



# Nutzungsmuster und Risikofaktoren von Social Gambling im Jugendalter

## Kernbefunde einer Schülerbefragung

**Marc von Meduna**

Das vorgestellte Forschungsprojekt wurde von Juli 2014 bis April 2017 vom Institut für Psychologie und Kognitionsforschung der Universität Bremen in Kooperation mit dem Institut für Interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg, durchgeführt. Übergeordnete Zielsetzung war die Erfassung differenzierter empirischer Befunde zu Nutzungsmustern und Risiken bei Minderjährigen bezüglich simulierter Glücksspiele, die auf Internetseiten von sozialen Netzwerken, über Apps, in Form von Demoveritionen sowie in Computer- und Videospiele angeboten werden. Unter simuliertem Glücksspiel ist eine digitale interaktive Glücksspielaktivität zu verstehen, 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. Zusätzlich sollte die Vorhersagbarkeit eines Einstiegs in die Welt echter Glücksspiele überprüft werden. Darüber hinaus galt es, die Spielmotive Heranwachsender zum simulierten Glücksspiel sowie die Wahrnehmung von glücksspielbezogener Werbung zu untersuchen.

Es erfolgte eine repräsentative schriftliche Schülerbefragung im Klassenverband der 6. bis 10. Jahrgangsstufen in verschiedenen Schultypen über drei Bundesländer hinweg. So wurden insgesamt  $n=1.905$  Schüler aus 25 Schulen in Bremen, Hamburg und Lübeck befragt. Diese waren aufgefordert, an einer Längsschnitterhebung mit zwei Messzeitpunkten in den Jahren 2015 und 2016 teilzunehmen. Die Auswertung der Querschnittsdaten mit einer Geschlechterverteilung von 50,9% Mädchen und 49,1% Jungen und einem durchschnittlichen Alter von 13,8 Jahren ergab, dass die 12-Monats-Prävalenz der Teilnahme an irgendeinem simulierten Glücksspiel unter allen Schülern 50,3% betrug. Es erfolgte ebenso eine Datenerhebung hinsichtlich echter Glücksspiele, die einen Geldeinsatz erfordern. Hier lag die 12-Monats-Prävalenz unter Berücksichtigung von Offline- und Onlinespielen bei 38,5%. Die häufigsten Motive für die Teilnahme an simulierten Glücksspielen waren Spaß, permanente Erreichbarkeit, Ablenkung, mit anderen Personen zusammen zu spielen und Spannung. In der Längsschnittanalyse (zeitlicher Abstand zur Ersterhebung: 1 Jahr) fanden sich 11,9% Neueinsteiger in echte Glücksspiele. Eine Nutzung „nebenbei“ scheint ein entscheidender Faktor bei der Nachfrage simulierter Glücksspiele zu sein, während kompliziertere Zugangswege bzw. Spielangebote, die einen aktiven Einsatz der Jugendlichen erfordern, in weitaus geringerem Maße im Nachfrageverhalten zu finden sind. Den Kauf virtueller Währung als beiläufiges Verhalten haben rund 10 % der Jugendlichen vorgenommen.