Nutzungsmuster und Risikofaktoren von Social Gambling im Jugendalter

Kernbefunde einer Schülerbefragung

Dipl.-Psych. Marc von Meduna
Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung

Interessenkonflikterklärung

Der Inhalt des folgenden Vortrages ist Ergebnis des Bemühens um größtmögliche Objektivität und Unabhängigkeit.

Der Referent versichert, dass in Bezug auf den Inhalt des folgenden Vortrages keine Interessenkonflikte bestehen, die sich aus einem Beschäftigungsverhältnis, einer Beratertätigkeit oder Zuwendung für Forschungsvorgaben, Vorträge oder andere Tätigkeiten ergeben.

Studie „Social Gambling im Jugendalter: Nutzungsmuster und Risikofaktoren“

- **Auftraggeber:**
  Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz, Hamburg

- **Beteiligte Institutionen:**

  Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
  (Prof. Dr. Gerhard Meyer, Dr. Tobias Hayer,
  Dipl.-Psych. Tim Brosowski, Dipl.-Psych. Marc von Meduna)

  Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg
  (Dr. Jens Kalke, Dr. Philipp Hiller, Dipl. Soz. Moritz Rosenkranz)

Begriffsbestimmung

Teilnahme	Spielausgang	Anreiz
(1) Geldeinsatz vs. virtuelle Währung	(2) Zufall	(3) Geldgewinn vs. virtuelle Währung

Simuliertes Glücksspiel:

„Digitale interaktive Spielaktivität , die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch ist mit klassischen Glücksspielformaten“ (Meyer et al., 2015)

- auf Internetseiten von sozialen Netzwerken
- via Apps
- in Form von Demoversionen
- in Computer- und Videospielen

Begriffsbestimmung

Gaming: Computerspiele ohne Glücksspielbezug
(z.B. World of Warcraft)

Gambling: Glücksspiele mit Geldeinsatz
(z.B. Poker)

Social Gaming: Computerspiele ohne Glücksspielbezug aber mit interaktivem Charakter
(z.B. Farmville)

Social Gambling = simulierte Glücksspiele im Internet
- in sozialen Netzwerken (z.B. Candy Crush)
- in Form von Demoversionen (z.B. Pokerschulen)
- in Videospielen (z.B. Far Cry 3)

Gefahrenpotenzial

Vermutete Risiken der „Medienkonvergenz“ aus Sicht der Glücksspielforschung

- Regulationsdefizit (Abgrenzungsprobleme: Gaming/Gambling)
- Verfügbarkeit von Glücksspielinhalten (auch nicht-monetär)
- Geringeres Erstkontaktalter durch fehlenden Jugendschutz (legal)
- Keine Anmeldung erforderlich
- Positive Einstellungen durch verzerrte Wahrnehmung mittels Spielalgorithmen
- Neugier und Gewöhnung via non-monetäre Glücksspielerfahrungen
- Neue Ertragsmechaniken/Bezahlmodelle
- Neue Strukturmerkmale durch soziale Interaktion
- Werbung für echte Glücksspiele

→ **Umstieg auf echte Glücksspiele möglich**

Zielsetzung

- Erfassung differenzierter empirischer Befunde zu Nutzungsmustern und Risiken bei Minderjährigen bezüglich simulierter Glücksspiele
- Überprüfung der Vorhersagbarkeit eines Einstiegs in die Welt echter Glücksspiele
- Untersuchung der Spielmotive Heranwachsender zu simulierten Glücksspielen und echten Glücksspielen
- Feststellung der Wahrnehmung von glücksspielbezogener Werbung
- Erfassung des Einsatzes von Mikrotransaktionen

Methodische Vorgehensweise

- **Literaturrecherche** Juli 2014 bis Dezember 2014
- **Fokusgruppen (Teil 1)** März 2015 bis Mai 2015
- **1. Messzeitpunkt, T0** Mai 2015 bis Juli 2015
- **2. Messzeitpunkt, T1** April 2016 bis Juni 2016
- **Fokusgruppen (Teil 2)** Juni 2016 bis Juli 2016

