

# **Glücksspielbezogene Probleme in der Jugend und im jungen Erwachsenenalter**

**Prävalenzen, Risikobedingungen und Möglichkeiten der Prävention**

**Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Universität Bremen**

# Fahrplan



- Glücksspiele im Jugendalter: Einführung und Problemaufriss
- Prävalenzen und Problemausmaß: Aktuelle Forschungsbefunde
- Erklärungsansätze: Ausgewählte Risikofaktoren
- Möglichkeiten der Prävention und Intervention
- Diskussion

# Zielgruppe Jugendliche?



Mittwoch, 22. Januar 2003 · Nr. 18

**BREMEN 1 1**



Schnuppertag im Casino Bremen: Ein Schnappschuss, der inzwischen bundesweit unter Kritikern kursiert, dokumentiert, dass an dem Tag vor drei Jahren gleich drei Kinder am Roulettetisch in der Böttcherstraße Platz genommen hatten.

Foto: Roland Scheitz

# Erlebnisbericht

- Hamburger Morgenpost vom 21.01.2010 -



## ***Olaf (17), Schüler aus Borgfelde:***

„Ich habe mit 14 angefangen, Poker zu spielen. Mein höchster Verlust bei einem Spiel waren 50 Euro. Im Internet stört es mich, dass ich mich bei den Gegnern nicht auf mein Gefühl verlassen kann. Man sieht nicht die Reaktionen der anderen, das nimmt dem Spiel die menschliche Komponente. Trotzdem setze ich pro Spiel um die 20 Euro.“

# Vorbilder

Financial Times vom 07.11.2011

Der Deutsche Pius Heinz steht vor dem Gewinn der World Series of Poker. Der 22-jährige Student der Wirtschaftspsychologie aus Köln geht am Dienstag als Führender in den zweiten Finaltag. Behält er die Nerven, dann winkt ein Preisgeld von 8,7 Mio. Dollar .



Der deutsche Poker-Spieler Pius Heinz in Las Vegas

Die World Series of Poker ist das prestigeträchtigste Turnier der Welt. Der Gewinner wird darum auch als inoffizieller Weltmeister bezeichnet. Die Veranstaltung wird seit 1970 in der Glücksspielmetropole ausgetragen, allein die Übertragung des US-Senders ESPN sehen in der Spitze bis zu einer Million Zuschauer.

Im Finale des Hauptturniers sind in diesem Jahr noch drei Spieler am Tisch: der Amerikaner Ben Lamb, der Tscheche Martin Staszko und eben Pius Heinz, gebürtig aus dem Ort Odendorf im Rheinland. Derzeit hat der Deutsche mehr als die Hälfte der Chips vor sich liegen - und damit die beste Ausgangslage für die entscheidenden Runden.

## Mehr zum Thema

- ▶ [Prozess gegen Portal Pokerwebsite hat sich verzockt](#)
- ▶ [Spielsucht im Profifußball Viel Bargeld wechselt den Besitzer](#)

Heinz hatte sich als erster deutscher Spieler für den Finaltisch "November Nine" qualifiziert, lag da noch auf siebter Position. "Ich fühle überhaupt keinen Druck. Ich freue mich einfach darüber, so weit gekommen zu sein. Was jetzt noch passiert, passiert eben", hatte er vor dem ersten Finaltag gesagt. In der Vorrunde waren noch 6856 Teilnehmer im Kampf um den begehrten Titel und das Preisgeld dabei.

# Der Spielanreiz beim Glücksspiel



Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme



Phase 2 – Geldeinsatz

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



Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...



Phase 4 – Weiterspielen

Befindlichkeitsveränderung, Verschiebung der Motivation





# Glücksspiele – Spielanreize für Jugendliche

- Fröberg (2006) -

## Motivanalyse – oder warum zocken Jugendliche?

... um Geldgewinne zu erzielen

... aus Freude, zur Unterhaltung, zum Spaß

... weil die Eltern oder Peers auch spielen

... aufgrund der Spannung und Aufregung

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

... um Alltagsbelastungen auszublenden (= Eskapismus)

**Differenzierung: kommerzielle Glücksspielangebote vs. selbstorganisierte Spiele um Geldgewinne**



# Glücksspiele und Konsummuster (I)

- Ausgewählte Erkenntnisse im Überblick -

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

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

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

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



# Glücksspiele und Konsummuster (II)

- Ausgewählte Erkenntnisse im Überblick -

Es lassen sich zumindest **drei voneinander abgrenzbare Entwicklungspfade** beobachten: Wenigspieler (low gamblers), Häufigspieler (chronic high gamblers) und Späteinsteiger (late onset gamblers)!

