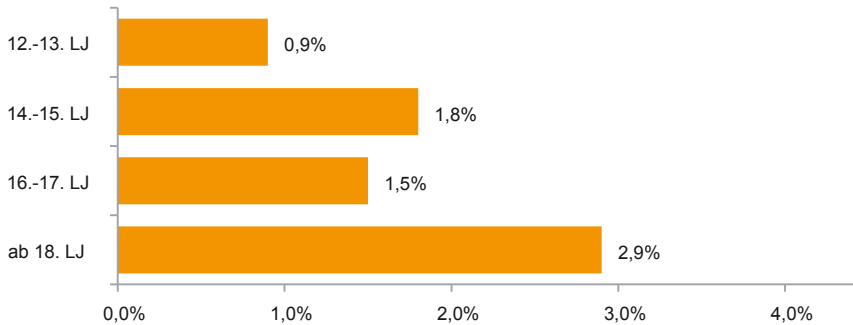
Monaten Glücksspiele genutzt haben. Bei den regelmäßig Nutzenden erhöht sich der Anteil der problematisch Nutzenden erheblich (13.8%).

Im Vergleich dazu erfüllten 1.5% der 12- bis 17-jährigen die Kriterien für ein problematisches und 3.0 % für ein riskantes Glücksspielverhalten. Analog zur Gesamtstichprobe erhöht sich der Anteil der Minderjährigen, die ein problematisches Glücksspielverhalten aufweisen und in den letzten 12 Monaten Glücksspiele konsumiert haben, um mehr als das Doppelte (3.8%). Bei Betrachtung der regelmäßig Nutzenden steigt der Anteil der problematisch Glücksspielenden in der Gesamtgruppe auf 13.8%, bei den Minderjährigen auf 12% (vgl. Tab. 7).

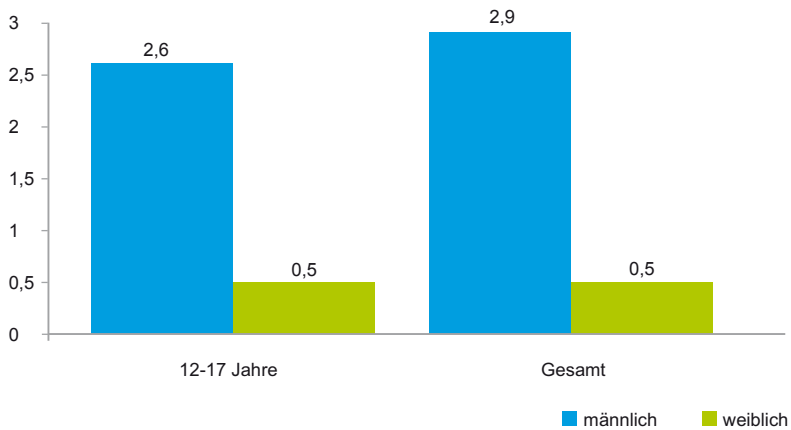
Klassifikation Glücksspiel- verhalten	Berechnungen bezogen auf die letzten 12 Monate					
	Gesamtstichprobe (auch Nicht-Nutzende)		Nur Glücksspielnutzende		Regelmäßig Nutzende	
	12-17 Jahre	Gesamt	12-17 Jahre	Gesamt	12-17 Jahre	Gesamt
Problematisch	1.5%	1.7%	3.8%	3.9%	12.0%	13.8%
Gefährdet	3.0%	3.5%	7.4%	7.5%	18.2%	19.7%
Unauffällig	95.5%	94.8%	88.8%	85.9%	68.8%	66.6%

Tabelle 7: Prävalenz problematischen Glücksspielens bei Minderjährigen im Vergleich

In Bezug auf die soziodemographischen Charakteristika wie Alter und Geschlecht der beiden betrachteten Altersgruppen ließen sich kaum Unterschiede finden. Wie die Grafiken 18 und 19 zeigen, zählen männliche Befragte beider Altersgruppen wesentlich häufiger zu den problematischen Glücksspielenden. Auch die Verteilung der Schultypen in beiden Altersklassen war vergleichbar. Es stellte sich heraus, dass sowohl bei den Minderjährigen als auch in der Gesamtstichprobe die Gymnasiastinnen und Gymnasiasten seltener die Kriterien für problematisches Glücksspielen erfüllen.



