

Glücksspielverhalten Jugendlicher in Rheinland-Pfalz

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

Leitung:
Univ.-Prof. Dr. Manfred E. Beutel
Dipl.-Psych. Klaus Wölfling



Wenn exzessives Spielen oder der exzessive Gebrauch
von Medien süchtig machen...

**K. Wölfling, K.W. Müller, M. Dreier, E. Duven, S.Giralt &
M.E. Beutel**

Inhalte

- 1) Einführendes zum Thema
- 2) Projekt: „Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz“
- 3) Zentrale Ergebnisse
- 4) Fazit



Internet-Glücksspielsucht



UNIVERSITÄTSmedizin.

FunGames

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
Psychotherapie

MAINZ

Poker



Casino

Bild: funworld, Abdruck honorarfrei



Sportwetten

Bild Wenda/dpa/tmn

Internet-Glücksspielsucht

Bedenklich, weil

- Einstieg **ohne Geldeinsatz**
- **Anonymität**
- Keine Sperren für **noch nicht Volljährige**
- Keine Sperren für **problematische Spieler**
- **24/7 Erreichbarkeit**
- Kein Schutz vor Spielen am **Arbeitsplatz** oder wenn **betrunken** oder **berauscht**
- Erhöht die **Akzeptanz** von Glücksspiel in der Gesellschaft



Internet Glücksspiel

Zugang

The screenshot shows the Europa Casino website interface. The main banner features the text "EUROPA CASINO" with five stars above it. Below this, there are two options: "UM ECHTES GELD SPIELEN" (play with real money) and "ÜBUNGS-MODUS" (practice mode). A text box above the practice mode option reads: "Wahl ob Übungsmodus oder mit echtem Geldeinsatz". The interface also includes a navigation menu on the right with categories like "NEUE SPIELE", "KARTEN- UND TISCHSPIELE", "LIVE-SPIELE", "SLOT-MACHINES", "PROGRESSIVE SPIELE", "ARCADESPIELE", "TV SPIELE", "BONUS-SPIELE", "VIDEOPOKER", and "LIEBLINGSSPIELE". At the bottom, there are buttons for "HILFE" and "AUSGANG".

Europa Casino

Wahl ob
Übungsmodus
oder mit echtem
Geldeinsatz

NEUE SPIELE
KARTEN- UND TISCHSPIELE
LIVE-SPIELE
SLOT-MACHINES
PROGRESSIVE SPIELE
ARCADESPIELE
TV SPIELE
BONUS-SPIELE
VIDEOPOKER
LIEBLINGSSPIELE

LADEN SIE EINEN FREUND EIN
NEUESTE AKTIONEN

Internet Glücksspiel

Zugang



EUROPA CASINO **Kasse** **SECURE SITE TURBO-SSL™** **ONLINE-HILFE HILF**

Einzahlung

Kreditkarte	Giropay	Sofortüberweisung	Paysafecard	Direktüberweisung	Moneybookers	Click2Pay	Ticket Premium	NETeller
Expressüberweisung	ClickAndBuy	Ukash	EntroPay	WebMoney	MyCitadel	EcoCard	UseMyBank	Moneta.ru

Benutzername: CER123443142 Aktueller Kontostand: €0.00

Die Einzahlung per Kreditkarte erfolgt als Fastengine 1 866 715 7330/ Fastengine 1 866 715 7330

NEUE KREDITKARTE REGISTRIEREN KLICKEN SIE HIER

Gewünschter Betrag:

Karte:

CVV2: Die 3 letzten Zahlen auf der Rückseite

Einzahlung

Klicken Sie auf 'Neue Kreditkarte registrieren' wenn Sie eine neue bzw. eine andere Karte registrieren wollen

*Die CVV2-Nummer dient zur zusätzlichen Sicherheit. Um die CVV2-Nummer Ihrer Karte zu ermitteln, suchen Sie die letzten drei Zahlen auf der Rückseite Ihrer Karte.



Zahlreiche Einzahlungsmöglichkeiten

Benötigen Sie Hilfe? (Im Echtgeldmodus) Klicken Sie auf das online Kundendienst von einem unserer Kundendienst Mitarbeiter zu erhalten

Der von Ihnen eingegebene Betrag wird auf Ihrer Karte belastet und Ihrem Casino Konto gutgeschrieben. Die Belastung durch Einzahlung per Visakarte erscheint als Wisenet 1-866-291-8735, per Mastercard als Fastengine 1-866-546-0399.

