

# **Jugendliche und Online-Glücksspiel: Eine verhängnisvolle Affäre?**



**Dr. Tobias Hayer  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Universität Bremen**

# 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

# Glücksspiel früher ...

---

# ... und heute

---

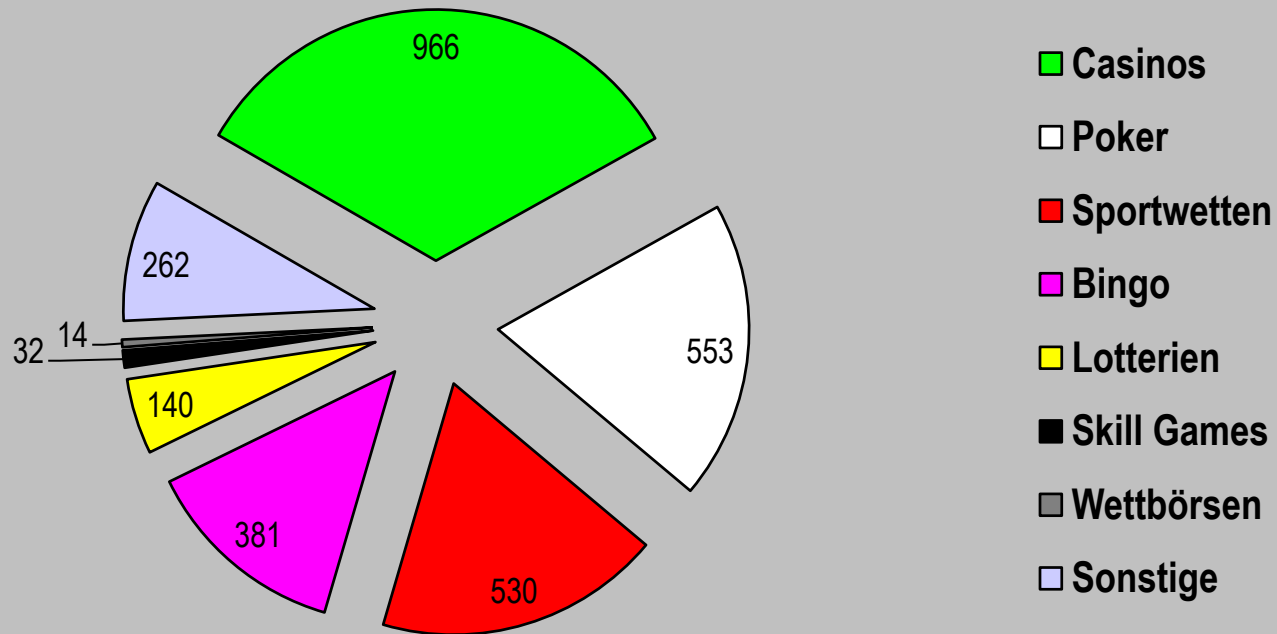
# Online-Gambling: Basisinformationen

- Die Schaltung des ersten Internet-Kasinos erfolgte **1995** – der erste Pokerraum war **1998** online.
- Schätzungen gehen derzeit von knapp **2.900 Websites** aus, die Glücksspielangebote zur Verfügung stellen.
- Eine Besonderheit stellen so genannte **Trainingsspielseiten** dar.
- Es existieren ca. 250 Möglichkeiten des **Zahlungsverkehrs**.
- Ein Großteil privater Glücksspielunternehmen hat den Geschäftssitz in **Steueroasen**, wo das Online-Gambling toleriert wird.
- Im internationalen Kontext gibt es sowohl Versuche, das Online-Gambling generell zu **unterbinden**, als auch Versuche, das Online-Gambling über die Vergabe von Lizenzen zu **regulieren**.
- Es ist damit zu rechnen, dass in Zukunft verstärkt **alternative Vertriebswege** (z.B. Glücksspiel via Smartphones, iTV) erschlossen und verstärkt **neue Spielvarianten** (z.B. Skill Games) angeboten werden.

# Online-Glücksspiel: Marktüberblick (I)

- <http://online.casinocity.com> (Stand: 03.02.2013) -

Es gibt 2.878 Online-Glücksspielwebsites aus 88 Gerichtsbezirken.  
2.365 Anbieter akzeptieren eine Spielteilnahme aus Deutschland!