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

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

# Mögliche Einstiegsszenarien – Automatenspiel

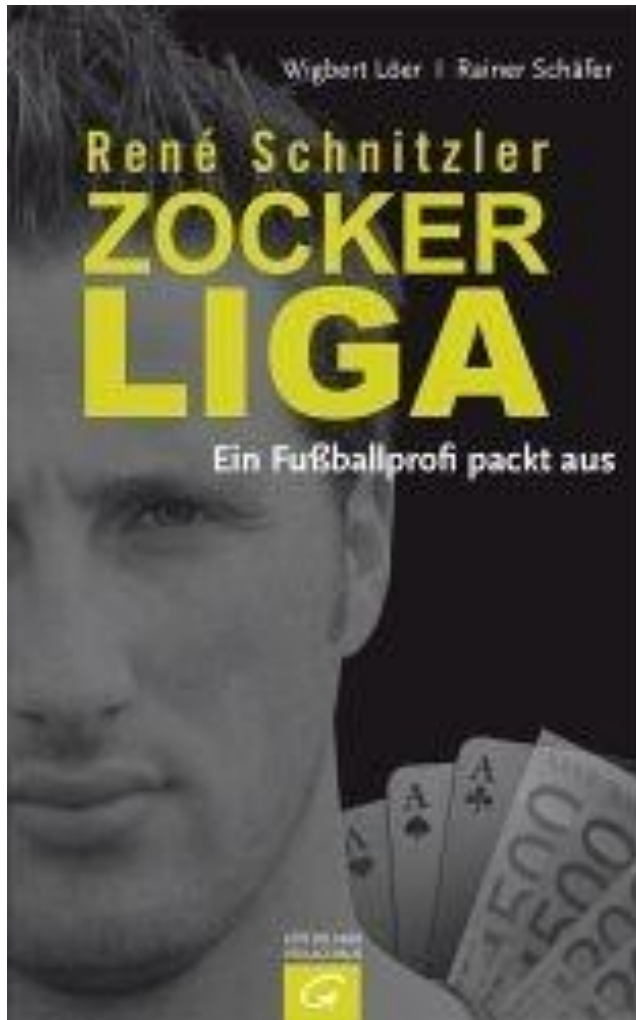


**Eltern parken ihre Kinder in der Eckenneipe vor dem Geldspielautomaten, um ihre Ruhe zu haben**

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

**In Abhängigkeit der Glücksspielform dürfte die Erstkontakterfahrung variieren (z.B. Poker → selbstorganisierte Pokerrunden im Freundeskreis)**

# Mögliche Einstiegsszenarien – Kasuistik



„Es ist sein erster Triumph als Zocker. [...] Er war damals 14. „Ich hatte drei Mark in der Tasche, für 2,70 Mark habe ich einen Hamburger geholt, dahinten, die Straße runter, das Fischeck lag direkt auf der Ecke. Die 30 Pfennig Wechselgeld hab ich in den Automaten geschmissen, und dann, die erste Drehung, Sonne, Sonne, Sonne. 100 Sonderspiele“. (S.12)



# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (I)

- Hurrelmann et al. (2003) -

N = 5.009 Schüler im Alter von 13-19 Jahren (NRW)

62% gaben an, schon einmal an Glücksspielen teilgenommen zu haben

Glücksspielform	Lebenszeit-Prävalenz (%)	12-Monats-Prävalenz (%)
Rubbellose	36,2	15,9
Kartenspiele um Geld	29,2	16,9
ODDSET-Sportwette	18,1	11,6
Geldspielautomaten	16,9	7,4
Geschicklichkeitsspiele um Geld	16,9	6,7
Würfelspiele um Geld	15,2	7,4
Lotto „6aus49“	13,6	6,1

# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (II)

- Hurrelmann et al. (2003) -



## Geldspielautomaten

Lebenszeitprävalenz: 16,9% / 12-Monatsprävalenz: 7,4%

Standort	Jugendliche mit Automatenspielerfahrung
Imbissstube	40,9%
Gaststätte*	39,5%
Spielhalle	30,4%
Kirmes	30,4%
Spielkasino	21,1%

\*Im Wesentlichen bestätigt durch Duven et al. (2011)



# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (III)

- Duven et al. (2011) -

N = 3.967 Schüler im Alter von 12-18 Jahren (R.-P.)

64,3% gaben an, schon einmal an Glücksspielen teilgenommen zu haben

Glücksspielform	Lebenszeit-Prävalenz (%)	12-Monats-Prävalenz (%)
Kartenspiele	35,8	23,7
Rubbellose	34,0	15,8
Würfelspiele	21,3	13,4
Geldspielautomaten	19,5	14,2
Lotto / Keno	18,4	9,7
Andere Spiele im Internet	18,2	10,7
Geschicklichkeitsspiele	16,9	10,9
Sportwetten	14,3	10,4

# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (IV)

