

Ergebnisbericht

Primärprävention problematischen Computer- und Glücksspiels bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Schleswig-Holstein

Ergebnisse des Schulsurveys 2010

Kiel, Juni 2011

Birte Motschmann
Prof. Dr. Reiner Hanewinkel
Dr. Matthis Morgenstern

Institut für Therapie- und
Gesundheitsforschung
gemeinnützige GmbH
Harmsstraße 2
24114 Kiel

Telefon: +49 (0)431 570 29 0
Telefax: +49 (0)431 570 29 29
Web: www.ift-nord.de

Gefördert durch das

Ministerium für Arbeit,
Soziales und
Gesundheit des Landes
Schleswig-Holstein



Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG

1	HINTERGRUND UND FRAGESTELLUNGEN	3
2	METHODE	5
2.1	STICHPROBENGEWINNUNG.....	5
2.2	ERHEBUNGSINSTRUMENT.....	6
2.3	AUSWERTUNGSMETHODEN	8
3	ERGEBNISSE.....	8
3.1	STICHPROBENBESCHREIBUNG.....	8
3.2	AUSSTATTUNG MIT MEDIENGERÄTEN.....	10
3.3	GLÜCKSSPIEL	10
3.3.1	Prävalenzdaten	10
3.3.2	Problematischer Konsum	11
3.3.3	Spielpräferenzen	12
3.4	COMPUTERSPIEL	13
3.4.1	Prävalenzdaten	13
3.4.2	Problematischer Konsum	15
3.4.3	Spielpräferenzen	16
3.5	WISSEN ÜBER GEFAHREN UND DIE TENDENZ ZU PROBLEMATISCHEM COMPUTER- UND GLÜCKSSPIEL	17
3.6	BEZIEHUNGEN ZWISCHEN COMPUTER-, GLÜCKSSPIEL UND SUBSTANZKONSUM.....	18
3.7	MERKMALE UND PERSÖNLICHKEITSVARIABLEN JUGENDLICHER IN ZUSAMMENHANG MIT PROBLEMATISCHEM COMPUTER- UND GLÜCKSSPIELKONSUM.....	20
4	DISKUSSION.....	22
5	FAZIT UND AUSBLICK.....	27

QUELLENANGABEN

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

TABELLENVERZEICHNIS

ANHANG

Zusammenfassung

Zielsetzung

Zur Verbreitung von Computer- und Glücksspiel als jugendliche Problemverhaltensweisen sind bisher kaum Daten vorhanden. Da Glücks- und Computerspiele einige konzeptionelle, psychologische und verhaltensstimulierende Ähnlichkeiten aufweisen, stellt sich außerdem die Frage, ob es gemeinsame Risiko- und Schutzfaktoren gibt, die die Entwicklung problematischen Konsums beeinflussen. Ziel der vorliegenden Surveyuntersuchung war die Gewinnung von Prävalenzdaten zum Computer- und Glücksspielverhalten Jugendlicher und junger Erwachsener in Schleswig-Holstein sowie die Identifikation potentieller Risiko- und Schutzfaktoren problematischen Spielverhaltens.

Methode

Im Zeitraum von April bis Juni 2010 wurden 2553 Schüler/innen im Alter von 12 bis 25 Jahren an allgemein- und berufsbildenden Schulen in Schleswig-Holstein mittels einer Fragebogenerhebung zu ihrem Computer- und Glücksspielkonsum befragt.

Ergebnisse

Das Computerspiel erweist sich als sehr beliebte Freizeitaktivität: 80,7% der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen beschäftigen sich in ihrer Freizeit zumindest selten mit Computer- oder Konsolenspielen. Glücksspiele um Geld werden im Vergleich dazu weniger gespielt: Etwa ein Drittel (34,6%) der Befragten gibt an, in den letzten 12 Monaten um Geld gespielt oder gewettet zu haben. Bei beiden Spielarten zeigt sich ein deutlicher Geschlechterunterschied: Schüler spielen deutlich häufiger Computer- und Glücksspiele als Schülerinnen.

Analysen zur Prävalenz problematischen Computer- und Glücksspiels ergeben, dass 1,1% der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen als computerspielabhängig, 3,3% diesbezüglich als gefährdet eingestuft werden können. Zudem zeigen 0,7% der Befragten ein potentiell pathologisches Glücksspielverhalten, 4,1% können bezüglich ihres Glücksspielverhaltens als Risiko- und Problemspieler klassifiziert werden.

Problematische Computer- und Glücksspieler in dieser Studie sind häufiger männlichen Geschlechts und beschreiben sich im Vergleich zu anderen, hinsichtlich des Spielverhaltens unauffälligen Befragten als impulsiver. Zwischen problematischem Computer- und Glücksspiel zeigt sich eine deutliche Koinzidenz: Jugendliche und junge Erwachsene, die ihr Computerspielverhalten als problematisch beschreiben, berichten auch häufiger problematisches Glücksspiel.

Fazit

Mit vorliegender Untersuchung konnten erste Prävalenzdaten zum problematischen Glücks- und Computerspiel Jugendlicher in Schleswig-Holstein gewonnen werden. Aufgrund der festgestellten Koinzidenz, möglicher gemeinsamer Einflussfaktoren und der Verfügbarkeit über dasselbe Medium, erscheint eine gemeinsame Berücksichtigung dieser Problemverhaltensweisen im Rahmen von Präventionsmaßnahmen sinnvoll.

1 Hintergrund und Fragestellungen

Computer- und Glücksspiel als jugendliche Problemverhaltensweisen erfahren in den letzten Jahren vermehrte Aufmerksamkeit. Dennoch sind zu deren Verbreitung bisher kaum Daten vorhanden. Nach repräsentativen Prävalenzstudien ist bei 0,35-0,4% der bundesdeutschen Bevölkerung ein pathologisches Glücksspielverhalten erkennbar¹. Zahlen zum pathologischen Glücksspiel bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen stehen bisher noch aus. Generell scheint Glücksspiel aber unter Jugendlichen recht verbreitet: So ergab die Hamburger SCHULBUS-Sondererhebung 2009², dass 10,2% der 14- bis 18-Jährigen in Hamburg regelmäßig Glücksspiele um Geld spielen. Das Computerspiel gilt dagegen als ein für Jugendliche typisches Freizeitverhalten. Nach einer Studie zum Computerspielverhalten unter 15-jährigen Jugendlichen in Deutschland³ sind jedoch 1,7% dieser Altersgruppe von Computerspielen abhängig. Daten für andere Altersgruppen liegen hierzu noch nicht vor. Speziell für Schleswig-Holstein wurden bisher keine Prävalenzdaten zum Computer- oder Glücksspielkonsum Jugendlicher berichtet.

Die durchgeführte Surveyuntersuchung diene aufgrund dessen vornehmlich der Gewinnung von Prävalenzdaten bezüglich des Computer- und Glücksspielverhaltens Jugendlicher und junger Erwachsener in Schleswig-Holstein. Dabei wurde besonderer Wert auf die Berücksichtigung einer breiten Altersspanne gelegt. Zudem sollten mögliche Risiko- und Schutzfaktoren problematischen Spielverhaltens identifiziert werden. Da Glücks- und Computerspiele einige konzeptionelle, psychologische und verhaltensstimulierende Ähnlichkeiten aufweisen^{4;5}, galt es zu prüfen, ob es gemeinsame Risiko- und Schutzfaktoren gibt und inwiefern es zweckdienlich erscheint, Präventionsvorhaben zu beiden Problemverhaltensweisen zu kombinieren.

Die Surveyuntersuchung umfasste folgende Fragestellungen:

- Wie verbreitet sind Glücksspiel und Computerspiel unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Schleswig-Holstein und gibt es Hinweise auf Risikokonsum bzw. auf die Erfüllung von Kriterien einer stoffungebundenen Abhängigkeit?
- Wie groß ist die Medienkompetenz der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, d. h. das Wissen über die Gefahren von Glücksspiel und exzessivem Computerspiel? Gibt es einen Zusammenhang zwischen dem Ausmaß an Medienkompetenz und der Tendenz zu problematischem Konsum?
- Welche Zusammenhänge bestehen zwischen Glücks- und Computerspiel sowie anderen Formen jugendlichen Risikoverhaltens wie Rauchen und Alkoholkonsum?
- Welche Merkmale und Persönlichkeitsvariablen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen stehen in Zusammenhang mit der problematischen Nutzung von Glücksspiel und Computerspielen?

2 Methode

2.1 Stichprobengewinnung

Zur Gewinnung der Stichprobe wurden aus dem Schulverzeichnis der allgemeinbildenden Schulen bzw. dem Schulverzeichnis der berufsbildenden Schulen Schleswig-Holstein 60 Schulen der Kreise Nordfriesland, Dithmarschen, Neumünster, Hzgt. Lauenburg, Lübeck, Flensburg, Kiel, Ostholstein, Schleswig-Flensburg, Rendsburg-Eckernförde, Lübeck und Plön nach Schultypen stratifiziert zufällig ausgewählt und im Januar 2010 postalisch zur Teilnahme an der Surveyuntersuchung eingeladen. Zielgruppe waren die Jahrgänge 7 bis 12 an weiterführenden Schulen sowie Berufsschulklassen in dualen Ausbildungsgängen. Insgesamt 15 Schulen (Teilnahmequote: 25,0%) erklärten sich bereit, an der Studie teilzunehmen. Das Sample bestand aus 3488 Schüler/innen.

Die Datenerhebung fand im Zeitraum von April bis Juni 2010 statt und wurde in den Schulen während der Unterrichtszeit durch geschulte Mitarbeiter des IFT-Nord durchgeführt. Im Vorfeld erhielten die Lehrkräfte der teilnehmenden Klassen Eltern genehmigungen zur Weitergabe an die minderjährigen Schüler/innen. Nur Schüler/innen, die bis zum Befragungstag eine von den Eltern/Erziehungsberechtigten unterschriebene Einverständniserklärung vorweisen konnten, durften an der Befragung teilnehmen. Volljährige Schüler/innen konnten am Tag der Datenerhebung über ihre Teilnahme selbst entscheiden. Für Schüler/innen, die am Befragungstag abwesend waren, wurde bei der Lehrkraft ein frankierter Rücksendeumschlag mit einem Fragebogen und einer Ausfüllanleitung hinterlegt. Die Befragung erfolgte vollständig anonym, es wurden keine persönlichen Daten erfasst.

Von den ursprünglich zur Teilnahme angemeldeten Schüler/innen konnten 848 (24,3%) bei der Erhebung nicht befragt werden. Gründe für den Ausfall waren: nicht ausgeteilte Eltern genehmigungen (n=47; 1,4%), Abwesenheit am Erhebungstag (n=170; 4,8%) und nicht vorliegende Eltern genehmigungen bzw. bei volljährigen Schüler/innen die Entscheidung gegen eine Teilnahme (n=631; 18,1%). Somit belief sich die Gesamtzahl der Befragten auf 2640 Schüler/innen in 170 Klassen an 11 weiterführenden Schulen und 4 Berufsschulen. Datensätze von Schüler/innen über 25 Jahre (n=71) und Datensätze mit inkonsistenten Antwortmustern (n=16) wurden von den Analysen ausgeschlossen, sodass in die Auswertungen Angaben von 2553 Personen eingingen. Einen Überblick zur Ablauf der Stichprobengewinnung gibt Abbildung 1.



Abbildung 1: Stichprobengewinnung

2.2 Erhebungsinstrument

Die Schüler/innen beantworteten einen 16-seitigen Fragebogen, dessen Bearbeitungszeit ca. 45 Minuten betrug. Teilweise wurden an Originalskalen zu Gunsten der Ökonomie Kürzungen vorgenommen. Als erstes Kriterium zur Itemselektion wurde die Trennschärfe, sofern aus anderen Untersuchungen bekannt, herangezogen, sodass zunächst Items mit geringer Trennschärfe entfernt wurden. Ein nächstes Auswahlkriterium war Redundanz, d. h. es wurde vermieden, die gleiche Information mit mehreren unterschiedlich formulierten Items abzufragen. Schließlich war die subjektive Verständlichkeit der Items ein drittes Kriterium, Items im Vorfeld aus den Skalen zu entfernen.