KiJu-RLP: Epidemiologische Erhebung zum Problematischen Glücksspielen bei Jugendlichen



Wissen, Westerburg, Bad Neuenahr, Ahrweiler, Mayen, Koblenz, Sankt Goarshausen, Prüm, Daun, Bernkastel-Kues, Simmer/Hunsrück, Bad Kreuznach, Alzey, Trier, Birkenfeld, Kaiserslautern, Ludwigshafen am Rhein, Pirmasens, Landau in der Pfalz, Mainz

Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
Ambulanz für Spielsucht



Duven, Giralt, Müller, Wölfling, Dreier & Beutel (2011)

Gefördert durch:



KiJu-RLP: Epidemiologische Erhebung zum Problematischen Glücksspielen bei Jugendlichen

► Methode

Stratifizierung nach Schulform, Klassenstufe und Region

Zufallsziehung einer repräsentativen Stichprobe von **3967** Jugendlichen im Alter zwischen **12 und 18 Jahren**

► Studienziele

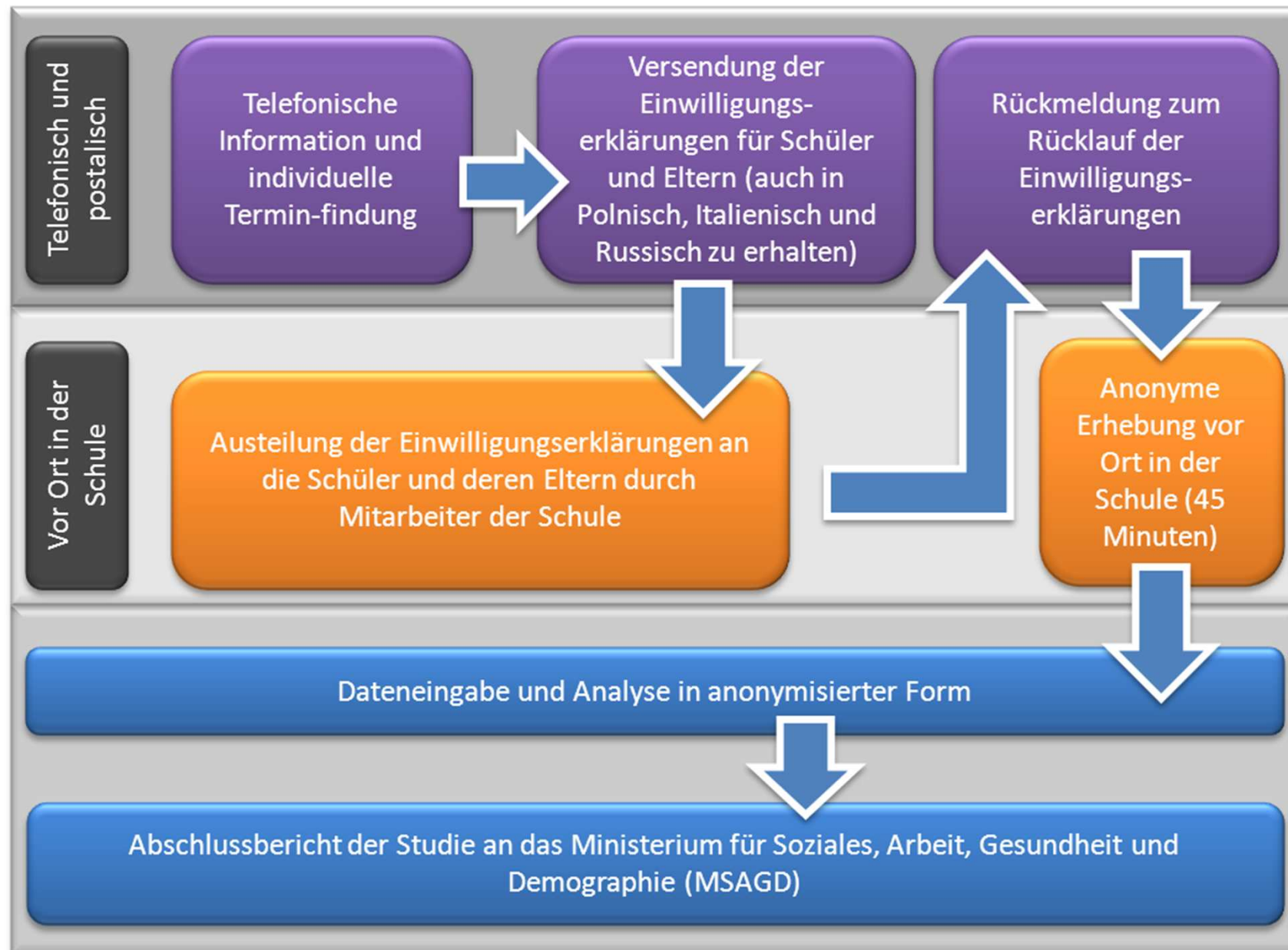
Bestimmung der Prävalenz von Glücksspielsucht und Internetsucht