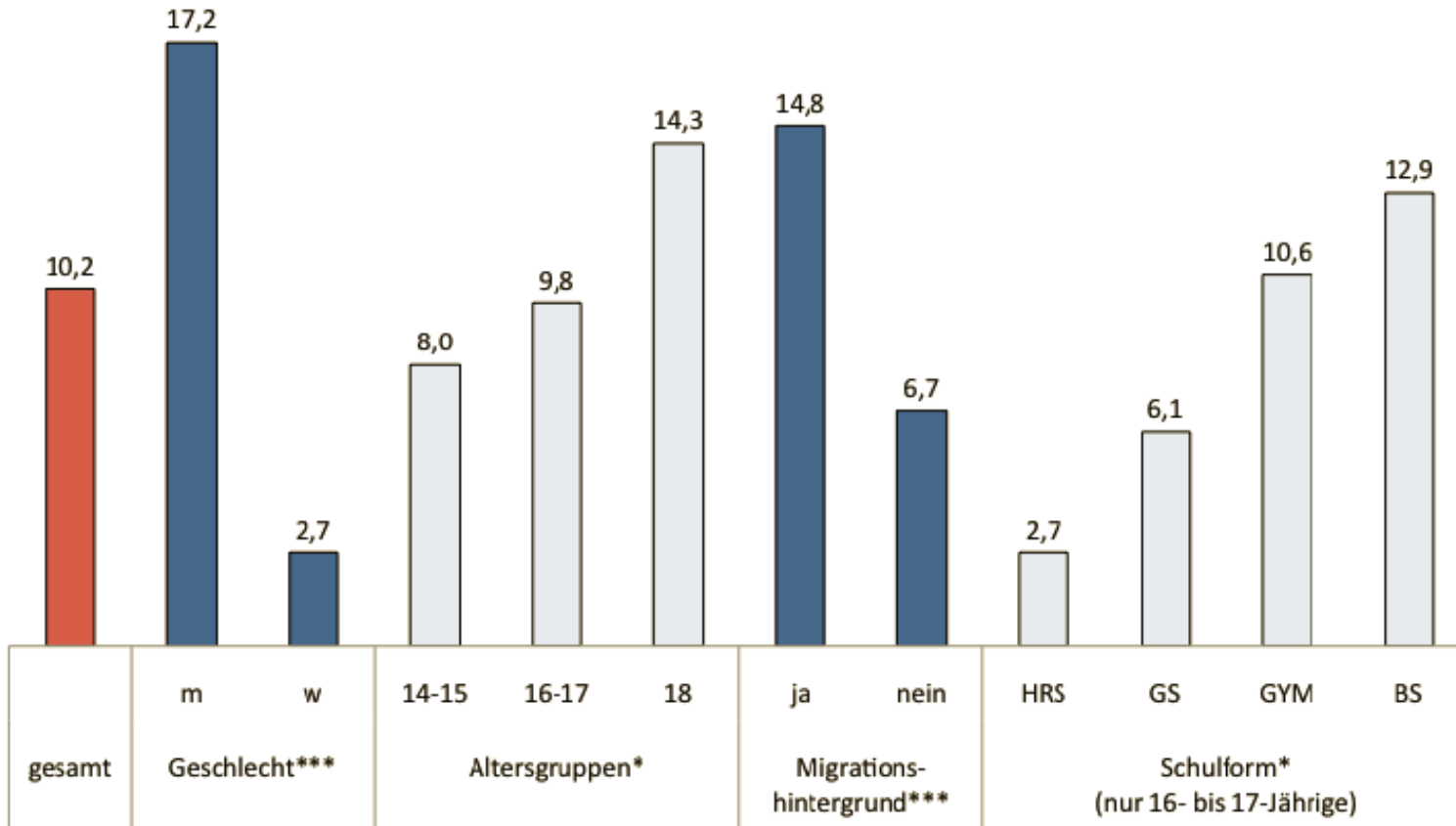
- Baumgärtner (2009) -



## Regelmäßige Spieler:

Anteil der 14- bis 18-Jährigen in Hamburg 2009, die mehrmals im Monat mindestens eines oder mehrere Glücksspiele um Geld spielen

(Angaben in %)



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



# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (V)

- Überblick -

	Hurrelmann et al. (2003)	Duven et al. (2011)	Baumgärtner (2009)	BZgA (2008)	BZgA (2010)	Meyer et al. (2011)
<b>Stichprobe (Alter)</b>	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	3.967 Schüler (12-18 Jahre)	1.132 Schüler (14-18 Jahre)	355 Jugendl. (16-17 Jahre)	298 Jugendl. (16-17 Jahre)	947 Jugendl. (14-17 Jahre)
<b>Prävalenz Lebenszeit (%)</b>	62,0	64,3	82	60,7	56,6	43,8
<b>Prävalenz 12 Monate (%)</b>	39,9	41,2	20 (letzten 30 Tage)	26,6	24,2	22,2
<b>Anteil Problem-spieler (%)</b>	2,96 (DSM-IV-MR-J)	2,2% (DSM-IV-MR-J)	---	0,3 (SOGS)	---	1,1 + 1,5 (DSM-IV)



# Problematisches Spielverhalten im Jugendalter

- Ausgewählte Befunde aus Europa (N ≥ 500) -

	Fisher (1999) England / Wales	Ipsos Mori (2009) England / Wales / Schottland	Johansson & Götestam (2003) Norwegen	Lupu et al. (2002) Rumänien	Moodie & Finnigan (2006) Schottland	Ólason et al. (2006) Island	Skokauskas & Satkeviciute (2007) Litauen	Villella et al. (2011) Italien
<b>Stichprobe (Alter)</b>	9.774 Schüler (12-15 Jahre)	8.958 Schüler (11-15 Jahre)	3.237 Jugendliche (12-18 Jahre)	500 Schüler (14-19 Jahre)	2.043 Schüler (11-16 Jahre)	3.511 Schüler (13-15 Jahre)	835 Schüler (10-18 Jahre)	2.853 Schüler (13-20 Jahre)
<b>Instrument</b>	DSM-IV-MR-J	DSM-IV-MR-J	DSM-IV-Items	GA 20 Questions	DSM-IV-J	SOGS-RA / DSM-IV-MR-J	SOGS-RA / DSM-IV-MR-J	SOGS-RA
<b>Gefährdete Spieler (%)</b>	---	3,4	3,5	---	15,1	4,1 / 3,7	10,5 / 9,1	---
<b>Problem- spieler (%)</b>	5,6	2,0	1,8	6,8	9,0	2,8 / 1,9	5,2 / 4,1	7,0

# Spielverhalten im Zeitverlauf (Deutschland)

- BZgA (2010, S. 48) -



*Tabelle 18: Geldspielautomaten: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	2,2*	2,7	3,7	4,3	0,7*	1,2
16 und 17 Jahre	2,3	2,3	4,3	3,8	0,3	0,8
18 bis 20 Jahre	4,3*	9,8	5,8*	15,3	2,4	3,0
21 bis 25 Jahre	3,9	5,9	5,1*	9,0	2,9	3,0
26 bis 35 Jahre	3,3	3,0	5,8	4,0	0,7*	1,9
36 bis 45 Jahre	2,2	2,0	4,0	3,5	0,3	0,5
46 bis 65 Jahre	1,2	1,2	2,0	1,9	0,4	0,6



# Spielverhalten Jugendlicher in den USA

- <http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/NewsDetails.aspx?myId=395> -

**N = 835 (2008) bzw. N = 596 (2010) – Spielteilnahme im letzten Monat (%)**

	Männlich (14-17 Jahre)		Männlich (18-22 Jahre)	
	2008	2010	2008	2010
Karten	20,1	14,5	31,6	33,3
Sportwetten	28,9	24,1	23,7	23,1
<b>Internet</b>	<b>2,7</b>	<b>6,2</b>	<b>4,4</b>	<b>16,0</b>
Sonstiges	10,5	6,9	33,0	32,1
	Weiblich (14-17 Jahre)		Weiblich (18-22 Jahre)	
Karten	8,5	0,8	6,5	5,7
Sportwetten	9,5	22,0	5,5	8,2
<b>Internet</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>0,0</b>	<b>4,4</b>
Sonstiges	5,7	6,9	25,1	28,5



# Jugendliche und Online-Gambling

Ólason et al. (2011):

Befragung von 1.537 isländischen Schülern im Alter von 13-18 Jahren

- Die Prävalenz von Online-Spielteilnahmen im Jugendalter ist in den letzten Jahren merklich angestiegen (2003/04: 2%; 2007/08: 24%)
- 4% der Stichprobe beteiligen sich mindestens wöchentlich an Internet-Glücksspielen (mehrheitlich Jungen)
- Nahezu alle Heranwachsenden mit Spielerfahrung im Internet „zocken“ zugleich auch im Offline-Bereich
- Unter den Internet-Glücksspielern lassen sich vergleichsweise viele Problemspieler finden

# Online-Penny-Auktionen





09:02:36 UHR  
Öffnungszeiten 9-23 Uhr

EINLOGGEN ANMELDEN

STARTSEITE AUKTIONEN SO FUNKTIONIERT'S HÄUFIGE FRAGEN SUPPORT

Gestern um 22:55 Uhr verkauft: WMF Topfset Astoria 5-tlg für € 2,47 an chelan666

## APPLE IPHONE 4S SCHWARZ 32 GB

Das beste iPhone, das es je gab.  
Vergleichspreis\*: € 999,-

00:00:03  
STO. MIN. SEK.

