

Nutzung von (Online-) Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Österreich – Entwicklungen und Erkenntnisse



Matthias Rohrer – mrohrer@jugendkultur.at

Institut für Jugendkulturforschung / jugendkulturforschung.de e.V.

Mag. Bernhard Jungwirth, M.Ed. – jungwirth@oeiat.at

Saferinternet.at / Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation

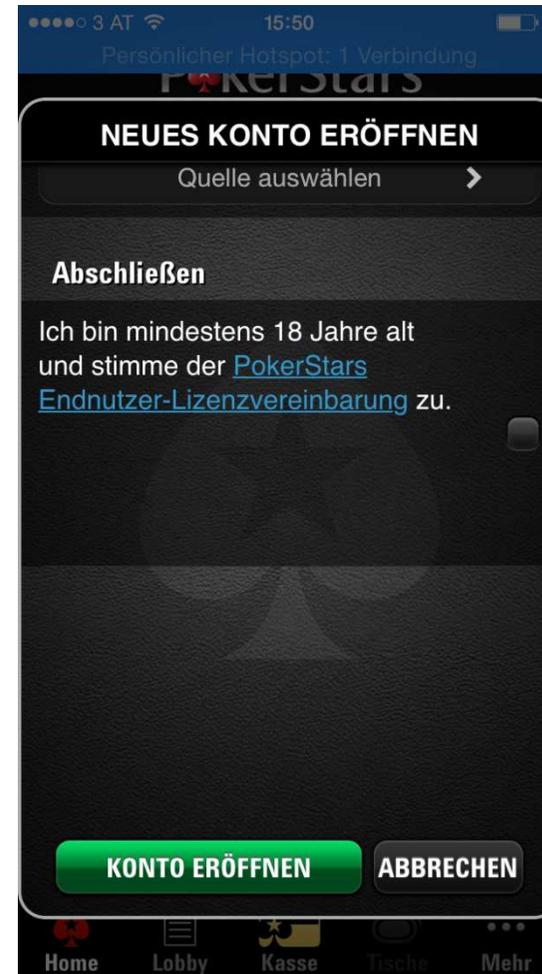
Hintergrund

- **Expert/innenaustausch** organisiert von Wiener Kinder- und Jugendanwaltschaft und Saferinternet.at
- **Zentrale Fragestellungen:**
 - Welchen Einfluss haben die neuen digitalen Möglichkeiten auf das Glücksspiel-Verhalten von Jugendlichen?
 - Was bedeutet das für den Jugendschutz?
 - Welche Präventionsmaßnahmen sind sinnvoll?
- Wenig empirische Grundlagen → Beauftragung der **Studie** „Nutzung von (Online-) Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Österreich“

Online-Glücksspiel



Online-Glücksspiel



Online-Glücksspiel



Online-Glücksspiel



Online-Glücksspiel

Beide Teams erzielen ein Tor und Über/Unter 2.5 Tore			
Ja und über 2.5 Tore	2.60	Ja und unter 2.5 Tore	6.50
Nein und über 2.5 Tore	12.00	Nein und unter 2.5 Tore	1.95
1. Halbzeit			
Türkei	2.80	Unentschieden	1.91
Tschechien			4.00
2. Halbzeit			
Türkei	2.87	Unentschieden	2.20
Tschechien			3.20
Gesamtanzahl Tore Über/Unter			
Unter 2.5	1.60	Über 2.5	2.25
Unter 0.5	9.00	Über 0.5	1.05
Unter 1.5	3.00	Über 1.5	1.36
Unter 3.5	1.20	Über 3.5	4.33
Unter 4.5	1.05	Über 4.5	9.00
Unter 5.5	1.01	Über 5.5	21.00
Spiel & Tore			
Türkei gewinnt und unter 2.5 Tore	4.20	Unentschieden und unter 2.5 Tore	3.75
Türkei gewinnt und über 2.5 Tore	4.00	Unentschieden und über 2.5 Tore	12.00
Tschechien gewinnt und unter 2.5 Tore		Tschechien gewinnt und über 2.5 Tore	5.50
Türkei trifft			
Ja	1.30	Nein	3.40
Tschechien trifft			
Ja	1.40	Nein	2.75
5-Minuten-Märkte			
Wird in den ersten 5 Minuten ein Tor erzielt? 00:00 - 04:59			
Ja	9.00	Nein	1.05
Gibt es in den ersten 5 Minuten eine Ecke? 00:00 - 04:59			
Ja	2.37	Nein	1.53
Über/Unter 1.5 Ecken in den ersten 5 Minuten? 00:00 - 04:59			
Unter 1.5	1.05	Über 1.5	9.00
Torschützen und Ecken			
Ersten Torschützen (gekoppelt)			
Burak Yılmaz oder Umut Bulut erzielt zuerst ein Tor	2.90	Burak Yılmaz oder Mustafa Pektemek erzielt zuerst ein Tor	3.00
Burak Yılmaz oder David Lafata erzielt zuerst ein Tor	3.25	Burak Yılmaz oder Matej Vydra erzielt zuerst ein Tor	3.25
Burak Yılmaz oder Tomas Necid erzielt zuerst ein Tor	3.25	Umut Bulut oder Mustafa Pektemek erzielt zuerst ein Tor	3.30
Umut Bulut oder Adem Buyuk erzielt zuerst ein Tor	3.40	Umut Bulut oder Muhammet Demir erzielt zuerst ein Tor	3.40
Umut Bulut oder David Lafata erzielt zuerst ein Tor	3.50	Umut Bulut oder Matej Vydra erzielt zuerst ein Tor	3.50
Umut Bulut oder Tomas Necid erzielt zuerst ein Tor	3.50	Mustafa Pektemek oder David Lafata erzielt zuerst ein Tor	3.60
Mustafa Pektemek oder Matej Vydra erzielt zuerst ein Tor	3.60	Mustafa Pektemek oder Tomas Necid erzielt zuerst ein Tor	3.60