Grafik 18: Häufigkeit problematischen Glücksspielens nach Altersklasse, N=5976



Grafik 19: Häufigkeit problematischen Glücksspielens nach Geschlecht

Bei Betrachtung bestimmter Glücksspielformen und der damit einhergehenden Erhöhung des Risikos für ein problematisches Glücksspielverhalten wurde deutlich, dass für Minderjährige ähnliche Annahmen getroffen werden können wie für die Gesamtstichprobe. Die Nutzung von Geldspielautomaten ist auch bei Minderjährigen mit dem höchsten Risikozuwachs verbunden. Ein weiterer deutlicher Unterschied zu der Gesamtstichprobe ergab sich hinsichtlich der Nutzung von Internetcasinos, die bei den Minderjährigen ebenfalls mit einem hohen Risiko der Entwicklung eines problematischen Glücksspielverhaltens einhergeht. (vgl. Tab. 8).

Auffällig ist im Zusammenhang mit dem Risiko für eine problematische Glücksspielnutzung außerdem, dass sowohl Geldspielautomaten als auch Internetcasinos bei den Minderjährigen eine hohe Nutzung aufweisen.

Minderjährige	Gesamt
... Geldspielautomaten (18-fach)	... Geldspielautomaten (10-fach)
... Internetcasinos (10-fach)	... Internetcasinos (5-fach)
... Kartenspiele (3-fach)	... Internet-Poker (3-fach)
... andere Glücksspiele im Internet (3-fach)	... andere Glücksspiele im Internet (3-fach)
—	... Sportwetten (9-fach)

Tabelle 8: Das Risiko einer problematischen Glücksspielnutzung wird erhöht durch die Nutzung von ...

Weitere psychische Belastungsfaktoren sind bei den Minderjährigen ebenso beobachtbar wie in der Gesamtstichprobe. Problematische Glücksspielnutzende beider Altersgruppen weisen emotionale Probleme, Verhaltensauffälligkeiten, Hyperaktivität und Probleme mit Gleichaltrigen auf. Auch minderjährige Problemspielerinnen und -spieler zeigen weniger prosoziales Verhalten. Unabhängig von der Altersgruppe ist im Zusammenhang mit einer Glücksspielproblematik bei den Jugendlichen eine höhere Belastung durch Stress sowie eine entsprechende klinische Symptomatik feststellbar. Mädchen beider Altersgruppen mit problematischem Glücksspielverhalten weisen zudem nochmals deutlich erhöhte Stressbelastungswerte auf.

Die erhobenen Daten in der Studie sollen nicht zuletzt dazu dienen, mögliche Risikofaktoren für die Entwicklung eines problematischen Glücksspielverhaltens zu identifizieren. Hierzu wurden Variablen der Persönlichkeit, der Kompetenzerwartung und der Emotionalität analysiert. Generell wurden keine Unterschiede bei dem Vergleich der beiden Altersgruppen gefunden.

Die Erkenntnisse die sich aus den Analysen ergeben, lassen sich wie folgt zusammenfassen: Das Risiko für ein problematisches Glücksspielverhalten nimmt dann deutlich zu, wenn ...

- ... es sich um männliche Kinder und Jugendliche handelt
- ... ein Migrationshintergrund bei gleichzeitiger ungenügender Einbindung in die Kultur des Gastlandes vorliegt
- ... die Kinder und Jugendlichen vor allem Geldspielautomaten bzw. Internetcasinos nutzen
- ... eine positive Einstellung der Familie gegenüber Glücksspielen bzw. eine erhöhte Teilnahmerate von Familienangehörigen vorliegt
- ... die Einbindung in soziale Gemeinschaften mit Schwierigkeiten bzw. Vorbehalten belegt ist
- ... verminderte Stresstoleranz und dysfunktionale Stressbewältigung bei den Kindern und Jugendlichen im Vordergrund stehen
- ... die Kinder und Jugendlichen sich häufig in negativen emotionalen Zuständen befinden
- ... eine erhöhte Gewaltakzeptanz vorherrscht
- ... die Kinder und Jugendlichen in der Schule eine geringere Anstrengungsbereitschaft aufweisen
- ... die Kinder und Jugendlichen Schwierigkeiten haben, sich selbst zu strukturieren

