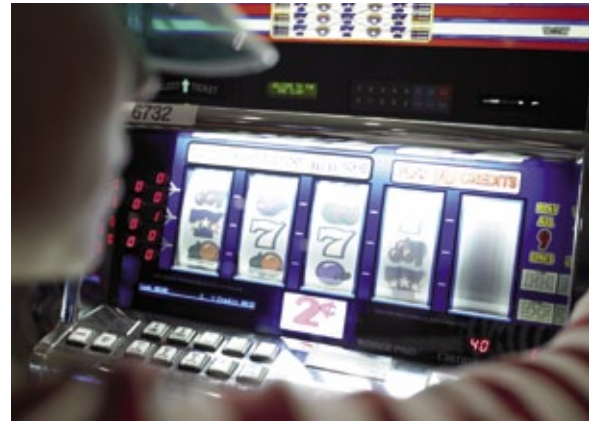


Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
Ambulanz für Spielsucht



*Duvén, E., *Giralt, S., Müller, K.W., Wöfling, K., Dreier, M. & Beutel, M.E.
*Erstautoren, Kontakt auf der Rückseite
2. Auflage

Gefördert durch:



Geleitwort Ministerin Malu Dreyer

Was als Spiel oder Zeitvertreib beginnt, kann in Not und Verzweiflung enden. Für die meisten Menschen ist Glücksspiel eine reine Freizeitbeschäftigung. Für einige ist es aber der Einstieg in ein krankhaftes Glücksspielverhalten. Besonders Kinder und Jugendliche, die schon früh Erfahrungen mit Glücksspielen machen, sind gefährdet, glücksspielsüchtig zu werden.

Das Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie hat die Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz mit einer Studie zur Nutzung von Glücksspielen durch Kinder und Jugendliche in Rheinland-Pfalz beauftragt.

Die vorliegende Broschüre fasst die Studienergebnisse zusammen. Die Daten zeigen, dass rund 64 Prozent der 12- bis 18-jährigen in Rheinland-Pfalz bereits mindestens einmal Glücksspiele genutzt haben. Rund 6 Prozent von ihnen tun dies in problematischer oder gefährdender Weise. Die rheinland-pfälzische Landesregierung setzt sich für umfassende Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen ein, wie sie auch im neuen Glücksspielstaatsvertrag vorgesehen sind.

Glücksspielsuchtprävention und -beratung sind wichtige Schwerpunkte innerhalb des Suchthilfesystems. Rheinland-Pfalz hat deshalb eine Fachstelle für Glücks-

spielsuchtprävention bei der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e. V. eingerichtet und die Suchtberatungsstellen personell verstärkt. Doch Prävention braucht die Unterstützung aller pädagogisch Verantwortlichen. Ich danke deshalb allen Schulen, die an der Studie teilgenommen haben. Ich würde mich freuen, wenn die Ergebnisse auch in den Schulen Impulse für die weitere präventive Arbeit mit jungen Menschen geben.



Malu Dreyer
Ministerin für Soziales,
Arbeit, Gesundheit und Demografie
des Landes Rheinland-Pfalz

Zusammenfassung

Im Auftrag des Ministeriums für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie wurde eine repräsentative Fragebogenstudie zur Glücksspielnutzung durch die Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz an 3967 Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz durchgeführt. Danach hat ein Großteil der 12–18-Jährigen (64.3%) mindestens einmal im Leben Glücksspielangebote genutzt. 41.2% der Befragten gaben an im vergangenen Jahr Glücksspiele gespielt zu haben. Als häufigstes Motiv für die Nutzung wurde die Hoffnung auf Geldgewinne (46.8%) genannt, was gegen einen reinen Unterhaltungsaspekt der genutzten Glücksspielangebote spricht.

Mittels international gültiger Kriterien zur Klassifizierung problematischen Glücksspielverhaltens bei Jugendlichen (DSM-IV-MR-J, Fisher, 1999; dt. Übersetzung Hurrelmann, 2003), wurde die Glücksspielnutzung der Teilnehmer als unproblematisch, gefährdet oder problematisch kategorisiert.

Insgesamt 2.2% der Befragten sind als problematische und weitere 3.7% als gefährdete Glücksspielnutzer einzustufen. Bei Betrachtung der Minderjährigen (12-17 Jahre) wurden 1.9% als problematische und 3.6% als gefährdete Glücksspieler klassifiziert. Hochrechnungen ergeben eine Schätzung von 4963 problematischen und 9404 gefährdeten minderjähri-

gen Spielern in Rheinland-Pfalz. Jugendliche spielen bevorzugt in Gaststätten, Spielhallen und im Internet und umgehen damit die gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen. Ein Drittel der glücksspielenden Jugendlichen gab an, bei der Spielteilnahme keine Schwierigkeiten aufgrund von Jugendschutzbestimmungen gehabt zu haben.

Männliches Geschlecht, Migrationshintergrund und niedriger formaler Bildungsstatus sind Risikomerkmale für problematisches Spielverhalten. Unter den Nutzern von Internetcasinos, Geldspielautomaten und Internetsportwetten finden sich die meisten problematischen Spieler. Unter den genutzten Glücksspielangeboten erhöht die Nutzung von Geldspielautomaten sowie von Internetglücksspielen das Risiko um ein Vielfaches, eine Glücksspielproblematik zu entwickeln. Die Befragten gaben an, in den letzten 12 Monaten am häufigsten Kartenspiele, Rubbellose und Geldspielautomaten genutzt zu haben. Internetspiele mit Geldeinsatz und Geldspielautomaten werden fast täglich genutzt. Im Vergleich zu einer Vorgängerstudie (Hurrelmann et al., 2003) spielten in den letzten 12 Monaten trotz geltender Jugendschutzbestimmungen doppelt so viele Jugendliche an Geldspielautomaten. Diese gehören nach Poker zu den häufigsten Erstkontakten mit Glücksspielen. Internetbasierte Glücksspiele werden am dritthäufigsten angegeben.