€ 26,89  
Stephan477

BIETEN

Aktivitätsindex: 

NEU

10 SEK. COUNT-DOWN!

32GB

Telefonisches Gebot per Auktions-PIN 34303

### Live-Auktionen

**FÜR PROFIS!**

00:00:14  
STO. MIN. SEK.

UNIVERSALGUTSCHEIN  
300 EURO  
Vergleichspreis\*: € 300,-

00:00:07  
STO. MIN. SEK.

ARAL TANKGUTSCHEIN  
200 EUR  
Vergleichspreis\*: € 200,-

**LOGIN** Passwort vergessen

Benutzername

Passwort

EINLOGGEN

**3 FREIGEBOTE ERHALTEN**  
Kostenlos anmelden

**DAS IST SNIPSTER**

- 1 Gebotspaket kaufen
- 2 Produkt auswählen und 1 Cent mehr bieten
- 3 Sobald die Zeit abgelaufen ist und niemand höher bietet, Produkt zum Schnäppchenpreis



# Problematisches Spielverhalten im Jugendalter

- Befunde aus den USA und Kanada -

## Metaanalyse von Shaffer und Hall (2001)

	Erwachsene (%)	Jugendliche (%)
Level 3 – Lebenszeit	1,92	3,38
Level 2 – Lebenszeit	4,15	8,40
Level 3 – vergangenes Jahr	1,46	4,80
Level 2 – vergangenes Jahr	2,54	14,60

Level 2 = Gefährdete Spieler; Level 3 = Pathologische Spieler

↳ Jugendliche weisen signifikant höhere Prävalenzraten auf als Erwachsene

↳ Mögliche Ursache(n):

- Messartefakt?
- Kohorteneffekt?
- Entwicklungseinflüsse?

# Befunde aus Österreich (I)

- Kalke et al. (2011) -



## Repräsentativbefragung in Österreich

Telefonische Interviews (CATI) / N = 6.326 (14-65 Jahre) / 12-Monats-Prävalenz (%)

	Lotterien	Rubbellose	Sportwetten	Kasinospiele	Automaten in Kasinos	Automaten außerhalb Kasinos	N
<b>Alle</b>	36,2	7,8	2,8	4,9	1,2	0,6	6.326
<b>Männlich</b>	39,5	7,8	5,0	7,1	0,8	2,0	3.158
<b>Weiblich</b>	32,9	7,8	0,5	2,8	0,4	0,5	3.168
<b>14-17 Jahre</b>	3,8	4,5	1,3	1,2	0,0	0,9	435
<b>18-35 Jahre</b>	32,9	10,4	5,3	9,9	1,0	3,0	2.113
<b>36-49 Jahre</b>	42,1	8,2	1,6	2,7	0,5	0,4	2.068
<b>50-65 Jahre</b>	41,1	5,0	1,4	2,3	0,3	0,1	1.720