Das bedeutet, dass problematisches Glücksspielen mit bestimmten Persönlichkeitsausprägungen sowie mit einer motivationalen und emotionalen Anfälligkeit im Zusammenhang steht. Das Lebensalter spielt dabei eine untergeordnete Rolle. Zusammenfassend ergibt sich aus dem Kapitel „Minderjährige und Glücksspiel in NRW“, dass die zentralen Ergebnisse der Gesamtstichprobe nahezu vollständig auf die Minderjährigen übertragen werden können. So zeigen Minderjährige ebenso häufig problematisches Glücksspielverhalten und leiden unter sehr ähnlichen Belastungen wie über 18-jährige mit problematischem Glücksspielverhalten. Da Minderjährige dieselben Glücksspielangebote nutzen wie Volljährige ist verstärkt auf die Einhaltung der Jugenschutzbestimmungen zu achten.

Impressum

Herausgeber

Ministerium für Gesundheit,
Emanzipation, Pflege und Alter
des Landes Nordrhein-Westfalen
Referat Presse, Öffentlichkeitsarbeit,
Kommunikation
Horionplatz 1, 40213 Düsseldorf
Telefon: 0211 8618-50
E-Mail: info@mgepa.nrw.de
Internet: www.mgepa.nrw.de

Kontakt

Referat AIDS, Sucht und Drogen
Kerstin Kotewitz
Telefon: 0211 8618-3318
E-Mail: kerstin.kotewitz@mgepa.nrw.de

Autoren/Autorin:

Ambulanz für Spielsucht an der Klinik und Poliklinik
für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Untere Zahlbacher Straße 8, 55131 Mainz
<http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht.html>

Dipl.-Psych. Kai W. Müller, Telefon: 06131 17-4039

E-Mail: kai.mueller@unimedizin-mainz.de

Dipl.-Soz. Michael Dreier, Telefon: 06131 17-5485

E-Mail: michael.dreier@unimedizin-mainz.de

MSc Eva Duven

Dipl.-Psych. Sebastian Giralt

Univ.-Prof. Dr. med. Dipl.-Psych. Manfred E. Beutel

Dr. Klaus Wölfling

Gestaltung

acht grad media GmbH, Mainz

Fotos

Titelseite und Seite 6, 8, 14, 18, 22, 24, 28, 32, 38, 42, 46, 50: © Michael Dreier & Jan Becker

Porträt Ministerin Barbara Steffens Seite 3: © MGEPA NRW/Foto: Franklin Berger
Umschlagbild des Ministeriums Seite 60: © MGEPA NRW/Ralph Sondermann

Druck

Druckerei Festge GmbH & Co. KG

© 2014/MGEPA VNr. 049

Die Druckfassung kann bestellt oder heruntergeladen werden:

- Internet: www.mgepa.nrw.de/ministerium/service
- telefonisch: 0211 837 1001

Nordrhein-Westfalen **direkt**

Bitte die Veröffentlichungsnummer **049** angeben.

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Landesregierung Nordrhein-Westfalen herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerberinnen und -werbern oder Wahlhelferinnen und -helfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Landtags-, Bundestags- und Kommunalwahlen sowie auch für die Wahl der Mitglieder des Europäischen Parlaments.

Missbräuchlich ist insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung.

Eine Verwendung dieser Druckschrift durch Parteien oder sie unterstützende Organisationen ausschließlich zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder bleibt hiervon unberührt. Unabhängig davon, wann, auf welchem Wege und in welcher Anzahl diese Schrift der Empfängerin oder dem Empfänger zugegangen ist, darf sie auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zu Gunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte.

Ministerium für Gesundheit,
Emanzipation, Pflege und Alter
des Landes Nordrhein-Westfalen

Horionplatz 1, 40213 Düsseldorf
Telefon: 0211 8618-50
info@mgepa.nrw.de
www.mgepa.nrw.de