# Online-Gambling: Marktüberblick (II)

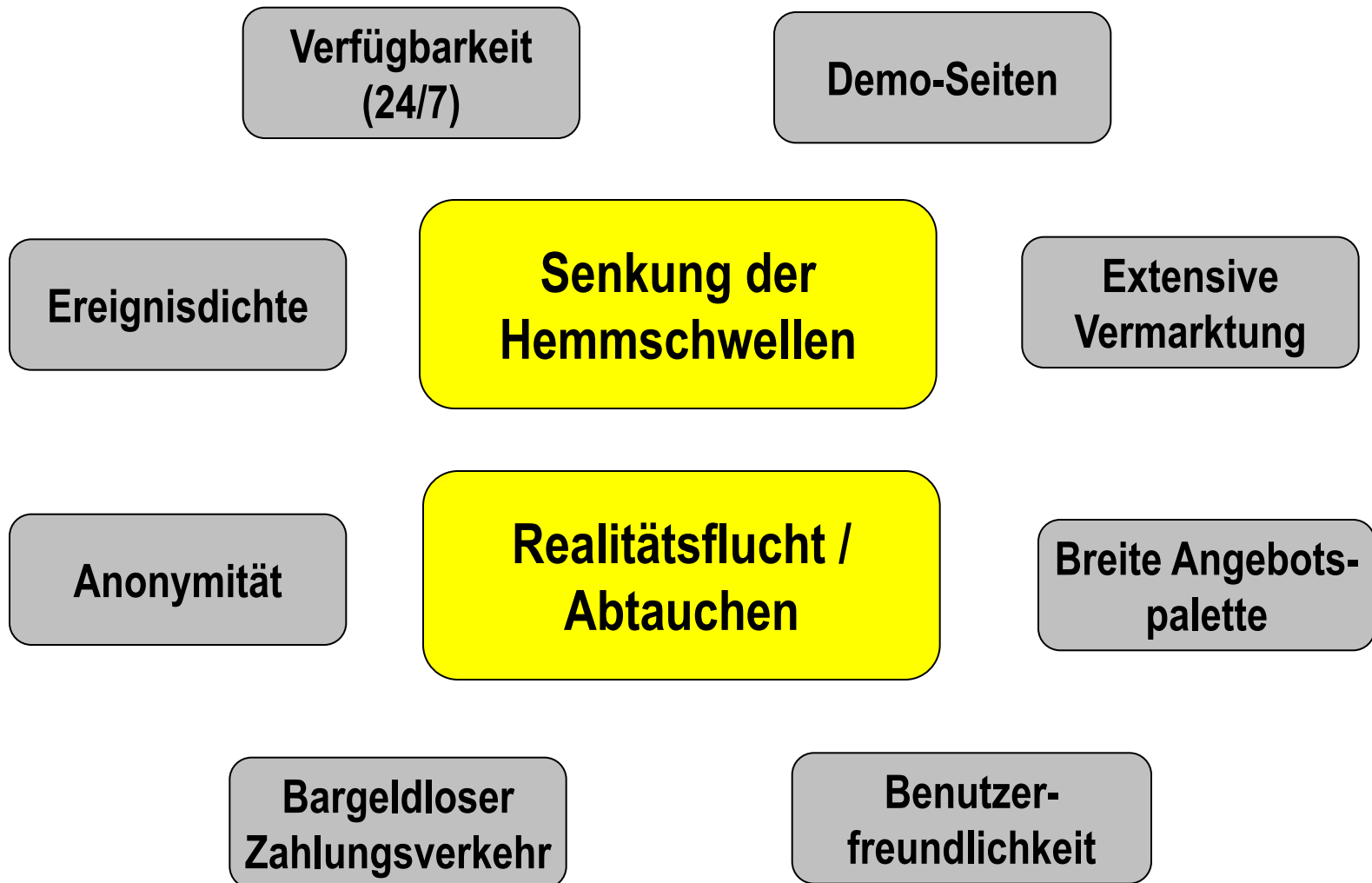
- <http://online.casinocity.com> (Stand: 03.02.2013) -