# Befunde aus Österreich (II)

- Kalke et al. (2011) -

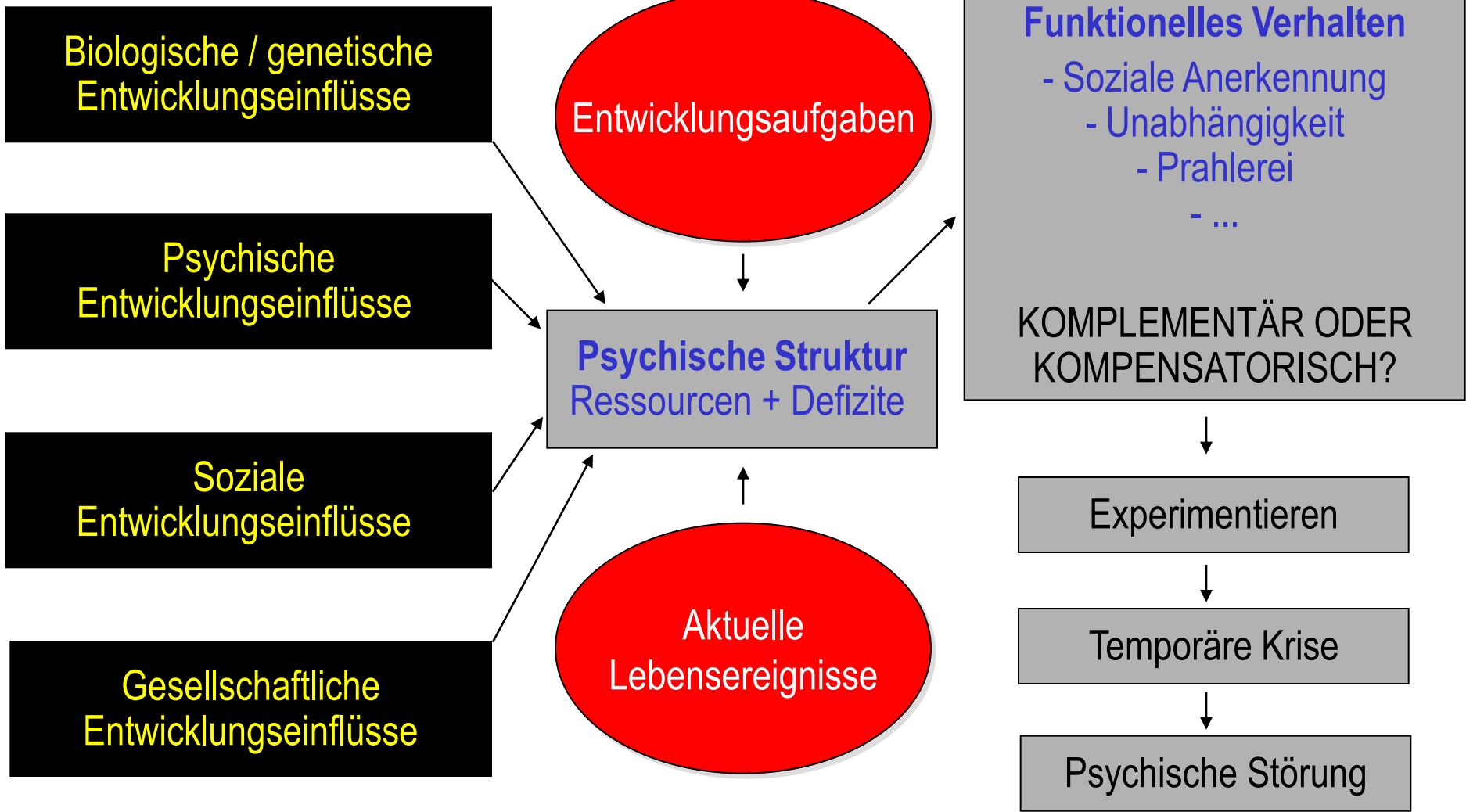
## Repräsentativbefragung in Österreich

**Problemspieler: 0,43% (n=27) + Pathologische Spieler: 0,66% (n=41) / Problemstatus (%)**

	Keine Spielprobleme	Geringe Spielprobleme	Problemspieler	Pathologischer Spieler	N
<b>Männlich</b>	95,8	2,6	0,7	0,9	3.141
<b>Weiblich</b>	98,7	0,8	0,1	0,4	3.157
<b>14-17 Jahre</b>	100,0	0,0	0,0	0,0	425
<b>18-35 Jahre</b>	96,1	1,8	0,8	1,3	2.103
<b>36-49 Jahre</b>	97,7	1,6	0,3	0,4	2.057
<b>50-65 Jahre</b>	97,4	2,0	0,2	0,4	1.713

# Entwicklung von Krisen im Jugendalter

- Ein störungsunspezifischer Erklärungsansatz -



# Individuumsbezogene Risikofaktoren (I)

- Hayer (2012) -



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

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

# Individuumsbezogene Risikofaktoren (II)

- Hayer (2012) -



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

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

# Umgebungsbezogene Risikofaktoren (I)

- Hayer (2012) -



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

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

# Umgebungsbezogene Risikofaktoren (II)

- Hayer (2012) -



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

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden



# Glücksspielbezogene Risikofaktoren

- Hayer (2012) -

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

Standardformat = gesicherter Forschungsbefund; kursiv = weiterer Forschungsbedarf vorhanden

# Erstkontaktalter von hilfeschuchenden Spielern

- Meyer & Hayer (2005) -



Glücksspielform	als problembehaftet erlebt	Erstkontaktalter (Anteil als Minderjährige)
Lotto „6aus49“	6%	21% als Minderjährige (n=249)
Rubbellotterien	2%	20% als Minderjährige (n=142)
Toto	2%	29% als Minderjährige (n=55)
ODDSET / TOP-Wette	10%	7% als Minderjährige (n=104)
Karten- / Würfelspiele um Geld	16%	35% als Minderjährige (n=118)
Geldspielautomaten	79%	39% als Minderjährige (n=350)
Glücksspielautomaten	32%	8% als Minderjährige (n=144)

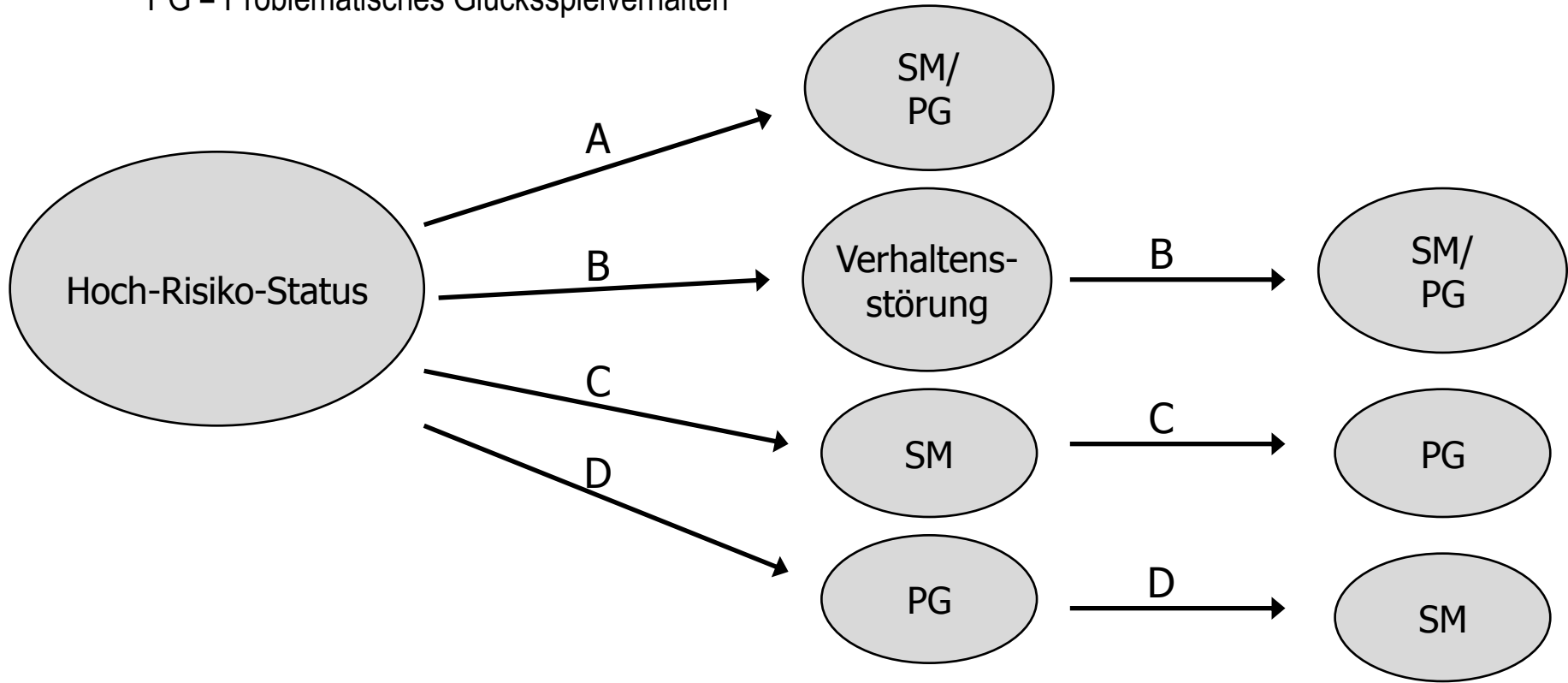
# Substanzmissbrauch und problematisches Spielverhalten