Ermittlung störungsspezifischer Symptombelastungen

Identifizierung von potenziellen Risikofaktoren



Gefördert durch:



MERKMALE DER PERSON

Allg. Kompetenzerwartung
Soziale Unsicherheit
Persönlichkeit
Affektivität
Akkulturationsstrategien
GLMN (& Delinquenz)
Stress & Stressbewältigung

GLÜCKSSPIELNUTZUNG

Art des Glücksspiels
Häufigkeit Spielteilnahme
Erstkontakt mit Glücksspielen
Höhe der Einsätze
Spielorte
Spielumstände
Spielmotive

UMWELTFAKTOREN

Schultypen
Regionalität
Soziales Netz
Herkunft & Migration
Familiensituation

KLINISCHE VARIABLEN

Pathologisches Glücksspiel
Internetsucht
Psychosoziale
Symptombelastung

N = 3967

Einteilungsaspekte der Glücksspielnutzung

1) NICHT-KLINISCHE KLASSIFIKATION DES NUTZUNGSVERHALTENS

Nie-Spieler: Lebensgeschichtlich kein Kontakt zu Glücksspielen

Gelegenheitsnutzer (GN): Spielteilnahme weniger als einmal pro Woche

Regelmäßig Nutzer (RN): Wöchentliche Spielteilnahme

Einteilungsaspekte der Glücksspielnutzung

2) KLINISCHE KLASSIFIKATION DES NUTZUNGSVERHALTENS

Unauffällig (UGS): 0 – 1 DSM-Kriterium erfüllt

Gefährdet (GGS): 2 – 3 DSM-Kriterien erfüllt

Problematisch (PGS): mind. 4 DSM-Kriterien erfüllt

	-			+
(1) Wie oft hast du im vergangenen Jahr an Glücksspiele gedacht oder geplant, zu spielen oder zu wetten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) Hast du im vergangenen Jahr viel mehr für das Spielen ausgegeben als du geplant hattest?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) Wie oft hast du dich im vergangenen Jahr schlecht gefühlt, wenn du versucht hast, das Spielen oder das Wetten um Geld einzuschränken oder damit aufzuhören?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) Wie oft hast du im vergangenen Jahr gespielt oder gewettet, um damit Problemen zu entfliehen oder um dich nicht mehr schlecht zu fühlen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) Wie oft hast du im vergangenen Jahr, nachdem du beim Spielen oder Wetten Geld verloren hattest, versucht, dein Geld an einem anderen Tag zurück zu gewinnen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) Hat dein Glücksspielen im vergangenen Jahr jemals zum Belügen deiner Familie geführt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

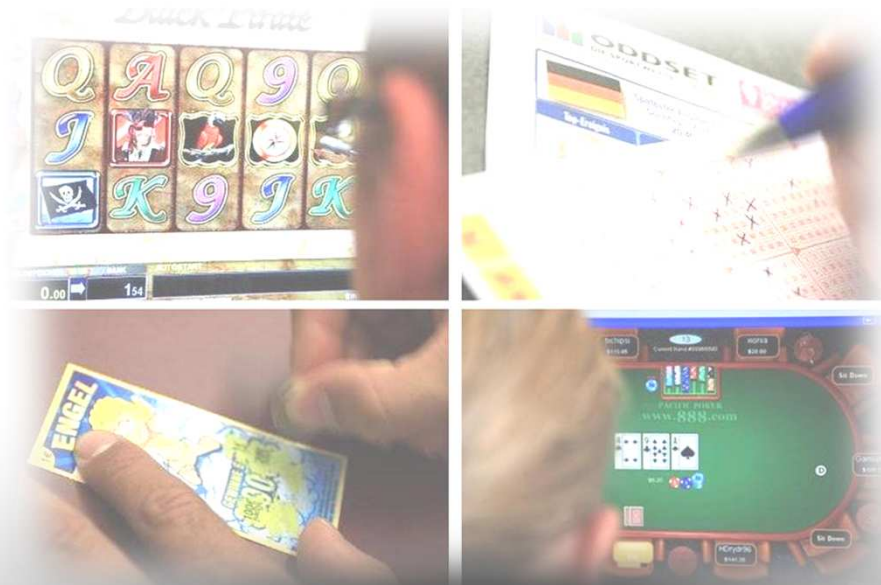
	nie	selten	manch- mal	oft
(7) Hast du im Spiel um Geld oder Wetten um Geld im vergangenen Jahr jemals zu Folgendem geführt:				
(7.1) Zu Streit mit deiner Familie mit Freunden oder anderen Menschen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7.2) Versäumen der Schule?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	nein	ja
(8) Hast du im vergangenen Jahr mit immer mehr Geld spielen oder wetten müssen, um die Aufregung zu erleben, die du gerne haben möchtest?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(9) Hast du im vergangenen Jahr jemals ohne Erlaubnis Geld genommen, um zu spielen oder zu wetten	nein	ja
(9.1) Vom Essensgeld oder Fahrgeld?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9.2) Geld von einem Familienmitglied?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9.3) Geld von jemandem außerhalb der Familie?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(10) Gab es für dich schon einmal Schwierigkeiten bei der Spielteilnahme um echtes Geld?	nein	ja
(10.1) Wolltest du schon einmal Rubbellose von Lotto kaufen und bist abgewiesen worden, weil du zu jung warst?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10.2) Wolltest du schon einmal den Teilnahmechein für die Oddset-Wette abgeben und bist abgewiesen worden, weil du zu jung bist oder dein Geldeinsatz zu hoch war?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10.3) Wolltest du schon einmal an Geldspielautomaten spielen und es wurde dir verboten, weil du zu jung bist?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10.4) Ich hatte noch nie Schwierigkeiten bei der Spielteilnahme um echtes Geld	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ergebnisse