## Geschäftssitze in 88 verschiedenen Gerichtsbezirken

| Gerichtsstand            | Anzahl lizenzierter Websites (Top 10) |
|--------------------------|---------------------------------------|
| Malta                    | 649                                   |
| Niederländische Antillen | 384                                   |
| Gibraltar                | 318                                   |
| Italien                  | 258                                   |
| Costa Rica               | 185                                   |
| Kahnawake                | 141                                   |
| Alderney                 | 139                                   |
| Großbritannien           | 107                                   |
| Zypern                   | 95                                    |
| Isle of Man              | 68                                    |

# Glücksspiel im Internet – Suchtpotenzial

- Hayer, Bachmann & Meyer (2005); Meyer & Hayer (2008) -





# René Schnitzler: Ein Ex-Profifußballer

---

„Wenn er online spielt, bedrängt ihn niemand, nur die Kreditkarte wird ja belastet. [...] Einmal verpokert Schnitzler in einer einzigen Nacht am Computer 39 000 Euro. Ein anderes Mal rauschen ihm beim Cashgame binnen 45 Minuten 17 000 Euro durch. Dass er das Geld nicht nur zum Pokern braucht, sondern davon auch sein Leben bestreiten muss, verdrängt er.“ (S.131ff)

# Vorbilder (I)

---

Pokerweltmeisterschaft 2011:

Pius Heinz aus Deutschland gewann als Sieger des Hauptturniers 8,7 Mio. \$

**Ein goldenes Armband, 6,3 Millionen Euro - und ein Titel für die Ewigkeit: Pius Heinz ist der erste deutsche Poker-Weltmeister. Gesiegt hat er mit einem besonders verführerischen Blatt, das eigentlich nie gewinnt. Wie hat der Student das angestellt? Und folgt jetzt ein Poker-Boom in Deutschland?**

# Vorbilder (II)

---

Hamburger Abendblatt vom 10.11.2009

21-JÄHRIGER IST MILLIONÄR

## Schulabbrecher gewinnt Millionen-Jackpot im Poker

10.11.2009, 16:24 Uhr

Der erst 21-jährige Joe Cada gewann 8,5 Millionen Dollar Preisgeld beim prestigeträchtigsten Pokerturnier der Welt in Detroit.

# Gelungene Pokerwerbung?!

---

# 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**

# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (I)

- Entwicklungstrends -

|                                 | Hurrelmann et al. (2003)<br>5.009 Schüler (13-19 Jahre) | Duven et al. (2011)<br>3.967 Schüler (12-18 Jahre) |
|---------------------------------|---|--|
|                                 | 12-Monats-Prävalenz (%)                                 |  |
| Kartenspiele um Geld            | 16,9  | 23,7   |
| Rubbellose                      | 15,9  | 15,8   |
| ODDSET-Sportwette               | 11,6  | 10,4<br>(Sportwetten)                              |
| Geldspielautomaten              | 7,4   | 14,2   |
| Würfelspiele um Geld            | 7,4   | 13,4   |
| Geschicklichkeitsspiele um Geld | 6,7   | 10,9   |
| Lotto „6aus49“                  | 6,1   | 9,7<br>(Lotto / Keno)                              |
| <b>Insgesamt</b>                | <b>39,9%</b>  | <b>41,2%</b>                                       |

# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (II)

- Entwicklungstrends -

Rheinland-Pfalz-Studie mit 3.967 Schülern (12-18 Jahre) (Duven et al., 2011)

| 12-Monats-Prävalenz (%)         | Bevorzugte Glücksspielorte (Rangreihe) | Anteil Problemspieler/Spielform  |
|---------------------------------|--|--|
| Internet-Poker: 5,0             | Gaststätte                             | <i>„Insgesamt sind Problemspieler am häufigsten unter den Nutzern von Internetcasinos, Internetpoker, Geldspielautomaten und Internetsportwetten zu finden.“<br/>(S. 15)</i> |
| Internet-Sportwetten: 3,3       | Spielhalle                             |  |
| Spiele in Internet-Casinos: 2,3 | Internet                               |  |
| Andere Spiele im Internet: 10,7 | Imbissstube                            |  |

# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (III)

- Ludwig et al. (2012) -

Europäische Schülerstudie zu Alkohol und anderen Drogen (ESPAD)  
Befragung von 6.192 Schülern der Klassen 9 und 10