Studiendesign

Mehrstufiges, multimethodisches Untersuchungsdesign:

Methodenmodul	Datengrundlage
Modul 1: Sekundaranalyse	<ul style="list-style-type: none">• Wissenschaftliche Fachliteratur• Frei zugängliche Studien• Gesetzestexte• Internetseiten von Organisationen und Einrichtungen, die sich mit dem Thema Glücksspiel befassen
Modul 2: Experten- und Expertinneninterviews	<ul style="list-style-type: none">• 10 telefonische Interviews mit Experten und Expertinnen, die sich mit Jugendlichen und/oder Glücksspiel befassen
Modul 3: Gruppendiskussionen	<ul style="list-style-type: none">• 6 Gruppendiskussionen mit 12- bis 24-jährigen• Gruppensplit nach Geschlecht, Bildung, Alter und Stadt/Land
Modul 4: Repräsentativerhebung	<ul style="list-style-type: none">• Fragebogenerhebung auf Basis einer repräsentativen Stichprobe von n=1.000• Alterssegment: 12- bis 24-jährige• Standardisierter Fragebogen; Art der Befragung: online; Standardbreaks: Alter, Geschlecht, Bildung, Ortsgröße, Migrationshintergrund
Zusatzmodul: Experten- und Expertinnenworkshop	<ul style="list-style-type: none">• Diskussion der Ergebnisse der Studie mit Experten und Expertinnen, die sich mit Jugendlichen und/oder Glücksspiel befassen

Untersuchungsgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 24 Jahren in Österreich

Link zur Studie: <http://jugendkultur.at/glueckspiel-und-jugend>

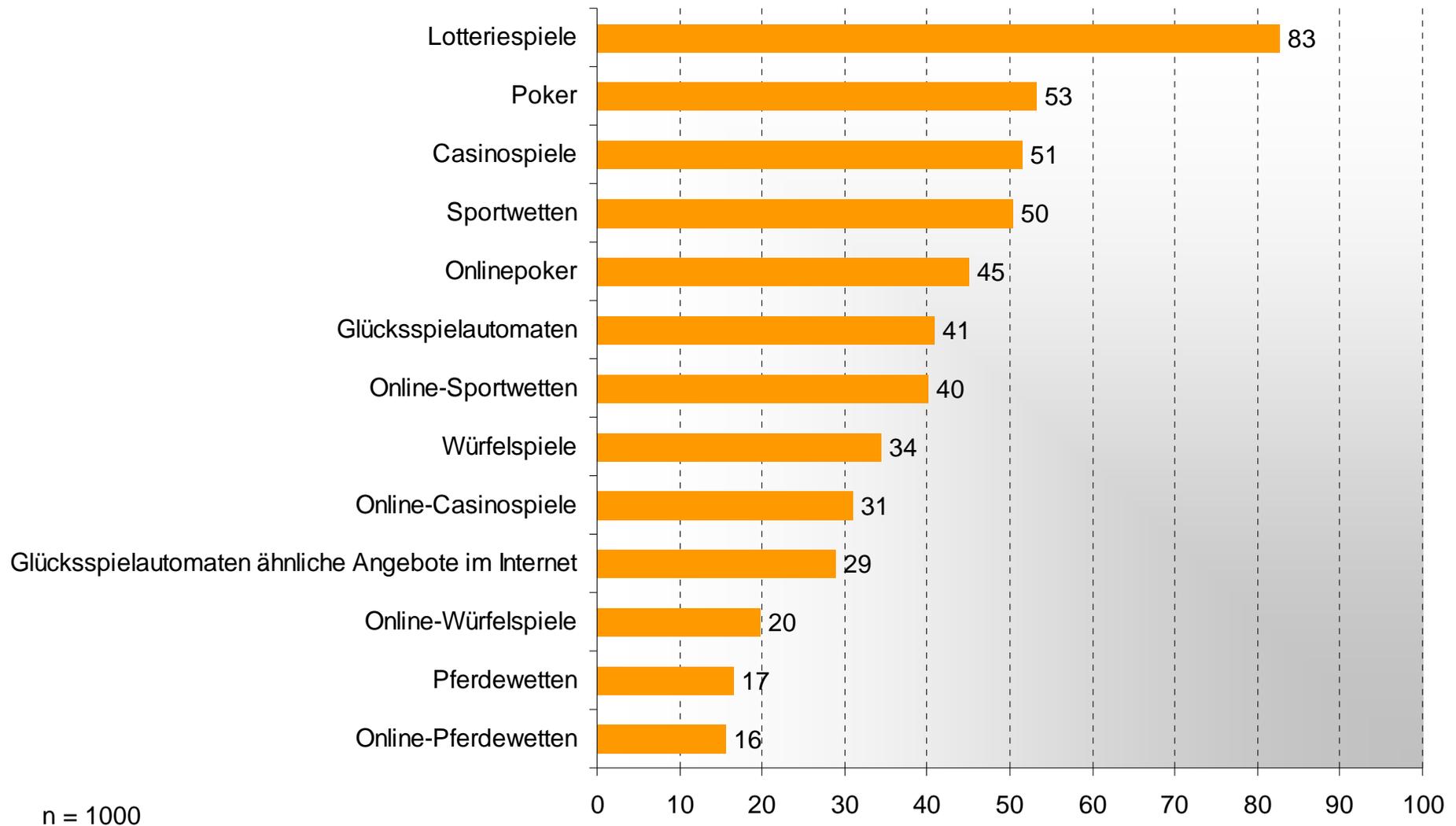
Wetten und Glücksspiele im sozialen Umfeld