Demografische Variablen

- Alter
- Geschlecht
- Migrationshintergrund

- Sozioökonomischer Status (Family Affluence Scale⁶)^a
- Ausstattung mit Multimediageräten

Nutzungs- und Konsumverhalten

- Internetnutzung
 - Nutzungshäufigkeit und Nutzungsdauer
 - favorisierte Onlineinhalte
- Problematisches Nutzungsverhalten
 - Computerspielabhängigkeit (KFN-CSAS-II³)
 - Einstellung zum Computerspiel (Abwandlung der GABS: Gambling Attitudes and Beliefs-Scale⁷)
 - Internetabhängigkeit (ISS-Internetsuchtskala⁸)
 - problematisches Glücksspiel (SOGS_RA: South Oaks Gambling Screen für Jugendliche⁹)
- Erfahrung mit Glücksspiel
 - Lebenszeitprävalenz, 12-Monats-Prävalenz, Häufigkeit
 - genutzte Spielarten
- Tabak- Alkohol- und Cannabiskonsum
 - Lebenszeitprävalenz und Häufigkeit des aktuellen Konsums

Persönliche Merkmale

- Schulleistung
- Schulabsentismus
- durchschnittliche Schlafdauer
- subjektive Schlafqualität
- Monitoring¹⁰
- Medienkompetenz (eigene Skalenneukonstruktion)
- körperliche Aktivität
- Depressionsneigung¹¹
- Erlebnishunger (IVE - Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie¹²)
- Extraversion (Subskala Introversion/Geselligkeit aus ZKPQ: Zuckerman-Kuhlman Personality Questionnaire¹³)
- Allgemeine Selbstwirksamkeitserwartung (WIRKALL_R¹⁴)
- Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen (WIRKSOZ¹⁴)
- Selbstwert (Rosenberg-Self-Esteem-Scale¹⁵)
- Einsamkeit (UCLA-Loneliness-Scale¹⁶)
- Impulsivität (IVE - Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie¹²)
- Soziale Angst (SASC-R-D: Social Anxiety Scale for Children Revised¹⁷)
- ADHS (SBB-HKS¹⁸)
- Aggressivität (SBB-SSV¹⁸)
- Allgemeine Lebenszufriedenheit (SATIS¹⁴)

^a Eine detaillierte Beschreibung der verwendeten Skalen befindet sich im Anhang.

2.3 Auswertungsmethoden

Alle Berechnungen wurden mit dem Programm Stata 11.1 durchgeführt. Je nach Fragestellung schwankt die zugrundeliegende Stichprobengröße, da für verschiedene Variablen unterschiedliche Anzahlen fehlender Werte vorliegen. Die zugrundeliegende Stichprobengröße ist jeweils angegeben.

Gruppenvergleiche wurden mittels Chi-Quadrat (χ^2) - Unabhängigkeitstests berechnet. Zusätzlich zu deskriptiven Analysen wurden multivariate logistische Regressionsanalysen durchgeführt, um die Bedeutsamkeit und Gewichtung unterschiedlicher Einflussvariablen hinsichtlich problematischen Computer- und Glücksspielkonsums zu untersuchen.

Für die multivariate logistische Regression wurden die Outcomevariablen (problematisches Computer- und Glücksspiel) sowie die potentiellen Einflussvariablen (Monitoring, soziale Angst, ADHS, Impulsivität, Erlebnishunger, Depressionsneigung, Aggressionsneigung, Extraversion, Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen, Selbstwert und allgemeine Lebenszufriedenheit) dichotomisiert. Bei den Einflussvariablen erfolgte die Dichotomisierung mittels Mediansplit. Outcomevariablen wurden dichotomisiert, indem alle unauffälligen und alle problematischen Spieler jeweils einer Gruppe zugewiesen wurden. Die Einflussvariablen Alter, Geschlecht und Migrationshintergrund gingen unverändert in die Analysen ein.

3 Ergebnisse

3.1 Stichprobenbeschreibung

Die 2553 Befragten sind im Mittel 16,7 Jahre alt (SD=3,04; Altersspanne: 12-25). Der Anteil Volljähriger in der Stichprobe ist mit 39,1% (n=997) relativ hoch (vgl. Tabelle 1 und Abbildung 3), das Geschlechterverhältnis ist nahezu ausgeglichen (49,3 % weiblich; 50,7% männlich). Etwa ein Sechstel der Schüler/innen (17,0%; n=428) besitzt einen Migrationshintergrund, d. h. mindestens ein Elternteil wurde nicht in Deutschland geboren. Fast die Hälfte der Schüler/innen (46,3%; n=1182) besucht die Berufsschule (vgl. Tabelle 1 und Abbildung 2).

Tabelle 1: Stichprobenbeschreibung

		Prozent ^b	N
Schüler/innen _{gesamt}		100,0	2553
Geschlecht	männlich	50,7	1289
	weiblich	49,3	1253
Migrationshintergrund	ohne	83,0	2086
	ein Elternteil	5,6	141
	beide Eltern	11,4	287
Alter	12-14 Jahre	29,8	761
	15-17 Jahre	31,1	795
	18-25 Jahre	39,1	997
Schulform	Gymnasium	24,8	633
	Berufsschule	46,3	1182
	Hauptschule	9,0	231
	Gemeinschafts-, Regional-, Real- u. Gesamtschule	19,9	507

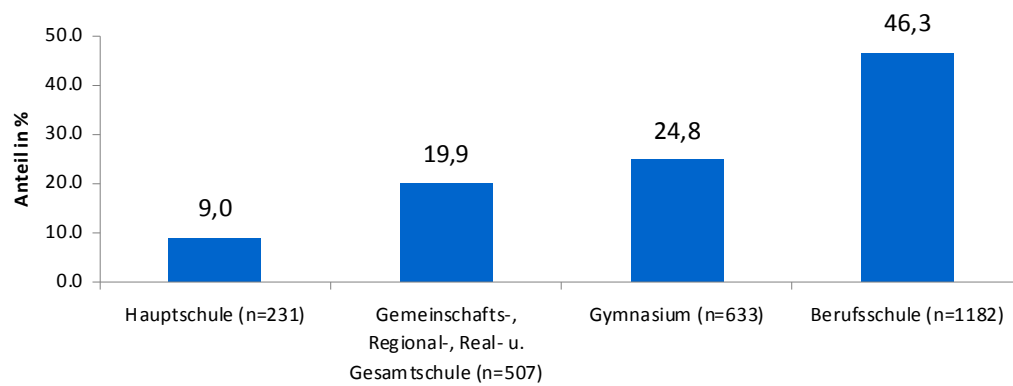


Abbildung 2: Anteil Befragter nach Schulform

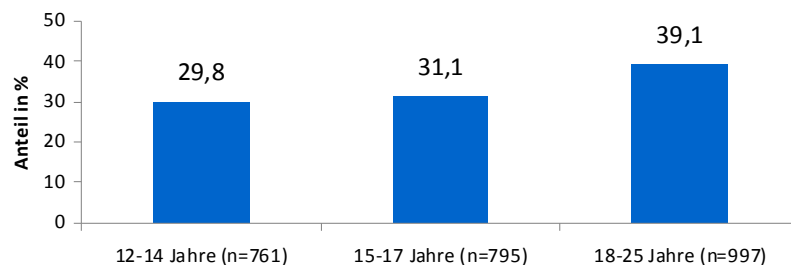


Abbildung 3: Anteil Befragter nach Alter

^b Prozentangaben beziehen sich stets nur auf gültige Werte.

3.2 Ausstattung mit Mediengeräten

Als Voraussetzung für die Computerspiel- bzw. Online-Glücksspielnutzung wurde zunächst nach der Ausstattung der Schüler/innen mit entsprechenden Mediengeräten gefragt. Hier wird unterschieden, ob ein bestimmtes Gerät zur alleinigen Nutzung im eigenen Zimmer zur Verfügung steht oder gemeinsam mit anderen Familienangehörigen genutzt werden kann (im Haushalt vorhanden). Abbildung 4 zeigt die mediale Ausstattung der Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Stichprobe.

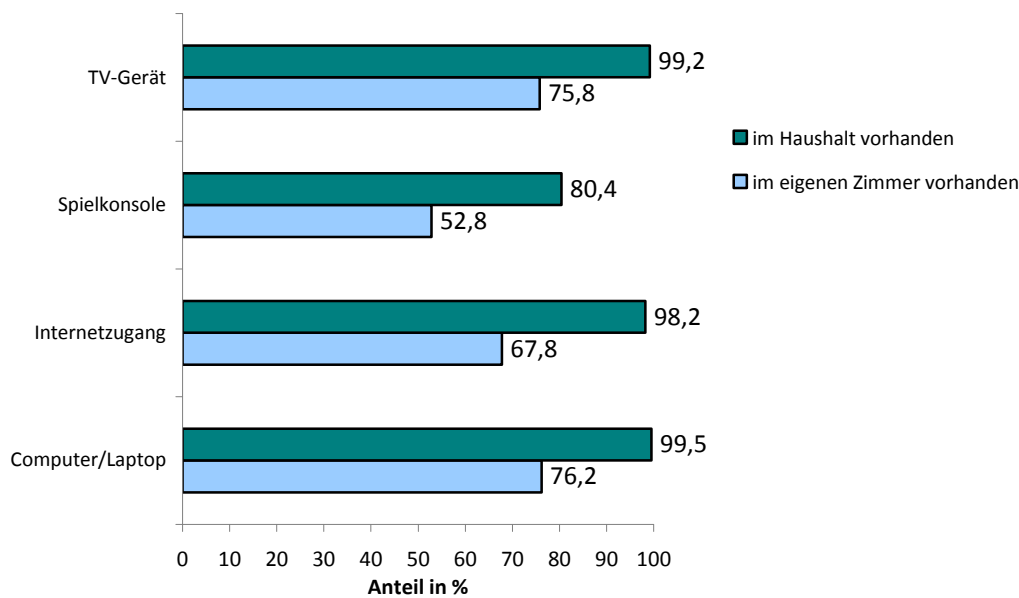


Abbildung 4: Anteil der Befragten, die im Haushalt bzw. im eigenen Zimmer über ein bestimmtes Mediengerät verfügen

3.3 Glücksspiel

3.3.1 Prävalenzdaten

Weit über die Hälfte der Befragten (68,5%; n=1663) hat im Leben schon einmal ein Glücksspiel um Geld gespielt (Lebenszeitprävalenz). Davon sind über die Hälfte minderjährig (56,5%; n=939). Mehr als ein Drittel (34,6%; n=884) gab an, in den letzten 12 Monaten um Geld gespielt oder gewettet zu haben (12-Monats-Prävalenz). Auch haben einige der Jugendlichen und jungen Erwachsenen Erfahrung mit Online-Glücksspielen: 13,5% (n=340) berichten, schon einmal im Internet Glücksspiele um Geld gespielt zu haben. Darunter sind 44,4% (n=151) noch minderjährig.

Abbildung 5 zeigt die Lebenszeitprävalenz und 12-Monats-Prävalenz für alle Befragten sowie für Befragte weiblichen und männlichen Geschlechts. Bezüglich der Spielprävalenz zeigt sich ein deutlicher Geschlechterunterschied: während 43,4% der männlichen Befragten in den letzten 12 Monaten Glücksspiele gespielt haben, so sind es bei den weiblichen Befragten lediglich 25,4% ($\chi^2(1; n=2542) = 91,7; p=,000$). Somit sind fast zwei Drittel (63,8%; n=560) der glücksspielenden Jugendlichen und jungen Erwachsenen männlich.

Schüler/innen mit Migrationshintergrund nahmen in den letzten 12 Monaten signifikant häufiger an Glücksspielen teil als Schüler/innen, deren Eltern in Deutschland geboren wurden

($\chi^2(1; n=2514) = 4,5; p=,033$). Weiter zeigen sich bezüglich der 12-Monats-Prävalenz signifikante Unterschiede zwischen verschiedenen Altersgruppen und Schüler/innen verschiedener Schulformen (Tabelle 2).

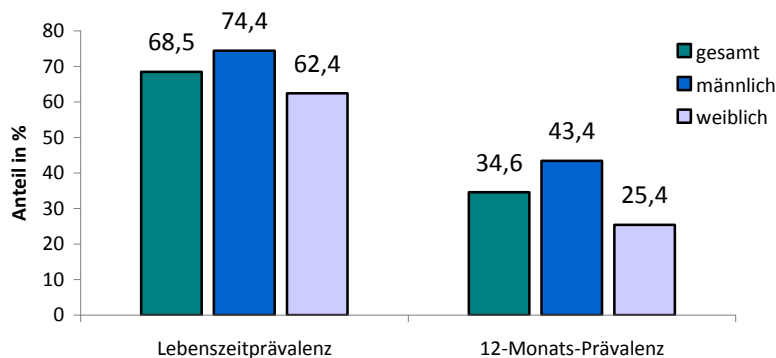


Abbildung 5: Glücksspiel Lebenszeitprävalenz und 12-Monats-Prävalenz

Tabelle 2: Glücksspielteilnahme (12-Monats-Prävalenz)

	Prozent	N	χ^2 (df)	p
Schüler/innen _{gesamt}	34,6	884		
Schüler	43,4	560	91,71 (1)	,000
Schülerinnen	25,4	318		
12-14 Jahre	28,3	215	68,11 (2)	,000
15-17 Jahre	28,6	227		
18-25 Jahre	44,3	442		
ohne Migrationshintergrund	33,7	702	4,50 (1)	,033
mit Migrationshintergrund	39,0	167		
Gymnasium	26,2	166	52,91(3)	,000
Berufsschule	41,5	491		
Hauptschule	35,5	82		
Gemeinschafts-, Regional-, Real- u. Gesamtschule	28,6	145		

3.3.2 Problematischer Konsum

Von denjenigen Schüler/innen, die angegeben hatten, in den letzten 12 Monaten um Geld gespielt zu haben (n=884), erreichten 10,1% (n=89) im South Oaks Gambling Screen (SOGS_RA) einen Punktwert von 2 bis 3 und erfüllen somit die Kriterien für riskantes Spielen. Weiter erzielten 1,7% (n=15) einen Punktwert ≥ 4 und können als Problemspieler klassifiziert werden, 2,2% (n=19) sind mit einem Punktwert ≥ 6 als potentiell pathologische Spieler zu bezeichnen. Der Anteil dieser Spielertypen an der Gesamtstichprobe, der Aufschluss über die 12-Monats-Prävalenz unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen gibt, ist Tabelle 3 zu entnehmen.