## 12-Monats-Prävalenz bei ausgewählten Spielformen (%)

| Spielform                     | Jungen | Mädchen | HS   | RS   | GY   |
|-------------------------------|--------|---------|------|------|------|
| Lose                          | 24,5   | 30,3    | 26,1 | 24,5 | 32,5 |
| Karten-/Würfelspiele (privat) | 25,6   | 12,7    | 19,5 | 19,9 | 18,1 |
| Geldspielautomaten            | 10,2   | 2,7     | 10,8 | 7,2  | 3,6  |
| Karten im Internet            | 10,5   | 2,3     | 10,9 | 7,2  | 3,6  |
| Lotto                         | 6,2    | 6,2     | 6,6  | 5,4  | 6,7  |
| Sportwetten in Annahmestellen | 6,8    | 0,7     | 8,5  | 2,8  | 2,3  |



# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland (IV)

- Zusammenfassung -

|                                   | Hurrelmann et al. (2003)    | Baumgärtner (2009)          | Duven et al. (2011)         | Walther et al. (2012)                 | Ludwig et al. (2012)          | BZgA (2008)                   | BZgA (2010)                   | BZgA (2012)                   | Meyer et al. (2011)           |
|-----------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <b>Stichprobe</b>                 | 5.009 Schüler (13-19 Jahre) | 1.132 Schüler (14-18 Jahre) | 3.967 Schüler (12-18 Jahre) | 2.553 (Berufs-) Schüler (12-25 Jahre) | 6.192 Schüler (9./10. Klasse) | 355 Jugendliche (16-17 Jahre) | 298 Jugendliche (16-17 Jahre) | 720 Jugendliche (16-17 Jahre) | 947 Jugendliche (14-17 Jahre) |
| <b>Prävalenz Lebenszeit (%)</b>   | 62,0                        | 82                          | 64,3                        | ---                                   | ---                           | 60,7                          | 56,6                          | 64,4                          | 43,8                          |
| <b>Prävalenz 12 Monate (%)</b>    | 39,9                        | 20 (letzten 30 Tage)        | 41,2                        | 33,4                                  | 44,3                          | 26,6                          | 24,2                          | 31,5                          | 22,2                          |
| <b>Anteil Problem-spieler (%)</b> | 2,96 (DSM-IV-MR-J)          | ---                         | 2,2 (DSM-IV-MR-J)           | 1,3 (SOGS-RA)                         | ---                           | 0,3 (SOGS)                    | ---                           | 1,3 (SOGS)                    | 1,1 + 1,5 (DSM-IV)            |

# ... aus der Presse ...


<http://derstandard.at/1358305161419/Wenn-Minderjaehrige-ihr-Gehalt-an-Spielautomaten-verfuettern>

## Wenn Minderjährige ihr Gehalt an Spielautomaten verfüttern

BIANCA BLEI, 31. Jänner 2013, 18:27

**Leichter Zugang zu Kleinem Glücksspiel treibt immer mehr Jugendliche in die Sucht, warnen Experten. Die Beschaffungskriminalität dafür hat die Drogensucht überholt**

Bennis\* Augen werden starr, während seine rechte Hand fast pausenlos auf den großen Knopf einhämmert. Die exakten Spielregeln des Automaten kennt er nicht. Das ist aber auch nicht wichtig, er wartet nur darauf, dass gleiche Symbole in einer Linie aufblinken, die richtigen Karten im Bonuspiel erscheinen. Dabei schwindet jede Sekunde sein Guthaben, das auf dem linken unteren Bildschirmrand eingeblendet ist. In zehn Minuten sind 40 Euro verspielt.



Für Jugendliche ist es in Österreich nicht schwer, Geld in Glücksspielautomaten zu werfen.  
(Symbolbild)

MEHR ZUM THEMA

# Auswirkungen des Poker-Booms

[http://www.hochgepokert.com/2012/03/27/18-jahrige-gewinnt-france-poker-series-die-neue-anette\\_15/](http://www.hochgepokert.com/2012/03/27/18-jahrige-gewinnt-france-poker-series-die-neue-anette_15/)

## 18-jährige gewinnt France Poker Series – Die neue ‘Anette\_15’?

Veronika Pavlikova ist die Siegerin der **France Poker Series Snowfest**. Somit ist sie eine der wenigen Frauen, die ein Major Turnier für sich entscheiden konnte. So weit so gut, doch die Tschechin ist gerade einmal 18 Jahre alt und könnte der neue Stern unter den Pokerfrauen werden.