- Wetten und Glücksspiele sind fest im sozialen Umfeld der Jugendlichen, in Freundeskreis und Familie, verankert.
 - **90 % haben jemanden im sozialen Umfeld, der Wett- oder Glücksspielangebote nutzt**
- Am weitesten Verbreitet sind Lotteriespiele, Poker, Casinospiele und Sportwetten
 - **83 % kennen jemanden der Lotterieangebote nutzt.**
 - **Rund die Hälfte der Jugendlichen kennt jemanden, der Poker, Casinospiele oder Sportwetten spielt.**
- Im Umfeld von Männern, MigrantInnen und niedriger Gebildeten sind solche Spiele stärker präsent
- Online-Angebote haben allgemein einen niedrigen Stellenwert.



„Ich habe schon gewettet, obwohl es erst ab 18 ist. Aber wenn man ältere Freunde hat, sagt man denen einfach, die sollen für einen wetten.“ *15 bis 17 Jahre / männlich / niedrige Bildung*

Wetten und Glücksspiele im sozialen Umfeld



Problembewusstsein

- Hohes allgemeines Bewusstsein hinsichtlich Gefahren und Risiken
- Niedriges individuelles Problembewusstsein: Typische SpielerInnen, das sind die anderen!
- „Gefahrenhierarchie“ aus Sicht der Jugendlichen:
 - Besonders gefährliche Angebote: Poker, Sportwetten, Automaten
 - Mäßig gefährliche Angebote: Echtgeldfreie Spiele – Gefahr des „Anfixens“, Roulette, Black Jack etc.
 - Ungefährliche Angebote: Lotteriespiele



Creditis: Tobias Mittmann / jugendfotos.at

„Die Leute spielen erst recht, wenn sie kein Geld haben und erhoffen sich dadurch das große Geld.“
18 bis 24 Jahre / männlich / niedrige Bildung

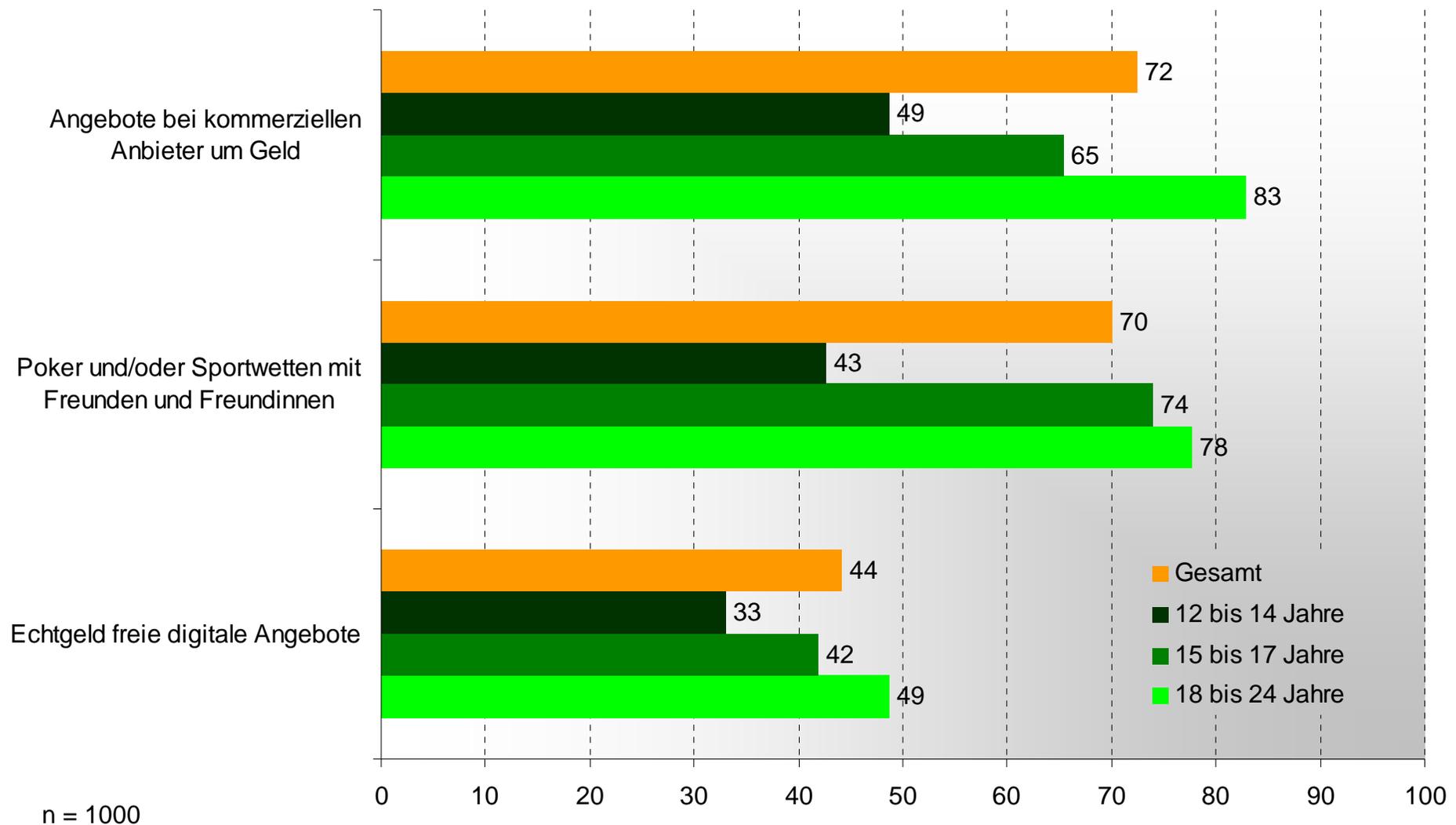
Verbreitung von Wetten und Glücksspielen