Durchführung Schülerbefragung

Rahmenbedingungen bei der praktischen Durchführung:

- Einverständniserklärungen von Behörde, Schulleitung, Eltern
- Jeweils eine Schulstunde eingeplant (45 Minuten)
- Befragung im Klassenverband oder separat
- Einheitliche Instruktionen durch geschulte Mitarbeiter
- Reine Ausfüllzeit durchschnittlich ca. 30 Minuten
- Nachfragen jederzeit möglich
- Befragung in anonymisierter Form
- Zuordnung der Fragebögen durch Codierungssystem (jeweils erste beide Buchstaben der Vornamen von Vater und Mutter)
- Abbruch jederzeit möglich

Schulanfragen und Teilnahmen

Statistik	Stadt	Gym-nasium	Gemeinschafts-, Stadtteil- oder Oberschule	Ge-samt
Schule (Tatsächlich befragt/Kontaktversuche oder Anfragen)	Ham-burg	3/7 (43%)	3/3 (100%)	6
Personen (Tatsächlich befragt/echte Klassengrößen)		253/398 (64%)	229/299 (77%)	482
Schule (Tatsächlich befragt/Kontaktversuche oder Anfragen)	Lübeck	2/7 (29%)	4/8 (50%)	6
Personen (Tatsächlich befragt/echte Klassengrößen)		222/237 (94%)	300/489 (61%)	522
Schule (Tatsächlich befragt/Kontaktversuche oder Anfragen)	Bremen	2/8 (25%)	11/34 (32%)	13
Personen (Tatsächlich befragt/echte Klassengrößen)		180/274 (66%)	883/1.967 (45%)	1.063
Anzahl besuchter Schulen		**7**	**18**	**25**
Gesamtsumme unbereinigter Fragebögen		**655**	**1.412**	**2.067**

Stichprobe - Schüler

- 1. Messzeitpunkt (T0), Gesamtdatensatz (Querschnitt):
  n=1.905 Schüler aus Bremen, Hamburg und Lübeck
  6. bis 10. Klasse
  Alter: 11 bis 18 Jahre
  Mädchen: 50,9% (n=970); Jungen: 49,1% (n=935)
  Nicht deutsch: 10,8% (n=206); inkl. Eltern: 35,2% (n=671)

- 2. Messzeitpunkt (T1), 2. Stichprobe (Längsschnitt):
  Zuordnung von n=1.178 (61,8%) Fragebögen möglich
  Erneut erreichbar:
  (Bremen 589/964 = 61,1%; Hamburg 220/435 = 50,6%;
  Lübeck 369/506 = 72,9%)

Ergebnisse - Erstkontaktalter

In welchem Alter hast du das erste Mal daran teilgenommen?	Mittelwert (95%-Konfidenzintervall)
Offline Rubbellose gespielt?	10,44 (10,24; 10,64)
Offline Lotto gespielt?	10,93 (10,60; 11,27)
Offline Automatenspiele gespielt?	11,23 (10,90; 11,56)
Offline andere Karten-oder Würfelspiele gespielt?	11,64 (11,37; 11,92)
Offline Sportwetten gespielt?	12,05 (11,81; 12,29)
Offline Poker gespielt?	12,45 (12,17; 12,74)
Im Internet Rubbellose gespielt?	11,40 (10,91; 11,90)
Im Internet andere Karten-oder Würfelspiele gespielt?	11,74 (11,22; 12,26)
Im Internet Lotto gespielt?	12,18 (11,42; 12,93)
Im Internet Automatenspiele gespielt?	12,55 (11,99; 13,10)
Im Internet Poker gespielt?	12,63 (12,12; 13,14)
Im Internet Sportwetten gespielt?	13,05 (12,69; 13,41)
Simulierte Glücksspiele innerhalb von Videospielen (unterwegs)	12,35 (12,20; 12,51)
Demospiele von echten Glücksspielen (zuhause)	12,37 (12,10; 12,65)
Demospiele von echten Glücksspielen (unterwegs)	12,46 (11,98; 12,93)
Simulierte Glücksspiele in sozialen Netzwerken (zuhause)	12,47 (12,27; 12,67)
Simulierte Glücksspiele über Apps (zuhause)	12,67 (12,48; 12,86)
Simulierte Glücksspiele in sozialen Netzwerken (unterwegs)	12,71 (12,39; 13,04)
Simulierte Glücksspiele innerhalb von Videospielen (zuhause)	12,76 (12,60; 12,93)
Simulierte Glücksspiele über Apps (unterwegs)	12,84 (12,61; 13,08)