Veronika Pavlikova hat die France Poker Series Snowfest für sich entscheiden können und dabei Spieler wie die Team PokerStars Pros Elky, Eugene Katchalov und Matthias de Meulder hinter sich gelassen. Insgesamt setzte sie sich gegen

300 Pokerspieler durch und nahm €70.000 mit nach Hause. Der französische Pro Guillaume Darcourt wurde Vierter und bekam immerhin noch €21.260.

# ... aus der Sicht eines Betroffenen ...

- [www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,670.0.html](http://www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,670.0.html) vom 24.06.2009 -

„Ich habe vor ca. 2 Jahren angefangen zu Pokern. Zuerst nur **offline mit Freunden** und ohne Geld. Dann um kleine Beträge aber immer nur aus Spaß. Vor einem Jahr begann ich, **Online-Poker** zu entdecken und spielte ausschließlich **Freerolls**. Als Bwin dann auch Poker anbot, habe ich zum ersten Mal online **Cash Game** gespielt, da ich vorher oft **Sportwetten bei Bwin** abgeschlossen habe [...]. Ich würde meinen **Verlust auf ca 1.500€** schätzen. Das Geld hatte ich selbst verdient und gespart. Im Moment ist es am Schlimmsten: Ich habe **Schulden**. 400€ von 2 Gläubigern. Ich habe quasi KEIN Einkommen, da ich zur Zeit **kein Taschengeld** bekomme und neben dem Abitur nur wenig Zeit für Arbeit habe. In der **Schule** läuft's auch nicht besonders gut - ich lerne zu wenig und sehe wie alles den Bach runter geht. Ich habe schätzungsweise **20 Stunden pro Woche gepokert**. Manchmal, meist direkt nachdem ich verliere, werde ich mir bewusst über die **Sucht**. In anderen Momenten denke ich dann wieder, es ist meine einzige Chance und ich muss mich einfach zusammenreißen [...]. Ich weiss nicht, was ich tun soll. Meine Gedanken werden immer kranker - ich krieg schon die Idee, das Geld **illegal zu beschaffen**. Nach außen hin **merkt keiner**, dass ich ein echtes Problem habe“.

# Soziale Netzwerke

---

# Spiele-Konvergenz im Internet

- Morgan Stanley (2012, S. 32) -

Social Games

Echtgeld-Glücksspiele



Glücksspielformen

**Demoseiten**

z.B. Pokerschulen,  
Übungsseiten

**Freemium**

z.B. Upgrades,  
Kauf virtueller Güter

**Echtes Glücksspiel**

z.B. Poker, Casinospiele,  
Sportwetten mit Geldeinsatz

(Computer-)Spiele

**Diverse Spielangebote**

z.B. Strategiespiele, virtuelle  
Welten, Puzzles

**Glücksspiel-Elemente**

z.B. Automaten spiel, Lotterien,  
Wetten, Poker

**Echtes Glücksspiel**

z.B. Poker, Casinospiele,  
Sportwetten mit Geldeinsatz

# Demospielseiten vs. Echtgeldspiel

---

# Ausgewählte Forschungsbefunde zum Spieleinstieg

- Bereits in 2005 hatte **knapp die Hälfte aller österreichischen Jugendlichen** im Alter von 11 bis 18 Jahren zufällig oder nach gezielter Suche **Websites mit Glücksspielangeboten besucht** ([http://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20050616\\_OTS0058](http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20050616_OTS0058)).
- McBride et al. (2006) untersuchten Jugendliche bzw. junge Erwachsene und stellten fest, dass insbesondere **Trainingsspielseiten** vergleichsweise oft besucht werden.
- Ein Feldversuch mit einer 16-jährigen Schülerin konnte belegen, dass eine Registrierung **nur bei 7 von insgesamt 37 zufällig ausgewählten Gambling-Websites geblockt wurde** (GamCare, 2005).
- Eine Untersuchung mit Automatenpielangeboten im Internet lässt die Schlussfolgerung zu, dass die **Auszahlungsquoten im Trainings- und Realspielbetrieb bei einigen Anbietern erheblich voneinander abweichen** (Sévigny et al., 2005).