- 9 von 10 Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben zumindest ein Mal im Leben ein Wett- und Glücksspielangebot ausprobiert – ob im kommerziellen oder privaten Rahmen
- Drei Viertel haben zumindest ein Mal in ihrem Leben bei einem kommerziellen Anbieter gespielt (Lebenszeitprävalenz)
- Mehr als die Hälfte hat innerhalb des letzten Jahres bei einem kommerziellen Anbieter gespielt (12-Monats-Prävalenz)
- Männliche Jugendliche und junge Erwachsene sowie solche ohne Migrationshintergrund haben eine etwas höhere 12-Monats-Prävalenz
- Mit steigendem Alter nehmen sowohl Lebenszeit- als auch 12-Monats-Prävalenz deutlich zu

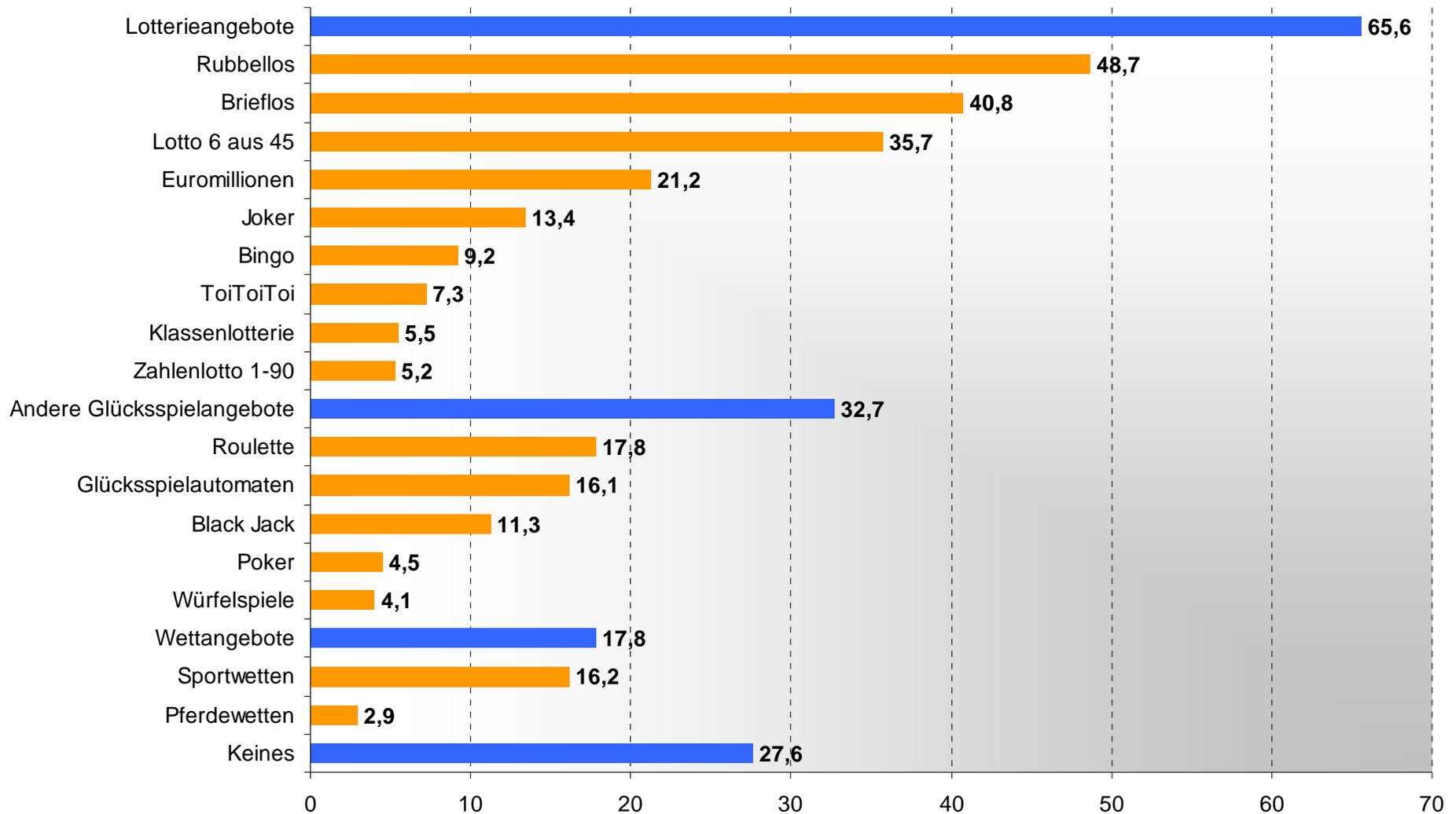


Creditis: Jan Photographer / jugendfotos.at

Lebenszeitprävalenz nach Spielsituation



Lebenszeitprävalenz bei kommerziellen Anbietern