1.

Teilnahme an Glücksspielen, klinische Prävalenzen
& soziodemographische Marker

Modul 1: Testverfahren zur Glücksspielnutzung

ERFASSUNG DER 12-MONATS-NUTZUNGSHÄUFIGKEIT

ERFASSUNG DER LEBENSZEIT-NUTZUNGSHÄUFIGKEIT

12 VERSCHIEDENE GLÜCKSSPIEL-
FORMEN (ONLINE / OFFLINE)

(2.1) Kartenspiele (z.B. Poker, Skat usw.)

(2.2) Würfelspiele

(2.3) Geschicklichkeitsspiele

(2.4) Spiele an Geldspielautomaten

(2.5) Roulette

(2.6) Sportwetten (z.B. Oddset)

(2.7) Rubbellose

(2.8) Lotto oder Keno

(2.9) Internetpoker

(2.10) Spiele in Internetcasinos (z.B. Roulette)

(2.11) Internet-Sportwetten (z.B. bwin)

(2.12) Andere Spiele im Internet (z.B. Browsergames)

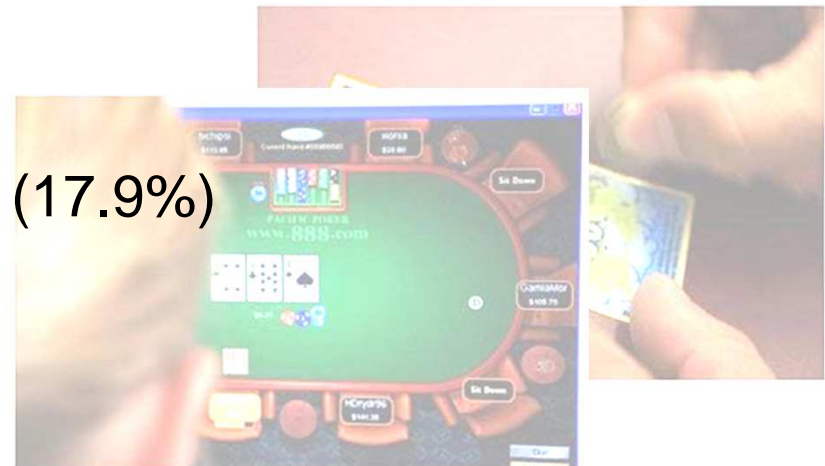
Tabelle 4: Nutzungsprävalenzen für verschiedene Glücksspielvarianten sortiert nach der Nutzungshäufigkeit der letzten 12 Monate