Ein vorläufiges Entwicklungsmodell -



SM = Substanzmissbrauch

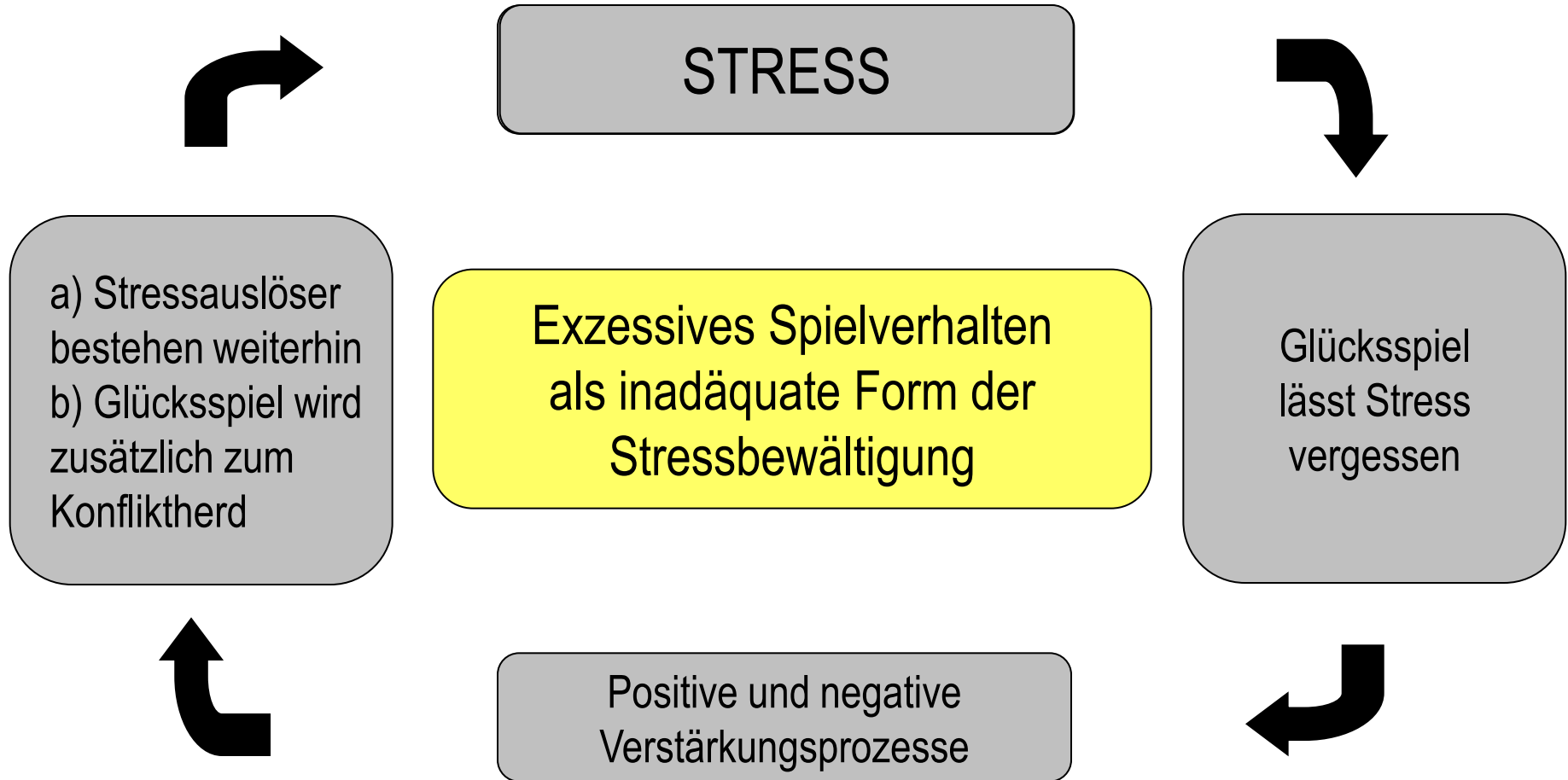
PG = Problematisches Glücksspielverhalten



Missbrauch von Alkohol stellt einen Prädiktor für problematisches Spielverhalten dar