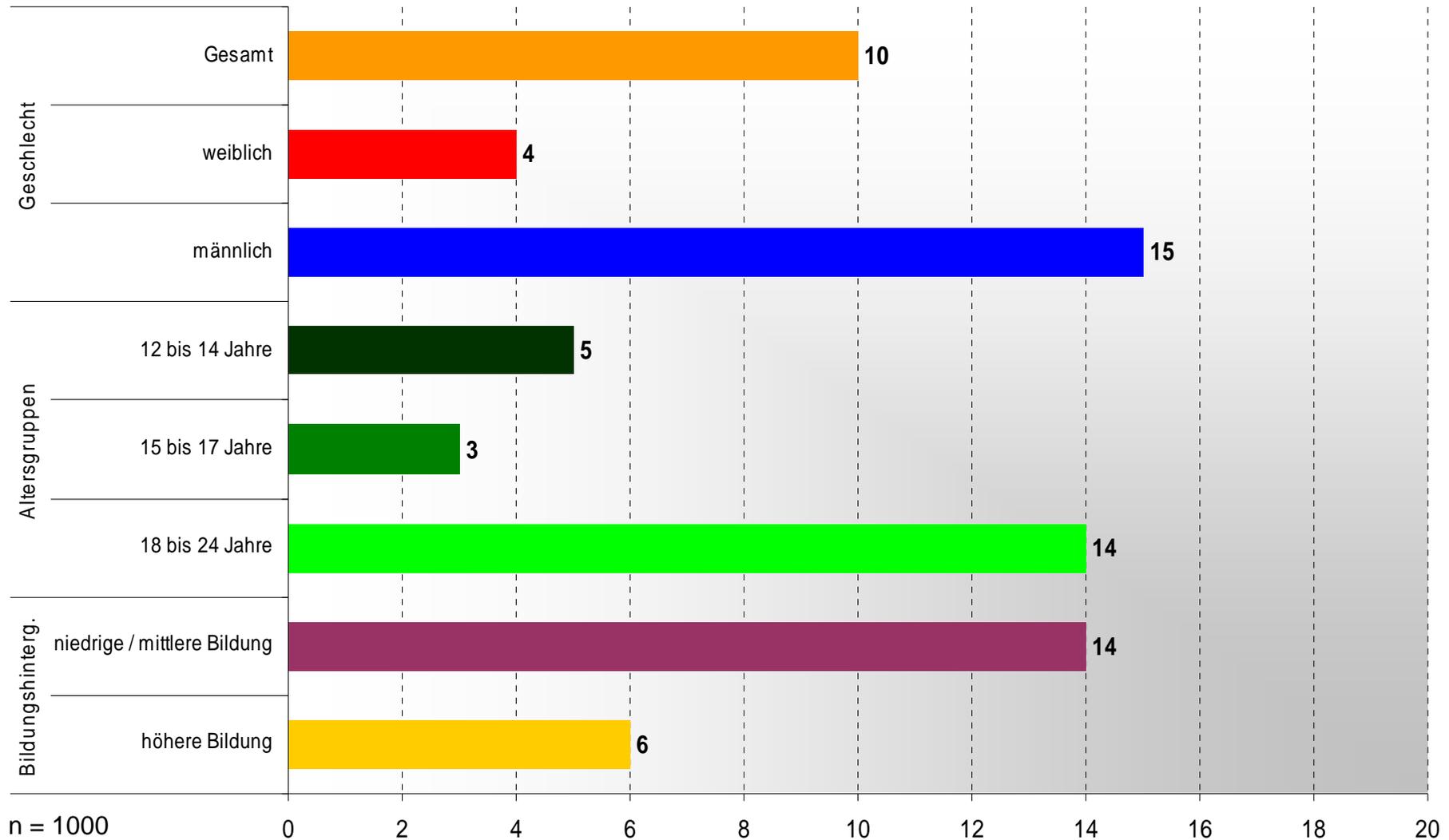
Besonders gefährdete Jugendliche und junge Erwachsene

- Eine/r von zehn Jugendlichen und jungen Erwachsenen spielt zumindest einmal pro Woche ein Wett- oder Glücksspielangebot bei einem kommerziellen Anbieter um Geld
 - **Besonders hoch ist der Anteil von regelmäßigen Spielern und Spielerinnen bei Nutzern und Nutzerinnen von Online-Angeboten: Jede/r Dritte von ihnen spielt zumindest einmal wöchentlich**
- Anfällig für regelmäßiges Glücksspiel – offline und online – sind männliche Jugendliche von 18 bis 24 Jahren mit niedriger / mittlerer Bildung
 - **Deutlich mehr Männer als Frauen spielen wöchentlich und mehr Jugendliche und junge Erwachsene mit niedriger / mittlerer Bildung als mit höherer Bildung**
 - **Das regelmäßige kommerzielle Spiel nimmt mit ansteigendem Alter zu**