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

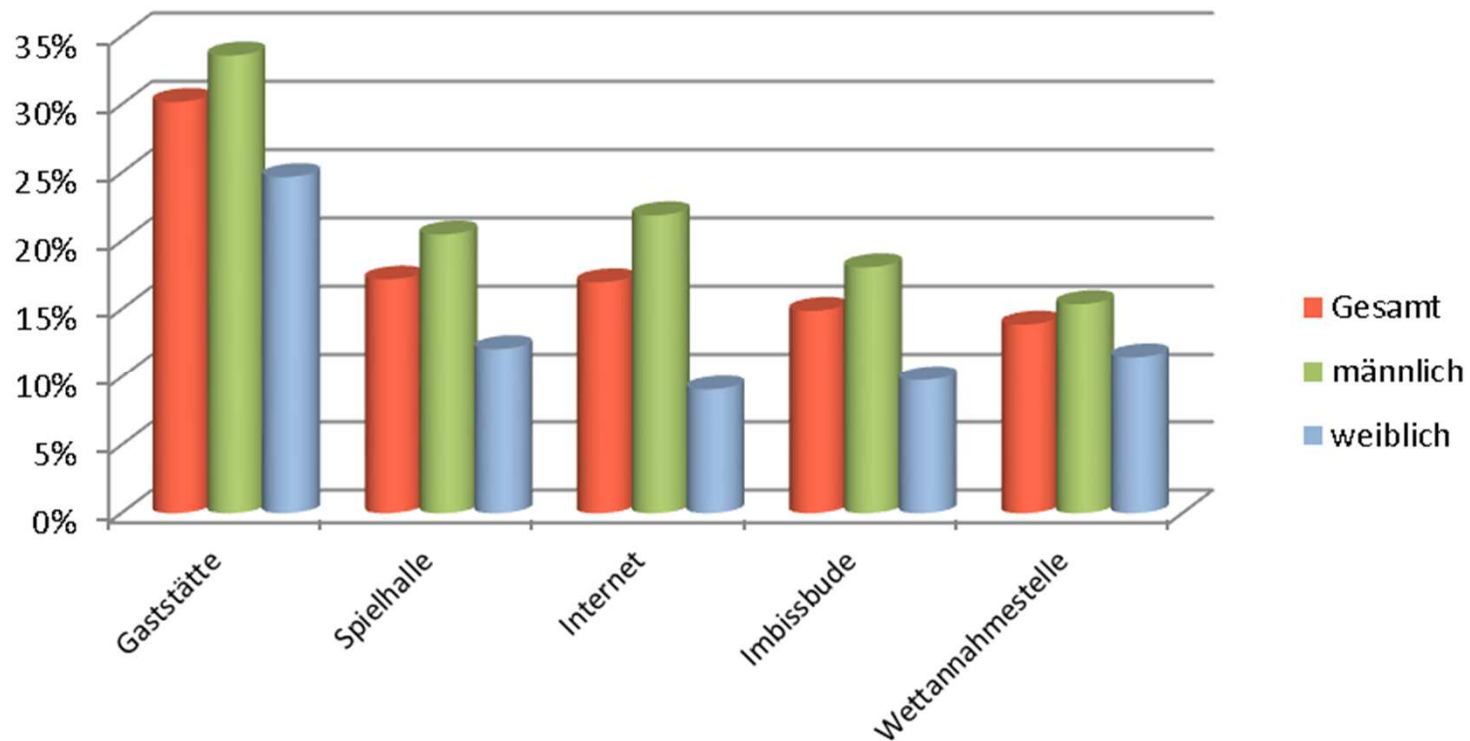


Spielmotive

- ➔ Hoffnung auf Geldgewinn (46.8%)
- ➔ Neugier (42.0%)
- ➔ Freunde spielen auch (36.8%)
- ➔ Langeweile (33.7%)
- ➔ Mitglieder der Familie spielen auch (17.9%)



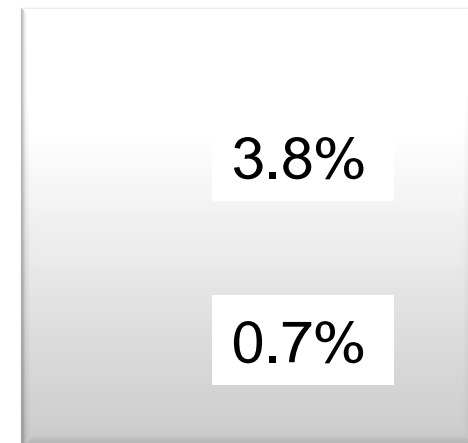
Spielorte



Trotz Jugendschutzbestimmungen gelingt Jugendlichen die Teilnahme an Glücksspielen auch im öffentlichen Raum

Prävalenz des Pathologischen Glücksspiels

Klassifikation	Gesamtstichprobe	Letzte 12-Monate	Regelmäßige Nutzer
	N = 3967	N = 1603	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)



Häufigste erfüllte Kriterien: Gefährdung von Beziehungen, Chasing, antisoziale Handlungen, Lügen und Eingenommenheit vom Spiel