# Stress und Glücksspielbezogene Probleme

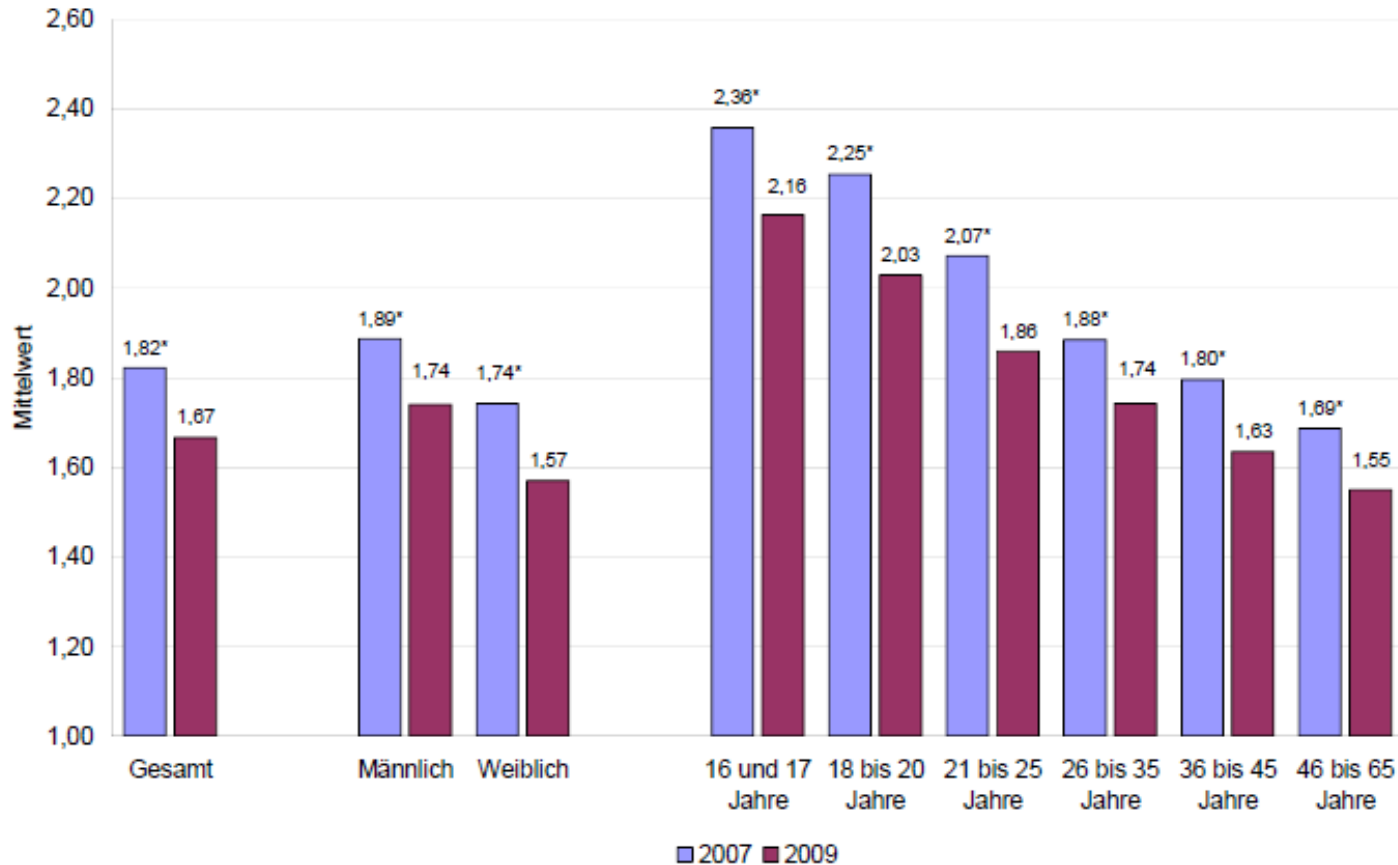
- Grüsser & Albrecht (2007) -





# „Kognitive Vulnerabilität“ junger Menschen

- BZgA (2010, S. 57) -



\*)  $p < 0.05$ ; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle:  $n = 5.358$  (2007);  $n = 5.277$  (2009)

Abbildung 8: Durchschnittliche Testwerte in der Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS) bei 16- bis 65-Jährigen Glücksspieler/-innen nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007 und 2009

# Illusionäre Kontrollüberzeugungen im Alltag



Auswertungen von Roulette-  
Permanenzen und daraus  
abgeleitete Prognosen

Sanftes oder hartes Würfeln  
für niedrige bzw. hohe Zahlen

Berücksichtigung von Licht-  
und Tonsignalen beim  
Automatenspiel

Risikoreicheres Verhalten  
bei eigenem Würfeln



# Kognitive Verzerrungen im Überblick

## Gefangensein

starke Bindung an eine einmal eingeschlagene Spielstrategie

## Flexible Attributionsmuster

dispositionale Faktoren wie z.B. eine ausgeklügelte Spielstrategie werden für Erfolgserlebnisse verantwortlich gemacht; situationale Faktoren wie z.B. eine Pechsträhne hingegen für Verlustserlebnisse

## Klassischer Trugschluss des Glücksspielers

fehlerbehaftete Verknüpfung von tatsächlich unabhängigen Zufallsereignissen

## Verfügbarkeitsfehler

Tendenz, die Realisierung eines subjektiv relevanten Ereignisses für umso wahrscheinlicher zu halten, je leichter es aus dem Gedächtnis abrufbar ist