„Da gibt es verschiedene Automaten Spiele. Keiner spielt etwas anderes. Das ist der Höhepunkt“ 18 bis 24 Jahre / männlich / niedrige Bildung

Wöchentliches Spiel bei kommerziellen Online-Anbietern



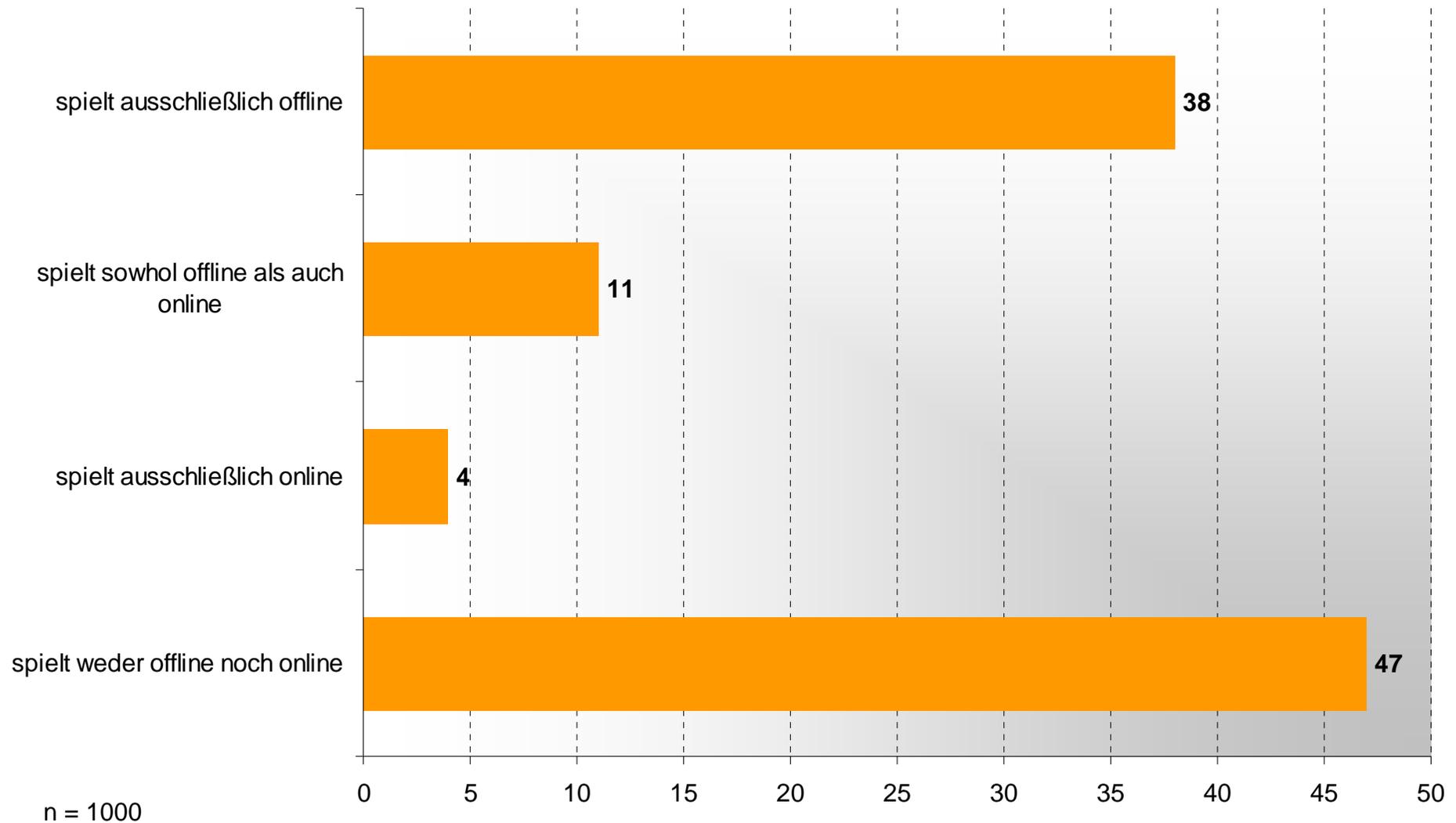
Online Spieler und Spielerinnen leben gefährlich

- Bevorzugt werden beim Spiel um Geld Offline-Angebote
 - **38% spielten in den letzten 12 Monaten ausschließlich Offline-Angebote, 4% ausschließlich Online-Angebote, 11% sowohl Offline- als auch Online-Angebote**
- Besonders hoch ist der Anteil an Online-Spielern und -Spielerinnen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen die...
 - **...männlich sind**
 - **...zwischen 18 und 24 Jahre alt sind**
 - **...einen Migrationshintergrund haben**
- Online-Spieler und -Spielerinnen spielen mit höherer Frequenz
- Online-Spieler und Spielerinnen zeigen eine höhere Affinität zu Spielen mit erhöhtem Gefährdungspotential, etwa Sportwetten oder Glücksspielautomaten