Hauptschule, Realschule und Berufsschulen mit den höchsten Prävalenzraten

Soziodemographische Prädiktoren

x16 männliches Geschlecht

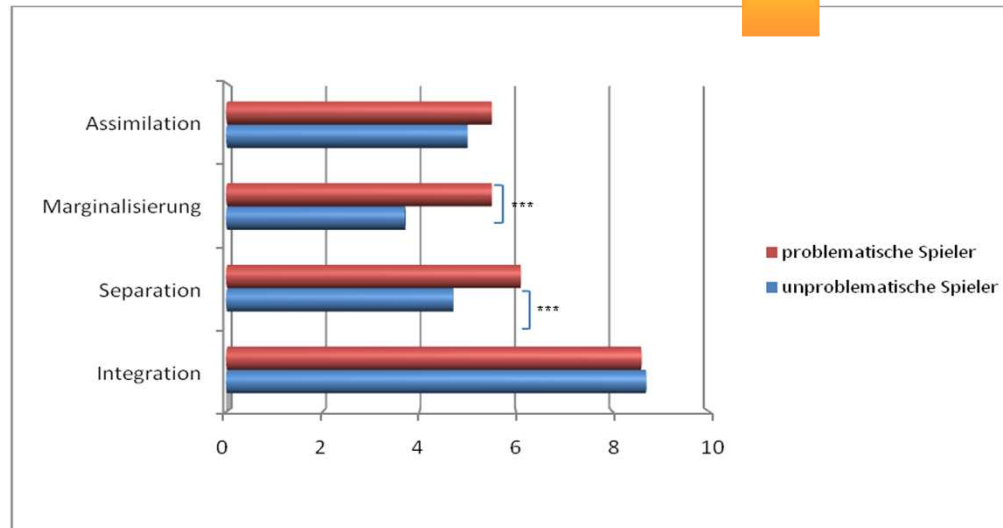
x5 Migrationshintergrund →



Soziodemographische Prädiktoren

x16 männliches Geschlecht

x5 Migrationshintergrund →



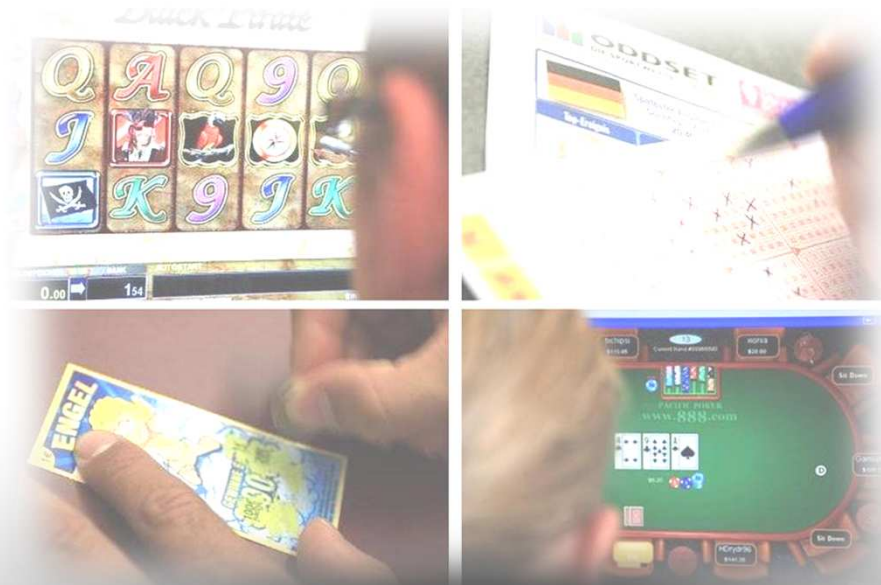
x26 Akkulturationsstrategie der Marginalisierung



Spielverhalten innerhalb der Familie

- ➔ 40.1% der Jugendlichen mit einer Spielproblematik geben an, dass ein Mitglied der Kernfamilie ebenfalls regelmäßig Glücksspiele nutzt
- ➔ Dieser Sachverhalt ist nur bei 18.4% der bei unauffälligen Jugendlichen zu beobachten
- ➔ Das Risiko für eine Spielproblematik erhöht sich um den **Faktor 13**, wenn ein weiteres Familienmitglied regelmäßig an Glücksspielen teilnimmt

Ergebnisse



2.

Spezifisches Nutzungsverhalten und
Erkrankungsrisiko

AMBULANZ FÜR SPIELSUCHT

Genutzte Spielformen bei Patienten der AfS



Automatenspiel
(**72%**)



Kartenspiele (offline / online)
(**21%**)



Großes Spiel im Casino
(**15%**)

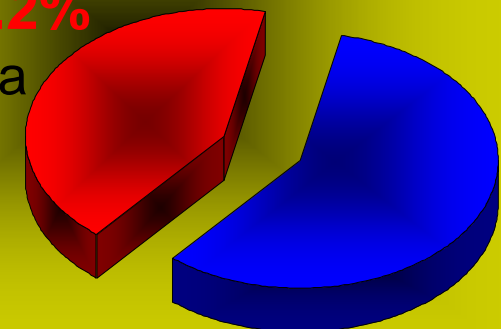


Sportwetten
(**11%**)