→ Erstkontaktalter bei Offline-Glücksspielen liegt zwischen 10,44 (MW) und 12,45 Jahren

bei Internet-Glücksspielen zwischen 11,40 und 13,05 Jahren

bei simulierten Glücksspielen zwischen 12,35 und 12,84 Jahren.

Ergebnisse - Teilnahmeprävalenzen

12-Monats-Prävalenzen: Simuliertes Glücksspiel (von zuhause oder unterwegs) (n; % [95%-Konfidenzintervall])

Merkmal	Gesamtdatensatz
Irgendein simuliertes Glücksspiel im letzten Jahr (von zuhause oder unterwegs)	**958; 50,29% (48,04 - 52,53%)**
Von zuhause gespielt:	
Innerhalb von Videospielen	526; 27,90% (25,88 - 29,93%)
Über Apps	343; 18,20% (16,45 - 19,94%)
In sozialen Netzwerken	257; 13,64% (12,09 - 15,19%)
Demospiele von echten Glücksspielen	169; 8,96% (7,67 - 10,24%)
Von unterwegs gespielt:	
Innerhalb von Videospielen	547; 29,16% (27,10 - 31,21%)
Über Apps	209; 11,13% (9,71 - 12,55%)
In sozialen Netzwerken	105; 5,59% (4,55 - 6,62%)
Demospiele von echten Glücksspielen	77; 4,12% (3,22 - 5,02%)

n=1.905 (Gesamtdatensatz)

→ 50,29% der Jugendlichen haben im Jahr vor der Befragung an einem simulierten Glücksspiel teilgenommen.

Bremen:	49,29%
Hamburg:	52,00%
Lübeck:	57,28%

Ergebnisse - Teilnahmeprävalenzen

12-Monats-Prävalenzen: Irgendein echtes Glücksspiel (online oder offline) (n; % [95%-Konfidenzintervall])

Merkmal	Gesamtdatensatz
Irgendein Glücksspiel im letzten Jahr (Online oder Offline)	**722; 38,49% (36,28 - 40,69%)**
Rubbellose	349; 18,72% (16,95 - 20,49%)
Sportwetten	276; 14,78% (13,17 - 16,39%)
Andere Karten- oder Würfelspiele außer Poker	216; 11,59% (10,13 - 13,04%)
Poker	161; 8,62% (7,35 - 9,89%)
Automatenspiele	153; 8,20% (6,95 - 9,44%)
Lotto	99; 5,31% (4,29 - 6,33%)

n=1.905 (Gesamtdatensatz)

→ 38,49% der Jugendlichen haben im Jahr vor der Befragung an einem echten Glücksspiel teilgenommen.