Die Daten zeigen, dass problematisches Spielen kein exklusives Phänomen unter den älteren Glücksspielern/innen darstellt. Zwar spielen diese mehr als jüngere Schüler/innen, es finden sich jedoch in allen Altersgruppen vergleichbar hohe Anteile an Risiko-, Problem- und potentiell pathologischen Glücksspielern/innen (χ^2 (6; n=853) = 2,0; p=,920; Abbildung 6). Allerdings tritt problematisches Glücksspiel vermehrt unter den männlichen Glücksspielern auf (χ^2 (3; n=848) = 20,2; p<.000) sowie unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Migrationshintergrund (χ^2 (3; n=840) = 21,1; p<.000).

Tabelle 3: Spielertypen nach SOGS_RA

	Prozent	N
Glücksspieler/innen _{gesamt}	34,6	884
Spielerklassifikation nach SOGS_RA :		
unauffällige Spieler	85,6 (28,6*)	730
Risikospieler	10,4 (3,5*)	89
Problemspieler	1,8 (0,6*)	15
potentiell pathologische Spieler	2,2 (0,7*)	19

Hinweis: * Prozentwerte bezogen auf alle Befragten (N=2553)

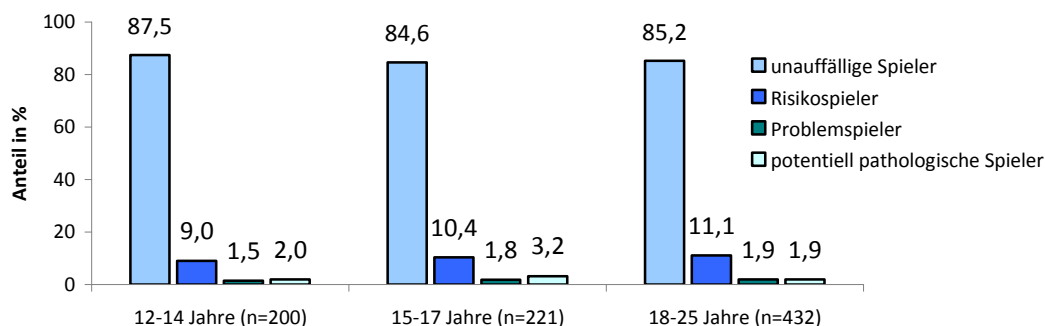


Abbildung 6: Spielertypen (SOGS_RA) nach Alter

3.3.3 Spielpräferenzen

Betrachtet man die Häufigkeit, mit der bestimmte Glücksspiele genutzt werden, so stehen private Wetten mit Freunden, d. h. unter Einsatz eines bestimmten Geldbetrages um den Ausgang eines Ereignisses zu wetten, an erster Stelle. Auch Poker, Geldspielautomaten, Sportwetten und Rubellose erfreuen sich großer Beliebtheit, wobei es in der Rangfolge Unterschiede zwischen Spielertypen (nach SOGS_RA) und auch zwischen männlichen und weiblichen Spielern gibt (Tabelle 5).

Risiko-, Problem- und potentiell pathologische Glücksspieler zeichnen sich im Vergleich zu unauffälligen Glücksspielern durch eine hohe Spielintensität aus, d. h. ein hoher Anteil dieser Spieler spielt sein bevorzugtes Glücksspiel mindestens mehrmals pro Monat. Neben privaten Wetten sticht in diesen Spielergruppen das Automatenspiel als präferierte Spielform

heraus. Beachtliche 27,3 % der Risiko-, Problem- und potentiell pathologischen Spieler spielen mehrmals pro Monat bis täglich am Geldspielautomaten.

Auch zwischen männlichen und weiblichen Glücksspielern gibt es deutliche Unterschiede in den Spielpräferenzen: Private Wetten sind bei beiden Geschlechtern am Beliebtesten. Bei den weiblichen Spielern stehen an zweiter Stelle Rubbellose gefolgt von Televoting mit Gewinnmöglichkeit, wohingegen männliche Spieler das Pokerspielen und Sportwetten bevorzugen. Zusätzlich zeigen die männlichen Glücksspieler eine höhere Spielintensität: 20,1% der männlichen Glücksspieler spielen private Wetten mindestens mehrmals pro Monat, bei den weiblichen Glücksspielern tun dies lediglich 7,6% (Tabelle 5).

Tabelle 4: Beliebtheit verschiedener Glücksspiele

Rang		% mind. mehrmals pro Monat	Rang		% mind. mehrmals pro Monat
Glücksspieler_{gesamt}			Risiko-, Problem- u. potentiell patholog. Spieler^c		
1.	Private Wetten	15,4	1.	Private Wetten	33,1
2.	Poker	9,0	2.	Spielautomaten	27,3
3.	Rubbellose	3,6	3.	Poker	19,2
4.	Sportwetten	9,3	4.	Sportwetten	23,3
5.	Spielautomaten	5,7	5.	Rubbellose	11,1
Glücksspieler_{weiblich}			Glücksspieler_{männlich}		
1.	Private Wetten	7,6	1.	Private Wetten	20,1
2.	Rubbellose	2,2	2.	Poker	12,8
3.	Televoting	2,5	3.	Sportwetten	13,7
4.	Poker	2,5	4.	Spielautomaten	7,7
5.	Lotto	2,2	5.	Rubbellose	4,2

Hinweis: Rangfolge gewichtet nach Häufigkeit der Nennung und Spielintensität; Angabe des Spieleranteils in Prozent, der das entsprechende Spiel mindestens mehrmals pro Monat spielt.

3.4 Computerspiel

3.4.1 Prävalenzdaten

Der Großteil der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen (80,7%, n=2047) spielt zumindest selten Computerspiele. Viele haben Computer bzw. Spielkonsole in ihrem eigenen Zimmer zur Verfügung (vgl. 2.2). Mit Ausnahme der Berufsschüler/innen, die etwas weniger als andere Schüler/innen spielen, erfreut sich das Computerspiel schulformübergreifend großer Beliebtheit (Tabelle 6). Die Spielhäufigkeit und -dauer unterscheiden sich deutlich zwischen den Geschlechtern, daher werden diese Ergebnisse nach Geschlechtern getrennt dargestellt. So spielt über die Hälfte der männlichen Befragten (59,5%) täglich bis mehrmals pro Woche, bei den weiblichen Befragten sind es dagegen nur 13,2% (Abbildung 7 und Abbildung 8).

^c Spielerklassifikation nach Kriterien des SOGS_RA

Tabelle 5: Computerspielprävalenz

	Prozent	N
Computerspieler		
gesamt	80,7	2047
Schülerinnen	68,3	851
Schüler	92,8	1191
12-14 Jährige	87,8	659
15-17 Jährige	80,2	635
18-25 Jährige	75,8	753
Gymnasium	85,7	540
Berufsschule	75,4	889
Hauptschule	85,1	194
Gemeinschafts-, Regional-, Real- u. Gesamtschule	84,8	424

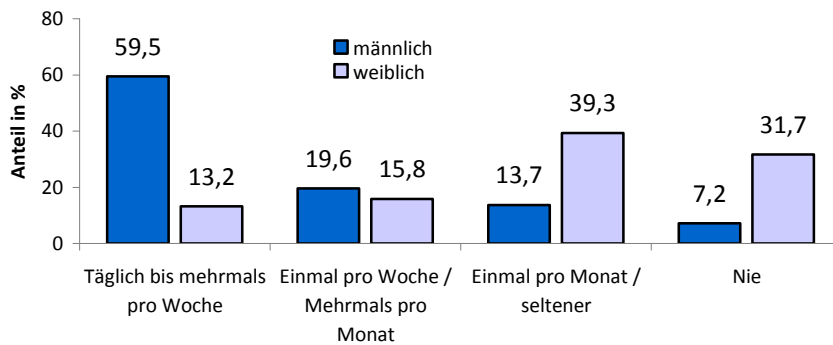


Abbildung 7: Spielhäufigkeit

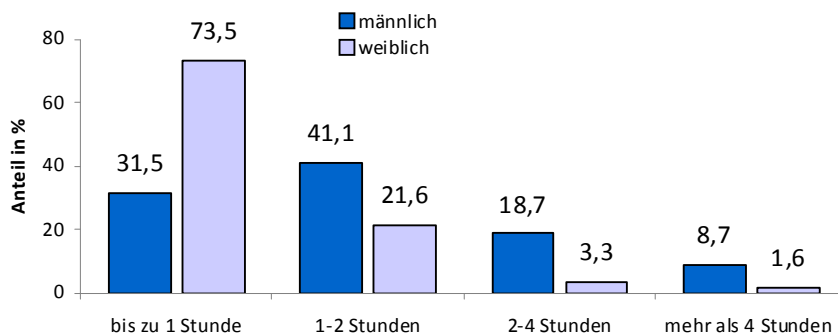


Abbildung 8: Durchschnittliche Spieldauer wochentags

3.4.2 Problematischer Konsum

Einen Hinweis auf möglichen problematischen Konsum liefert die tägliche Spieldauer. Hierzu berichten 1,6% der weiblichen und 8,7% der männlichen Computerspieler von durchschnittlich mehr als 4 Stunden Computerspiel täglich. Die meisten (40,2%) dieser exzessiven Spieler, finden sich in der Altersgruppe der 15-17 Jährigen. Auch zeigt sich ein Unterschied zwischen Schülern/innen unterschiedlicher Schularten: so ist der Anteil exzessiver Spieler in Hauptschulen mit 13,2% am höchsten, in Gymnasien mit 2,8% am geringsten (Tabelle 6).

Tabelle 6: Prävalenz exzessiven Computerspiels

	Prozent	N
exzessive Spieler (>4h/Tag)²		
gesamt	5,8	117
weiblich	1,6	13
männlich	8,7	103
12-14 Jahre	5,7	37
15-17 Jahre	7,5	47
18-25 Jahre	4,4	33
Gymnasium	2,8	15
Berufsschule	4,1	36
Hauptschule	13,2	25
Gemeinschafts-, Regional-, Real- u. Gesamtschule	9,7	41

Hinweise: Daten bezogen auf Schüler/innen, die angegeben hatten, zumindest selten Computerspiele zu spielen (n=2047).

Die konkrete Gefahr einer Spielabhängigkeit wurde durch die Skala KFN-CSAS-II operationalisiert, welche typische Abhängigkeitssymptome bezüglich des Computerspielens erfasst. Danach können 4,1% der befragten Computerspieler (n=2047) bezüglich einer Computerspielsucht als gefährdet, 1,4% als abhängig klassifiziert werden. Bezogen auf alle Befragten (N=2553) sind dies 3,3% gefährdete und 1,1% abhängige Computerspieler. Problematisches Computerspiel und Spieldauer stehen in positivem Zusammenhang ($r=,34$, $p>,000$). Dies wird besonders deutlich, wenn ausschließlich die Gruppe exzessiver Spieler/innen (ab 4 Stunden täglich) betrachtet wird: dort sind 12,4% der Spieler/innen als gefährdet und 15,9% als abhängig zu bezeichnen (Abbildung 9).

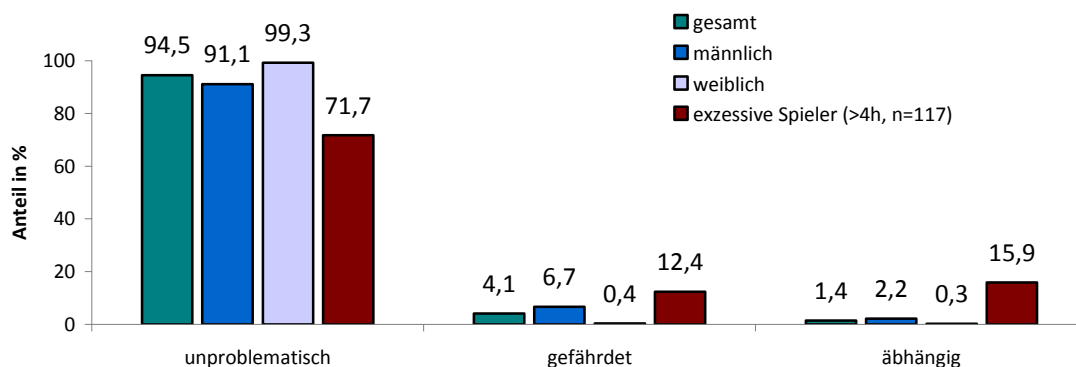


Abbildung 9: Prävalenz gefährdeten und abhängigen Computerspiels^d

3.4.3 Spielpräferenzen

Beliebtestes Spiel bei den weiblichen Spielern ist „Die Sims“. Mehr als ein Drittel (36,5%) der Computerspielerinnen nannte das Simulationsspiel als Lieblingsspiel. Bei den männlichen Spielern liegt das Sportspiel „FIFA“ vorn (13,4%), knapp gefolgt von „Call of Duty: Modern Warfare“, einem Shooterspiel, welches 9,7% der Computerspieler präferieren. Das vieldiskutierte MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) „World of Warcraft“ nannten 6,5% der Spieler und 2,4% der Spielerinnen als ihr Lieblingsspiel. Deutlich werden Unterschiede in den Spielpräferenzen ebenfalls, wenn Spielgenres betrachtet werden (Tabelle 7).

