

# Nutzungsmuster und Risikofaktoren von Social Gambling im Jugendalter

Kernbefunde einer  
Schülerbefragung

25.01.2018

---

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

# 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)

# Forschungsprojekt Social Gambling

## **Gegenstand**

Social Gambling / simuliertes Glücksspiel im Jugendalter:  
Nutzungsmuster und Risiken

## **Methodik (Querschnitt)**

Standardisierte Befragung in Bremen (n=964), Hamburg (n=506) und  
Lübeck (n=435) (repräsentativ angelegt; Klassen 6 bis 10)

## **Stichprobe**

N=1.905 Schüler im Alter von 11 bis 19 Jahren (M=13,9 J.)

## **Methodik (Längsschnitt)**

1-Jahres-Follow-up-Messung (N=1.178; Response Rate: 61,8%)

# Begriffsbestimmung

## Teilnahme

(1) Geldeinsatz

vs. virtuelle Währung

## Spielausgang

(2) Zufallseinfluss  
überwiegend

## Anreiz

(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

# Facebook-Apps



## DoubleDown Casino - Free Slots

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

DoubleDown ist das einzige Online-Casino wo man Spiele aus e...  
Spiele · Spielautomatenspiele  
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



## Caesars Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Das weltweit bekannteste Casino bringt Vegas zu Dir! Mach mit, g...  
Spiele · Spielautomatenspiele  
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



## GSN Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

GSN Casino is the world's best casino app! From Wheel of Fortu...  
Spiele · Spielautomatenspiele  
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



## DoubleU Casino

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Come join your friends in DoubleU! Enjoy the world's most creativ...  
Spiele · Spielautomatenspiele  
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



## CasinoStar - Free Slots

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Spielautomatenspiele

Explore the world of CasinoStar with perfect casino rules: Slots,Te...  
Spiele · Spielautomatenspiele  
500.000 monatlich aktive Nutzer



## Texas HoldEm Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Spiele Zynga Poker – das größte Texas HoldEm Pokerspiel der ...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
5.000.000 monatlich aktive Nutzer



## Poker Deutschland

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Das bekannteste Texas Hold'em Poker Spiel ab sofort auf Faceb...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
10.000 monatlich aktive Nutzer



## Poker Texas Boyaa

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

Poker texas dalam bahasa Indonesia. Downloadnya gratis, cara ...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
500.000 monatlich aktive Nutzer



## WSOP – Texas Holdem Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

WSOP bietet einfach ALLES. Nimm Platz und versuch dein Glück ...  
Spiele · Poker & Tischspiel  
1.000.000 monatlich aktive Nutzer



## DH Texas Poker

Jetzt spielen

★★★★★ Spiele · Poker & Tischspiel

The #1 user experience Texas Hold'em Poker on Android/iOS!  
Spiele · Poker & Tischspiel  
100.000 monatlich aktive Nutzer

# Übungs- und Demospiele von Online-Glücksspielen

## Poker und Roulette



# Poker im Computerspiel



Wenn ihr in Far Cry 3 mal nicht damit beschäftigt seit euer Überleben zu sichern, dann könnt ihr bei einer Runde Texas Hold'em relaxen. Ab 1.500 erspielten Dollar erhält man das Achievement "Poker Bully".

# Glücksrad in Candy Crush



# Risikopotenzial - Monetarisierung

- Freemium-Geschäftsmodell: Initiale Spielteilnahme kostenlos
- Anschließendender Erwerb von Spielgeld oder virtuellen Gütern zur Erlangung bestimmter Vorzüge unterliegt Bezahlungspflicht
- Vermeidung von Wartezeiten, Erleichterung der Spielabläufe, Sicherung ideeller oder funktionaler Vorteile gegenüber anderen Spielern

# Lootbox (Beutebox) im Videospiel



**Der Absatz von Mikrotransaktionen in Videospielen wird mit stetig ausgefeilteren, dem Glücksspiel ähnelnden Mechanismen gefördert**

# Risikopotenzial - Spieldesign

- Kognitive Verzerrungen durch den gesteuerten, nicht zwangsläufig zufallsbedingten Spielablauf
- Algorithmen können auf Verlustsequenzen Gewinnphasen folgen lassen
- Förderung von Spiellust und Kontrollillusionen
- Unrealistisch hohe Auszahlungsquoten bei Demospielen
- Experimentelle Untersuchungen und Befragungsstudien liefern bestätigende Befunde