## Fast-Gewinne

Verlustserlebnisse werden wegdiskutiert oder uminterpretiert

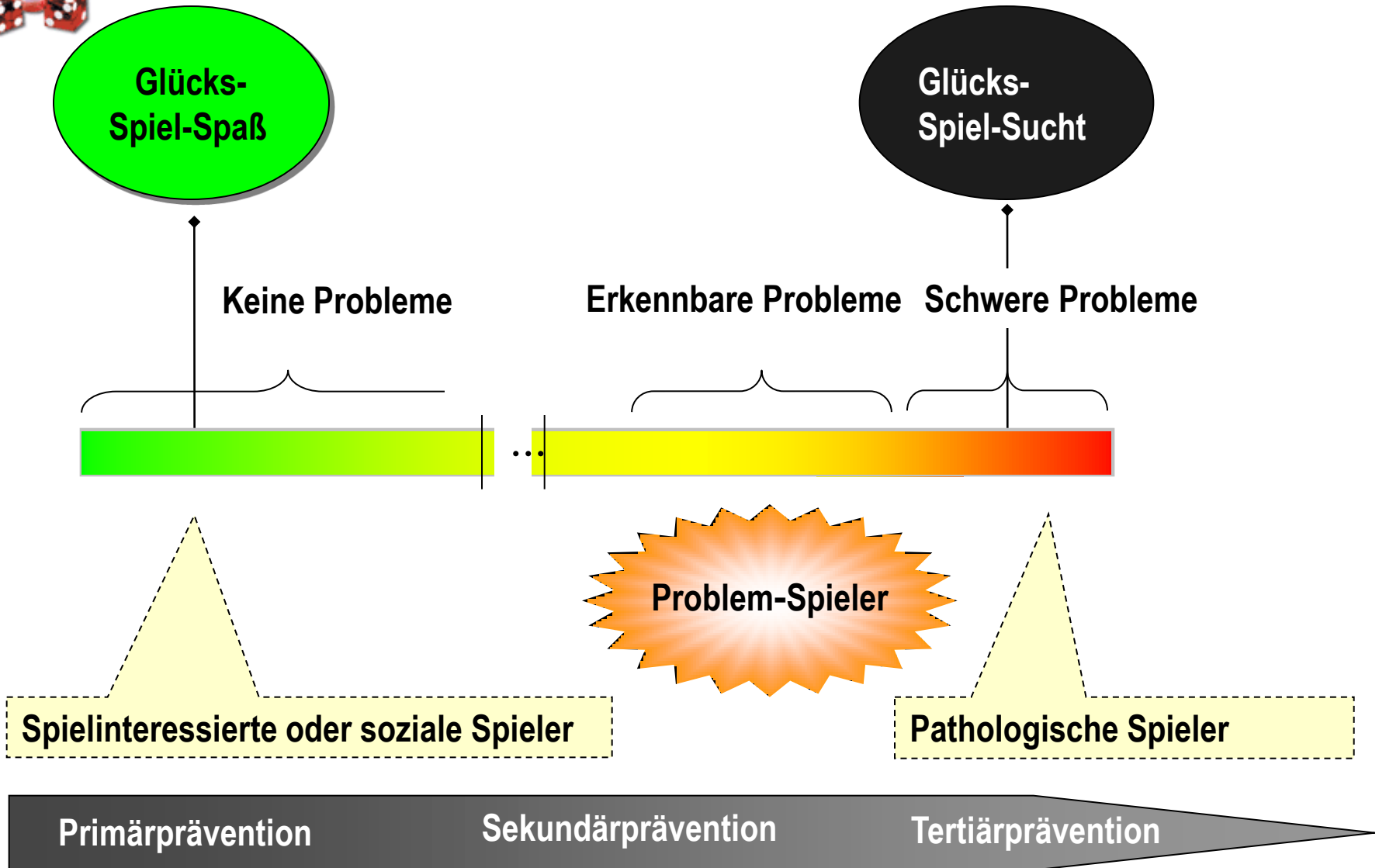
# Fast-Gewinne



Fast-Gewinne fördern das Weiterspielen und lösen ähnliche Aktivierungsmuster im Gehirn aus wie tatsächliche Gewinne (**fMRI-Daten**; Clark et al., 2009).

Fast-Gewinne rufen physiologische Veränderungen hervor, die im Wesentlichen mit dem subjektiven Erlebniszustand von Erregung gleichzusetzen sind (**Herzraten und elektrodermale Aktivität**; Clark et al., 2011).

# Ansatzpunkte der Prävention





# Gründe für die geringe Versorgungsnachfrage

- Einige Ideen -

**Strukturbarrieren:** z.B. unzureichende (jugendgerechte) Versorgungsstrukturen und Versorgungsangebote; Kapazitätsengpässe; Schnittstellenproblematik

**Individuelle Hemmschwellen:** z.B. Verleugnung der Glücksspielproblematik bzw. mangelndes Problembewusstsein; Schamgefühle; Angst vor „Therapie“

**Entwicklungsbedingte Besonderheiten:** z.B. Ausgleich der Schulden – wenn überhaupt vorhanden – durch Angehörige (Eltern, Großeltern); geringes Ausmaß an Beschaffungsdelinquenz; glücksspielbezogene Probleme erweisen sich in der Regel als temporär („Herauswachsen“)

**Relative Unwichtigkeit glücksspielbezogener Probleme:** z.B. Überlagerung durch anderes Problemverhalten; Computerspiele oder Internetanwendungen werden als „gefährlicher“ wahrgenommen

**Methodisches Artefakt:** der Bedarf an Beratung ist ohnehin gering; die Prävalenzraten überschätzen das wahre Problemausmaß im Jugendalter

# Einstellungsmuster in der Bevölkerung

- BZgA (2010, S. 63) -



\*)  $p < 0.05$ ; Ungewichtete Anzahl gültiger Fälle:  $n = 10.001$  (2007);  $n = 10.000$  (2009)

*Abbildung 12: Einstellungen und Wissen zu gesetzlichen Regelungen bei 16- bis 65-Jährigen in den Befragungen 2007 und 2009*



# Implikationen für primärpräventive Handlungsansätze

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

\*Erwähnenswert ist ein Passus des unlängst in Kraft getretenen Spielhallengesetzes von Berlin. So fordert § 2, Absatz 1, unter anderem, eine Spielhalle nicht in räumlicher Nähe von Einrichtungen zu betreiben, „die ihrer Art nach oder tatsächlich vorwiegend von Kindern oder Jugendlichen aufgesucht werden“.



# Verhältnisprävention

- Ausgewählte Maßnahmen zur Nachfrage- und Angebotsreduzierung -

## **Beschränkung der generellen Verfügbarkeit**

Maßvolle Zulassung von Glücksspielangeboten und restriktiver Umgang mit Angebotserweiterungen (z.B. keine Spielstätten in der Nähe von Ausbildungsinstituten!)

## **Beschränkung der Zugänglichkeit**

Flächendeckende Umsetzung der Jugendschutzbestimmungen; Erhöhung der Zugangsbarrieren zum kommerziellen Glücksspiel (z.B. Überprüfung durch Testkäufe!)

## **Beschränkung der Bedürfnisstimulation**

Verzicht auf extensive und irreführende Vermarktungsstrategien (z.B. Verbot von Werbung, die explizit auf Jugendliche ausgerichtet ist!)

## **Beschränkung der Spielanreize**

Zielgerichtete Eingriffe in die Veranstaltungsmerkmale (z.B. „Entschärfung“ der Geldspielautomaten; Verbot von Rubbellosen mit jugendaffinen Themen!)

# Internetbasierte Information und Prävention

- Das Beispiel TeenNet Project – [www.youthbet.net](http://www.youthbet.net) -



# Fazit



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

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

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

Es besteht ein erheblicher Bedarf in Bezug auf die Konzeption, Umsetzung sowie Evaluation von glücksspielbezogenen Präventionsmaßnahmen und deren Einbindung in bereits erprobte Präventionsprogramme!

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

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

---



Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Universität Bremen  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Grazerstr. 4  
28359 Bremen  
Tel. 0049 / 421 218-68708  
E-Mail: [tobha@uni-bremen.de](mailto:tobha@uni-bremen.de)  
Web: <http://www.tobha.de>

---