Einleitung

Seit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags im Januar 2008 sind einige Forschungsprojekte zum Thema Glücksspiel, die von den Ländern, aber auch von staatlich konzessionierten Glücksspielanbietern finanziert werden, ins Leben gerufen worden. In diesem Zusammenhang startete im Juni 2010 eine repräsentative Studie, deren Ergebnisse das Team der AFS Ihnen anhand der vorliegenden Broschüre präsentieren.

Die Gesamtstichprobe belief sich auf 4047 Schüler, welche im Erhebungszeitraum zwischen Februar und Juni 2011 den Fragebogen bearbeiteten. Die insgesamt 3967 Kinder und Jugendliche, deren Angaben eine Auswertung zuließen, stammten aus dem Allgemein- und Berufsbildenden Schulsystem. Sie beantworteten die Fragen innerhalb einer Schulstunde.

Vorstellung der Studie

Die Studie „Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz“ hatte zum Ziel, verschiedene Einflussfaktoren auf das Glücksspielverhalten von Kindern und Jugendlichen zu beleuchten, den aktuellen Kenntnisstand zu diesem Thema zu überprüfen und neue Erkenntnisse über die Entstehung von Glücksspielsucht zu gewinnen. Insbesondere sollte die Prävalenz von problematischem Glücksspiel im Kindes- und Jugendalter in Rheinland-Pfalz bestimmt werden. Bei der Durchführung befragten die Mitarbeiter der Mainzer Ambulanz für Spielsucht im Auftrag des Ministeriums für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie 12–18-jährige Schülerinnen und Schüler in Rheinland-Pfalz zu ihrem Glücksspielverhalten anhand eines umfangreichen Fragebogens.

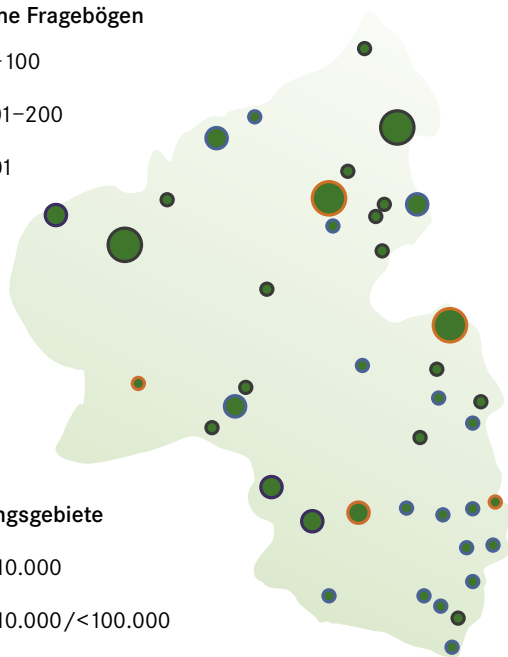
Erhebungsorte in Rheinland-Pfalz

Die teilnehmenden Schulen in Rheinland-Pfalz wurden anhand statistischer Verfahren zufällig ausgewählt. Wie Sie der unten abgebildeten Karte und Legende entnehmen können, wurden die Schulen nicht nur nach Landkreisen unterschieden, sondern zusätzlich auch nach der Größe der Erhebungsgebiete.

Insgesamt wurden 77 Schulen kontaktiert und um Teilnahme an der Studie gebeten. Mit 33% der kontaktierten Regelschulen sowie mit 6% der Berufsschulen konnte aus organisatorischen oder logistischen Gründen kein Erhebungstermin vereinbart werden, sodass Befragungen an 55 Allgemein- und Berufsbildenden Schulen in RLP durchgeführt wurden.

Erhobene Fragebögen

- 1–100
- 101–200
- 201



Erhebungsgebiete

- < 10.000
- > 10.000/< 100.000
- > 100.000

Kriterien für problematisches Glücksspiel

Das in der vorliegenden Studie eingesetzte diagnostische Instrument DSM-IV-MR-J (Fisher, 2000) zur Klassifikation des Glücksspielverhaltens erfasst mit insgesamt zwölf Fragen die 9 klinischen Kriterien problematischen Glücksspiels (Eingenommenheit, Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Flucht, Verlusten hinterher jagen, Lügen, Ausführen antisozialer Handlungen, Gefährdung anderer Lebensbereiche). Gemäß der Vorgehensweise in der Studie von Hurrelmann und Kollegen (2003) liegt ein klinisch auffälliges Glücksspielverhalten vor, wenn **mindestens vier** der o.g. Kriterien **innerhalb der vergangenen zwölf Monate** erfüllt wurden. Jugendliche, die **vier und mehr Kriterien** überschreiten werden als „problematische Glücksspieler“ (PGS) bezeichnet. Jugendliche die **zwei oder drei Kriterien** erfüllen, fallen in die Gruppe der „gefährdeten Glücksspieler“ (GGS). Bei **keinem oder nur einem erfüllten Kriterium** wird von einem „unauffälligen“ Spielverhalten gesprochen (UGS).

Wissenswertes: DSM-IV-Kriterium „Flucht“

Dieses Kriterium erfasst die Tatsache, ob das Glücksspiel möglicherweise dazu dient, eigenen Problemen zu entkommen oder sich von negativen Gefühlen wie beispielsweise Schuld oder Angst zu entlasten.

Wichtigste Ergebnisse und Schlussfolgerungen

Zunächst war es wichtig festzustellen, wie viele der Jugendlichen in Rheinland-Pfalz Glücksspiele nutzen. Um einen klinisch relevanten und präzisen Anhaltspunkt für die Nutzung von Glücksspielen zu gewinnen, wurde die Nutzung von zwölf verschiedenen Glücksspielen in den vergangenen zwölf Monaten (12-Monats-Nutzungsprävalenz) erfragt. Zusätzlich wurde die sog. Lebenszeit-Nutzungsprävalenz ermittelt, die einen Überblick über das Glücksspielverhalten der Jugendlichen im Verlauf ihres bisherigen Lebens bietet. Es stellte sich heraus,

dass fast zwei Drittel (64.3%) der befragten 12–18-Jährigen in Rheinland-Pfalz Glücksspiele mindestens einmal im Leben genutzt haben. Ein genaueres Bild ergibt die Auswertung der jugendlichen Glücksspielnutzung innerhalb der vergangenen zwölf Monate. Hieraus wird ersichtlich, dass 41.2% der Jugendlichen in dem genannten Zeitraum aktiv an Glücksspielen teilgenommen hat. Zu den beliebtesten Glücksspielen zählten dabei Kartenspiele (23.7%), Rubbellose (15.8%) und Geldspielautomaten (14.2%).