Tabelle 7: Rangfolge beliebter Spielgenres

Spieler_gesamt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strategie- und Simulationsspiele („Die Sims“) 2. Sport- und Rennspiele („Fifa“) 3. Ego-Shooter / Third-Person-Shooter („Call of Duty“)
Spieler_weiblich	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strategie- und Simulationsspiele 2. Jump- and Run-Spiele 3. Denk- und Geschicklichkeitsspiele
Spieler_männlich	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ego-Shooter / Third-Person-Shooter 2. Sport- und Rennspiele 3. Adventures und Rollenspiele
Problematische Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ego-Shooter / Third-Person-Shooter 2. Sport- und Rennspiele 3. Strategie- und Simulationsspiele

Hinweis: Rangfolge bezogen auf Vielspieler (= täglich oder mehrmals die Woche)

^d Spielerklassifikation nach Kriterien der KFN-CSAS-II

3.5 Wissen über Gefahren und die Tendenz zu problematischem Computer- und Glücksspiel

Ein großer Anteil der befragten Schüler/innen verfügt über hohes Wissen zu Gefahren des Medien- bzw. Glücksspielkonsums. So ist sich über die Hälfte der Jugendlichen und jungen Erwachsenen der Problematik des Datenschutzes im Internet bewusst: 61,2% (n=1546) geben an, dass die Weitergabe persönlicher Daten gerade in Netzwerken ein Problem darstellt. Die meisten Befragten sehen Computerspiel als ein Verhalten an, aus welchem sich eine Abhängigkeit entwickeln kann (86,7%; n=2194). Dass sich das exzessive Spielen gewalthaltiger Spiele auf die Schulleistungen auswirkt, glauben 40,5% (n=1023). Noch deutlicher ist die Zustimmung (97,1%; n=2467) der Befragten bezüglich des Suchtpotentials von Glücksspielen. Etwa die Hälfte der Jugendlichen (46,2%; n=1165) weiß zudem, dass Spielautomaten in Kneipen und Spielhallen die größte Gefahr hinsichtlich einer Suchtentwicklung darstellen.

Zwischen der Gesamtskala Medienkompetenz, die sowohl Fragen zum Computerspiel, zur Internet- und Computernutzung sowie zu Glücksspiel beinhaltet, und der Tendenz zu problematischem Glücks- und Computerspiel konnte kein Zusammenhang festgestellt werden. Jugendliche und junge Erwachsene mit hohen vs. geringen Medienkompetenzwerten unterscheiden sich nicht hinsichtlich problematischen Glücks- und Computerspielkonsums. Allerdings zeigen sich auf Itemebene interessante Aspekte: So ist festzustellen, dass exzessive Computerspieler im Vergleich zu Computerspielern mit unauffälligem Konsum das Gefahrenpotential von Computerspielen signifikant unterschätzen (Abbildung 10; $\chi^2(2; n=2208) = 28,0, p < ,000$). Von den exzessiven Computerspielern sind 18,8% der Ansicht, dass man von Computerspielen nicht abhängig werden kann, von den unauffälligen Computerspielern sind dagegen nur 6,2% dieser falschen Ansicht. Interessant ist weiterhin der Befund, dass exzessive Computerspieler die Prävalenz regelmäßigen Computerspiels eher überschätzen, also ein regelmäßiges Spielen für verbreiteter halten, als es tatsächlich ist (Abbildung 11; $\chi^2(3; n=2198) = 38,6; p < ,000$). Ein weiterer Zusammenhang findet sich bei regelmäßigen Glücksspielern: obwohl fast alle Befragten (97,0%) die Suchtgefahr von Glücksspielen richtig einschätzen, finden sich unter den regelmäßigen Glücksspielern vermehrt Personen, die dieses Suchtpotential unterschätzen (Abbildung 12; $\chi^2(2; n=2427) = 26,2; p < ,000$).

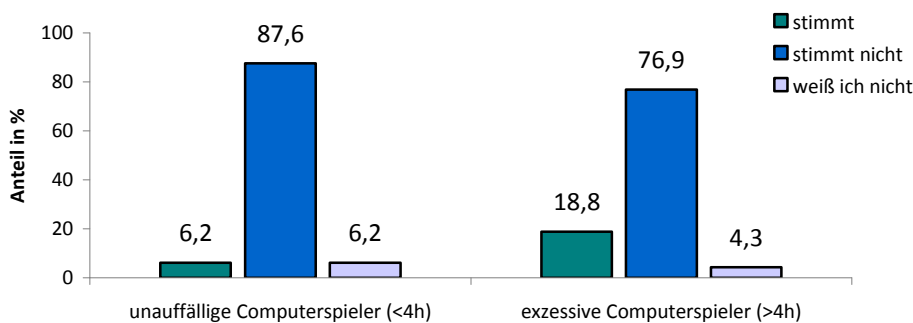


Abbildung 10: Antworten der Befragten auf die Aussage "Vom Computerspielen kann man nicht süchtig werden, weil man dabei keinen Stoff zu sich nimmt."

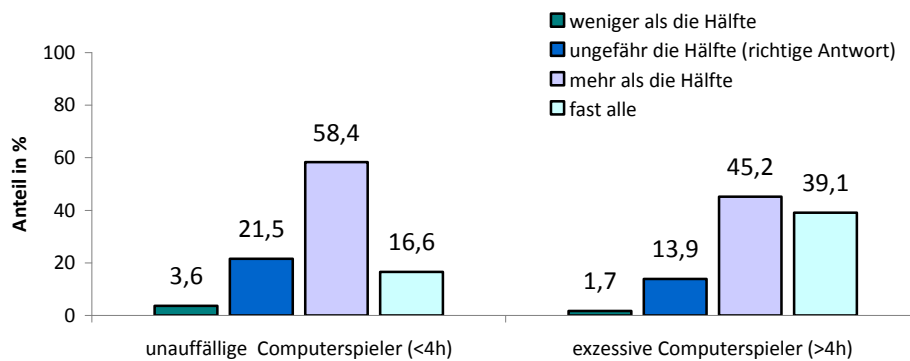


Abbildung 11: Antworten der Befragten auf die Aussage "Was schätzt du: Wie viele der Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren spielen täglich oder zumindest mehrmals pro Woche Computerspiele?"

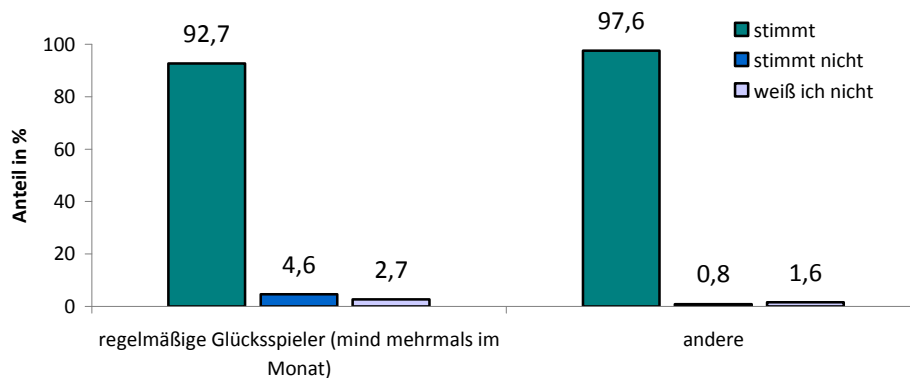


Abbildung 12: Antworten der Befragten auf die Frage "Von Glücksspielen kann man genauso abhängig werden wie von Alkohol oder anderen Drogen."

3.6 Beziehungen zwischen Computer-, Glücksspiel und Substanzkonsum

Der Anteil der Befragten, die regelmäßig (d. h. mindestens 1mal pro Woche) an Glücksspielen teilnehmen, ist unter regelmäßigen Computerspielern im Vergleich zu gelegentlich und nie Computerspielern mehr als doppelt so hoch (Abbildung 13; $\chi^2(1; n=2426) = 35,4; p < ,000$). Wer regelmäßig Computerspiele spielt, nimmt also auch eher regelmäßig an Glücksspielen teil. Noch deutlicher wird dieser positive Zusammenhang bei Betrachtung des problematischen Spiels: der Anteil problematischer Glücksspieler (Risiko-, Problem und potentiell pathologische Spieler) ist unter problematischen Computerspielern (gefährdete und abhängige Spieler) erheblich höher als unter unproblematischen Computerspielern (Abbildung 14; $\chi^2(1; n=731) = 20,1; p < ,000$). Problematische Computerspieler zeigen also auch vermehrt problematisches Glücksspiel.

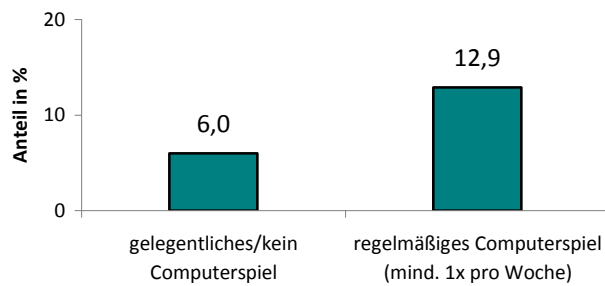


Abbildung 13: Anteil Befragter mit regelmäßiger Glückspielteilnahme

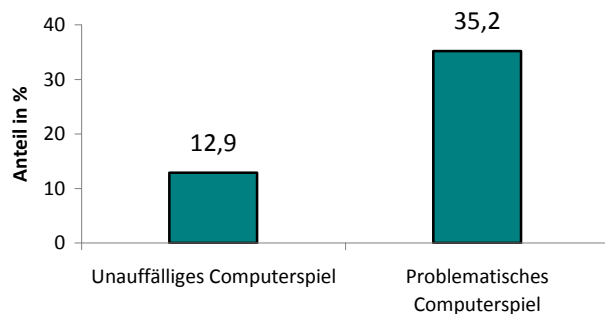


Abbildung 14: Anteil Befragter mit problematischem Glückspiel

Zusätzlich zur Spielproblematik wurden die Schüler/innen zu ihrem Konsumverhalten bezüglich Tabak, Alkohol und Cannabis befragt. Etwa ein Drittel (32,5%; n=820) der Befragten gab an, aktuell Tabak zu konsumieren, 71,3% (n=1805) berichteten Alkoholkonsum und 6,4% (n=161) Cannabiskonsum. Zwischen Spielverhalten und Substanzkonsum zeigt sich ein positiver Zusammenhang: sowohl beim Computer- als auch beim Glücksspiel ist Substanzkonsum unter den problematischen Spielern häufiger anzutreffen als unter unauffälligen Spielern. Bezüglich der Substanzart zeigt sich bei Glücks- und Computerspielern ein differenziertes Bild: während problematische Glücksspieler im Vergleich zu unauffälligen Glücksspielern vermehrt Tabak, Alkohol und Cannabis konsumieren, lässt sich bei problematischen Computerspielern lediglich ein erhöhter Cannabiskonsum feststellen. Dieses Ergebnis zeigt sich auch unter Kontrolle der Variablen Alter und Geschlecht. Abbildung 16 und Abbildung 17 stellen diese Zusammenhänge grafisch dar.

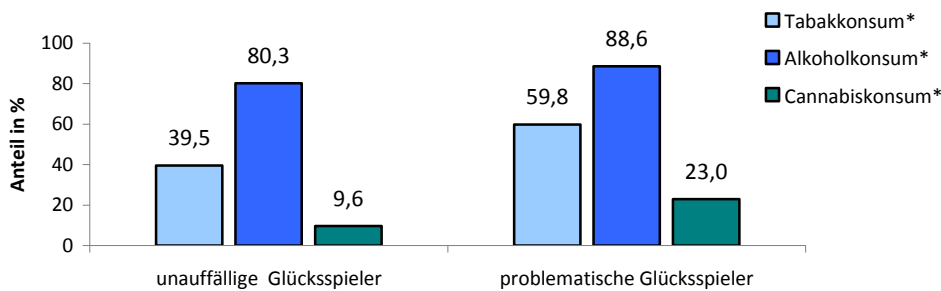


Abbildung 15: Anteil Befragter mit Substanzkonsum unter Glücksspielern; *=signifikant.