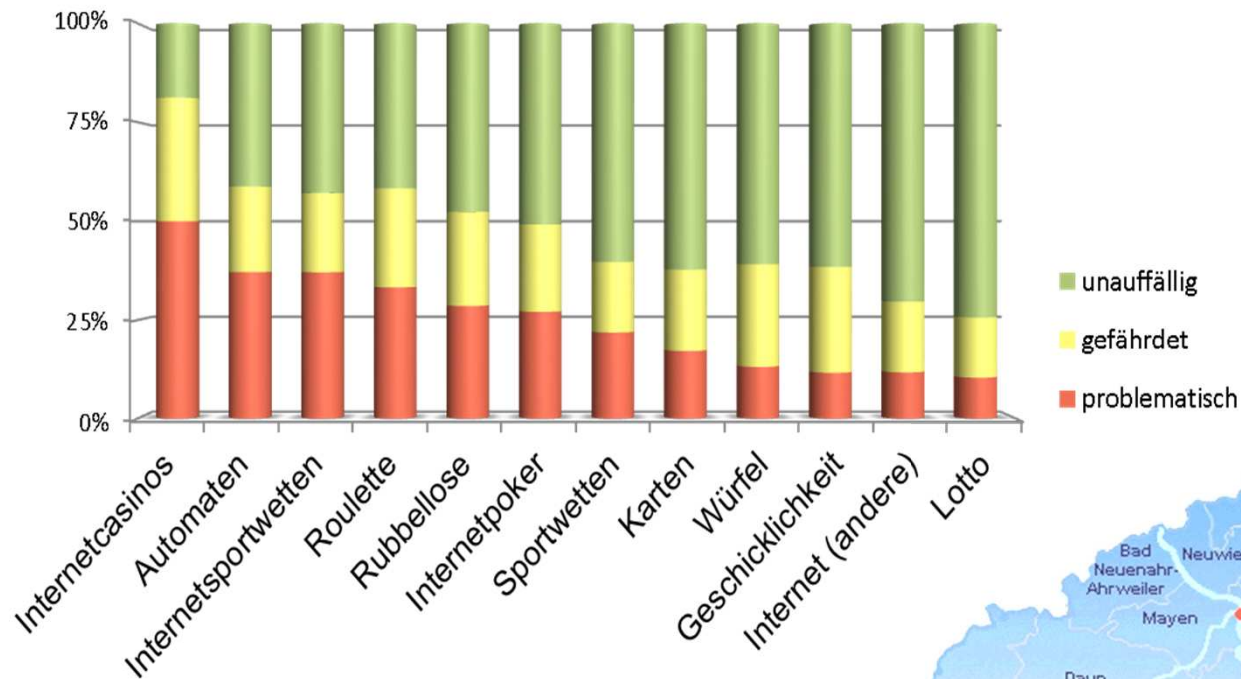
Internetglücksspiele

42.2%

ja



Nutzung von Internetglücksspielen durch Jugendliche



Neben der Nutzung von **Geldspielautomaten** sagt die Teilnahme an allen erfragten Formen des **Internetglücksspiels** eine problematisches Glücksspielnutzung voraus

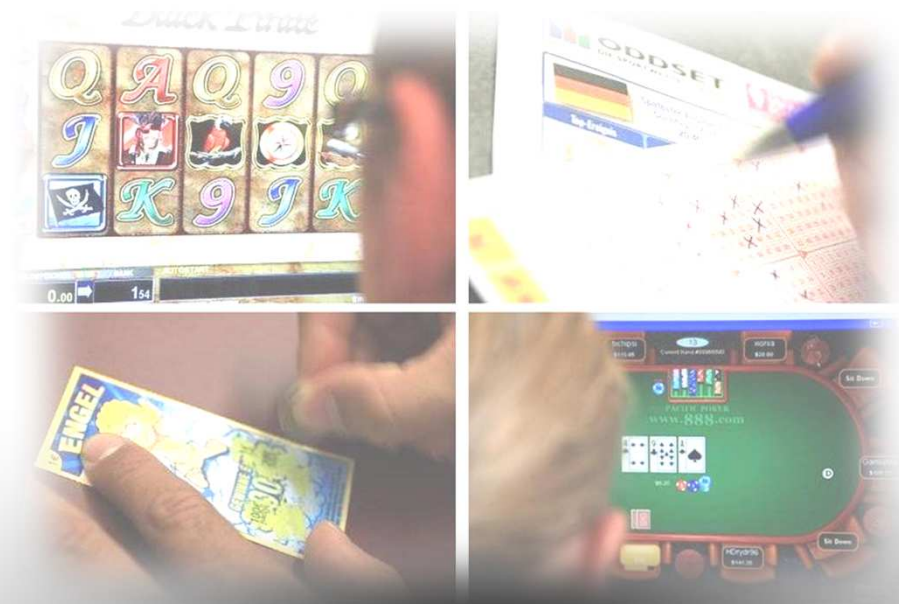


Das Risiko für eine Glücksspielsucht bei Jugendlichen steigt in Abhängigkeit der genutzten Spielform

- x23** Geldspielautomaten
- x3** Internet-Sportwetten
- x3** Internet-Poker
- x2** andere Internet-Glücksspiel (z.B. Fun Games)



Ergebnisse



3.