Nutzungsprävalenzen für verschiedene Glücksspielvarianten sortiert nach der Nutzungshäufigkeit der letzten 12 Monate

Rang	Glücksspielvariante	12-Monats-Nutzungsprävalenz	Lebenszeit-Nutzungsprävalenz
1	Kartenspiele	23.7	35.8
2	Rubbellose	15.8	34.0
3	Spiele an Geldspielautomaten	14.2	19.5
4	Würfelspiele	13.4	21.3
5	Geschicklichkeitsspiele	10.9	16.9
6	Andere Spiele im Internet	10.7	18.2
7	Sportwetten	10.4	14.3
8	Lotto / Keno	9.7	18.4
9	Internet-Poker	5.0	7.0
10	Roulette	3.5	5.0
11	Internet-Sportwetten	3.3	3.6
12	Spiele in Internetcasinos	2.3	2.5
Total		41.2	64.3

Wissenswertes: Glücksspielgeräte pro Kopf in RLP (Trümper, Arbeitskreis gegen Spielsucht e. V., 2010; 2012)

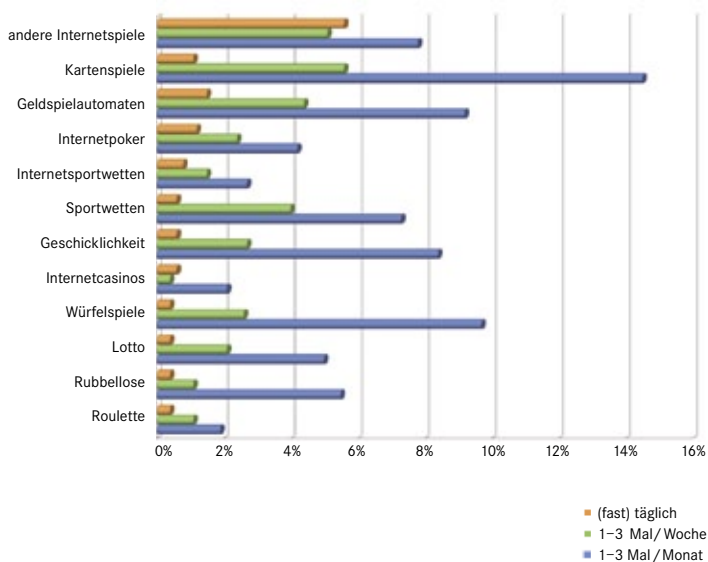
Mit einer pro-Kopf Auslastung von 378 Personen pro Spielhallengerät, lag RLP 2008 im Bundesdurchschnitt (571 Personen pro Gerät) an zweiter Stelle nach Schleswig-Holstein. In RLP fanden sich 286 Spielhallenstandorte mit insgesamt 7.702 Geldspielgräten in Spielhallen und gastronomischen Betrieben. Im Jahr 2010 hat sich RLP im Bereich Spielhallengeräte an die Spitze gesetzt und hat damit eine Auslastung von 293 Personen pro Glücksspielgerät erreicht. Der Bundesdurchschnitt sank Trümper (2010) zufolge auf 471 Personen pro Spielhallengerät.

Der Abbau von Glücksspielgeräten ist in gastronomischen Betrieben aus verschiedenen Gründen konsequent vorangetrieben worden. Dies hatte zur Folge, dass im Vergleich zu 2008 in 2010 247 Geräte weniger in Gaststätten aufgestellt waren. Die jüngste Auswertung des „Arbeitskreis gegen Spielsucht e. V.“ von 2012 ergab, dass RLP sich weiterhin als Spitzenreiter unter den Bundesländern hält. Die Anzahl der Einwohner pro Spielhallengerät beträgt nunmehr 248 bei einem gesamtdeutschen Durchschnitt von 393 Einwohnern pro Spielhallengerät. Dies entspricht einer Steigerung der Anzahl der Spielhallengeräte in RLP zwischen 2006 und 2012 von 90.1%. Die Spielhallenstandorte sind auf 331 und die Spielhallengeräte auf insgesamt 6.676 angewachsen (Trümper, 2012). In der aktuellen Veröffentlichung sind die gastronomischen Betriebe nicht mitberücksichtigt.

<http://akspielsucht.de/wp-content/uploads/2012/06/Rheinland-Pfalz.pdf>

Insgesamt gab fast ein Viertel der Jugendlichen, die Glücksspiele im vergangenen Jahr genutzt hatten, an, Browsergames um Geld (11%), Kartenspiele (7%) oder Geldspielautomaten (6%) täglich bzw. mehrmals in der Woche genutzt zu haben.

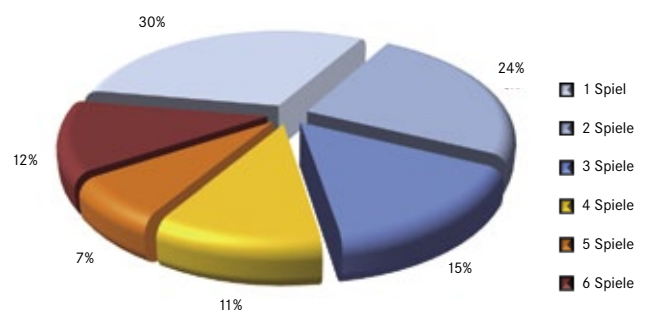
12-Monats-Teilnahmeprävalenz an verschiedenen Glücksspielformen



Anmerkung: Zugunsten der besseren Darstellung der Prävalenzen, wurde in der Abbildung auf die Darstellung der Teilnahmehäufigkeiten „weniger als 1 Mal pro Monat/ gar nicht“ verzichtet. Werte geordnet nach kumulierten Kategorien „fast/täglich“ und „1-3 Mal/Woche“.