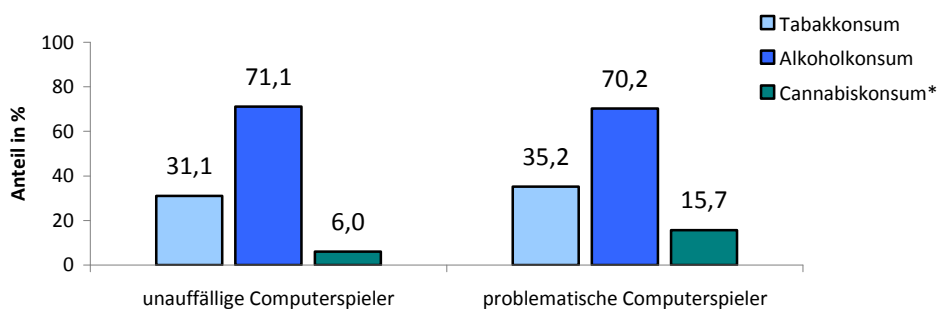


Abbildung 16: Anteil Befragter mit Substanzkonsum unter Computerspielern; *=signifikant.

3.7 Merkmale und Persönlichkeitsvariablen Jugendlicher und junger Erwachsener in Zusammenhang mit problematischem Computer- und Glücksspielkonsum

Es gibt eine Reihe von Merkmalen und Persönlichkeitsvariablen Jugendlicher, die mit problematischem Computer- und Glücksspiel in Verbindung gebracht werden. Auch in dieser Untersuchung wurden zahlreiche signifikante Korrelationen zwischen solchen potentiellen Einflussvariablen und problematischem Spielverhalten festgestellt. Die darüber hinaus durchgeführte multivariate Analyse bringt jedoch den Vorteil, eine Aussage darüber treffen zu können, welche Einflussvariablen letztlich bedeutsam bleiben, wenn alle weiteren Faktoren gleichzeitig in einem Modell berücksichtigt werden.

In der multivariaten Analyse erweisen sich sowohl für problematisches Computerspiel als auch für problematisches Glücksspiel die Einflussvariablen Geschlecht und Impulsivität als bedeutsam (Tabelle 8). Da für Geschlecht_{weiblich} der Wert 0 und Geschlecht_{männlich} der Wert 1 vergeben wurden, bedeutet ein OR von 20,84 bzw. 2,49, dass männliche Personen eher zur Gruppe problematischer Computer- bzw. Glücksspieler gehören als weibliche Personen. Gleiches gilt für Personen mit hohen Werten bezüglich Impulsivität im Vergleich zu Perso-

nen mit niedrigen Impulsivitätswerten. Die Auftretenswahrscheinlichkeiten für problematischen Computerspiel- und Glücksspielkonsum in Abhängigkeit von Impulsivitätswerten bzw. vom Geschlecht sind in Abbildung 17 bzw. Abbildung 18 dargestellt.

Spezifisch für das problematische Computerspiel wurden die Variablen Alter, Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen, soziale Angst, Aggressionsneigung und ADHS als Einflussfaktoren signifikant. Personen, die bezüglich ihres Computerspiels als problematisch (d. h. gefährdet oder abhängig) eingestuft werden können, sind tendenziell geringeren Alters, berichten eine geringere Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen, höhere soziale Angst und höhere Aggressionsneigung. Zudem erzielen sie höhere Werte bezüglich ADHS.

Für das problematische Glücksspiel (d. h. Risiko-, Problem- und potentiell pathologisches Spiel) sind Migrationshintergrund und Monitoring signifikante Einflussvariablen. Jugendliche und junge Erwachsene mit Migrationshintergrund sowie diejenigen Befragten deren Eltern wenige über ihre Freizeitaktivitäten wissen, weisen eher problematisches Glücksspielverhalten auf.

Tabelle 8: Logistische Regression: Allgemeine Schülermerkmale und Persönlichkeitsvariablen als Einflussfaktoren auf problematischen Computer- und Glücksspielkonsum

	Problematisches Computerspiel (KFN-CSAS) (N=1962)		Problematisches Glücksspiel (SOGS_RA) (N=822)	
	OR	p	OR	p
Alter	,86	,000		n.s.
Geschlecht	20,84	,000	2,49	,000
Migrationshintergrund		n.s.	2,75	,000
Monitoring		n.s.	,62	,037
Soziale Angst	1,70	,025		n.s.
ADHS	1,80	,011		n.s.
Impulsivität	1,90	,000	2,72	,000
Erlebnishunger		n.s.		n.s.
Depressionsneigung		n.s.		n.s.
Aggressionsneigung	1,73	,027		n.s.
Extraversion		n.s.		n.s.
Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen	,58	,042		n.s.
Selbstwert		n.s.		n.s.
allgemeine Lebenszufriedenheit		n.s.		n.s.

Hinweise: abhängige und unabhängige Variablen wurden dichotomisiert; Werte für $p \leq 0,05$ bedeuten ein signifikantes Ergebnis; n.s. = nicht signifikant; OR = Odds Ratio.

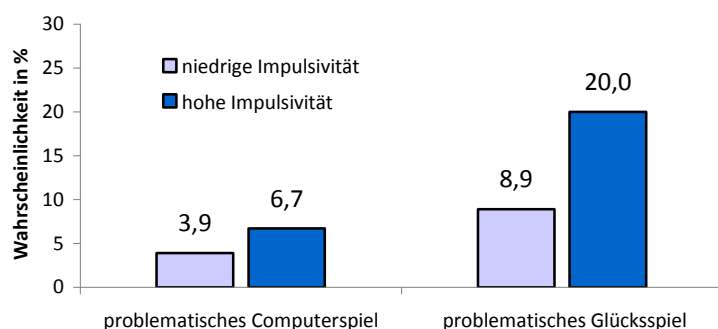


Abbildung 17: Risiko problematischen Spielverhaltens nach Impulsivität

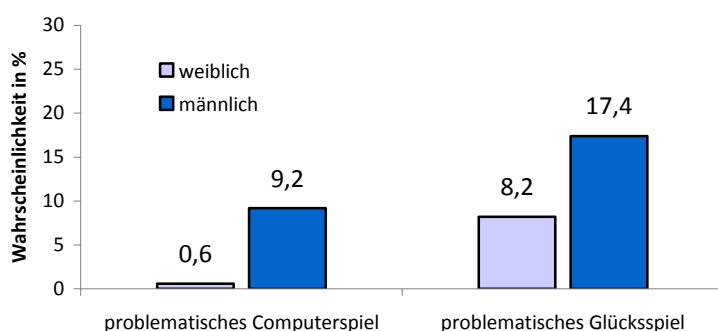


Abbildung 18: Risiko problematischen Spielverhaltens nach Geschlecht

4 Diskussion

Ziele dieses Schulsurveys waren die Gewinnung von Prävalenzdaten zum (problematischen) Computer- und Glücksspiel sowie die Identifikation potentieller Risiko- und Schutzfaktoren des problematischen Konsums unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Hierzu wurden Schüler/innen im Alter von 12-25 Jahren an weiterführenden Schulen und Berufsschulen in Schleswig-Holstein befragt. Durch die hohe Resonanz der zur Teilnahme eingeladenen Berufsschulen gelangten besonders viele ältere Schüler/innen in die Stichprobe (39,1% in der Altersgruppe der 18- bis 25-Jährigen).

In den folgenden Abschnitten werden ausgewählte Ergebnisse diskutiert. Zuvor sei jedoch auf Einschränkungen bei der Ergebnisinterpretation hingewiesen, die sich aufgrund von Studienmerkmalen ergeben. So können wegen des querschnittlichen Studiendesigns keine Schlussfolgerungen bezüglich der Kausalität der gefundenen Beziehungen getroffen werden. Die betrachtete Stichprobe kann nicht als repräsentativ angesehen werden, da die Ver-

teilung der Schulformen in der Stichprobe nicht die aktuelle Schullandschaft in Schleswig-Holstein widerspiegelt. Verallgemeinerungen auf die Gesamtheit der Schülern/innen Schleswig-Holsteins sind daher nur unter Vorbehalt möglich. Zudem basieren die Daten auf Selbstangaben der Schüler, deren Validität nicht weiter überprüft wurde. Antworttendenzen können somit nicht ausgeschlossen werden.

4.1 Glücksspiel

Die Ergebnisse der Prävalenzuntersuchung zeigen, dass das Glücksspiel unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Schleswig-Holstein kein seltenes Phänomen ist: 68,5%^e (n=1663) der Befragten haben in ihrem Leben schon einmal an Glücksspielen teilgenommen (Lebenszeitprävalenz). Vergleichszahlen liegen für die befragte Altersgruppe nicht vor. Die Hamburger Schulbus Sondererhebung zum Glücksspiel ermittelte für 14- bis 18-Jährige eine Lebenszeitprävalenz von 82,0%^{2:3}. Für die Gesamtbevölkerung (16- bis 65-Jährige) wird eine Lebenszeitprävalenz für Glücksspiel von 87,1% angegeben¹⁹. Dass die in dieser Untersuchung ermittelte Prozentzahl deutlich geringer ausfällt, liegt möglicherweise in den unterschiedlichen Altersspannweiten der Stichproben begründet. Zudem weichen die Operationalisierungen von Glücksspiel, d. h. zu welchen Glücksspielarten die Personen befragt wurden, zwischen den Studien voneinander ab, was ebenfalls unterschiedliche Prävalenzschätzungen zur Folge haben könnte.

Mehr als ein Drittel (34,6%; n=884) der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen gab an, in den letzten 12 Monaten um Geld gespielt oder gewettet zu haben (12-Monats-Prävalenz). Hierzu berichtet die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung für die Gesamtbevölkerung eine 12-Monats-Prävalenz von 53,8%¹⁹. Diejenigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die in den letzten 12 Monaten an Glücksspielen teilgenommen haben, sind eher männlichen Geschlechts, häufiger Berufsschüler, gehören häufiger der Altersgruppe von 18-25 Jahren an und haben häufiger Migrationshintergrund.

Die Prävalenz potentiell pathologischen Spiels beläuft sich in dieser Stichprobe auf 0,7% (n=19). Nach aktuellen Prävalenzstudien zum pathologischen Glücksspiel ist bei 0,35-0,4 % der bundesdeutschen Bevölkerung ein pathologisches Spielverhalten erkennbar¹. Geringe Abweichungen zwischen den Studien liegen sehr wahrscheinlich in Stichprobeneffekten oder der Verwendung von unterschiedlichen Messinstrumenten (z. B. Verwendung von Skalen für Jugendliche vs. Skalen für Erwachsene) begründet.

Das beliebteste Glücksspiel ist die private Wette: 15,4% der Glücksspieler wetten regelmäßig (d. h. mindestens mehrmals im Monat) gemeinsam mit Freunden um den Ausgang von Ereignissen und setzen dabei Geld ein. An zweiter Stelle der Beliebtheit steht Poker, welches von 9,0% regelmäßig gespielt wird, gefolgt von Rubbellosen, die 3,6% der Glücksspieler regelmäßig nutzen. Problematische Glücksspieler (Risiko-, Problem- und potentiell pathologische Spieler) bevorzugen an erster Stelle private Wetten um Geld, an zweiter Stelle stehen die Spielautomaten, die von 27,3% regelmäßig bespielt werden. Die Tatsache, dass problematische Spieler besonders gern und regelmäßig Spielautomaten nutzen, unterstreicht das hohe Gefährdungspotenzial, welches dem Automatenenspiel zugeschrieben wird²⁰.

Auch Minderjährige nehmen bereits an Glücksspielen teil: über die Hälfte (56,5%; n=939) der Befragten mit Glücksspielerfahrung ist 12-17 Jahre alt. Beispielsweise sind 64,5% (n=20) der regelmäßigen Rubbellosspieler minderjährig, obwohl Rubbellose offiziell nicht an Personen unter 18 Jahren verkauft werden dürfen. Auch beim derzeit in Deutschland verbotenen Online-Glücksspiel sind 44,4% (n=151) der Befragten, die schon einmal im Internet um Geld gespielt haben, noch minderjährig.

^e Werden private Wetten mit Freunden ausgeklammert, sinkt die Lebenszeitprävalenz um 6,9% auf 61,6%.

Einschränkend sei erwähnt, dass der Umstand des gemeinsamen Spielens mit Eltern bzw. erwachsenen Freunden in dieser Untersuchung nicht erfasst wurde. Durch Eltern und ältere Geschwister wird der Zugang zu Glücksspielen für Minderjährige erst möglich, zudem wirken diese für die Jugendlichen als Verhaltensmodelle. Möglicherweise ist das gemeinsame Spielen recht üblich, denn in einer Untersuchung von Gupta & Derevensky²¹ in Kanada berichteten 84,0% der glücksspielenden 14- bis 18-Jährigen, gemeinsam mit Familienmitgliedern zu spielen. Auch wurde in mehrere Studien ein positiver Zusammenhang zwischen dem Spielverhalten Jugendlicher und dem ihrer Eltern nachgewiesen²²⁻²⁴.