Bremen: 38,35%
Hamburg: 40,02%
Lübeck: 38,72%

Ergebnisse - Teilnahmemotive

Ich nehme an simulierten Glücksspielen teil, weil	%
... sie mir Spaß machen	37,49
... ich sie zu jeder Zeit spielen kann	18,76
... ich mich dadurch ablenken kann	18,28
... ich mit anderen zusammen spielen kann	17,69
... ich sie spannend finde	16,01
... ich meine Fähigkeiten im Spiel steigern will	15,16
... sie einfach und bequem erreichbar sind	14,85
... ich mich sonst langweile	11,92
... ich in ihnen erfolgreich sein will	11,60
... ich bessere Ergebnisse als andere im Spiel erzielen will	10,82
... ich von Freunden dazu eingeladen wurde	10,18
... ich mich mit anderen über das Spielt unterhalten kann	9,59
... ich dadurch Probleme vergessen kann	6,21
... mich das Spiel beruhigt	4,66
... ich durch ein Forum/ein soziales Netzwerk darauf aufmerksam gemacht wurde	4,50
... ich dabei mit anderen chatten kann	3,84
... ich über sie neue Freundschaften schließen kann	1,71

Anmerkung:
Es ist der Anteil der Schüler angegeben, die "Trifft ziemlich zu" oder "Trifft voll und ganz zu" im Fragebogen angekreuzt haben.

→ Die wichtigsten Motive für die Ausübung simulierter Glücksspiele sind Spaß, die jederzeitige Verfügbarkeit, Ablenkung und die Möglichkeit mit anderen zu spielen.

Das Schließen neuer Freundschaften sowie das Chatten mit anderen spielen indessen die geringsten Rollen.

Ergebnisse - Werbung

- Wahrnehmung von Werbung für simulierte Glücksspiele und echte Glücksspiele durch die Jugendlichen:

  56,3% durch Einblendungen innerhalb von Spielen
  55,1% im Fernsehen/Radio
  53,5% auf Internetseiten ohne Spielinhalte
  43,8% auf Plakaten/durch Bandenwerbung
  41,3% in Zeitschriften/Zeitungen
  36,8% bei Facebook
  29,4% per E-Mail oder WhatsApp

- 69,7% der Jugendlichen schätzen die Werbung als eher aufdringlich oder sehr aufdringlich ein,
  30,3% als eher unaufdringlich oder sehr unaufdringlich

Ergebnisse - Mikrotransaktionen

Tätigen von Mikrotransaktionen in simulierten Glücksspielen durch die Untersuchungsteilnehmer

In den letzten 12 Monaten vor der Befragung haben:

- 9,6% eigenes Geld für den Kauf virtueller Währung eingesetzt
- 8,5% zur Verkürzung von Wartezeiten für ein schnelleres Weiterspielen
- 2,8% zur Erhöhung der Gewinnchancen

Ergebnisse - Risikofaktoren

Als wesentliche Risikofaktoren für die Teilnahme an irgendeinem simulierten Glücksspiel im letzten Jahr erweisen sich bei multivariaten Analysen:

- das männliche Geschlecht
- der Schulbesuch in Lübeck (Ursache noch unklar, ggf. statistisches Artefakt)
- eine letztjährige Glücksspielteilnahme (online oder offline)
- problematisches Computerspielverhalten
- eine häufigere Teilnahme an verschiedenen Computerspielen
- häufigere Wahrnehmung von Werbung für simulierte oder echte Glücksspiele durch Einblendung innerhalb von Spielen

- Die Modellgüte (Nagelkerkes R-Quadrat) beträgt bei den Risikofaktoren für die unterschiedlichen simulierten Glücksspiele zwischen 18,5% und 33,4%

Ergebnisse – Einstieg in echte Glücksspiele

Einstieg in Glücksspiel zu T1:	Irgendein Glücksspiel	11,89%
	Lotto	2,63%
	Rubbellose	7,56%
	Poker	3,06%
	Andere Karten- oder Würfelspiele	6,11%
	Automatenspiele	2,46%
	Sportwetten	7,05%

n=1.178 (2. Stichprobe)

→ Zu T1 sind 11,89% (n=140) der zuordenbaren Teilnehmer von T0 neu in ein echtes Glücksspiel eingestiegen.