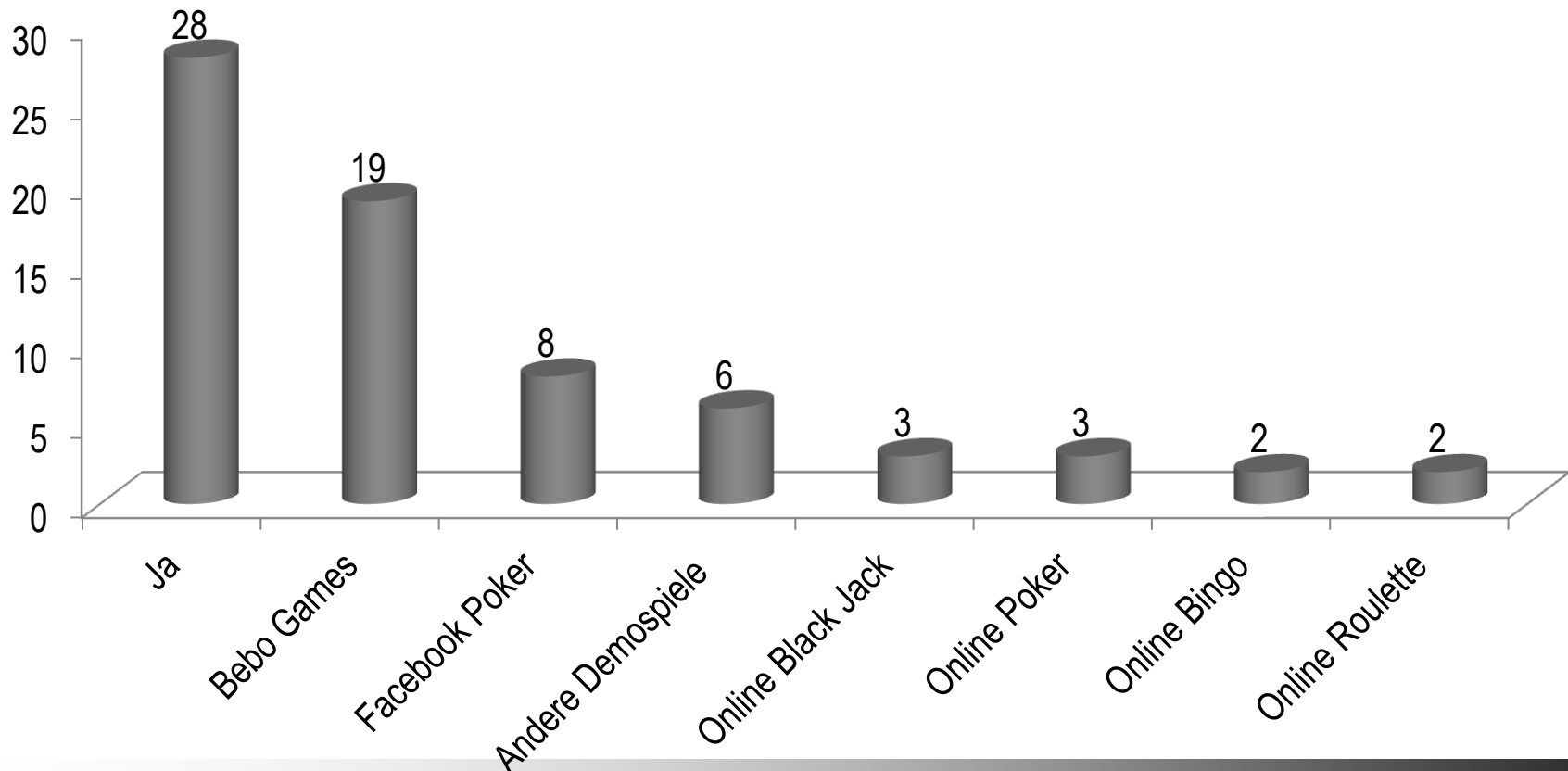


# Jugendliche und Online-Gambling (I)

Ipsos Mori (2009, S.37)