4.2 Computerspiel

Computerspiel gilt als ein für Jugendliche typisches Freizeitverhalten. Nicht überraschend ist daher der Befund, dass 80,7% (n=2047) der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen zumindest selten Computerspiele spielen. Sehr deutlich wird sowohl bei der Nutzungshäufigkeit als auch bei der Nutzungsdauer ein Unterschied zwischen den Geschlechtern: die männlichen Befragten spielen deutlich häufiger und länger am Computer. Im Gegensatz zum Glücksspiel, das Ältere vermehrt spielen, sind es beim Computerspiel die Jüngeren, die besonders häufig und lange spielen.

Nach vorliegenden Daten können 1,1% (n=29) der Befragten als abhängig eingestuft werden. Somit tritt abhängiges Computerspiel etwas häufiger auf als abhängiges Glücksspiel (0,7%, n=19). Aufgrund der breiteren Altersspanne der untersuchten Stichprobe ist dieses Ergebnis nur eingeschränkt mit dem vielzitierten Befund des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) vergleichbar, welcher bei 15-Jährigen für abhängiges Spiel eine Prävalenz von 1,7% berichtet³.

Spieldauer und abhängiges Spiel stehen in positivem Zusammenhang: Wird ausschließlich die Gruppe exzessiver Computerspieler/innen (ab 4 Stunden täglich) betrachtet, so sind dort 12,4% als gefährdet und 15,9% als abhängig einzustufen. Deutlich wird hier allerdings auch, dass Computerspiel von exzessiver Dauer nicht automatisch eine Abhängigkeitsproblematik bedeutet, denn der Großteil (71,7%) der exzessiven Spieler ist hinsichtlich einer Suchtproblematik nach eigenen Angaben unauffällig, d. h. er berichtet keinerlei Entzugserscheinungen, Toleranzentwicklung und ähnliche suchtspezifische Symptome.

4.3 Wissen über Gefahren und die Tendenz zu problematischem Computer- und Glücksspiel

Im Allgemeinen wissen die Jugendlichen sehr gut über Gefahren des Computer- und Glücksspiels Bescheid. Dennoch ist Potential vorhanden, dieses Wissen zu steigern. Gerade gefährdete Jugendliche, die bereits exzessiv Computer spielen oder regelmäßig an Glücksspielen teilnehmen, unterschätzen die Gefahren. Dies kann einerseits auf Unwissen, andererseits auf eine Verleugnung bestehender Risiken zurückgeführt werden, was im Rahmen dieser Untersuchung allerdings nicht zu prüfen ist.

Der Befund, dass exzessive Computerspieler die Prävalenz regelmäßigen Computerspiels eher überschätzen, macht den positiven Zusammenhang zwischen eigenem Konsum und der wahrgenommenen sozialen Norm, also der Überzeugung wie viel „die Anderen“ am Computer spielen, deutlich. Für den Bereich des Glücksspiels wurden Zusammenhänge zwischen sozialen Normen und eigenem Glücksspielkonsum bereits berichtet²⁵. Möglicherweise liegt hier auch ein Ansatzpunkt zur Prävention problematischen Computerspielkonsums, nämlich mittels Programmen, die Methoden zur Normenkorrektur beinhalten.

4.4 Beziehungen zwischen Computer-, Glücksspiel und Substanzkonsum

Zwischen Computer- und Glücksspiel konnte in dieser Untersuchung ein positiver Zusammenhang festgestellt werden: Jugendliche, die regelmäßig Computerspiele spielen, spielen auch häufiger regelmäßig Glücksspiele. Betrachtet man den problematischen Konsum, wird dieser Zusammenhang ebenfalls deutlich: Jugendliche, die problematisches Computerspielverhalten aufweisen, zeigen auch häufiger problematisches Glücksspiel. Dieser interessante Befund bestätigt und erweitert bisherige Erkenntnisse. So berichten Gupta & Derevensky²⁶ von einem positiven Zusammenhang der Computerspiel- und Glücksspielfrequenz bei Jugendlichen. Delfabbro, King, Lambos & Puglies²⁷ zeigen einen Zusammenhang zwischen Computerspielfrequenz und pathologischem Glücksspiel. Ein Zusammenhang zwischen problematischem Computerspiel und problematischem Glücksspiel, wie in dieser Untersuchung festgestellt, wurde bisher nicht berichtet.

Offen ist hingegen noch die Frage, welche Mechanismen diesen Zusammenhängen zugrunde liegen. Eine mögliche Erklärung wäre, dass das Computerspiel den Zugang zu entsprechenden Medien erleichtert²⁸: So können im Internet auch minderjährige Jugendliche auf sog. „free play“-Seiten Casinospiele ohne Geldeinsatz spielen, in sozialen Netzwerken werden Spiele um virtuelles Geld angeboten und nicht zuletzt gibt es sog. „in game gambling“, d. h. innerhalb von Computerspielen werden Glücksspielszenen dargeboten. Da in vorliegender Untersuchung pathologisches Computerspiel eher bei jüngeren Befragten gefunden wurde und pathologisches Glücksspiel eher bei den älteren Befragten, kann auch spekuliert werden, dass die pathologischen Computerspieler „von heute“ möglicherweise die pathologischen Glücksspieler „von morgen“ sind. Diese Vermutung ist aufgrund des querschnittlichen Studiendesigns allerdings rein spekulativ und bedarf einer längsschnittlichen Untersuchung.

Zwischen Computerspiel bzw. zwischen Glücksspiel und dem Konsum von Alkohol, Cannabis und Tabak zeigten sich deutliche Koinzidenzen. Problematische Computerspieler wiesen in dieser Untersuchung einen erhöhten Cannabiskonsum, problematische Glücksspieler einen erhöhten Tabak-, Alkohol- und Cannabiskonsum auf. Koinzidenzen für Glücksspiel und Substanzkonsum wurden bereits häufiger berichtet²⁹⁻³¹. Zum Computerspiel liegen bisher kaum Erkenntnisse vor. Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo, & Potenza³² berichten hierzu lediglich einen positiven Zusammenhang zwischen regelmäßigem Zigarettenkonsum und problematischem Computerspiel.

4.5 Merkmale und Persönlichkeitsvariablen Jugendlicher und junger Erwachsener in Zusammenhang mit problematischer Nutzung von Computerspielen und Glücksspiel

Für die Entwicklung wirksamer Präventionsprogramme ist es notwendig, bedeutsame Risiko- und Schutzfaktoren bezüglich problematischen Computer- und Glücksspiels zu identifizieren, um gezielt Maßnahmen ableiten zu können. Aufgrund der Koinzidenz und der Gemeinsamkeiten, die beide Problemverhaltensweisen miteinander teilen, liegt die Vermutung nahe, dass auch gemeinsame Bedingungsfaktoren existieren.

Die Stärke dieser Surveyuntersuchung liegt vor allem in der Breite der erhobenen potentiellen schülerseitigen Einflussvariablen. So war es möglich, multivariate Analysen durchzuführen und Faktoren zu identifizieren, deren Einflüsse auch unter Berücksichtigung anderer Kovariater konstant bedeutsam bleiben.

Einschränkend sei angemerkt, dass in dieser Untersuchung als potentielle Einflussfaktoren lediglich Merkmale seitens der Schüler/innen berücksichtigt wurden. Soziale Faktoren (z. B. das Spielverhalten von Familienangehörigen) und Umweltfaktoren (Verfügbarkeit, Anzahl der Spielstätten, Werbung für Glücksspiele u. ä.) werden ebenfalls als bedeutsam angesehen³³ und sollten in künftigen Studien berücksichtigt werden. Zudem sind die erhobenen

Persönlichkeitseigenschaften und Symptomatiken nicht als klinische Diagnosen, sondern lediglich als grobes Screening zu verstehen, da für die gesicherte Diagnostik, z. B. der sozialen Angst oder einer ADHS-Problematik, umfangreichere Messbatterien erforderlich sind.

Gemeinsame Risikofaktoren

Im Ergebnis wurden Geschlecht und Impulsivität als Risikofaktoren, die die Entwicklung sowohl problematischen Computer- als auch problematischen Glücksspiels begünstigen, identifiziert. Jugendliche, die Glücks- und Computerspiele in problematischer Art und Weise nutzen, sind vorwiegend männlich und weisen hohe Werte bezüglich des Persönlichkeitsfaktors Impulsivität auf. Die Bedeutsamkeit von Geschlecht und Impulsivität für problematisches Spielverhalten ist, sowohl für das Computerspiel als auch für das Glücksspiel, hinreichend belegt³³⁻³⁵.

Risikofaktoren Computerspiel

Gefährdet durch Computerspielabhängigkeit sind eher Jugendliche jüngerer Altersstufen. Die meisten exzessiven und problematischen Computerspieler befinden sich in der Altersgruppe der 15- bis 17-Jährigen. Jugendliche, die bezüglich ihres Computerspiels als gefährdet oder abhängig eingestuft werden können, berichten zudem eine geringere Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen, höhere soziale Angst und höhere Aggressionsneigung. Auch erzielten sie höhere Werte bezüglich der ADHS-Symptomatik. Die genannten Risikofaktoren finden sich vereinzelt auch in anderen Untersuchungen wieder. So berichten Gentile et al.³⁵ von sozialer Kompetenz und Impulsivität als Risikofaktoren für abhängiges Spiel, modellieren soziale Angst aber als Folge dessen. Jeong & Kim³⁶ bestätigen soziale Selbstwirksamkeit, Rehbein et al.³ die Impulsivität als signifikanten Risikofaktor. Allerdings wurden in den genannten Quellen nur ausgewählte potentielle Risikofaktoren berücksichtigt und nicht wie in vorliegender Untersuchung umfassend geprüft.

Risikofaktoren Glücksspiel

Von den untersuchten Jugendlichen sind diejenigen, deren Eltern eher wenig über die Freizeitgestaltung und Spielpräferenzen ihrer Kinder wissen (geringes Monitoring), durch problematisches Glücksspiel eher gefährdet als Jugendliche, deren Eltern mehr am Leben ihrer Kinder teilhaben (hohes Monitoring). Übereinstimmend mit diesem Ergebnis berichten auch Vachon et al.²² sowie Magoon und Ingersoll³⁷ von einem negativen Zusammenhang zwischen Monitoring und jugendlichem Glücksspiel. Widmen Eltern den Aktivitäten ihrer Kinder wenig Aufmerksamkeit, so geben sie den Jugendlichen die Möglichkeit, Glücksspiele unentdeckt auszuprobieren und auch häufiger zu spielen, ohne dabei entdeckt und möglicherweise sanktioniert zu werden²².

Auch Jugendliche mit Migrationshintergrund sind offensichtlich stärker durch Glücksspiel bedroht als Jugendliche, deren Eltern in Deutschland geboren wurden. Dass der kulturelle Hintergrund für problematisches Glücksspiel eine Rolle spielt, wurde bereits mehrfach für unterschiedliche Länder und Kulturen berichtet³⁸⁻⁴¹. Doch sind die Ursachen hinter diesem Phänomen bisher ungeklärt. Möglicherweise liegen diese nicht in den Gepflogenheiten einer Kultur selbst begründet, sondern in diversen Schwierigkeiten, denen kulturelle Minderheiten ausgesetzt sind, wie z. B. Rassismus, Akkulturationsprobleme, niedriger sozialer Status oder geringe Bildungschancen^{38;39}.

5 Fazit und Ausblick

Mit der vorliegenden Untersuchung ist es gelungen, erste Prävalenzdaten zum problematischen Glücks- und Computerspiel Jugendlicher in Schleswig-Holstein zu gewinnen. Insgesamt 1,1% der befragten Jugendlichen können als computerspielabhängig, 3,3% diesbezüglich als gefährdet eingestuft werden. Daneben stehen 0,7% potentiell glücksspielabhängige Jugendliche sowie 4,1% Risiko- und Problemspieler.

Zwischen Glücks- und Computerspiel wurden sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede hinsichtlich bedeutsamer Einflussfaktoren festgestellt. Die Tatsache, dass für problematisches Computer- und Glücksspiel gemeinsame Einflussfaktoren gefunden wurden und insbesondere die berichtete Koinzidenz beider Verhaltensweisen unterstützen die These, dass es durchaus zweckmäßig ist, beide Themen nicht unabhängig voneinander zu betrachten und speziell in Präventionsprogrammen gemeinsam anzusprechen. Allein aufgrund der Verfügbarkeit über dasselbe Medium bietet sich eine gemeinsame Betrachtung an. Besonders das Internet und dessen Bezahlssysteme ermöglichen es Minderjährigen Glücksspiele zu nutzen, zu denen sie nach Jugendschutzgesetz keinen Zugang haben¹.

In dieser Studie konnten zahlreiche potentielle Einflussfaktoren auf jugendliches ProblemSpiel geprüft werden. Allerdings können, da es sich bei vorliegender Untersuchung um einen Querschnitt handelt, anhand hier gefundener Zusammenhänge keine Schlüsse hinsichtlich deren Kausalität gezogen werden. Um kausale Wirkmechanismen potentieller Einflussfaktoren auf Problemspiel prüfen zu können, ist eine längsschnittliche Untersuchung notwendig.