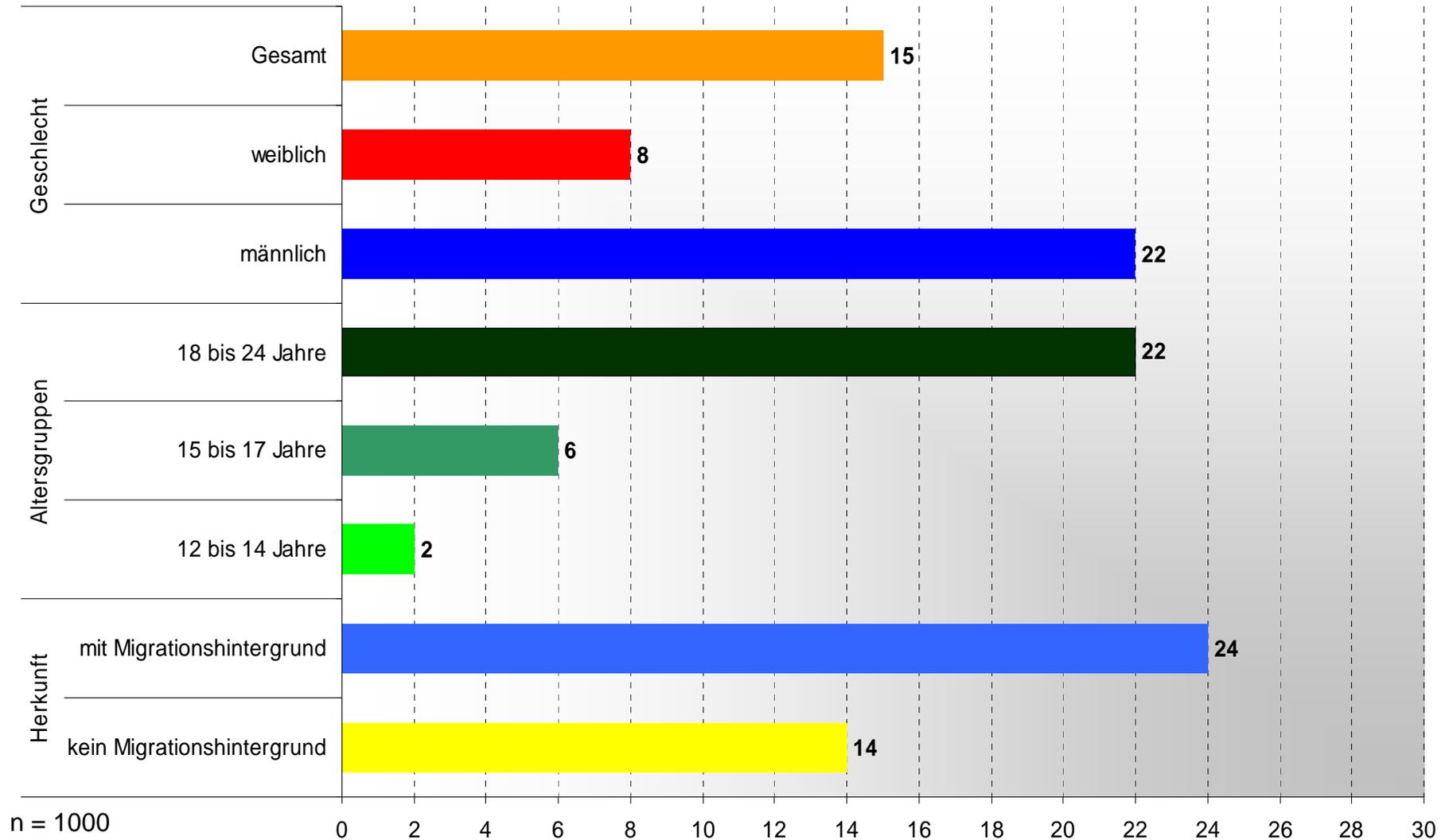


„Ich kenn einen, der wettet auf jeden möglichen Scheiß. Da gibt's ganz viele Sachen, wie zum Beispiel, wie viele rote/gelbe Karten, Eckbälle, Regelverstöße es geben wird.“ *18 bis 24 Jahre / weiblich / höhere Bildung*