Häufig wurde mehr als ein Glücksspielangebot genutzt. So haben mehr als zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen, die in den letzten 12 Monaten an Glücksspielen teilgenommen haben, Erfahrung mit mehr als einer Glücksspielform. Rund ein Fünftel der Jugendlichen spielte dabei mehr als fünf verschiedene Spiele. Diese Form eines „multiplen Glücksspiels“ wird vor allem von männlichen Jugendlichen und insbesondere von Hauptschülern und Schülern der Berufsbildenden Schulen genutzt.

Anteil Jugendlicher mit Kontakt zu mehreren Glücksspielangeboten im letzten Jahr



Diese Ergebnisse stehen im Kontrast zu der Vorgängerstudie von Hurrelmann und Kollegen (2003). Zum einen ergibt sich ein Unterschied daraus, dass in der vorliegenden Studie Internetglücksspiele mit einbezogen wurden. Ein weiterer Unterschied ergibt sich aus der Tatsache, dass die Lebenszeitprävalenzen in den vergleichbaren Glücksspielen leicht zugenommen haben, Kinder und Jugendliche heutzutage also mehr Kartenspiele, Rubbellose und Geldspielautomaten im Verlauf ihres Lebens genutzt haben als Jugendliche in den Jahren zwischen 2001 und 2003.

Im Hinblick auf die Einführung des Glücksspielstaatsvertrags im Jahre 2008, der Änderung des Jugendschutzgesetz (JuSchG) in 2003 und anderer gesetzlicher Vorgaben ist es bemerkenswert, dass die Lebenszeitnutzung von Geldspielautomaten der Jugendlichen leicht gestiegen ist. Im Vergleich zu den Werten, die Hurrelmann und Kollegen (2003) ermittelten, spielten in den letzten 12 Monaten ca. doppelt so viele Jugendliche an Geldspielautomaten.

Als häufigstes Motiv für die Nutzung von Glücksspielen wurde die Hoffnung auf Geldgewinne (46.8%) genannt, was gegen einen reinen Unterhaltungsaspekt der genutzten Glücksspielangebote spricht. Aus der unten dargestellten Tabelle geht zusätzlich hervor, dass neben Neugier und der Tatsache, dass Freunde Glücksspiele

nutzen, auch Langeweile als ein bedeutsamer Motivator für die Glücksspielnutzung anzusehen ist. Zudem zeigen sich bei den Nutzungsmotiven geschlechtsspezifische Unterschiede: Für Mädchen spielt Neugier häufiger eine Rolle, wohingegen bei Jungen vor allem die Hoffnung auf Geldgewinne als besonders prominent angesehen werden kann.

Häufig genannte Motive für die Glücksspielteilnahme nach Geschlecht und Spielhäufigkeit

Motiv	Geschlecht		Total
	♂	♀	
Hoffnung auf Geldgewinne	53.4%	37.0%	46.8%
Neugier	41.9%	42.5%	42.0%
Freunde spielen	40.7%	30.4%	36.8%
Langeweile	37.2%	28.4%	33.7%
Familie spielt	13.9%	24.1%	17.9%
Werbung gesehen	3.4%	3.7%	3.4%
Frustration	3.3%	1.8%	2.7%

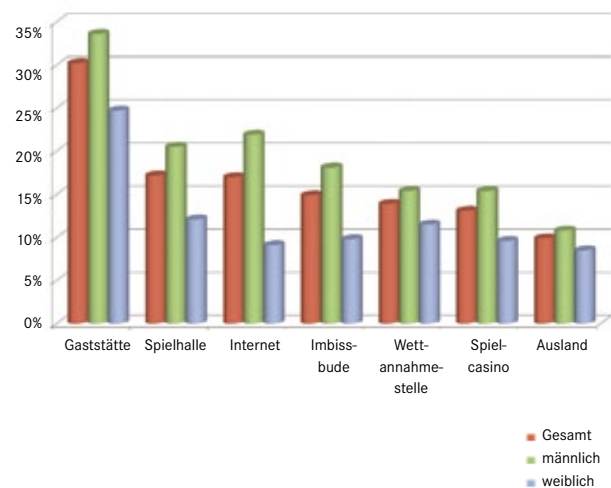
Die Auswertung der Daten zum bevorzugten Glücksspielort der Kinder und Jugendlichen ergab, dass vor allem in Gaststätten gespielt wird. Hier kann man davon ausgehen, dass das Personal notwendigen Alters- und Nutzungskontrollen in Bezug auf Geldspielgeräte keine ausreichende Bedeutung beimisst, auch wenn der Gesetzgeber den Jugendschutz explizit fordert.

Die zusätzlich genannten bevorzugten Glücksspielorte (Spielhallen, Internet) machen ebenso deutlich, dass eine einheitliche und verbindliche gesetzliche Regelung für alle Glücksspiele gefunden werden sollte. Dies schlägt sich z.B. in der Erkenntnis nieder, dass ein Drittel der glücksspielenden Jugendlichen bisher keine Schwierigkeiten hatte, Glücksspiele zu nutzen, während jeweils weniger als ein Viertel der glücksspielenden Jugendlichen mindestens einmal an der Nutzung von Lotto oder Geldspielautomaten gehindert wurden.

Wissenswertes: Konvergenzeffekte Internet-Glücksspiel

Nicht immer sind Glücksspiele im Internet als solche direkt erkennbar. Es werden sog. „Geschicklichkeitsspiele“ angeboten, die bspw. Skat, Mau-Mau oder andere Spiele „gegen echte Gegner um Geld“ beinhalten. Hier wird der Glücksspielcharakter zugunsten eines angeblichen Wettkampfes, bei dem es vor allem auf die Fähigkeiten der Kontrahenten ankommt, verschleiert.

Bevorzugter Ort der Spielteilnahme nach Geschlecht des Nutzers



Auf die unterschiedlichen Glücksspielformen bezogen ließ sich ermitteln, in welchem sozialen Kontext diese zumeist gespielt werden. In Begleitung eines Familienmitglieds werden vor allem Rubbellose, Kartenspiele und Lotto gespielt. Mit Mitgliedern der Peer-Group werden vor allem solche Spiele gespielt, die einen Spielpartner erfordern, wie Karten-, Würfel- und Geschicklichkeitsspiele. Andererseits zieht es die vor allem männlichen Jugendlichen gemeinsam mit Freunden an die Geldspielautomaten.

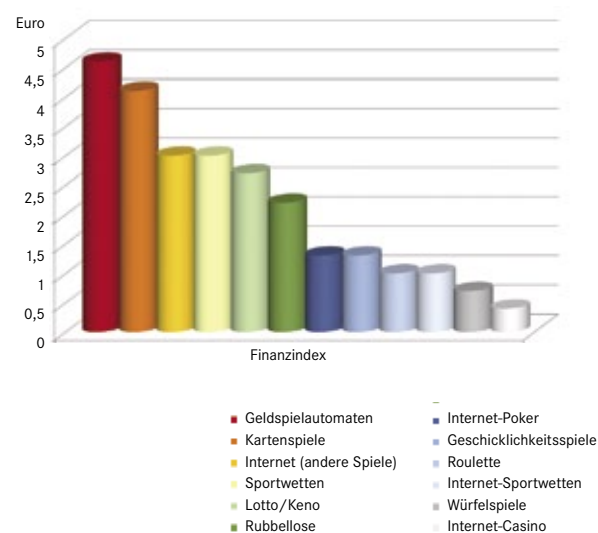
Wissenswertes: Free Games und Werbung – Akzeptanz von Poker in der Gesellschaft

Poker erfreut sich sowohl als klassisches Spiel im Casino als auch im Internet weltweit wachsender Beliebtheit. Dies ist nicht verwunderlich, da das Pokerspiel heutzutage aggressiv als ein maskulin dominiertes Geschicklichkeitsspiel vermarktet wird. Außerdem scheint das Spiel unter Jugendlichen irrtümlicherweise als attraktive und realistische Möglichkeit zu gelten, schnell Geld zu verdienen. Dies hat zu einer breiten Akzeptanz dieses Glücksspiels in der Gesellschaft geführt. Die Internetglücksspielanbieter nutzen diesen Trend, verpflichten bekannte Persönlichkeiten aus Sport und Fernsehen als Protagonisten und arbeiten mit Werbeformen, die zum einen den sportlichen Aspekt sowie männliche Aggressivität subtil thematisieren und zum anderen die Chance auf große Geldgewinne suggerieren. Außerdem liegt die Vermutung nahe, dass Spieler über Free-Games bzw. Spiele im Trainingsmodus angelockt werden und durch vermeintliche Trainingseffekte und -erfolge dazu ermutigt werden, um echtes Geld zu spielen.

Zum international an Bedeutung gewinnenden Pokertrend passt, dass die Jugendlichen aus Rheinland-Pfalz mit Poker die häufigste erste Glücksspielerfahrung machen (22,6%).

Um zu prüfen, ob bestimmte Glücksspielformen mit erhöhten finanziellen Ausgaben einhergehen, wurde für die zwölf erfassten Glücksspielformen ein Ausgabeindex bestimmt. Es zeigte sich, dass Geldspielautomaten mit den höchsten Investitionen einhergehen (4,60 Euro), gefolgt von Kartenspielen (4,10 Euro) und anderen Spielen im Internet (3,00 Euro).

Finanzielle Aufwendungen pro Monat für die einzelnen Glücksspielformen



Anmerkung: Die Werte auf der x-Achse stellen die gemittelten Finanzaufwendungen pro Monat in Euro dar

Wissenswertes: Internetslotmachines

Eine relativ neue Entwicklung auf dem Markt der Glücksspielangebote sind virtuelle Geldspielautomaten, sogenannte Internetslotmachines. Diese funktionieren ähnlich wie Geldspielautomaten in Spielbanken, Spielhallen oder Gaststätten, allerdings ohne die Kontrollmechanismen, welche minderjährige oder problematische Spieler bei der Nutzung von gewöhnlichen Geldspielautomaten auffallen ließe. Sie können anonym und leicht zugänglich auch im eigenen Zimmer genutzt werden. Dabei haben sie jedoch eine ähnliche Ereignisfrequenz wie gewöhnliche Geldspielautomaten und damit ein vergleichbares Suchtpotential.

Glücksspielnutzung Jugendlicher in Rheinland-Pfalz: Problematisches Glücksspielverhalten

Wissenswertes: problematisches vs. pathologisches Glücksspiel

Die Bezeichnung „problematische Spieler“ anstelle von „pathologischen Spielern“ bei Erfüllung von mindestens vier Kriterien steht nicht gänzlich im Einklang mit anderen nationalen oder internationalen Studien. Annahmen der Entwicklungspsychologie besagen, dass im Jugendalter auftretende Verhaltensabweichungen immer auch Ausdruck einer zeitlich begrenzten Entwicklungskrise sein können und demnach nicht zwingend als überdauernde Psychopathologien anzusehen sind. In Jugendstudien wird daher häufig auf die Bezeichnung „pathologisch“ verzichtet. Damit soll gewährleistet werden, dass Jugendliche, die unter Umständen nur eine vorübergehende exzessive Glücksspielnutzung zeigen, nicht stigmatisiert werden.

In der vorliegenden Studie zeigte sich, dass 2.2% der befragten Kinder und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz als problematische Spieler klassifiziert werden müssen, d.h. mindestens vier Kriterien innerhalb eines Jahres erfüllten. Weitere 3.7% der untersuchten Jugendlichen erwiesen sich als gefährdete Glücksspieler. Bei Betrachtung der Gruppe der regelmäßigen Nutzer (mind. wöchentlich in den vergangenen 12 Monaten ein Glücksspiel gespielt; Hurrelmann et al., 2003) sind es 17.1%, die als problematische Glücksspieler klassifiziert werden müssen. Im Vergleich zu Vorgängerstudien und zur internationalen Literatur erweisen sich diese Zahlen als konsistent.