Ein möglicherweise bedeutsamer Aspekt, welcher in vorliegender Untersuchung nicht betrachtet wurde, ist das elterliche Spielverhalten, eine Frage, die zu stellen, sicherlich eine gewisse Brisanz mit sich bringt. Angesichts von Befunden, die auf signifikanten Elterneinfluss (eigenes Spielverhalten und Umgang mit Spielverhalten des Kindes) hindeuten³⁷, sollte dieser Frage nachgegangen werden. Möglicherweise eröffnen sich hier zusätzliche Möglichkeiten für präventive Maßnahmen auf Elternebene.

Kiel, Juni 2011

Institut für Therapie- und Gesundheitsforschung
IFT-Nord gGmbH
Harmsstraße 2 - 24114 Kiel
Telefon: 0431 / 570 29 20
Telefax: 0431 / 570 29 29
E-Mail: hanewinkel@ift-nord.de

www.ift-nord.de

Abbildungsverzeichnis

ABBILDUNG 1:	STICHPROBENGEWINNUNG	6
ABBILDUNG 2:	ANTEIL BEFRAGTER NACH SCHULFORM	9
ABBILDUNG 3:	ANTEIL BEFRAGTER NACH ALTER	9
ABBILDUNG 4:	ANTEIL DER BEFRAGTEN, DIE IM HAUSHALT BZW. IM EIGENEN ZIMMER ÜBER EIN BESTIMMTES MEDIENGERÄT VERFÜGEN	10
ABBILDUNG 5:	GLÜCKSSPIEL LEBENSZEITPRÄVALENZ UND 12-MONATS-PRÄVALENZ	11
ABBILDUNG 6:	SPIELERTYPEN (SOGS_RA) NACH ALTER	12
ABBILDUNG 7:	SPIELHÄUFIGKEIT	14
ABBILDUNG 8:	DURCHSCHNITTLICHE SPIELDAUER WOCHENTAGS	14
ABBILDUNG 9:	PRÄVALENZ GEFÄHRDETEN UND ABHÄNGIGEN COMPUTERSPIELS	16
ABBILDUNG 10:	ANTWORTEN DER BEFRAGTEN AUF DIE AUSSAGE "VOM COMPUTERSPIELEN KANN MAN NICHT SÜCHTIG WERDEN, WEIL MAN DABEI KEINEN STOFF ZU SICH NIMMT."	17
ABBILDUNG 11:	ANTWORTEN DER BEFRAGTEN AUF DIE AUSSAGE "WAS SCHÄTZT DU: WIE VIELE DER JUGENDLICHEN IM ALTER VON 12-19 JAHREN SPIELEN TÄGLICH ODER ZUMINDEST MEHRMALS PRO WOCHE COMPUTERSPIELE?"	18
ABBILDUNG 12:	ANTWORTEN DER BEFRAGTEN AUF DIE FRAGE "VON GLÜCKSSPIELEN KANN MAN GENAUSO ABHÄNGIG WERDEN WIE VON ALKOHOL ODER ANDEREN DROGEN."	18
ABBILDUNG 13:	ANTEIL BEFRAGTER MIT REGELMÄßIGER GLÜCKSSPIELTEILNAHME	19
ABBILDUNG 14:	ANTEIL BEFRAGTER MIT PROBLEMATISCHEM GLÜCKSSPIEL	19
ABBILDUNG 15:	ANTEIL BEFRAGTER MIT SUBSTANZKONSUM UNTER GLÜCKSSPIELERN.	20
ABBILDUNG 16:	ANTEIL BEFRAGTER MIT SUBSTANZKONSUM UNTER COMPUTERSPIELERN.	20
ABBILDUNG 17:	RISIKO PROBLEMATISCHEN SPIELVERHALTENS NACH IMPULSIVITÄT	22
ABBILDUNG 18:	RISIKO PROBLEMATISCHEN SPIELVERHALTENS NACH GESCHLECHT	22

Tabellenverzeichnis

TABELLE 1: STICHPROBENBESCHREIBUNG.....	9
TABELLE 2: GLÜCKSSPIELTEILNAHME (12-MONATS-PRÄVALENZ).....	11
TABELLE 3: SPIELERTYPEN NACH SOGS_RA.....	12
TABELLE 4: BELIEBTHEIT VERSCHIEDENER GLÜCKSSPIELE	13
TABELLE 5: COMPUTERSPIELPRÄVALENZ.....	14
TABELLE 6: PRÄVALENZ EXZESSIVEN COMPUTERSPIELS	15
TABELLE 7: RANGFOLGE BELIEBTER SPIELGENRES	16
TABELLE 8: LOGISTISCHE REGRESSION: ALLGEMEINE SCHÜLERMERKMALE UND PERSÖNLICHKEITS- VARIABLEN ALS EINFLUSSFAKTOREN AUF PROBLEMATISCHEN COMPUTER- UND GLÜCKSSPIELKONSUM.....	21

Anhang

Skalenübersicht

Skala	Items	Reliabilität
Family Affluence Scale ⁶ (4 Items)	Besitzt deine Familie ein Auto? Hast du ein eigenes Zimmer? <i>Wie oft bist du während der letzten 12 Monate mit deiner Familie in den Urlaub gefahren?</i> Wie viele Computer (auch Notebooks oder Laptops) besitzt deine Familie?	$\alpha=.40$
KFN-CSAS-II ³ (10 Items)	Meine Gedanken kreisen ständig ums Computerspielen, auch wenn ich gar nicht spiele. Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer Computer: Das ist fast zu einer Gewohnheit für mich geworden. Ich bin so häufig und intensiv mit Computerspielen beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule bekomme. Mir wichtige Menschen beschweren sich, dass ich zu viel Zeit mit Computerspielen verbringe. Wenn ich längere Zeit nicht Computer spiele, werde ich unruhig und nervös. Ich habe das Gefühl, meine Computerspielzeit nicht kontrollieren zu können. Wenn ich nicht Computer spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden. Ich verbringe oft mehr Zeit mit Computerspielen, als ich mir vorgenommen habe. Ich habe das Gefühl, dass Computerspiele für mich immer wichtiger werden. Ich muss immer länger Computer spielen, um zufrieden zu sein.	$\alpha=.90$
GABS - Gambling Attitudes and Beliefs-Scale ⁷ (7 Items; eigene, auf das Computerspiel abgewandelte Formulierung)	Manchmal vergesse ich die Zeit, wenn ich Computer spiele. Ich mag es nicht, mit dem Computerspielen aufzuhören, wenn ich eine Zeitlang nicht gewonnen habe. Wenn ich verliere, versuche ich nach außen möglichst ruhig und gelassen zu bleiben. Computerspiele ziehen mich magisch an. Um beim Computerspielen erfolgreich zu sein, braucht man Geschick. Wenn ich mich richtig schlecht fühle, bessert sich meine Laune, sobald ich wieder am Computer spiele. Um zu gewinnen, muss man sich gut mit Computerspielen auskennen.	$\alpha=.76$
SOGS_RA: South Oaks Gambling Screen für Jugendliche ⁹ (12 Items; eigene Übersetzung)	Hast du versucht, an einem der nächsten Tage durch erneutes Spielen das Geld zurückzugewinnen, das du verloren hast? Hast du vor anderen behauptet, dass du beim Spielen Geld gewonnen hast, obwohl du in Wirklichkeit verloren hast? Hat dein Spielen um Geld zu Problemen geführt (z. B. Schwierigkeit in	$\alpha=.77$

^f Kursiv gedruckte Items wurden aufgrund kritischer Itemkennwerte für nachfolgende Analysen aus der jeweiligen Skala entfernt. Angaben zur Reliabilität beziehen sich auf um diese Items bereinigte Skalen.

	<p>der Schule, Streit mit deiner Familie oder mit Freunden)?</p> <p>Hast du mehr um Geld gespielt, als du beabsichtigt hattest?</p> <p>Haben andere Menschen dein Wettverhalten kritisiert oder dir gesagt, du hättest ein Spielproblem, unabhängig davon, ob du damit einverstanden warst oder nicht?</p> <p>Hast du dich schlecht gefühlt in Bezug auf das Ausmaß, in dem du um Geld spielst oder auf das, was passiert, wenn du spielst?</p> <p>Hattest du den Wunsch, mit dem Spielen um Geld aufzuhören, fühltest dich aber gleichzeitig unfähig dazu?</p> <p>Hast du Spielbelege, Lotteriescheine, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für das Wetten oder Spielen vor deinen Eltern oder Freunden versteckt?</p> <p>Hattest du mit deiner Familie oder mit Freunden Streitigkeiten, in denen es um Geld ging und die sich um dein Spiel- oder Wettverhalten drehen?</p> <p>Hast du dir Geld von jemandem geliehen, um zu spielen und dieses nicht zurückgezahlt?</p> <p>Hast du während des Schulunterrichts gefehlt, um zu spielen?</p> <p>Hast du dir Geld geborgt oder etwas gestohlen, um zu spielen oder Spielschulden zu begleichen?</p>	
ISS – Internetsuchtskala ⁸ (2 Items)	<p>Beim Internet-Surfen ertappe ich mich häufig dabei, dass ich sage: Nur noch ein paar Minuten, und dann kann ich doch nicht aufhören.</p> <p>Wenn ich längere Zeit nicht im Internet bin, werde ich unruhig und nervös.</p>	$\alpha=.55$
Monitoring (4 Items; eigene Formulierung in Anlehnung an Stattin & Kerr ¹⁰)	<p>Wie viel wissen eigentlich deine Eltern darüber...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ was du im Internet machst? ▪ was du dir im Fernsehen ansiehst? ▪ welche Computerspiele du spielst? ▪ wie du allgemein deine Freizeit verbringst? 	$\alpha=.83$
Medienkompetenz (24 Items; eigene Skaleneu-konstruktion)	<p>Wie beurteilst du die folgenden Aussagen?</p> <p><i>Bei gekanntem Einsatz von Suchmaschinen sind alle Inhalte im Internet auffindbar.</i></p> <p><i>Die Verbindungsdaten von Telefon, Handy, E-Mail und Internet werden für sechs Monate gespeichert.</i></p> <p>Ein Problem im Web 2.0 ist, dass persönliche Daten oft unüberlegt an- und weitergegeben werden.</p> <p>Meldungen und Informationen aus dem Internet sind verlässlich.</p> <p>Aufgrund der schnellen Verbreitung ist die vollständige Löschung von Daten im Internet nahezu unmöglich.</p> <p>Bilder, Musik und Texte im Internet dürfen in den eigenen Websites verwendet werden.</p> <p>Ob eine Meldung im Internet richtig oder falsch ist, kann man sicher erkennen.</p> <p><i>Eine verschlüsselte Verbindung zu einer Webseite erkennt man daran, dass die URL im Browserfenster von http:// zu https:// wechselt.</i></p> <p><i>In Computerspielen darf keine Werbung gezeigt werden.</i></p> <p><i>Beim Computerspielen werden im Gehirn Stoffe ausgeschüttet, die beim Spieler Glücksgefühle auslösen.</i></p> <p><i>Wer gewalthaltige Computerspiele spielt, um seine Aggressionen abzubauen, ist im wirklichen Leben weniger aggressiv.</i></p> <p><i>Jugendliche, die übermäßig viel gewalthaltige Computerspiele spielen, haben eher schlechtere Noten in der Schule.</i></p>	$\alpha=.71$