→ Die meisten dieser Personen haben mit Rubbellosen (7,56%) und Sportwetten (7,05%) begonnen.

Ergebnisse – Einstieg in echte Glücksspiele

- Einstieg in Pokerspiele wurde signifikant erhöht durch die Teilnahme an simulierten Glücksspielen in Demospielen (von zuhause und unterwegs)
- Einstieg in Lotto wurde signifikant erhöht durch die Teilnahme an irgendeinem simulierten Glücksspiel
- Einstieg in Rubbellose wurde signifikant erhöht durch die Teilnahme an simulierten Glücksspielen von zuhause via Apps

- Aber: Die Modellgüte (Nagelkerkes R-Quadrat) bei der Vorhersage des Einstiegs in echtes Glücksspiel beträgt für die unterschiedlichen Glücksspiele nur zwischen 1% und 6%

Diskussion

- Die hier vorliegende Ansammlung von simulierten Glücksspielen stellt keinesfalls ein einheitliches Unterhaltungsangebot für eine homogene Gruppe von Nutzern dar

- Jedes der acht Angebote (vier Formen mit jeweils zwei Zugriffswegen) weist indessen spezifische Konstellationen von Risikofaktoren auf, die es bei der Regulierung und Prävention zu berücksichtigen gilt

- Abschließende Detailanalysen müssen klären, welche Gefahren von einzelnen Produkten präzise ausgehen und welche vorbeugenden Maßnahmen empfehlenswert sind

Fazit

- Sowohl simulierte Glücksspiele als auch echte Glücksspiele spielen eine nicht unbedeutende Rolle im Leben der befragten Jugendlichen
- Eine Nutzung „nebenbei“ scheint ein entscheidender Faktor beim Einstieg in simulierte Glücksspiele zu sein
- Kompliziertere Zugangswege bzw. Spielangebote, die einen aktiven Einsatz der Jugendlichen erfordern, sind in weitaus geringerem Maße im Nachfrageverhalten zu finden
- Ein eindeutiger Indikator für einen Einstieg in „echte“ Glücksspiele ist nach Analyse der Längsschnittdaten nicht gegeben

Fazit

- Mögliche Gefahrenpotenziale sind aber beispielsweise durch Pokerschulen gegeben, die den Einstieg in echte Pokerspiele begünstigen (von zuhause und unterwegs)

- Werbung und Mikrotransaktionen werden von vielen der Untersuchungsteilnehmer wahrgenommen bzw. getätigt und sollten bei Präventionsmaßnahmen in den Fokus rücken

- Insgesamt betrachtet sind leichte Zugangswege und die Bereitstellung von zielgruppenorientierten Spielmöglichkeiten – oftmals unterstützt durch die Einbindung passgenauer Werbung – als förderlich für die Nutzung simulierter Glücksspiele anzusehen

Fazit für die Praxis

- Einbindung der simulierten Glücksspiele in bestehende Jugendsuchtprävention und Medienkompetenzschulungen (verhaltenspräventiver Ansatz)

- Warnhinweise in simulierten Glücksspielen zur Aufklärung über die mit echten Glücksspielen verbundenen Suchtgefahren und unrealistische Auszahlungsquoten

- Verbot von Verlinkungen von Demospielseiten auf echte Glücksspielseiten / Restriktion der Werbung

Literatur

- Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M. & Hayer, T. (2015). Simuliertes Glücksspiel: Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoversionen sowie Computer- und Videospielen. *Zeitschrift für Gesundheitspsychologie*, *23* (4), 153-168.

- Meyer, G. (2015). Editorial: Simuliertes Glücksspiel – Zeit für eine Regulierung. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, *10* (6), 409-410.

- Hayer, T. & Brosowski, T. (2016). Simuliertes Glücksspiel im Internet: Anmerkungen zu möglichen (Sucht-)Gefahren aus psychologischer Sicht. *Praxis Klinische Verhaltensmedizin und Rehabilitation*, *97*, 4-1.