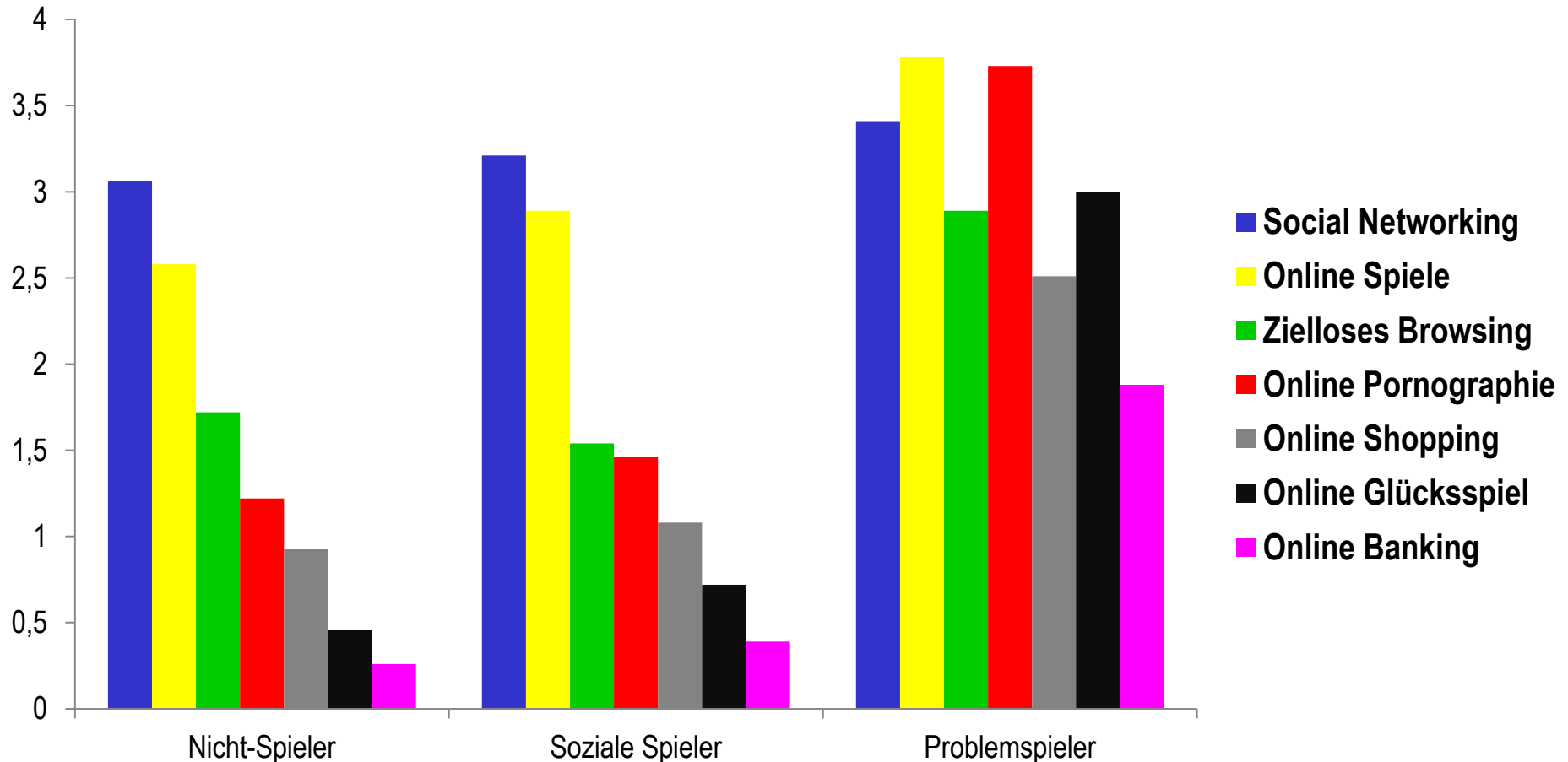
Befragung von 8.958 britischen Schülern im Alter von 12-15 Jahren

Demospiele – Teilnahme in der letzten Woche (%)



# Jugendliche und Online-Gambling (II)

Floros et al. (2012):  
Befragung von 2.017 griechischen Schülern im Alter von 12-19 Jahren



# Jugendliche und Online-Gambling (III)

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

# Spielverhalten Jugendlicher in den USA

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

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

|             | 2008                   | 2010 | 2008                   | 2010 |
|-------------|------------------------|------|------------------------|------|
|             | Männlich (14-17 Jahre) |      | Männlich (18-22 Jahre) |      |
| Karten      | 20,1                   | 14,5 | 31,6                   | 33,3 |
| Sportwetten | 28,9                   | 24,1 | 23,7                   | 23,1 |
| Internet    | 2,7                    | 6,2  | 4,4                    | 16,0 |
| 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  |
| Internet    | 0,5                    | 1,5  | 0,0                    | 4,4  |
| Sonstiges   | 5,7                    | 6,9  | 25,1                   | 28,5 |

# **bwin – Backgammon (Skill Games)**

---

# bwin – Keno Master (Lotterie)

---

# **bwin – European Roulette**

---

# bwin – Sportwetten

---

Insgesamt 14.172 Wetten im Angebot (03.02.2013)



# **bwin – Live-Wetten**

---

# Pokerdemo

---

Beim bislang größten Online-Turnier nahmen 149.196 Spieler bei einem Einsatz von je 1 \$ teil

Der höchste Pot, um den jemals im Internet gespielt wurde, betrug 1.356.947 \$

# Die Zukunft: Mobile Gambling

---

## Echt Geld Poker auf dem iPhone, iPad und iPod Touch

---

Geschrieben von **Raymond Stuwe** am 11. Oktober 2010

Kein Kommentar

Echtgeldspiele sind jetzt auf dem iPhone und iPad möglich! Wer ein iPhone, iPad oder iPod Touch besitzt und gerne Poker spielt kann das jetzt bei [switchpoker.com](http://switchpoker.com). Die No-Download-Software von Switchpoker, kann man direkt im Browserfenster spielen. Zurzeit bietet Switchpoker nur 6-max No-Limit Hold'em Echt Geld Spiele an, aber in nächster Zukunft kommen noch

folgende Varianten dazu: Heads up ring games, 9 seater ring games, Sit & Go / Single Table Tournaments, Multi Table Tournaments, Fixed-Limit Holdem, Pot-Limit Omaha.

Einzahlungsoptionen: VISA, MasterCard, [MoneyBookers](http://MoneyBookers), NETeller und weiter Online Wallet Anbieter werden noch folgen. Nähere Informationen findet ihr auf der Homepage von [switchpoker.com](http://switchpoker.com)

Schätzungen gehen derzeit von einem Marktvolumen von **2,8 Mrd. \$** aus (**Mobile Gambling; H2 Gambling Capital**). Für die nächsten beiden Jahre wird erwartet, dass dieses Segment weltweit **13% des Online-Marktes** bzw. **1% des gesamten Glücksspielmarktes** ausmacht.

# Online-Glücksspiel: Ausgewählte Problemfelder

## **Unseriöse und illegale Geschäftspraktiken**

z B. Nichtauszahlung von Gewinnen

## **Unlautere und unfaire Methoden auf Spielerseite**

z B. Absprachen beim Poker

## **Mangel an Spielerschutzmaßnahmen**

z B. mitunter keine Einsatz- und Gewinnlimits; Fehlen von Informationen zur Glücksspielsucht; keine Selbsttests

## **Umgehung von Verboten durch bestimmte Personengruppen**

z B. durch Minderjährige; gesperrte Spieler

**Verstärkung des Problemausmaßes –  
Mehr Glücksspielsüchtige?!**

# Implikationen für primärpräventive Handlungsansätze

## Policy-Mix

| 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 + Testkäufe zur Überprüfung der Jugendschutzbestimmungen |

# Prävention im Internet

- [www.spielfieber.net](http://www.spielfieber.net) -

---

# Zusammenfassung

Ausgewählte Glücksspielformen (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 Mobile-Phone) machen ein Anwachsen des Problemausmaßes im Jugendalter wahrscheinlich!

Das Internet-Glücksspiel erleichtert den Einstieg in die Welt des Glücksspiels und birgt zudem vergleichsweise hohe Suchtgefahren!

Die zunehmende Verwischung der Grenzen von Computerspielen und Glücksspielen (Stichwort Medienkonvergenz) leistet der Normalisierung des Glücksspiels Vorschub!

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

# Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

---

Dr. Tobias Hayer  
Universität Bremen  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Grazerstr. 4  
28359 Bremen  
Tel. 0421/218-68708  
E-Mail: [tobha@uni-bremen.de](mailto:tobha@uni-bremen.de)  
Web: <http://www.tobha.de>