	<p><i>Vom Computerspielen kann man nicht süchtig werden, weil man dabei keinen Stoff zu sich nimmt.</i></p> <p><i>Von Glücksspielen (Casino, Lotto, Spielautomaten) kann man genauso abhängig werden wie von Alkohol oder anderen Drogen.</i></p> <p>Beim Würfelspiel mit zwei Würfeln ist es genauso leicht zwei Einser (Einserpasch) zu würfeln wie zwei Sechser (Sechserpasch).</p> <p>Je länger man am Spielautomaten (Slot Machine) spielt, umso größer sind die Gewinnchancen, weil man die Möglichkeit hatte zu üben.</p> <p><i>Wenn man einen Lottoschein kaufen möchte, dann tut man das am besten, wenn der Jackpot lange nicht geknackt wurde.</i></p> <p>Man gewinnt beim Lotto (6 aus 49) eher, wenn man sich seine Zahlen selbst aussucht anstatt reine Zufallszahlen zu tippen.</p> <p>Netzwerke wie schülerVZ, MySpace oder Facebook ermöglichen es, ein Profil von sich zu erstellen, mit alten und neuen Freunden in Kontakt zu treten oder sich und seine Hobbys zu präsentieren. Für dich als Nutzer ist das alles kostenlos. Doch wodurch werden die sozialen Netzwerke finanziert?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rundfunkgebühren ▪ Spenden ▪ Werbung ▪ Aktien ▪ Das weiß ich nicht. <p>Welche der beiden folgenden Zahlenreihen hat eine höhere Chance beim Lotto (6 aus 49) zu gewinnen?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 8, 19, 21, 32, 33, 47 ▪ 2, 4, 6, 8, 10, 12 ▪ Beide Zahlenreihen sind gleich gut. ▪ Das weiß ich nicht. <p><i>Bei welchem der folgenden Glücksspiele ist die Gefahr am größten, dass man davon abhängig oder süchtig wird?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Lotto 6 aus 49</i> ▪ <i>Geldspielautomaten in Spielhallen, Kneipen usw.</i> ▪ <i>Casinospiele (z. B. Roulette oder Black Jack)</i> ▪ <i>Sportwetten</i> ▪ <i>Das weiß ich nicht.</i> <p><i>Was schätzt du: Wieviel Zeit verbringen Jugendliche im Alter von 12 - 19 Jahren täglich im Internet?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Eine Stunde</i> ▪ <i>Zwei Stunden</i> ▪ <i>Drei Stunden</i> ▪ <i>Mehr als drei Stunden</i> <p><i>Was schätzt du: Wieviel Geld nimmt die Computerspiel-Industrie durch den Verkauf von Computerspielen in einem Jahr ein?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>2 000 000 Euro</i> ▪ <i>22 000 000 Euro</i> ▪ <i>2 000 000 000 Euro</i> ▪ <i>200 000 Euro</i> <p><i>Was schätzt du: Wieviele der Jugendlichen im Alter von 12 -19 Jahren spielen täglich oder zumindest mehrmals pro Woche Computerspiele?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Weniger als die Hälfte</i> ▪ <i>Ungefähr die Hälfte</i> ▪ <i>Mehr als die Hälfte</i> ▪ <i>Fast alle</i> 	
<p>Depressionsneigung¹¹ (4 Items)</p>	<p>Wenn du an die letzten 12 Monate denkst, wie oft ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ warst du unglücklich, traurig oder niedergeschlagen? ▪ warst du hoffnungslos? ▪ warst du nervös oder angespannt? 	<p>α=.76</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ hast du dir viele Sorgen gemacht? 	
IVE - Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie ¹² (4 Items)	<p>Es macht mir viel Spaß, etwas Gefährliches zu machen. Fallschirmspringen würde mir Spaß machen.</p> <p>Ein Beruf, bei dem man reisen kann und Abenteuer erlebt, wäre mir lieber als ein sicherer und ungefährlicher Beruf.</p> <p>Ich würde es genießen, auf Skiern sehr schnell einen steilen Berg hinunter zu fahren.</p>	$\alpha=.72$
ZKPQ - Zuckerman-Kuhlman Personality Questionnaire ¹³ (4 Items aus Subskala Introversion/ Geselligkeit)	<p>Ich fühle mich eher unwohl auf großen Partys.</p> <p>Ich verbringe soviel Zeit wie möglich mit meinen Freunden.</p> <p>Ich mag es lieber, etwas allein zu machen als mit anderen zusammen.</p> <p>Ich habe mehr Freunde als die meisten anderen Leute.</p>	$\alpha=.61$
WIRKALL_R - Skala zur allgemeinen Selbstwirksamkeitserwartung ¹⁴ (4 Items)	<p>Die Lösung schwieriger Probleme gelingt mir immer, wenn ich mich darum bemühe.</p> <p>Schwierigkeiten sehe ich gelassen entgegen, weil ich meinen Fähigkeiten immer vertrauen kann.</p> <p>Was auch immer passiert, ich werde schon klarkommen.</p> <p>Wenn ein Problem auf mich zukommt, habe ich meist mehrere Ideen, wie ich es lösen kann.</p>	$\alpha=.73$
WIRKSOZ - Skala zur Selbstwirksamkeitserwartung in sozialen Situationen ¹⁴ (4 Items)	<p>Ich traue mich zu sagen, was ich denke, auch wenn die anderen nicht meiner Meinung sind.</p> <p>Wenn mich jemand ärgert, kann ich mich wehren, ohne Gewalt anzuwenden.</p> <p>Wenn ich etwas Falsches getan habe, schaffe ich es, mich zu entschuldigen.</p> <p>Wenn ich mich ganz traurig und mies fühle, schaffe ich es, mit den anderen darüber zu sprechen.</p>	$\alpha=.56$
UCLA-Loneliness-Scale ¹⁶ (2 Items)	<p>Ich fühle mich allein.</p> <p>Es gibt Menschen, die mich wirklich verstehen.</p>	$\alpha=.47$
Subskala Impulsivität aus IVE - Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie ¹² (4 Items)	<p>Ich tue und sage oft etwas, ohne darüber nachgedacht zu haben.</p> <p>Wenn ich etwas sehe, das mir gefällt, möchte ich es am liebsten sofort haben.</p> <p>Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich etwas tue ohne zu überlegen.</p> <p>Ich bin meistens ungeduldig, wenn ich auf etwas warten muss.</p>	$\alpha=.67$
SASC-R-D - Social Anxiety Scale for Children Revised ¹⁷ (4 Items)	<p>Ich bin aufgeregt, wenn ich mit anderen Jugendlichen rede, die ich nicht gut kenne.</p> <p>Es fällt mir schwer, andere zu fragen, ob sie etwas mit mir unternehmen.</p> <p>In einer Gruppe bin ich eher ruhig und zurückhaltend.</p> <p>Ich bin eher schüchtern, selbst bei Leuten, die ich sehr gut kenne.</p>	$\alpha=.71$
Skala ADHS aus SBB-HKS ¹⁸ (4 Items)	<p>Ich lasse mich durch meine Umgebung leicht ablenken.</p> <p>Ich habe bei Aufgaben oder Spielen oft Schwierigkeiten, die Aufmerksamkeit längere Zeit aufrecht zu erhalten („dabei zu bleiben“).</p> <p>Ich zappele häufig mit Händen oder Füßen oder rutsche auf dem Stuhl herum, z. B. beim Essen oder den Hausaufgaben.</p> <p>Ich habe häufig ein starkes Gefühl der inneren Unruhe.</p>	$\alpha=.61$
Skala Aggressivität aus SBB-SSV ¹⁸ (4 Items)	<p>Ich werde schnell wütend.</p> <p>Ich widersetze mich häufig den Anweisungen oder Regeln von Erwachsenen.</p>	$\alpha=.83$

	<p>Ich bin leicht reizbar oder lasse mich von anderen Personen leicht ärgern.</p> <p>Ich bin häufig zornig und ärgere mich schnell.</p>	
<p>Rosenberg-Self-Esteem-Scale¹⁵</p> <p>(1 Item)</p>	<p>Im Großen und Ganzen bin ich mit mir selbst zufrieden</p>	/
<p>SATIS¹⁴</p> <p>(1 Item)</p>	<p>Wie zufrieden bist du derzeit mit deinem Leben insgesamt?</p>	/

Quellenangaben

- (1) Dyckmans M. *Drogen- und Suchtbericht 2011*. Berlin: Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung - Bundesministerium für Gesundheit, 2011.
- (2) Baumgärtner T. *Jugendliche – Glücks- und Computerspiele – Rauschmittelgebrauch. Zusammenfassende Kurzbeschreibung ausgewählter Ergebnisse der SCHULBUS Sondererhebung 2009*. 2010. Hamburg, Büro für Suchtprävention.
- (3) Rehbein F, Kleimann M, Mößle T. *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*. 108. 2011. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN).
- (4) Griffiths MD. Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines. *J Adolesc* 1991;14:53-73.
- (5) Wood RTA, Gupta R, Derevensky J, Griffiths M. Video Game Playing and Gambling in Adolescents: Common Risk Factors. *J Child Adolesc Subst Abuse* 2004;14:77-101.
- (6) Currie CE, Elton RA, Todd J, Platt S. Indicators of socioeconomic status for adolescents: the WHO Health Behaviour in School-aged Children Survey. *Health Educ Res* 1997;12:385-397.
- (7) Breen RB, Zuckerman M. Chasing in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Pers Individ Differ* 1999;27:1097-1111.
- (8) Hahn A, Jerusalem M. Internetsucht: Reliabilität und Validität in der Onlineforschung. In: Theobald A, Dreyer M, Starsetzki T, eds. *Online-Marktforschung: Beiträge aus Wissenschaft und Praxis*. Wiesbaden: 2001;211-234.
- (9) Winters KC, Stinchfield R, Fulkerson J. Toward the Development of an Adolescent Gambling Problem Severity Scale. *J Gambli Stud* 1993;9:63-84.
- (10) Stattin H, Kerr M. Parental monitoring: a reinterpretation. *Child Dev* 2000;71:1072-1085.
- (11) Kandel DB, Davies M. Epidemiology of depressive mood in adolescents: an empirical study. *Arch Gen Psychiatry* 1982;39:1205-1212.
- (12) Stadler C, Janke W, Schmeck K. *Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie bei 9- bis 14-jährigen Kindern (IVE)*. Göttingen: Hogrefe, 2004.
- (13) Ostendorf F, Angleitner A. *ZKPQ-III-R - Zuckerman-Kuhlman Personality Questionnaire - deutsche Fassung (ZKPQIII)*. Bielefeld: Universität, 1993.
- (14) Schwarzer R, Jerusalem M. *Skalen zur Erfassung von Lehrer- und Schülermerkmalen. Dokumentation der psychometrischen Verfahren im Rahmen der Wissenschaftlichen Begleitung des Modellversuchs Selbstwirksame Schulen*. Berlin: Freie Universität Berlin, 1999.
- (15) Collani von G, Herzberg PY. Eine revidierte Fassung der deutschsprachigen Skala zum Selbstwertgefühl von Rosenberg. *Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie* 2003;24:3-7.

- (16) Döring N, Bortz J. Psychometrische Einsamkeitsforschung. Deutsche Neukonstruktion der UCLA Loneliness Scale. *Diagnostica* 1993;39:224-239.
- (17) Melfsen SS. *Sozial ängstliche Kinder: Untersuchungen zum mimischen Ausdrucksverhalten und zur Emotionserkennung*. Marburg: Tectum Verlag, 1999.
- (18) Döpfner M, Lehmkuhl G. *Diagnostik-System für Psychische Störungen im Kindes- und Jugendalter nach ICD-10 und DSM-IV (DISYPS-KJ)*. 2 ed. Bern: Huber, 2000.
- (19) Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. *Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009*. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, 2010.
- (20) Kalke J, Haasen C, Meyer G, Hayer T. Glücksspielsucht-Forschung in Deutschland - Stand und Perspektiven. *Konturen* 2011;20-24.
- (21) Gupta R, Derevensky J. Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *J Gambli Stud* 1997;13:179-192.
- (22) Vachon J, Vitaro F, Wanner B, Tremblay RE. Adolescent gambling: relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychol Addict Behav* 2004;18:398-401.
- (23) Vitaro F, Wanner B. Predicting early gambling in children. *Psychol Addict Behav* 2011;25:118-126.
- (24) Wickwire EM, Whelan JP, Meyers AW, Murray DM. Environmental correlates of gambling behavior in urban adolescents. *J Abnorm Child Psychol* 2007;35:179-190.
- (25) Larimer ME, Neighbors C. Normative misperception and the impact of descriptive and injunctive norms on college student gambling. *Psychol Addict Behav* 2003;17:235-243.
- (26) Gupta R, Derevensky JL. The Relationship Between Gambling and Video-Game Playing Behavior in Children and Adolescents. *J Gambli Stud* 1996;12:375-394.
- (27) Delfabbro P, King D, Lambos C, Puglies S. Is video-game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents? *J Gambli Stud* 2009;25:391-405.
- (28) King D, Delfabbro P, Griffiths M. The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *J Gambli Stud* 2010;26:175-187.
- (29) Martins SS, Ghandour LA, Lee GP, Storr CL. Sociodemographic and substance use correlates of gambling behavior in the Canadian general population. *J Addict Dis* 2010;29:338-351.
- (30) Barnes GM, Welte JW, Hoffman JH, Tidwell MC. Gambling, alcohol, and other substance use among youth in the United States. *J Stud Alcohol Drugs* 2009;70:134-142.
- (31) McGrath DS, Barrett SP. The comorbidity of tobacco smoking and gambling: a review of the literature. *Drug Alcohol Rev* 2009;28:676-681.
- (32) Desai RA, Krishnan-Sarin S, Cavallo D, Potenza MN. Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics* 2010;126:e1414-e1424.
- (33) Shead NW, Derevensky JL, Gupta R. Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *Int J Adolesc Med Health* 2010;22:39-58.
- (34) Derevensky J, Gupta R. Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *The Electronic Journal of Gambling Issues* 2004;10.

- (35) Gentile DA, Choo H, Liau A et al. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics* 2011;127:e319-e329.
- (36) Jeong EJ, Kim DH. Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2011;14:213-221.
- (37) Magoon ME, Ingersoll GM. Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *J Gambli Stud* 2006;22:1-22.
- (38) Ellenbogen S, Gupta R, Derevensky JL. A cross-cultural study of gambling behaviour among adolescents. *J Gambli Stud* 2007;23:25-39.
- (39) Volberg RA, Abbott MW. Gambling and problem gambling among indigenous peoples. *Subst Use Misuse* 1997;32:1525-1538.
- (40) Tse S, Yu AC, Rossen F, Wang CW. Examination of Chinese gambling problems through a socio-historical-cultural perspective. *TheScientificWorldJo* 2010;10:1694-1704.
- (41) Raylu N, Oei TP. Role of culture in gambling and problem gambling. *Clin Psychol Rev* 2004;23:1087-1114.