# Risikopotenzial

## 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**

# Ablauf der 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	Gymnasium	Gemeinschafts-, Stadtteil- oder Oberschule	Gesamt
Schule (Tatsächlich befragt/Kontaktversuche oder Anfragen)	Hamburg	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
<b>Anzahl besuchter Schulen</b>		<b>7</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
<b>Gesamtsumme unbereinigter Fragebögen</b>		<b>655</b>	<b>1.412</b>	<b>2.067</b>

# 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 Querschnitt: 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 Automaten Spiele 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 Automaten Spiele 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 Videospiele (unterwegs)	12,35 (12,20; 12,51)
Demospiele von echten Glücksspielen (zu Hause)	12,37 (12,10; 12,65)
Demospiele von echten Glücksspielen (unterwegs)	12,46 (11,98; 12,93)
Simulierte Glücksspiele in sozialen Netzwerken (zu Hause)	12,47 (12,27; 12,67)
Simulierte Glücksspiele über Apps (zu Hause)	12,67 (12,48; 12,86)
Simulierte Glücksspiele in sozialen Netzwerken (unterwegs)	12,71 (12,39; 13,04)
Simulierte Glücksspiele innerhalb von Videospiele (zu Hause)	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 Querschnitt: 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%)
<b>Von zuhause gespielt:</b>	
Innerhalb von Videospiele	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%)
<b>Von unterwegs gespielt:</b>	
Innerhalb von Videospiele	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 Querschnitt: 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 Querschnitt: 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 Spiel 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 Querschnitt: 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 Querschnitt: 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 Querschnitt: Risikofaktoren

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

- das männliche Geschlecht
- 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 Längsschnitt: 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: Längsschnitt

## Risikofaktoren

### Vergleich Einsteiger (n=140) vs. Restgruppe (n=1.038)

- Der **Einstieg in Pokerspiele** wurde signifikant erhöht durch die Teilnahme an simulierten Glücksspielen in Demospiele (von zuhause und unterwegs)
- Der **Einstieg in Lotto** wurde signifikant erhöht durch die Teilnahme an irgendeinem simulierten Glücksspiel
- Der **Einstieg in Rubbellose** wurde signifikant erhöht durch die Teilnahme an simulierten Glücksspielen von zuhause via Apps
- Aber: Die **Modellgüte** (Nagelkerke's  $R^2$ ) bei der Vorhersage des Einstiegs in echtes Glücksspiel beträgt für die unterschiedlichen Glücksspiele nur zwischen 1% und 6%. Die mäßige Modellgüte impliziert, dass in dieser Studie nicht erhobene Variablen einen wichtigen Beitrag zur Erklärung des Einstiegs liefern

# Ergebnisse: Längsschnitt Risikofaktoren

## Vergleich Einsteiger (n=140) vs. komplett Abstinente (n=391)

- Unter Berücksichtigung aller statistisch bedeutsamen Parameter in einem gemeinsamen Vorhersagemodell stellen sich  
(1) die **Werbeexposition** (OR=3,53) sowie  
(2) die **Teilnahme in sozialen Netzwerken** von zuhause (OR=2,42) als signifikante Prädiktoren für den Einstieg in echtes Glücksspiel heraus
- Modellgüte: 5 %

# Diskussion

- Die hier vorliegende Ansammlung von simulierten Glücksspielen stellt **keinesfalls ein einheitliches Unterhaltungsangebot für eine homogene Gruppe** von Nutzern dar
- Jedes der Angebote weist indessen **spezifische Konstellationen von Risikofaktoren** auf, die es bei der Regulierung und Prävention zu berücksichtigen gilt
- **Künftige Forschungstätigkeiten** 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**

# Fazit

- **Mögliche Gefahrenpotenziale** sind 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

**Glücksspielkommissionen einzelner Länder haben sich inzwischen der Problematik angenommen und prüfen regulatorische Eingriffe bzw. setzen diese schon um (z.B. Niederlande, Belgien oder Großbritannien)**

# 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 Demoveritionen sowie Computer- und Videospiele. *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.