Wissenswertes: klinische Kriterien des problematischen Spielverhaltens

Mindestens vier der folgenden Kriterien müssen im Zeitraum von 12 Monaten erfüllt sein (DSM-IV-MR-J, Fisher, 1999; dt. Version Hurrelmann, 2003):

- Eingenommenheit
- Toleranzentwicklung
- Kontrollverlust
- Entzugserscheinungen
- Flucht
- Verlusten hinterher jagen
- Lügen
- Ausführen antisozialer Handlungen
- Gefährdung anderer Lebensbereiche

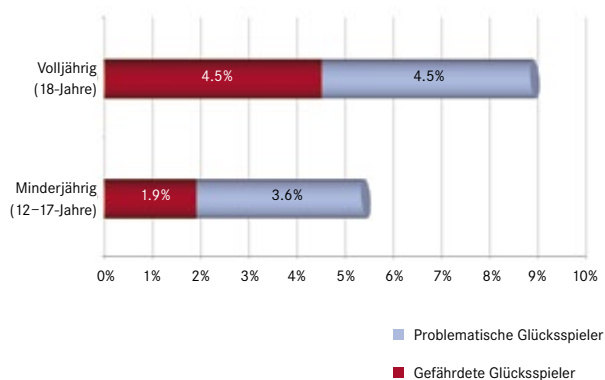
Klinische Klassifikation des Glücksspielverhaltens

Klassifikation	Gesamtstichprobe N = 3967	Letzte 12-Monate N = 1603	Regelmäßige Nutzer N = 386
Problematische Spieler	2.2% (87)	5.0% (80)	17.1% (66)
Gefährdete Spieler	3.7% (148)	8.4% (134)	18.9% (73)
Unauffällige Spieler	94.1% (3732)	86.7% (1389)	64.0% (247)

Anmerkung: Angaben in Prozent; Absolutzahlen in Klammern

Die Prävalenz für problematisches Glücksspiel unter den befragten Minderjährigen (12-17-Jahre) betrug 1.9% (im Vergleich zu 4.5% bei den befragten Volljährigen). Diese Minderjährigen hatten in den letzten 12 Monaten am häufigsten Internetcasinos (50%), Internetsportwetten (37%) sowie Geldspielautomaten (33,8%) genutzt und damit illegal an Glücksspielangeboten teilgenommen.

Prävalenz für problematisches Glücksspielverhalten getrennt nach Minderjährigkeit (12–17 Jahre) und Volljährigkeit (18 Jahre)

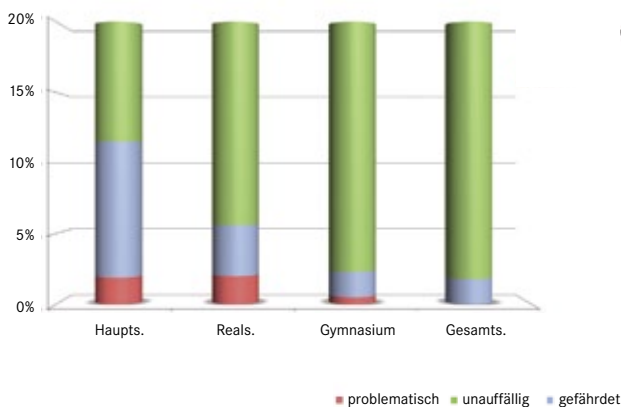


Wissenswertes: Jugendalter als Risikofaktor

Das Jugendalter ist eine Zeit des Ausprobierens und Testens von erwachsenen Verhaltensformen. Risikoreiches Verhalten wird zu dieser Zeit als besonders belohnend empfunden, da der Reiz von Neuem und Unbekanntem erhöht ist. Allerdings verläuft die ständige Suche nach neuen Erfahrungen nicht synchron mit der Entwicklung der Areale des Gehirns, die für die Verhaltenskontrolle zuständig sind, da sich diese erst spät in der Pubertät voll ausdifferenzieren. Die Kombination aus erhöhter Belohnungssensitivität und fehlender Kontrolle führt dazu, dass Jugendliche ein besonderes Risiko in sich tragen, belohnende Verhaltensweisen (z.B. die Einnahme von psychotropen Substanzen, sexuell motiviertes Verhalten oder Glücksspielnutzung) exzessiv auszuüben.

Es zeigte sich, dass insbesondere männliche Jugendliche zu den Betroffenen zählen. Weiterhin erwies sich, dass die Prävalenz problematischen Spielens mit dem Lebensalter zunimmt. Analysen zur Schulform und Schullaufbahn ergaben, dass problematisches Glücksspielen am seltensten an Gesamtschulen und am häufigsten an Haupt- bzw. Berufsschulen verbreitet ist. An Berufsschulen ist der Prozentsatz der problematischen Spieler am höchsten (3.5%).

Prävalenz problematischen Glücksspielens nach Schultyp



In der vorliegenden Erhebung fanden sich erhöhte Raten problematischen Glücksspielkonsums unter Jugendlichen mit Migrationshintergrund (4.4%), insbesondere unter Jugendlichen, die aus der Türkei oder Russland stammen. Diese Raten stimmen mit dem aktuellen wissenschaftlichen Kenntnisstand überein.

Zusammenfassend kann der typische problematische Glücksspieler als männlicher Berufsschüler mit Migrationshintergrund beschrieben werden, wobei das männliche Geschlecht den größten Einfluss auf das Glücksspielverhalten zu haben scheint.

Fast 10% der Glücksspielnutzer geben an, schon einmal wegen des Glücksspiels mit der Familie in Streit geraten zu sein oder die Schule versäumt zu haben. Problematische Glücksspieler gehen zudem häufiger in Spielhallen, Gaststätten und im Internet dem Glücksspiel nach und werden häufiger durch die Hoffnung auf einen Geldgewinn zum Spiel motiviert als unproblematische Nutzer. Hierbei werden sie seltener an der Glücksspielteilnahme gehindert als unauffällige Glücksspielnutzer. Der Großteil der Kinder und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz geht davon aus, dass Glücksspiele Suchtpotential aufweisen.

Wissenswertes: Legalität Geldspielautomaten

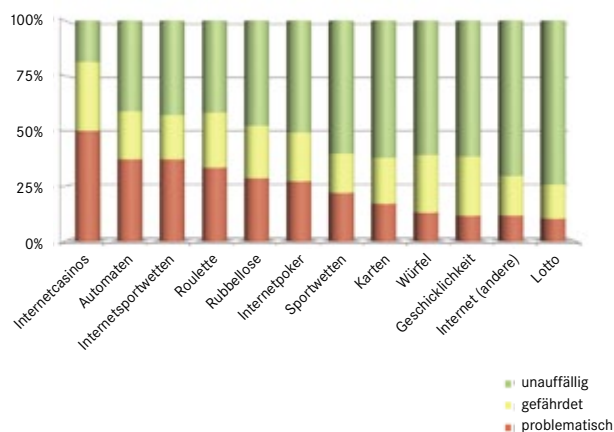
Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren ist es generell untersagt, an öffentlichen Glücksspielen teilzunehmen. Der Schutz von Kindern und Jugendlichen wird vom Gesetzgeber in den Vordergrund gestellt, da in Analogie zu substanzgebundenen Süchten davon ausgegangen wird, dass der Konsum von Glücksspielen in einem frühen Lebensabschnitt ein höheres Risiko birgt, später ein pathologisches Spielverhalten zu entwickeln (Antwort Bundesregierung auf eine Große Anfrage vom 16.05.2011, Drs.Nr.: 17/5868).

Dem wird in verschiedenen gesetzlichen Vorgaben wie bspw. dem Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), dem Landesglücksspielgesetz (LGlüG) oder dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) Rechnung getragen. In der Gesamtschau wird deutlich, dass der Gesetzgeber versucht, anhand verschiedener Bestimmungen auf einer Vielzahl miteinander verstrickter gesetzlicher Ebenen die Teilnahme von Kindern und Jugendlichen bis 18 Jahre an geldwerten Glücksspielformen jeglicher Art zu unterbinden.

Insgesamt sind Problemspieler am häufigsten unter den Nutzern von Internetcasinos, Internetpoker, Geldspielautomaten und Internetsportwetten zu finden. Dabei ist die Nutzung der Geldspielautomaten mit dem höchsten Risiko für problematisches Spielverhalten

verbunden. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass Glücksspielautomaten nach Poker am häufigsten den ersten Kontakt zu Glücksspielen für problematische Glücksspieler darstellen.

Prävalenz des problematischen Glücksspiels nach Art der genutzten Spielform



Internetbasierte Glücksspiele werden am dritthäufigsten im Zusammenhang mit der Erstnutzung angegeben. Dies lässt auf eine Veränderung der Landschaft der Glücksspielangebote hin zu internetbasierten Glücksspielen schließen. Darüber hinaus lässt sich daraus ein erhöhter Einfluss auf die Entwicklung von problematischem Glücksspielverhalten erwarten. Sogenannte Internet-Slotmachines, die virtuell Geldspielautomaten simulieren, wurden von den Studienteilnehmern auffallend häufig als erstgenutztes Glücksspiel genannt. Bedenkt man das generell erhöhte Gefährdungspotential des Automatenspiels und die Anonymität des Internets, die fehlenden Identitäts- und teilweise mangelnden Alterskontrollen, lässt dies auf ein deutlich erhöhtes Risiko der problematischen Nutzung dieser Glücksspielangebote schließen.

Zudem erweist sich auch hier, dass Problemspieler häufiger Spielgeräte in Spielhallen und Gaststätten sowie Online-Glücksspiele nutzen als unauffällige Glücksspielnutzer. Dies lässt vermuten, dass das Glücksspiel trotz Bemühungen um Jugendschutz relativ einfach erreichbar ist. Zudem ist es erstaunlich, dass problematische Glücksspieler trotz vermehrten Glücksspiels seltener bei dem Versuch der Nutzung von Glücksspielen abgewiesen werden als unauffällige Spieler. Dies ist besonders interessant, da die fehlende Abweisung möglicherweise die Entwicklung eines problematischen Glücksspielverhaltens unterstützt.

Die Frage wieso Glücksspiele gespielt werden, wird auch bei problematischen Glücksspielern am häufigsten mit der Hoffnung auf einen Geldgewinn und dem Spielverhalten der Peer-Group beantwortet. So ist es auch hier wahrscheinlich, dass insbesondere problematische Nutzer einer kognitiven Verzerrung im Sinne des Wunsches bzw. der Überzeugung einer potentiellen Geldvermehrung unterliegen. Insgesamt scheint es auch dem problematischen Glücksspieler also nicht

Wissenswertes: Internetglücksspiel in Deutschland – legal oder illegal?

Wer das Internet häufig nutzt, dem ist sicherlich die Werbung für Internetglücksspiel nicht entgangen. Die Fülle an deutschsprachigen Poker-Plattformen, Internetcasinos und anderen Angeboten lässt darauf schließen, dass diese auch regelmäßig von deutschsprachigen Personen genutzt werden. Sobald allerdings der Nutzer bei Glücksspielangeboten, bei denen der Verlauf des Spiels sich der maßgeblichen Einflussnahme des Spielers entzieht, selbst Geld einzahlen kann, sind Glücksspielangebote im Internet illegal – eine Tatsache, die vielen Nutzern nicht bewusst ist.

Die Betreiber dieser Websites befinden sich in Ländern, in denen Glücksspiel im Internet erlaubt ist. Über einen „Disclaimer“ (Ablehnung der Haftung) werden die Nutzer darüber informiert, dass sie selbst dafür verantwortlich sind, ob die Nutzung des Glücksspielangebots in ihrem eigenen Herkunftsland legal ist. Gleichzeitig gilt in fast allen Ländern, dass Glücksspielangebote nur durch volljährige Personen genutzt werden dürfen. Die Kontrolle des Alters im Internet ist allerdings leicht zu umgehen, sodass auch hier die Nutzung in der Eigenverantwortung des Nutzers liegt.

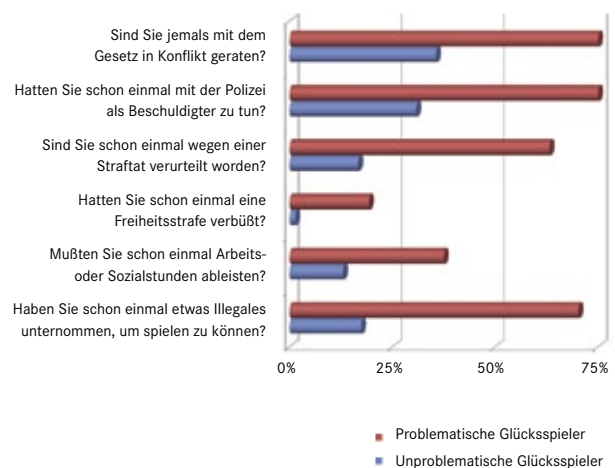
um das reine Spielvergnügen, sondern immer auch um finanzielle Werte und möglicherweise um den Erwerb von höherem sozialen Status oder sozialer Zugehörigkeit zu gehen.

Die Subgruppe der in der Erhebung untersuchten meist älteren Schüler aus Berufsbildenden Schulen (N=1612) erhielt neben dem regulären Fragebogen sechs Zusatzfragen, welche sich auf die Ausübung delinquenten Verhaltens bezogen. Die unten aufgeführte Grafik enthält einen Vergleich der Häufigkeit delinquenten Tatbestände zwischen Befragten mit problematischem und unproblematischem Glücksspielverhalten.

Es zeigte sich, dass alle sechs erfragten strafrechtlich relevanten Belange signifikant häufiger von problematischen Glücksspielern berichtet wurden. Der deutlichste Unterschied ergibt sich für das Ausführen illegaler Handlungen zur Finanzierung einer Glücksspielteilnahme sowie Verurteilungen wegen einer Straftat und dem Verbüßen einer Freiheitsstrafe.

Mit fast 20% ist sowohl der Anteil an jugendlichen Problemspielern, die schon einmal eine Haftstrafe verbüßen mussten, als auch der Anteil derjenigen Problemspieler, die bereits für eine Straftat verurteilt wurden, sehr hoch (63.2%).

Häufigkeit des delinquenten Verhaltens problematische vs. unproblematische Glücksspieler



Anmerkung: problematische Glücksspieler: N = 57; unproblematische Glücksspieler: N = 847

Wissenswertes: Glücksspiel und delinquentes Verhalten

In Übereinstimmung mit den Klassifikationskriterien des DSM zum „Pathologischen Glücksspiel“, worin das Ausüben antisozialer bzw. gesetzeswidriger Handlungen zum Zwecke der Fortführung des Spielverhaltens als diagnostisches Kriterium genannt wird, kann aufgrund der Studienergebnisse geschlossen werden, dass die Entwicklung eines problematischen Spielverhaltens eine spätere Delinquenz fördern kann.

Gleichzeitig ist aber ebenso denkbar, dass bereits eine grundsätzlich vorhandene antisoziale Haltung besteht und darin somit ein Risikofaktor für die Entwicklung einer Glücksspielproblematik zu sehen ist. In der vorliegenden Studie fanden sich deutlich geringere Werte für prosoziales Verhalten bei Problemspielern als bei den übrigen Jugendlichen, was insgesamt die beschriebenen Zusammenhänge zur Antisozialität bestätigt. In der wissenschaftlichen Literatur finden sich – zumindest für den Erwachsenenbereich – immer wieder Hinweise auf eine erhöhte Komorbidität von Antisozialer Persönlichkeitsstörung und Pathologischem Glücksspiel (Meyer et al., 2011).

Fazit

Die Ergebnisse der vorliegenden Studie zeigen, dass die Nutzung von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen seit 2003 zugenommen hat, während sich das Internetglücksspiel als neue Nutzungsform zusätz-

lich in dieser Altersgruppe etabliert hat. In Angesicht dessen, dass Kinder und Jugendliche mit frühen (und möglicherweise auch problematischen) Glücksspielerfahrungen stärker gefährdet sind im Erwachsenenalter an Pathologischem Glücksspiel zu erkranken, ist es besonders wichtig, aktuelle Trends und Nutzungsgewohnheiten zu verfolgen und spezifische Schutzmaßnahmen zu entwickeln. Die aktuellen Vorgaben des Gesetzgebers bezüglich des Jugendschutzes bzw. deren Umsetzung sind grundsätzlich ausreichend und klar formuliert. Die Studienergebnisse deuten allerdings daraufhin, dass die Umsetzung durch die Anbieter aktuell an der medialen Vermarktung des Glücksspiels und an technischen Gegebenheiten scheitern.

Glücksspielsuchtprävention und -beratung sind wichtige Schwerpunkte des Suchthilfesystems. Besonders die Aufklärung über die illegale Glücksspielnutzung Minderjähriger sollte ein wichtiger Bestandteil in der Prävention von Pathologischem Glücksspiel sein. Vor dem Hintergrund der hier vorgestellten Ergebnisse ist es notwendig umfassende Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, besonders von denjenigen, die Risikofaktoren für problematisches Glücksspiel aufweisen, weiter voranzutreiben und umzusetzen.

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
UNIVERSITÄTSMEDIZIN der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Untere Zahlbacher Straße 8, 55131 Mainz

Grafik: www.digitale-gestaltung.de

MSc Eva Duven*

Wissenschaftliche Mitarbeiterin – Forschung

Tel. 06131 17-5982

Fax 06131 17-6439

eva.duven@unimedizin-mainz.de

Dipl.-Psych. Sebastian Giralto*

Wissenschaftlicher Mitarbeiter – Projektkoordinator

Forschung und Beratung pathologisches Glücksspiel RLP

Tel. 06131 17-9978

Fax 06131 17-6439

sebastian.giralto@unimedizin-mainz.de

Dipl.-Psych. Kai W. Müller

Wissenschaftlicher Mitarbeiter Ambulanz für Spielsucht
der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
und Psychotherapie

Dr. Klaus Wölfling

Psychologische Leitung Ambulanz für Spielsucht der
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und
Psychotherapie

Dipl.-Soz. Michael Dreier

Wissenschaftlicher Mitarbeiter Ambulanz für Spielsucht
der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
und Psychotherapie

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

Direktor der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische
Medizin und Psychotherapie