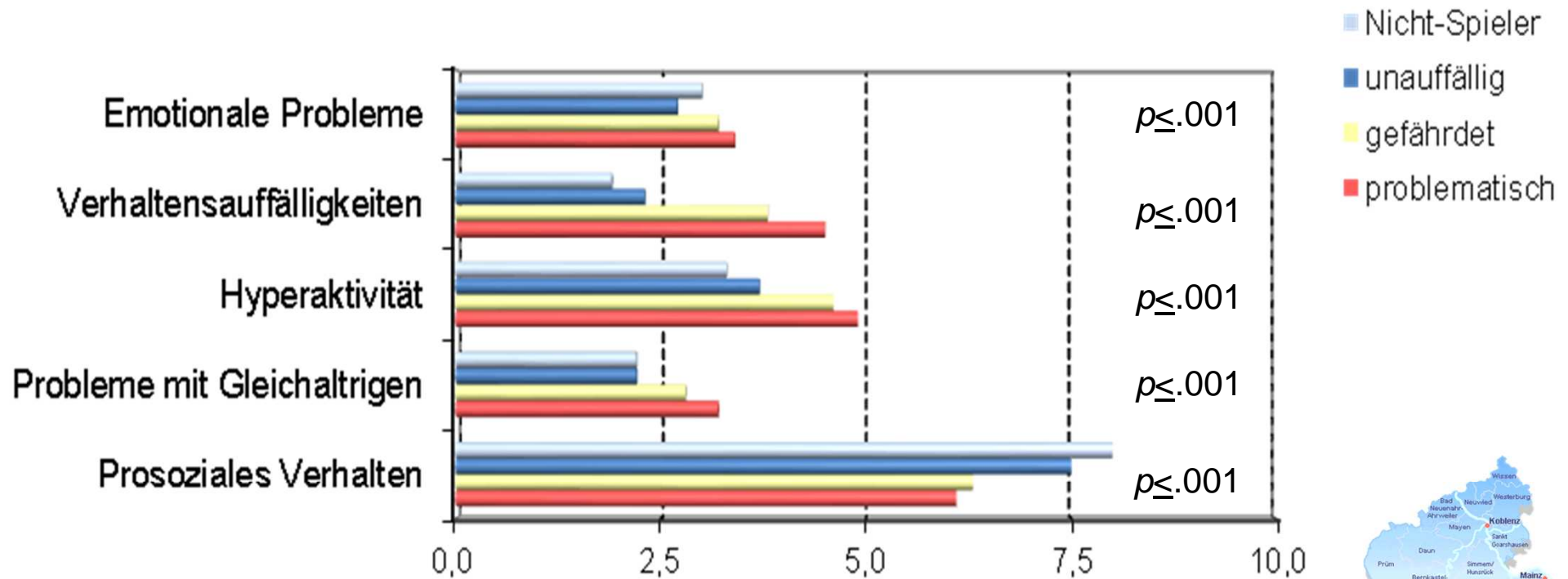
Psychopathologische
Symptombelastung

Eingesetzte klinische Fragebögen

- ▶ Allgemeine Symptombelastung
 - Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)
 - Symptomcheckliste 9 (SCL-9)
- ▶ Spezifische Symptombelastung
 - Cambridge Depersonalisationsskala (CDS-2)
 - Skala zum Onlinesuchtverhalten (OSV-S)
 - Perceived Stress Scale (PSS)
 - Substanzkonsum (Nikotin, Alkohol, Cannabis)



Klinische Symptombelastung



Signifikant stärkere Symptombelastung bei Problemspielern

Die höchsten Effektstärken sind für die Skala Verhaltensauffälligkeiten zu verzeichnen



Die zentralen Ergebnisse der Studie

„Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz“

sind lesefreundlich aufbereitet in einer Broschüre unter folgendem link abrufbar:

http://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/pt/Psychosomatik_neu/Dokumente/Flyer/Gluecksspiel_web_13_10.pdf

Die Studie und die genannte Veröffentlichung wurde durch das Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie gefördert.