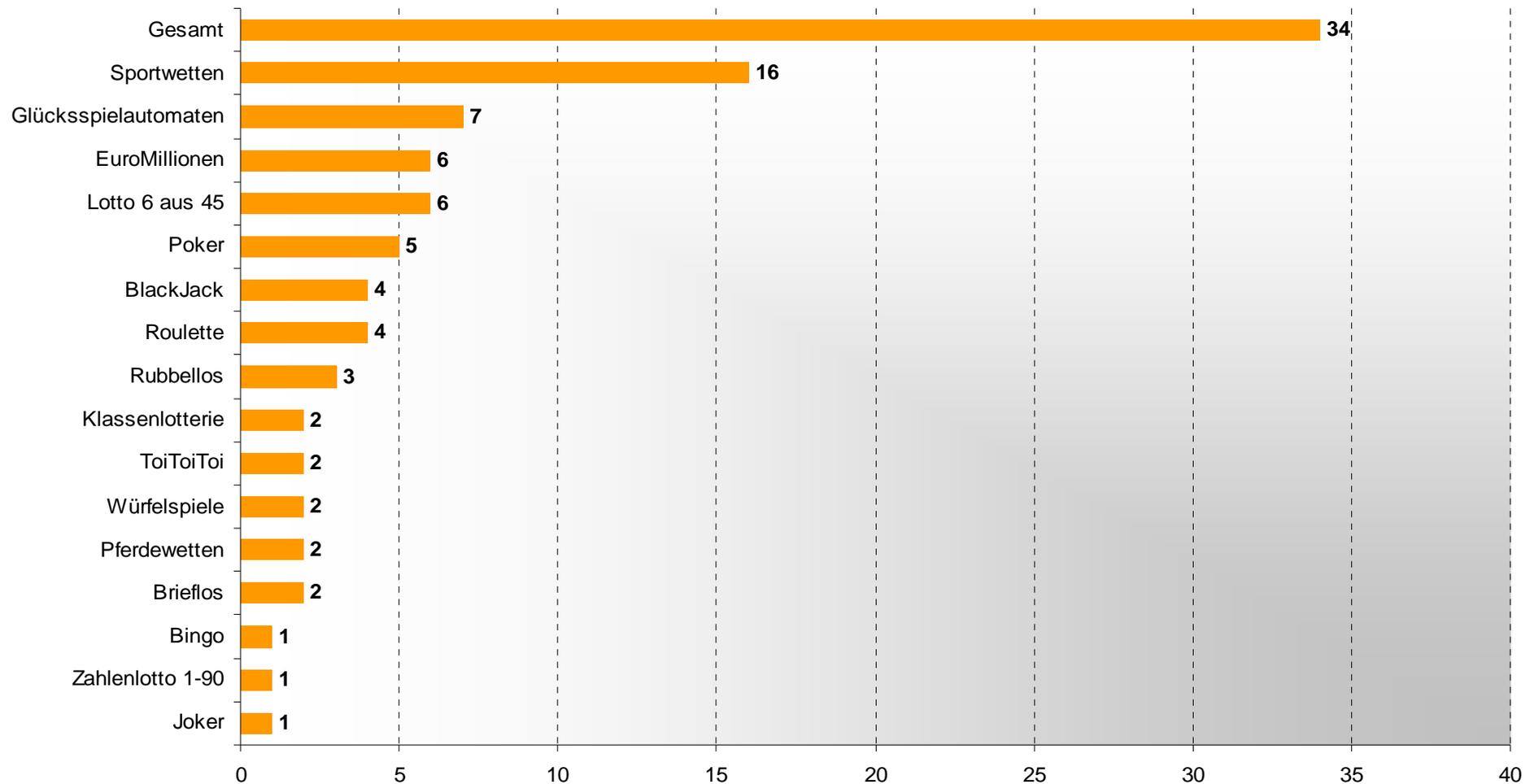
Online- und Offline-Spiel bei kommerziellen Anbietern / 12 Monate



Online-Spiel bei kommerziellen Anbietern in den letzten 12 Monate



Wöchentliches Online-Spiel nach Glücksspielart



Basis: Befragte, die in den letzten 12 Monaten mindestens einmal ein online Wett- oder Glücksspielangebot bei einem kommerziellen Anbieter um Geld genutzt haben; n = 115; wöchentlich = täglich, mehrmals wöchentlich, einmal wöchentlich

„Angefixt“ durch digitale echtgeldfreie Angebote

- Echtgeldfreie Angebote im Internet erfahren eine hohe Akzeptanz
 - **Für rund ein Viertel sind echtgeldfreie Angebote im Internet sehr bzw. eher interessant**
 - **Zumindest jede/r Dritte in allen Altersgruppen hat damit schon Erfahrungen gemacht**
 - **Rund 15% der 12- bis 17-jährigen spielen solche Spiele zumindest einmal im Monat**
 - **Wöchentliche Nutzung vor allem durch männliche Jugendliche und junge Erwachsene mit niedriger bzw. mittlerer Bildung**
- Jede/r Fünfte hat schon einmal mittels einer Smartphone-Application gespielt
- Besonders beliebt sind Onlinepoker und glücksspielautomaten-ähnliche Angebote
- Aus Experten- und Expertinnen-Sicht ist die Gefahr hoch, von echtgeldfreien Angeboten auf Angebote von kommerziellen Anbietern umzusteigen

„Online um Spielgeld. Das ist ganz lustig.“ *12 bis 14 Jahre / männlich / höhere Bildung*

„So Apps kann man sich auch kaufen.“ *12 bis 14 Jahre / männlich / höhere Bildung*

Conclusio für den Jugendschutz

Prävention – Förderung Risikokompetenz:

- Sucht-Expert/innen, Jugendarbeiter/innen etc. über Online-Glückspiel informieren
- Bewährte Methoden für die Aufklärungsarbeit mit Jugendlichen fördern und weiterentwickeln
- Unabhängige europäische Monitoring-Stelle (Online-)Glückspiel: Technologie- und Marktentwicklungen beobachten, Produkttests durchführen, Jugendschutz-Empfehlungen ausarbeiten etc.

- Jugendschutzbestimmungen vereinfachen und erklären
- Regelungen für „echtgeldfreie“ Angebote
- Thema Werbung
- Ereigniswetten bei Fußball etc. eindämmen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Matthias Rohrer – mrohrer@jugendkultur.at

Institut für Jugendkulturforschung / jugendkulturforschung.de e.V.

Mag. Bernhard Jungwirth, M.Ed. – jungwirth@oiat.at

Saferinternet.at / Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation