

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Life Sciences
Studiengang Gesundheit

Poker als Risiko für die Entstehung problematischen Spielverhaltens bei Jugendlichen

**- Ergebnisse einer Schülerbefragung an zwei Hamburger
Berufsschulen -**

- Diplomarbeit -

Vorgelegt von Roland Fürst

Tag der Abgabe: 05.08.2009

Erstprüferin:

Prof. Christiane Deneke

Hochschule für Angewandte
Wissenschaften Hamburg
Lohbrügger Kirchstraße 65
21033 Hamburg

Zweitprüfer:

Dipl. Soz. Theo Baumgärtner

Büro für Suchtprävention Hamburg
Repsoldstraße 4
20097 Hamburg

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| INHALTSVERZEICHNIS | I |
| ABBILDUNGSVERZEICHNIS | III |
| TABELLENVERZEICHNIS | IV |
| ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS | V |
| ZUSAMMENFASSUNG | VI |
| | |
| 1. EINLEITUNG | 1 |
| 2. RECHTLICHER UND WIRTSCHAFTLICHER HINTERGRUND..... | 4 |
| 2.1 RECHTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN..... | 4 |
| 2.2 DER POKERMARKT | 7 |
| 2.3 MARKETING..... | 8 |
| 3. POKER ALS GLÜCKSSPIEL | 10 |
| 3.1 BEGRIFFSBESTIMMUNGEN..... | 10 |
| 3.1.1 <i>Definition Glücksspiel</i> | 10 |
| 3.1.2 <i>Spielvariante Texas Hold'em</i> | 10 |
| 3.1.3 <i>Cash Game</i> | 11 |
| 3.1.4 <i>Turnierspiel</i> | 11 |
| 3.1.5 <i>Limitspielweisen</i> | 11 |
| 3.2 GLÜCK VERSUS GESCHICKLICHKEIT | 12 |
| 3.2.1 <i>Stand der Diskussion</i> | 13 |
| 3.2.2 <i>Forschungsbedarf zur Einstufung des Pokerspiels</i> | 15 |
| 4. POKER UND PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL..... | 17 |
| 4.1 DEFINITION PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL..... | 17 |
| 4.2 DIAGNOSE PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL | 17 |
| 4.3 PROBLEMATISCHES GLÜCKSSPIELVERHALTEN..... | 19 |
| 4.4 EPIDEMIOLOGIE | 20 |
| 4.5 ÄTIOLOGIE PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL..... | 25 |
| 4.5.1 <i>Pathologisches Glücksspiel als Sucht</i> | 25 |
| 4.5.2 <i>Entstehungstheorien des pathologischen Glücksspiels</i> | 26 |
| 4.5.3 <i>Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung</i> | 27 |
| 4.5.4 <i>Kognitionstheoretischer Ansatz</i> | 31 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 4.6 | SYMPTOME PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL..... | 33 |
| 4.7 | KOMORBIDITÄT | 35 |
| 4.8 | VERLAUF PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIEL | 35 |
| 4.9 | STAND DER PRÄVENTION | 37 |
| 5. | GEFÄHRDUNGSPOTENZIAL „TEXAS HOLD’EM“ | 39 |
| 5.1 | GEFÄHRDUNGSPOTENZIAL „TEXAS HOLD’EM“ ALLGEMEIN..... | 39 |
| 5.2 | GEFÄHRDUNGSPOTENZIAL „TEXAS HOLD’EM“ INTERNETSPEZIFISCH | 42 |
| 6. | SCHÜLERBEFRAGUNG POKERSPIEL | 45 |
| 6.1 | FORSCHUNGSFRAGE | 45 |
| 6.2 | METHODIK..... | 45 |
| 6.2.1 | <i>Stichprobe</i> | 45 |
| 6.2.2 | <i>Indikatoren und Instrumente</i> | 46 |
| 6.2.3 | <i>Durchführung der Studie</i> | 51 |
| 6.2.4 | <i>Ausschöpfung und Auswertung</i> | 53 |
| 6.3 | ERGEBNISSE | 54 |
| 6.3.1 | <i>Prävalenz</i> | 55 |
| 6.3.2 | <i>Spielanreiz</i> | 61 |
| 6.3.3 | <i>Spielgestaltung</i> | 67 |
| 6.3.4 | <i>Spielverhalten</i> | 69 |
| 6.3.5 | <i>Einstellung und Wissen</i> | 74 |
| 6.3.6 | <i>Selbsteinschätzung</i> | 81 |
| 6.4 | LIMITATIONEN..... | 83 |
| 6.5 | DISKUSSION | 85 |
| 6.5.1 | <i>Prävalenzen und problematisches Glücksspiel</i> | 85 |
| 6.5.2 | <i>Spielanreiz</i> | 88 |
| 6.5.3 | <i>Spielgestaltung</i> | 90 |
| 6.5.4 | <i>Spielverhalten</i> | 92 |
| 6.5.5 | <i>Einstellung und Wissen</i> | 93 |
| 6.6 | FAZIT..... | 95 |
| | LITERATURVERZEICHNIS..... | 98 |
| | ANHANG | 105 |

Abbildungsverzeichnis

| | |
|---|----|
| ABBILDUNG 1: AUSSCHÖPFUNG DES DATENSATZES..... | 53 |
| ABBILDUNG 2: LEBENSZEITPRÄVALENZ DES POKERSPIELENS..... | 55 |
| ABBILDUNG 3: 12-MONATS-PRÄVALENZ GLÜCKSSPIELART | 56 |
| ABBILDUNG 4: 12-MONATS-PRÄVALENZ POKER MIT GELDEINSATZ..... | 57 |
| ABBILDUNG 5: 30-TAGE-PRÄVALENZ POKERART | 58 |
| ABBILDUNG 6: GEFÄHRDETES UND PROBLEMATISCHES GLÜCKSSPIEL (GESAMT)..... | 59 |
| ABBILDUNG 7: GEFÄHRDETES UND PROBLEMATISCHES GLÜCKSSPIEL (SPIELER)..... | 59 |
| ABBILDUNG 8: PROBLEMATISCHES POKERSPIEL NACH ALTERSGRUPPEN | 60 |
| ABBILDUNG 9: PROBLEMATISCHES POKERSPIEL NACH AUSBILDUNGSART | 60 |
| ABBILDUNG 10: PROBLEMATISCHES POKERSPIEL NACH MIGRATIONSHINTERGRUND. | 60 |
| ABBILDUNG 11: SOGS-RA EINZELITEMS FÜR AKTUELLE POKERSPIELER | 61 |
| ABBILDUNG 12: ZUGANG ZUM POKERSPIEL | 62 |
| ABBILDUNG 13: MOTIVE - WIRKUNG..... | 63 |
| ABBILDUNG 14: MOTIVE - WIRKSAMKEITSERWARTUNG..... | 64 |
| ABBILDUNG 15: MOTIVE - SETTING | 64 |
| ABBILDUNG 16: AKTUELLE POKERAUSSTIEGE | 64 |
| ABBILDUNG 17: GRÜNDE FÜR POKERAUSSTIEG | 65 |
| ABBILDUNG 18: EINFLUSS WERBUNG UND STRATEGIE | 66 |
| ABBILDUNG 19: POKERORTE | 67 |
| ABBILDUNG 20: GESPIELTE POKERVARIANTEN..... | 68 |
| ABBILDUNG 21: PRÄFERIERTER SPIELMODUS..... | 68 |
| ABBILDUNG 22: BELIEBTHEIT ON- VS. OFFLINE-POKER..... | 68 |
| ABBILDUNG 23: PRÄFERIERTER POKERSTIL..... | 69 |
| ABBILDUNG 24: EINSATZLIMIT | 70 |
| ABBILDUNG 25: EINSTELLUNG ZUM GLÜCKSSPIEL (GABS) | 75 |
| ABBILDUNG 26: WAHRNEHMUNG POKERWERBUNG..... | 77 |
| ABBILDUNG 27: WAHRNEHMUNG AUFKLÄRUNGSMATERIALIEN..... | 78 |
| ABBILDUNG 28: VERGLEICH WAHRNEHMUNG WERBUNG / SUCHTHILFE | 78 |
| ABBILDUNG 29: WISSEN VON STRAFBARKEIT INTERNET-POKER | 79 |
| ABBILDUNG 30: EINSTELLUNG ZUM POKERRECHT | 79 |
| ABBILDUNG 31: FREQUENZ > 5 GLÄSER ALKOHOL | 81 |
| ABBILDUNG 32: ZUFRIEDENHEIT I..... | 82 |
| ABBILDUNG 33: ZUFRIEDENHEIT II..... | 82 |

Tabellenverzeichnis

| | |
|--|----|
| TABELLE 1: VERTEILUNG DER STICHPROBE NACH AUSGEWÄHLTEN MERKMALEN | 46 |
| TABELLE 2: EINSTIEGSALTER UND POKERKARRIERE | 62 |
| TABELLE 3: EINFLUSS WERBUNG UND STRATEGIE | 66 |
| TABELLE 4: KORRELATIONEN EINFLUSS WERBUNG UND STRATEGIE | 66 |
| TABELLE 5: POKERSTIL | 69 |
| TABELLE 6: SPIELFREQUENZ UND DAUER | 70 |
| TABELLE 7: EINSATZ, GEWINN UND VERLUST | 71 |
| TABELLE 8: KORRELATIONEN GELDVARIABLEN..... | 71 |
| TABELLE 9: ANGABEN ZUM ALLGEMEINEN SPIELVERHALTEN..... | 73 |
| TABELLE 10: ANGABEN ZUM STRATEGISCHEN SPIELVERHALTEN | 73 |
| TABELLE 11: ANGABEN ZUM INTERNETSPIELVERHALTEN | 74 |
| TABELLE 12: EINSTELLUNG ZUM GLÜCKSSPIEL (GABS) I | 76 |
| TABELLE 13: EINSTELLUNG ZUM GLÜCKSSPIEL (GABS) II | 76 |
| TABELLE 14: ANGABEN ZU EINZELITEMS GABS..... | 76 |
| TABELLE 15: EINSCHÄTZUNG SUCHTGEFAHR | 77 |
| TABELLE 16: EINSTELLUNG ZUM POKERRECHT | 79 |
| TABELLE 17: WIRKUNG SETTING AUF SPIELERGEBNIS..... | 80 |
| TABELLE 18: ALKOHOL UND CANNABISKONSUM | 80 |
| TABELLE 19: PROBLEMGESPRÄCHE | 83 |
| TABELLE 20: EINSCHÄTZUNG DER SCHULLEISTUNG | 83 |

Abkürzungsverzeichnis

| | |
|-----------|--|
| DSM-IV-TR | Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen 4. Auflage – Textrevision |
| df | degrees of freedom |
| GABS | The Gambling Attitudes and Beliefs Scale |
| ICD 10 | Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme 10. Revision |
| KI | Konfidenzintervall |
| OR | Odds Ratio |
| p | Irrtumswahrscheinlichkeit |
| SOGS-RA | South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents |
| SPSS | Statistical Package for the Social Sciences |

Gebrauch der männlichen und weiblichen Schreibweise

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde auf die doppelte Bezeichnung durch weibliche und männliche Form verzichtet. Ausdrücke, wie Befragte, Berufsschüler, Pokerspieler und weitere, sind geschlechtsneutral zu werten.

Zusammenfassung

Hintergrund: Kaum ein Thema wird in der Öffentlichkeit und in wirtschaftlichen, rechtlichen sowie suchtpolitischen Debatten kontroverser diskutiert als das Gefährdungspotenzial des Pokerspiels in der Variante „Texas Hold'em“. Finanzielle Interessen stehen dabei mit der vom Glücksspielstaatsvertrag geforderten Prävention der Glücksspielsucht in Konflikt. Besonders der niedrigschwellige Zugang zu dieser Form des Glücksspiels in Verbindung mit der hohen Beliebtheit des Spiels bei jungen Männern lässt dabei befürchten, dass mit steigender Verfügbarkeit von Pokerangeboten die Inzidenz der Glücksspielsucht bei Jugendlichen zunimmt. Allerdings existieren bisher kaum Forschungsarbeiten, die sich konkret mit dem Pokerspiel befassen.

Methode: Es wurden insgesamt 331 Schüler an zwei Hamburger berufsbildenden Schulen befragt. Männliche Teilnehmer sind in der Stichprobe mit einem Anteil von 81,5 % überrepräsentiert. Der Fragebogen erfasste neben pokerspezifischen Angaben zu Motivation, Zugang, Spielverhalten und Einstellung zum Spiel, Kerndaten zum Konsum von Alkohol, Tabak, Cannabis und anderen illegalen Drogen. Zur Bestimmung der Prävalenz des problematischen Spielens und der Affinität zum Glücksspiel wurde der SOGS-RA sowie die GABS verwandt.

Ergebnisse: Die Studie stellt eine 12-Monats-Prävalenz für das Pokerspiel von 40 % fest. In der Gruppe aktueller Pokerspieler erfüllen 9,6 % die Kriterien problematischen Glücksspielverhaltens. Unter den 18- bis 20-jährigen Pokerspielern liegt der Anteil bei 11,1 % und bei den Personen mit Migrationshintergrund bei 12,9 %. Das durchschnittliche Einstiegsalter für das Pokerspiel liegt unter 18 Jahren. Problematische Spieler lassen sich am stärksten durch Pokerwerbung beeinflussen, spielen häufiger im Kasino (OR 5,49) und spielen am aggressivsten. Die Wahrscheinlichkeit einen GABS-Wert über 2,20 zu erzielen ist für Pokerspieler höher als für Nichtspieler (OR 2,26).

Fazit: In seiner aktuellen Ausgestaltung muss das Pokerspiel „Texas Hold'em“ als Risiko für die Entwicklung problematischen Spielverhaltens bei Jugendlichen angesehen werden. Daher ist sowohl eine konsequentere Umsetzung des Verbots von Glücksspielwerbung und Online-Glücksspielen als auch die Konzeption von an Jugendliche und moderne Glücksspielformen angepasster Präventionsmaßnahmen notwendig. Es gilt zu überlegen, ob streng regulierte Online-Angebote von Spielbanken eine Lösung darstellen könnten.

1. Einleitung

Kaum ein Thema wird aktuell in der Öffentlichkeit und in wirtschaftlichen, rechtlichen sowie suchtpolitischen Debatten kontroverser diskutiert als das Gefährdungspotenzial des Pokerspiels. Vor dem Hintergrund eines stark proliferierenden Pokermarktes (Meiländer 2009) und des streng regulativ wirkenden Glücksspielstaatsvertrages (2008b) treffen hier das Pokerspiel verharmlosende wirtschaftliche Interessen auf bisweilen paternalistische suchtpreventive Zielvorgaben. Dabei stellt sich die Datenlage, auf der dieser Konflikt zwischen privaten und staatlichen Anbietern sowie den Einrichtungen der Suchthilfe und nicht zuletzt den bundesweiten 3,4 Millionen Pokerspielern (Orth 2008) ausgetragen wird, als sehr begrenzt dar. So existieren kaum Forschungsarbeiten, die sich gezielt mit dem Pokerspiel in seiner derzeit populärsten Variante „Texas Hold'em“ beschäftigen. Der Staatsvertrag zum Glücksspielwesen fördert und fordert nun genau solche Forschungsvorhaben, um seine vorrangigen Ziele des Jugendschutzes und der Prävention der Glücksspielsucht mit ihren vielfältigen Folgen wie der ruinösen Verschuldung, sozialen Isolation, Straffälligkeit und Komorbiditäten wie Substanzmissbrauch oder Depressionen zu erreichen.

Die vorliegende Arbeit nimmt deshalb die Zielformulierungen auf und fokussiert sich darauf, die konkreten Besonderheiten und Gefahren des privaten und internetbasierten Pokerspiels anhand der Ergebnisse einer Schülerbefragung zu identifizieren, um daraus Schlussfolgerungen für weiteren Forschungs- und Präventionsbedarf hinsichtlich des Pokerspiels ziehen zu können. Dabei stellt sie die jungen Nutzer der Poker-Angebote mit der Begründung, dass besonders junge Männer gleichermaßen Hauptzielgruppe der Pokeranbieter wie auch Hochrisikogruppe für die Entstehung problematischen Spielverhaltens darstellen, in den Mittelpunkt. So weisen deutschlandweit Männer im Alter von 18 bis 20 Jahren, von denen jeder Vierte am Pokerspiel um Geld teilnimmt, die höchste Prävalenzrate des problematischen Glücksspiels auf (Orth 2008). Hohe soziale Kosten sind die Folge daraus (Fiedler 2008).

Private Glücksspielanbieter drängen, vor allem über den mit großer Rechtsunsicherheit belasteten Vertriebsweg des Internets, mit ihren Angeboten

auf den Markt. Dabei verschleiern sie durch crossmediale Vermarktung des Pokerspiels als Sport- und Geschicklichkeitsspiel und dem Angebot unentgeltlicher Pokerschulen im Internet sowie dem forcierten Vertrieb von Pokerutensilien für den Offline-Bereich den Glücksspielcharakter des Spiels (Fiedler 2008, S. 83). Folge ist eine erhöhte soziale Akzeptanz und ein gemindertem Risikobewusstsein gegenüber dem Poker als Glücksspiel. Insbesondere Jugendliche werden so zu einer regelmäßigen Teilnahme an dieser Form des Glücksspiels animiert. Dementsprechend setzt sich die vorliegende Studie gezielt mit dem Zugang und der Motivation zum Spiel, mit dem Spielverhalten im On- und Offline-Bereich sowie mit der Einstellung zur Werbung, zum Strategieanteil des Spiels und zu den rechtlichen Rahmenbedingungen auseinander.

Die vollständige Erläuterung der Methodik der als nicht repräsentative Querschnittsstudie durchgeführten Schülerbefragung erfolgt in Abschnitt 6.2.

Der Aufbau der Arbeit sieht im Anschluss an die Einleitung eine Gliederung in vier Kapitel vor, die die notwendigen theoretischen Hintergründe und den Zusammenhang des Pokerspiels mit dem problematischen Glücksspielverhalten erläutern, bevor sich mit Kapitel 6 der empirische Teil anschließt. Dieser beinhaltet neben der Erläuterung der Methoden und Instrumente die Deskription und Diskussion der Ergebnisse. Darüber hinaus werden in Abschnitt 6.4 die methodischen Limitationen besprochen.

Die nachfolgenden vier Kapitel dienen zudem der Herleitung der in der Erhebung verwandten Fragekomplexe. Im Einzelnen erfolgt in Kapitel 2 die Darstellung der aktuellen rechtlichen Situation und der noch bestehenden Rechtsunsicherheiten, ehe die wirtschaftlichen Dimensionen und Potenziale des Pokermarktes beschrieben werden, um die bestehenden wirtschaftlichen Interessen zu verdeutlichen. Ergänzend wird ein kurzer Ausschnitt verschiedener Marketingstrategien angefügt. Kapitel 3 schließt an mit der Erläuterung von für den weiteren Verlauf relevanten Begrifflichkeiten. Des Weiteren wird der aktuelle Forschungsstand zu der sowohl für private und staatliche Anbieter als auch für die Spieler brisanten Frage, ob es sich beim Poker um ein Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel handelt, vor dem Hintergrund der rechtlichen Rahmenbedingungen zusammengefasst und weiterer Forschungsbedarf

formuliert. In Kapitel 4 werden vorwiegend klinische Erkenntnisse zu Entstehung, Symptomen, Diagnose und Verlauf des problematischen- und pathologischen Glücksspielverhaltens beschrieben. Ferner enthält dieses Kapitel die bisherigen epidemiologischen Erkenntnisse zum problematischen- und pathologischen Glücksspiel (Abschnitt 4.4) und setzt sich unter Berücksichtigung der dem Pokerspiel inhärenten Kompetenzanteile mit der Frage auseinander, ob diese das Ausmaß kognitiver Verzerrungen seitens der Spieler verstärken können. Abschließend blickt Abschnitt 4.9 auf den Stand der Prävention nach den Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrages und stellt das Beispiel einer pokerspezifischen Intervention aus Schweden vor. Daran fügt sich in Kapitel 5 eine Einschätzung des Gefährdungspotenzials von „Texas Hold'em“ allgemein und unter Beachtung internetspezifischer Gefahren an. Die Einschätzung erfolgt anhand der speziellen strukturellen Merkmale von „Texas Hold'em“.

2. Rechtlicher und wirtschaftlicher Hintergrund

„Im Keller von 'ner Bar mit der Mafia!“

Anonym (Antwort eines Schülers auf die Frage, wo er pokert)

2.1 Rechtliche Rahmenbedingungen

Die Veranstaltung öffentlicher Glücksspiele unterliegt in Deutschland einem Monopol des Staates. Veranstaltung von sowie die Teilnahme an nicht staatlich konzessionierten öffentlichen Glücksspielen stehen nach den §§ 284, 285 des Strafgesetzbuches (StGB) unter Strafe (Fischer 2009). Glücksspiele im Sinne des StGB sind Spiele bei denen:

- die Entscheidung überwiegend vom Zufall abhängt,
- Gewinne einen Vermögenswert darstellen,
- der Einsatz zum Erhalt einer Gewinnchance ein Vermögensopfer darstellt.

(Meyer 2005, S. 10 f.)

Zweck des Monopols ist die Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht, die Begrenzung des Glücksspielangebotes, die Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes sowie die Sicherstellung der ordnungsgemäßen Durchführung des Glücksspiels. Ebenjene Ziele sind in § 1 des seit 1.1.2008 gültigen Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV) (2008b) festgeschrieben. Notwendig wurde der GlüStV, da der vormals gültige Lotteriestaatsvertrag in den Augen des Bundesverfassungsgerichts eine Ausgrenzung der privaten Anbieter vom Markt nicht rechtfertigte (2006a).

Der GlüStV stellt aktuell die bundesweiten Rahmenbedingungen zur Regulierung des Glücksspielmarktes. Grundsätzlich bleibt die Auslegung in Länderhand. Die Übererfüllung der Vorgaben des GlüStV ist möglich und findet in unterschiedlichem Maße statt. Erkennbar an der unterschiedlichen Handhabung des Werbeverbots für den privaten Wett- und Pokeranbieter bwin oder dem nur in Rheinland-Pfalz gültigen vollständigen Verbot öffentlicher Pokerturniere (Ministerium des Inneren und für Sport Rheinland-Pfalz 2008).

Maßnahmen, die das Ziel der Prävention der Glücksspielsucht sichern sollen, sind im GlüStV formuliert. In § 4 wird festgelegt, dass nur durch die Länder

konzessionierte Anbieter Glücksspiele veranstalten dürfen. Dies dient der Sicherung des Monopols. Ferner ist der Vertrieb von Glücksspielen über das Internet seit dem 1.1.2009 verboten. Im folgenden § 5 wird zur Teilnahme auffordernde Werbung untersagt. Eng verknüpft damit ist die in § 7 festgeschriebene Informationspflicht über Gesundheits- und Verlustrisiken. Zusammenhängend mit diesen Punkten ist die in § 6 verpflichtende Einführung eines Sozialkonzeptes. Bestandteil eines solchen Konzeptes sollte die Informationspflicht, die wenig suchtfördernde Ausgestaltung des Produktes, die Schulung des Personals und die Kooperation mit Suchtexperten und Hilfseinrichtungen sein. Der § 8 legt die Schaffung eines anbieterübergreifenden Sperrsystems fest (Schütze 2008). Ausdrücklich betont wird im gesamten GlüStV die Relevanz des schon im § 6 des Jugendschutzgesetzes (2002) festgelegten Ausschlusses Minderjähriger vom Glücksspiel.

Trotz des im GlüStV ausgesprochenen Verbots von Internetglücksspielen ist im Verlauf des Jahres 2009 eine konstante Anzahl von Online-Poker-Portalen im Netz verfügbar. Im Offline-Bereich sieht es ähnlich aus. Öffentliche Pokerklubs und Pokerturniere von nicht konzessionierten Veranstaltern erfreuen sich hoher Beliebtheit. Die Ursachen hierfür sind vielschichtig. Nach einem bis heute gültigen Urteil des Reichsgerichtes (1906) gilt Poker als Glücksspiel. Demzufolge dürften nicht Konzessionierte kein Poker anbieten. Da sich das Urteil auf die damals gespielte Pokervariante Draw bezieht, kommt es zu der in Abschnitt 3.2 beschriebenen Diskussion, ob es sich bei der heute gespielten Version „Texas Hold'em“ in ihren unterschiedlichen Ausprägungen noch um ein Glücksspiel handelt.

Gerichtsentscheidungen beantworten diese Frage uneinheitlich. So machen Obergerichtspräsidenten in Rheinland-Pfalz und Berlin die Entscheidung von der Höhe des Einsatzes und Gewinns abhängig (2009; 2008a). Sie legen dabei allerdings unterschiedliche Maßstäbe an. Das Hamburger Verwaltungsgericht urteilt wiederum anders. Demnach würde Poker im Falle einer Klassifizierung als Geschicklichkeitsspiel dem gewerblichen Spielrecht unterstehen. In diesem Fall wird nach § 33e der Gewerbeordnung (GewO) privaten Anbietern die

Veranstaltung untersagt, da Poker durch einfache Änderungen zu einem Glücksspiel verwandelt werden kann (Verwaltungsgericht Hamburg 2008).¹

Eine weitere Bedingung der GewO, dem das Pokerspiel als gewerbliches Spiel standhalten müsste, lautet nach § 33e GewO, dass der Spieler keine hohen Verluste in kurzer Zeit erleiden darf (Tolkemitt 2002, S. 21 f.). Dem widersprechen die in Abschnitt 3.1.5 beschriebenen Limitspielweisen von „Texas Hold'em“, durch die ein Totalverlust schon in einer Spielrunde möglich ist.

Die Einführung des Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA) (2006b) in den Vereinigten Staaten ist mit dem Ziel verbunden, nicht staatliche Online-Glücksspielanbieter vom Markt zu verdrängen. Kern des Gesetzes ist, den Finanztransfer zwischen Banken und Glücksspielanbietern zu verbieten. Als Konsequenz wandten sich die Anbieter dem europäischen Markt zu.

Im Bezug auf Online-Poker entsteht daraus für das deutsche Recht neben der Frage nach Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel ein weiteres Problem. Da die Gesamtheit der Internet-Poker Anbieter ihren Sitz nicht in Deutschland hat, sondern in Ländern wie beispielsweise Antigua (online.casinocity.com 2009a), ist fraglich, ob für die Veranstalter und die Teilnehmer dieser Angebote das deutsche Strafrecht nach den §§ 284 und 285 anwendbar ist. Thumm kommt in ihrer Untersuchung zu dem Schluss, dass deutsches Recht keine Anwendung findet, weil die maßgebliche Handlung des Pokerns auf dem Server und damit im Ausland stattfindet (Thumm 2004).

Weitere Urteile zu den Aspekten der Strafbarkeit von Online-Glücksspielen und zur Einschränkung der Berufswahlfreiheit der privaten Anbieter sind vom Europäischen Gerichtshof zu erwarten. Ob die Urteile das Monopol stärken oder eine Liberalisierung des Marktes vorsehen, ist nicht absehbar.

¹ Eine Übersicht über Urteile zum Poker ist unter <http://www.gluecksspiel-und-recht.de/urteile-1.html#poker> verfügbar.

2.2 Der Pokermarkt

Der Blick auf die finanzielle Dimension des Pokermarktes macht deutlich, dass effektiver Spielerschutz in einen Zielkonflikt mit wirtschaftlichen Interessen privater Glücksspielanbieter gerät.

Auf dem deutschen Glücksspielmarkt wurden im Jahr 2006 Umsätze mit einem Volumen von 27,62 Milliarden Euro getätigt. Umsätze aus dem Online-Pokerbereich sind in dieser Summe nicht enthalten. Diese werden neben anderem als Ursache für die seit 2001 sinkenden staatlichen Einnahmen aus der Glücksspielsteuer angesehen, und zwar begründet dadurch, dass die privaten Anbieter keine Abgaben in Deutschland leisten. Mit 4,1 Milliarden Euro liegen die Einkünfte aus dem Glücksspiel weiter über den Einnahmen aus der Alkoholsteuer. (Meyer 2008a)

Belegbare Finanzdaten für den Online-Poker Markt sind schwer zu erlangen. Meiländer beruft sich auf das Münchner Media & Entertainment Consulting Network (MECN) und die Berliner Unternehmensberatung Goldmedia. Er beziffert einen Anstieg des weltweiten Umsatzes von 470 Millionen Euro in 2003 auf 2,3 Milliarden Euro in 2005. Für den gleichen Zeitraum gibt er einen Anstieg der weltweit beim Online-Poker getätigten Einsätze von 11 auf 47 Milliarden Euro an. Auf dem deutschen Markt soll der Umsatz im Jahr 2008 bei 23 Millionen Euro betragen haben. Wachstumsraten von bis zu 50 Prozent werden für die Zukunft prognostiziert (Meiländer 2009). Die Anzahl der Spieler, die den Umsatz in Deutschland generiert, betrug im Jahr 2007 circa 492.000 (Orth 2008).

Der Stellenwert als Wachstumsmarkt ist an über 500 Sendestunden im Deutschen Sportfernsehen (DSF) im Jahr 2006 zu erkennen. Die Ausstrahlung eines eigenen Pokerformates sowie die Kooperationen mit verschiedenen Online-Poker-Anbietern verdeutlicht die nachhaltige Implementierung von Poker im Fernsehen (EM.TV.AG 2007).

Nicht wissenschaftlich belastbare Zahlen deuten die hohe Verfügbarkeit des Spiels im Internet und die Fülle der Anbieter an. So werden 161 deutschsprachige Pokerseiten im Internet gelistet. Spieler aus Deutschland werden auf 522 Online-Pokerseiten akzeptiert (online.casinocity.com 2009b). Auf einer einzigen Seite

davon sind bereits in den Mittagsstunden 40.000 Pokerspieler an mehr als 6.000 Tischen aktiv (PokerStars.de 2009). An Wochenenden und in den Abendstunden steigt diese Zahl auf über 100.000 Spieler an.

Der Zuwachs an öffentlichen Pokereinrichtungen und Pokerausrüstern in Hamburg (aceclub.de 2009; der-poker-koenig.de 2009; germanpokerclub.de 2009; pokerroom-hamburg.de 2009; Pokershop.de 2009) legt nahe, dass auch im Offline-Bereich nennenswerte Gewinne zu erzielen sind. Ein Blick auf öffentliche Pokerveranstaltungen in und um Hamburg zeigt, dass besonders an Wochenenden eine Vielzahl von Angeboten verfügbar ist (Hamburg-Poker 2009). Bei einer Gesamtzahl von 3,4 Millionen Pokerspielern im Jahr 2007 (Orth 2008) verwundern diese Ergebnisse nicht.

2.3 Marketing

Das Marketing der privaten Pokeranbieter hat innerhalb weniger Jahre einen vollständigen Imagewechsel des Pokerspiels erreicht. Poker wird heute nicht mehr mit dem kriminellen Milieu, sondern durch glorifizierende Darstellung der Sieger mit erfolgreichen Charakteren und Glamour in Verbindung gebracht. Wesentlich dazu beigetragen hat die Verfilmung von „James Bond 007 – Casino Royale“. Der britische Agent besiegt darin einen Terroristen bei einem „Texas Hold'em“ Turnier. Dass Bond in der Romanvorlage Bakkarat anstatt Poker spielt, ist nur eine Randbemerkung.

Die Vermarktung als beherrschbares Spiel mit sportivem Charakter, ähnlich dem Schach, nur mit deutlich höherem Nervenkitzel, spricht besonders junge Männer an. Der Verkauf von Taktik-Lehrbüchern und die Eröffnung von Pokerschulen verstärken den Eindruck, dass es sich um ein Strategiespiel handelt.

Zur Erreichung der Zielgruppe engagieren sich die Anbieter stark im Sportsponsoring. So unterstützt das Online-Poker-Portal Everest-Poker zum Beispiel den Fußballbundesligisten Bayer Leverkusen (Geidel 2007), während bwin eine Kooperation mit dem FC St. Pauli eingegangen ist (free-bwin.com 2009). Ergänzend überträgt das Deutsche Sportfernsehen (DSF) internationale Pokerevents. Auch die Auswahl der Werbeträger scheint nicht zufällig: Boris Becker oder Stefan Raab, der regelmäßig die „TV Total PokerStars.de Nacht“ mit

Prominenten veranstaltet, stehen für Spaß und sportlichen Erfolg. Weitere Werbeträger sind professionelle Pokerspieler, unter denen zunehmend Frauen zu finden sind.

Kernaussage der Werbebotschaft ist: „Jeder kann gewinnen“. Als Beleg hierfür gilt Chris Moneymaker. Er erspielte sich durch ein Online-Turnier einen Startplatz beim Main Event der World Series of Poker (WSOP). Dort gewann er im Jahr 2003 ein Preisgeld von 2,5 Millionen Dollar. Im Anschluss an seinen Erfolg stieg die Teilnehmerzahl an diesem Turnier von unter 10.000 auf über 50.000 an (Shead 2006).

Den Erfolg der Pokeranbieter jüngere Altersgruppen für das Spiel zu gewinnen, zeigt ein von Everest Poker veröffentlichter Survey. Er berichtet von einem Zuwachs in der Altersgruppe der 18-24-Jährigen von 2007 bis 2008 um 24 Prozent. Methodenkenntnis über den Survey liegt dem Autor nicht vor, dennoch lässt sich hier ein gewollter Trend erkennen. Belastbare Zahlen, die in eine ähnliche Richtung deuten, liefert eine kanadische Studie. Sie stellt im Zeitraum von 2003 bis 2005 einen Anstieg von 24 auf 33 Prozent unter Schülern für die Teilnahme an Kartenspielen um Geld fest (Adlaf 2006). Das Ergebnis lässt auf einen Einfluss des „Moneymaker-Effekts“ schließen.

Es gelingt den Anbietern, Poker allgegenwärtig erscheinen zu lassen und die soziale Akzeptanz zu erhöhen. So gibt es Poker beispielsweise als Handygame und Pokerutensilien sind vielfältig verfügbar. Populäre Jugendbuchserien, wie die drei Fragezeichen, widmen „Texas Hold'em“ eine Folge (Sonnleitner 2008). Zusätzlich wird mit Hilfe von TÜV-Zertifizierungen eine seriöse Außendarstellung erlangt (PokerStars.de 2008).

3. Poker als Glücksspiel

„It's called gamble for a reason.“

Anonym (Ausspruch vieler Pokerspieler nach einer Spielentscheidung entgegen der Wahrscheinlichkeitsrechnung.)

3.1 Begriffsbestimmungen

Im Folgenden werden Begriffe die zum Teil pokerspezifisch sind zum besseren Verständnis des Kapitels kurz erläutert.

3.1.1 Definition Glücksspiel

Der seit dem 1. Januar 2008 gültige Staatsvertrag zum Glücksspiel definiert das Glücksspiel in § 3 Abs. 1 wie folgt: „Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt.“ (2008b)

3.1.2 Spielvariante Texas Hold'em

Seit der Entstehung des Pokerspiels haben sich diverse Variationen des Spiels entwickelt. Die bekanntesten sind die Versionen „Omaha“, „Stud“, „Draw“ und „Texas Hold'em“. Die vorliegende Arbeit bezieht sich in der Hauptsache auf die Pokervariante Texas Hold'em, da diese die derzeit am meisten gespielte und am stärksten beworbene Pokerspielart ist. Diese Aussage wird an den Ergebnissen der Schülerbefragung sehr deutlich. Zum besseren Verständnis wird an dieser Stelle der Spielablauf von „Texas Hold'em“ erklärt.

Das Spiel wird mit einem Kartendeck von 52 Karten gespielt. Es gibt keine Begrenzung der Spieleranzahl. In der Regel spielen allerdings nicht mehr als 10 Spieler an einem Tisch. Nach einer festgelegten Reihenfolge muss ein Spieler einen Mindesteinsatz bieten und ein weiterer Spieler muss den halben Mindesteinsatz bieten. Durch diesen Zwangseinsatz wird für jede Spielrunde ein Gewinnanreiz sichergestellt.

Zu Beginn des Spieles bekommt jeder Spieler zwei nur für ihn sichtbare Karten. An den Erhalt der verdeckten Karten schließt sich die erste Bietrunde an. Bei einer Bietrunde haben die Spieler die Möglichkeit ihren Einsatz an den bis dahin höchsten Einsatz anzugleichen, ihn zu erhöhen oder ihre Karten zu passen. Im Anschluss an die erste Bietrunde werden zunächst drei und danach noch zweimal eine einzelne Karte offen ausgegeben, sodass insgesamt fünf sogenannte Gemeinschaftskarten offen auf dem Tisch liegen. Jeder Kartenausgabe folgt eine weitere Bietrunde. Gewinner des Spiels ist der Spieler, der nach der letzten der vier Bietrunden aus seinen zwei verdeckten und den fünf Gemeinschaftskarten die höchste Fünferkombination bildet (Woods 2008).

3.1.3 Cash Game

Bei einem Cash Game kauft der Spieler eine ihm freigestellte Menge an Chips, die in ihrem Wert identisch zum Einkaufspreis sind. Es besteht die Möglichkeit nach jeder Runde in das Spiel ein- und auszusteigen, da jede Runde für sich alleine gewertet wird (Woods 2008, S. 108).

3.1.4 Turnierspiel

Ein Turnierspiel zeichnet sich dadurch aus, dass alle Spieler zu Beginn des Turniers einen festgelegten Betrag zahlen und dafür die gleiche Menge an Chips bekommen. Nach dem Verlust seiner Chips scheidet ein Spieler aus. Gewinner des Turniers ist der Spieler, der am Ende alle Chips gewonnen hat. Diese Variante nennt sich Freezeout. Eine Variation hiervon ist ein Rebuy-Turnier, bei der ein eigentlich ausgeschiedener Spieler durch nochmalige Zahlung des Startgeldes mit der ursprünglichen Startmenge an Chips weiter am Turnier teilnehmen kann. Zu welchen Zeitpunkten und wie oft sich ein Spieler nachkaufen kann, wird in der Regel sehr unterschiedlich gehandhabt (Woods 2008, S. 108 f.).

3.1.5 Limitspielweisen

Grundsätzlich unterscheidet man beim Poker zwischen dem Limit- und dem No-Limitspiel.

Beim Limitspiel darf ein Spieler während einer Bietrunde, wenn er den Einsatz erhöhen will, die Erhöhung nur im Rahmen eines festgelegten Limits, zum Beispiel

fünf Euro, tätigen. Das Limit mindert die Gefahr, dass ein Spieler in einer einzigen Spielrunde einen Totalverlust erleidet.

Bei einem No-Limitspiel ist es dem Spieler möglich, während jeder Bietrunde seinen kompletten Geldbestand einzusetzen. Hier besteht das Risiko, dass der Spieler während einer einzigen Spielrunde einen Totalverlust erleidet (Woods 2008, S. 75 ff.).

3.2 Glück versus Geschicklichkeit

Die Diskussion über die Einstufung von Poker als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel wird von diversen Interessengruppen geführt, für die eine abschließende Entscheidung, egal zu welchen Gunsten, weitreichende Konsequenzen hätte.

Für private Anbieter von Pokerspielen hätte die Einstufung als Geschicklichkeitsspiel zur Folge, dass sie nicht mehr nur unentgeltliches Pokerspiel anbieten dürften. Die Veranstaltung von Pokerspielen mit Geldeinsatz und deren öffentliches Bewerben wären ihnen in diesem Fall erlaubt. Konsequenz daraus für die konzessionierten Spielbanken wäre ein anzunehmender Besucherrückgang im Bereich der Pokerspieler und daraus resultierend geringere Einnahmen aus der Glücksspielsteuer für den Fiskus. Bedeutsam für die Spieler, wäre die Einstufung als Geschicklichkeitsspiel dahin gehend, dass sie sich bei der Teilnahme an Pokerangeboten mit Geldeinsatz von nicht staatlich konzessionierten Anbietern, besonders der Mehrzahl der Internetpokerräume, nicht strafbar machen würden. Einer Neuausrichtung müsste sich der Bereich der Glücksspielsuchtprävention unterziehen, wenn das Pokerspiel als Geschicklichkeitsspiel klassifiziert würde. Die Fragen, ob ein Geschicklichkeitsspiel Suchtpotenzial in sich birgt, Präventionsmaßnahmen notwendig sind und ob eventuelle Präventionsangebote den gleichen Ansätzen folgen sollten wie die Prävention pathologischen Glücksspielverhaltens, müssten neu diskutiert werden. Eventuell bestehende pokerspezifische Suchtrisiken, die an anderer Stelle genauer behandelt werden, könnten schwerer durch staatliche Reglementierung eingedämmt werden und der freie Pokermarkt würde breiter angelegte Präventionsbemühungen erfordern.

3.2.1 Stand der Diskussion

Aktuell wird die Frage nach Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel hauptsächlich in juristischen Fachzeitschriften diskutiert, wobei sich die Überlegungen der Autoren schwerpunktmäßig auf die derzeit beliebteste Variante „Texas Hold'em“ beziehen. Die Autoren kommen dabei zu unterschiedlichen Schlussfolgerungen. So stellen König und Ciszewski fest, dass der für die Entscheidung maßgebliche Durchschnittsspieler unabhängig von komplizierten Wahrscheinlichkeitsrechnungen in der Lage ist, den Ausgang eines Spieles durch einfache psychologische, mathematische und strategische Kompetenzen zu bestimmen und durch sie den rein zufallsbedingten Einfluss der Kartenverteilung so minimiert, dass er auch mit einem schlechten Blatt das Spiel gewinnen kann. Beispielhaft ist hier die für das Pokerspiel typische Situation des Bluffens genannt² (Koenig 2007). Durch die Besonderheit von fünf offenen Gemeinschaftskarten und dem damit verbundenen Zuwachs an Informationen wird der Variante „Texas Hold'em“ ein größerer Geschicklichkeitsanteil als anderen Pokervarianten zugeschrieben. Es wird festgestellt, dass der Geschicklichkeitsanteil gegenüber dem Zufall zunimmt, je mehr Hände³ gespielt werden. Diese Annahme begründet sich darin, dass der Spieler bei zufallsbedingtem Erhalt schlechter Karten durch seine Spielkompetenz seinen Verlust minimieren kann und somit länger im Spiel bleibt. Dieser Argumentation folgend wird das Turnierspiel dem Geschicklichkeitsspiel zugeordnet. Unter der Voraussetzung, dass in der Realität kein Spieler nur eine einzige Runde pokern wird, könnte auch das Cash Game als Serienspiel gewertet und somit dem Geschicklichkeitsspiel zugeordnet werden (Holznagel 2008). Duesberg führt an, dass es grundsätzlich zufallsbedingt sei, welcher Spieler am Ende die besten Karten hält (Duesberg 2008). Dem ist entgegen zu bringen, dass ungefähr 75 % der Spiele ohne einen Showdown⁴ beendet werden (McCulloch 2009), was bedeutet, dass nicht das beste Blatt, sondern der letzte verbliebene Spieler gewinnt, nachdem seine Gegner aufgrund seiner Setzstrategie ihre Karten bereits gepasst haben. Als deutlichen Hinweis auf

² Bei einem Bluff suggeriert der Spieler trotz eines schwachen Blattes seinen Mitspielern durch hohe Einsätze eine starke Hand, so dass diese ihre Karten passen.

³ Eine gespielte Hand bedeutet jeweils eine abgeschlossene Spielrunde mit vier Bietrunden.

⁴ Beim Showdown decken die verbliebenen Spieler nach der letzten Bietrunde ihre Karten auf und der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt.

den Einfluss des Zufalls wird die Tatsache angesehen, dass die Karten nicht vollständig ausgeteilt werden (Fischhaber 2007). Diesem Ansatz folgt Kretschmer, der darauf hinweist, dass das vollständige Austeilen der Karten ein Einschleusen falscher Karten verhindert. Gleichwohl stellt er fest, dass der Zufallseinfluss mit der Anzahl gespielter Hände abnimmt und der Einfluss mathematischer, strategischer und psychologischer Kenntnisse zunimmt. Die Erlaubnis öffentlicher Pokerturniere durch private Anbieter stellt er Bezug nehmend auf §33 Abs.1 S.2 infrage, da sie durch geringe Veränderungen zu einem Cash Game modifiziert werden könnten und er diese aufgrund der Wertung jeder einzelnen Spielrunde als Glücksspiel einstuft (Kretschmer 2007). Diesen Versagungsgrund für ein Pokerturnier lässt sich durch ein Hamburger Urteil stützen (Verwaltungsgericht Hamburg 2008). Alle Autoren sind sich einig, dass die Kartenverteilung ausschließlich vom Zufall abhängt und Poker damit eine Mischform von Glücks- und Geschicklichkeitsspiel ist. Die Unterstützer der Geschicklichkeitstheorie halten dem entgegen, dass in den seltensten Fällen die Karten ausschlaggebend sind über Gewinn und Verlust.

Studien, die versuchen den Einfluss von Glück und Geschick zu messen, sind bisher rar und weisen methodische Schwächen auf. So wurde bei zwei Versuchen eine Interventionsgruppe einem Pokertraining unterzogen. Im Ergebnis zeigte sich in beiden Versuchen eine signifikante Überlegenheit der Spielweise gegenüber der Kontrollgruppe, trotzdem gelang es der Interventionsgruppe nicht, im Schnitt einen Gewinn zu erzielen. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass der Geschicklichkeitsanteil überwiegt (Dedonno 2008). Bei einem weiteren Versuch wurden an zehn Tischen mit jeweils acht Spielern immer an den gleichen Plätzen die gleichen Karten ausgegeben. Die Verteilung der Spieler erfolgte dabei zufällig. Im Ergebnis wurde festgestellt, dass der Gewinner in 90 % der Fälle auf den Plätzen 2, 3, 5 oder 7 saß, wogegen die Spieler auf den Plätzen 1 und 8 ausnahmslos verloren. Geschlussfolgert wird daraus, dass der Zufallsfaktor entscheidend ist (Sevigny 2007). In einer weiteren Studie wurden 103 Millionen gespielte Hände eines Online-Poker-Portals gesichtet und festgestellt, dass es in 75,7 % der Spiele keinen Showdown gibt. Bei den Spielen mit Showdown gewann zu 50,3 % der Spieler, der wenn alle Spieler ihre Karten behalten hätten, das beste Blatt gehabt hätte. Aus diesem Ergebnis folgern die Autoren, dass die zufallsbedingte Kartenverteilung bei der Bestimmung des Gewinners nur eine

marginale Rolle einnimmt und entsprechend ein Geschicklichkeitsspiel ist (McCulloch 2009). Fiedler und Rock haben die kritische Wiederholungshäufigkeit (CRF-Wert) anhand von Tausenden online gespielten Pokerrunden für die Variante „Texas Hold'em“ berechnet. Sie bestätigen damit den Anstieg des Geschicklichkeitsanteils bei häufiger Spielwiederholung. Unklar bleibt aus ihrer Sicht, ob der Durchschnittsspieler an einer ausreichenden Anzahl an Spielrunden teilnimmt. Betont wird in ihrer Arbeit, dass ihre Ergebnisse nur retrospektiv für ihre untersuchte Stichprobe gültig sind. Ihrer Ansicht nach ist beim Poker sowohl eine Wandlung vom Glücks- zum Geschicklichkeitsspiel als auch andersherum möglich. Abhängig ist diese Wandlung von den am Spiel beteiligten Spielertypen. Dabei gehen sie von einer zukünftigen Entwicklung zurück zum Glücksspiel aus, da keine schwächeren Spieler mehr nachrücken und die vorhandenen Spieler ein identisches Kompetenzprofil erlangt haben. Letztlich sehen sie „Texas Hold'em“ sich bewegen auf einem Kontinuum zwischen Glück und Geschick. Daher gehen sie zukünftig von einer verbleibenden Rechtsunsicherheit aus und sehen die Einstufung nach Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel als nicht sinnvollen Indikator für ein Verbot oder eine Freigabe von „Texas Hold'em“ (Rock 2008).

3.2.2 Forschungsbedarf zur Einstufung des Pokerspiels

Aus Sicht des Verfassers reichen die vorliegenden Ergebnisse für eine endgültige Zuordnung des Pokerspieles zum Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel nicht aus. Ein Grund hierfür ist die Tatsache, dass die Autoren sich bei ihren Überlegungen auf die Variante „Texas Hold'em“ beschränken. Für eine allgemein gültige Aussage über das Pokerspiel wäre es jedoch notwendig alle Spielformen zu untersuchen, da anzunehmen ist, dass sie sich in ihrem Verhältnis von Glück und Geschick unterscheiden. Ferner scheint es vonnöten, dass bei den Untersuchungen zwischen Live- und Internetpoker unterschieden wird. Dies ist begründbar durch die häufig als Geschicklichkeitskomponente genannten psychologischen Kenntnisse, die im Internet nur eine untergeordnete Rolle spielen, da die Spieler den Gegner nicht sehen und deshalb keine Tells⁵ erkennen können. Größere Aufmerksamkeit sollte dem Einfluss der unterschiedlichen Limitspielweisen und den unterschiedlichen Budgetvoraussetzungen unter den

⁵ Ein Tell ist z. B. eine physiologische Reaktion des Körpers wie Schweißausbrüche oder Zittern, die dem Gegner hilft einzuschätzen, ob ein Spieler blufft.

Spielern widerfahren, da die Geldeinsatzmöglichkeiten bei einem Spiel wie Poker nach Ansicht des Verfassers ein Kernelement sind und zu vermuten ist, dass sie den Spielausgang maßgeblich beeinflussen. Die Ignorierung monetärer Determinanten bei den vorliegenden Untersuchungen ist vor dem Hintergrund der Definition des Glücksspiels nach dem Glücksspielstaatsvertrag, welche die Entrichtung eines Entgeltes mit einschließt, nicht nachvollziehbar. Entsprechend der aktuellen Definition reicht nach Auffassung des Autors der Nachweis des überwiegenden Einflusses von Geschicklichkeit auf den Spielausgang nicht aus, um Poker nicht dem Glücksspiel zuzuordnen. In diesem Zusammenhang wären die Ergebnisse einer Langzeitüberprüfung von Spielern hinsichtlich ihres Gesamtverlustes oder Gewinns interessant, denn selbst, wenn der Spieler durch seine persönlichen Fähigkeiten in der Lage ist, den Ausgang des Spieles zu beeinflussen, so bleibt ungeklärt, ob dies ausreicht, um einen Gesamtgewinn zu erzielen oder ob es den Spieler lediglich in die Lage versetzt, seine Verluste zu minimieren. Diese Forderung folgt dem Gedanken, als Entscheidungskriterium über ein Verbot oder eine Freigabe des Pokerspiels eine Berechnung über soziale Kosten und Nutzen infolge des Pokerspiels heranzuziehen (Rock 2008).

In Bezug auf die experimentellen Studien zur Einschätzung des Geschicklichkeitsanteils scheint die Entwicklung reliabler und valider Indikatoren zur Einstufung des Kompetenzgrades der Spieler sinnvoll, um deren Aussagekraft zu stärken. Im Besonderen sollten diese berücksichtigt werden bei der Frage nach der benötigten Anzahl zu spielender Hände, um einen überwiegenden Anteil des Geschickes zu erreichen (Meyer 2008b).

Abschließend wäre eine Überprüfung des häufig von Pokerspielern zur Erklärung des überwiegenden Geschicklichkeitsanteils angeführten Argumentes, wonach an den Final Tables⁶ von Turnieren häufig dieselben professionellen Pokerspieler sitzen, wünschenswert. Im Fokus der Untersuchung sollten hier die Fragen stehen, bei welcher Spielform die Profis am erfolgreichsten sind und in welchem Verhältnis die für die insgesamt gespielten Turniere gezahlten Startgelder zu den insgesamt erzielten Gewinnen stehen. Von gleichem Interesse wäre das Verhältnis der monatlichen Einkünfte durch professionelles Pokerspiel zu den monatlichen Einkünften aus Sponsoren und Werbeverträgen.

⁶ Am Final Table sitzen die verbliebenen Spieler eines Turniers und spielen den Sieger aus.

4. Poker und pathologisches Glücksspiel

Im folgenden Kapitel wird der im ICD-10 und DSM-IV verwandte Begriff „pathologisches Spielen“ aufgrund der korrekten Übersetzung (Petry 2003, S. 12) und der klinischen Relevanz (Meyer 2005, S. 30) durch den Begriff „pathologisches Glücksspiel“ ersetzt.

4.1 Definition pathologisches Glücksspiel

Das internationale Klassifikationssystem ICD-10 definiert das pathologische Glücksspiel als ein andauerndes, wiederkehrendes und oft noch gesteigertes Glücksspielverhalten trotz negativer persönlicher und sozialer Konsequenzen wie Verschuldung, Zerrüttung der familiären Beziehungen und Beeinträchtigung der beruflichen Entwicklung (Dilling 1991).

4.2 Diagnose pathologisches Glücksspiel

Die Diagnosestellung „pathologisches Glücksspiel“ erfolgt bei Vorliegen der zwei Hauptkriterien nach ICD-10 (F63.0) (Dilling 1991).

- Dauerndes, wiederholtes Glücksspiel
- Anhaltendes und oft noch gesteigertes Glücksspiel trotz negativer Konsequenzen

Eine weitere Möglichkeit ist die Diagnosestellung „pathologisches Glücksspiel“ (312.31) nach DSM-IV-TR (Saß 2003). Hier ist die Erfüllung von mindestens fünf der insgesamt zehn Diagnostischen Kriterien notwendig.

- Starkes kognitives Eingenommensein von Glücksspielen
- Einsatzsteigerung zur Erlangung der gewünschten Erregung
- Gescheiterte Versuche zur Einschränkung oder Einstellung des Glücksspiels
- Unruhe / Gereiztheit bei Einschränkungs- und Einstellversuchen
- Glücksspielen zur Vermeidung von Problemen / negativen Gefühlen
- Den Verlusten durch wiederholtes Glücksspiel hinterher jagen.
- Vertuschen der Glücksspielproblematik gegenüber nahen Bezugspersonen
- Illegale Handlungen zur Finanzierung des Glücksspiels

- Glücksspielbedingte Gefährdung / Verlust von Bezugspersonen oder Berufschancen
- Nutzung des Geldes anderer Personen zur Sanierung der finanziellen Misere

Screeningverfahren

Neben den beiden internationalen Klassifikationssystemen ICD-10 (Dilling 1991) und DSM-IV-TR (Saß 2003) wurden für die klinische Praxis und epidemiologische Untersuchungen Screeningverfahren zur Identifikation von pathologischen Glücksspielern entwickelt. Bei diesen handelt es sich um Fragekonstrukte, die den beiden oben genannten ähnlich sind. Sie kategorisieren die Spieler in unproblematische, problematische und pathologische Glücksspieler. Unterschiede weisen sie in der Anzahl der Fragen, den Cut-off-Werten⁷ und der Benennung der Kategorien auf. Die Mehrzahl der Fragebögen orientiert sich am Phasenkonzept der Entwicklung zur Glücksspielsucht (Custer 1985). Es unterteilt die Entwicklung in die „Gewinnphase“, „Verlustphase“ und „Verzweiflungsphase“. Die „20 Fragen“ der anonymen Spieler (Gamblers Anonymous 1980) gelten dabei als Vorbild für Fragebögen, die sich am Phasenkonzept orientieren. Die Screening-Instrumente fragen mit unterschiedlicher Fokussierung und Formulierung die Symptome des pathologischen Spielens wie chasing⁸, Kontrollverlust, Geldbeschaffung, Spielmotivation, Gewissensbisse und persönliche, familiäre, berufliche und strafrechtlichen Konsequenzen ab. Am weitesten verbreitet ist der von Lesieur und Blume entwickelte „South Oaks Gambling Screen (SOGS)“ (Lesieur 1987). Dieser wird in der an Jugendliche angepassten Version „South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA)“ (Winters 1993a) bei der vorliegenden Schülerbefragung verwendet. Näher erläutert wird er in Abschnitt 6.2.2. Gemeinsam ist den Screening-Bögen die Problematik, dass sie keine Aussagen über den Schweregrad des pathologischen Glücksspiels zulassen. Die Entwicklung solcher Instrumente wird derzeit vorangetrieben (Petry 2003, S. 21 ff.).

⁷ Der Cut-off-Wert ist der Grenzwert für die Einstufung in eine Kategorie.

⁸ Chasing kennzeichnet den Versuch des Spielers Verluste durch sofortige Spielwiederholung aufzuholen.

Anzumerken ist, dass die Instrumente überwiegend im angloamerikanischen Raum entwickelt wurden und ihre Verwendung im deutschsprachigen Raum übersetzungsbedingte Probleme bereitet. Kompliziert ist die Anwendbarkeit auf Jugendliche. Es gibt auf diese Zielgruppe angepasste Fragekonstrukte, jedoch wurden bei einem Vergleich dieser Methoden innerhalb einer Stichprobe sehr unterschiedliche Prävalenzraten offenbart (Derevensky 2000), sodass ihre Validität infrage gestellt ist.

Die Messung kognitiver Verzerrungen bezüglich der Beeinflussbarkeit des Glücksspiels und der damit verbundenen verstärkten Affinität zum Glücksspiel gelingt mit weiteren Fragekomplexen (Meyer 2005, S. 42 f.). In diesem Zusammenhang soll auf die „Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)“ (Breen 1999) verwiesen werden, die im Methodenteil vertiefend behandelt wird.

4.3 Problematisches Glücksspielverhalten

Mit Blick auf die in der vorliegenden Arbeit untersuchte Population ist es wichtig, sich dem Begriff des problematischen Glücksspiels anzunähern. Diese Notwendigkeit resultiert aus der Annahme des Verfassers, dass das Problemspielen eine Vorstufe des pathologischen Spielens darstellt. Demnach könnten viele der befragten Jugendlichen aufgrund des langen, in Abschnitt 4.8 beschriebenen Verlaufes des pathologischen Glücksspiels in Verbindung mit ihrer noch kurzen Glücksspielerfahrung noch gar kein pathologisches Glücksspielverhalten entwickelt haben.

Die Einstufung als problematischer Glücksspieler erfolgt anhand der in Abschnitt 4.2 beschriebenen Screeninginstrumente. Abhängig vom verwendeten Instrument liegt der Cut-off-Wert für problematisches Glücksspielverhalten bei drei bis vier. Üblicherweise stellen die problematischen Glücksspieler die Kategorie zwischen unproblematischen und pathologischen Glücksspielern dar.

Der geringen Prävalenz der pathologischen Spieler geschuldet, werden in epidemiologischen Studien die Kategorien pathologisch- und problematische Spieler zusammengefügt, um eine bessere Interpretierbarkeit der Ergebnisse zu erreichen (Orth 2008).

Vorteil der Benennung als problematische Spieler ist, dass dieser Begriff im Vergleich zum pathologischen Spielen oder Glücksspielsucht weniger stigmatisierend für die Betroffenen ist.

Die problematischen Glücksspieler bewegen sich auf einem Kontinuum zwischen unproblematischem und pathologischem Glücksspiel, wobei unklar bleibt, ob sie sich zum pathologischen Glücksspiel hin entwickeln, oder auf dem Level der problematischen Glücksspieler verharren und chronische sowie moderate Symptome des pathologischen Glücksspiels manifestieren (Whelan 2007, S. 6).

In Hinblick auf die Prävention problematischer Glücksspieler sind die Ergebnisse von Petry interessant, der feststellt, dass Problemspieler sich eher selten in Behandlung ihrer Glücksspielproblematik begeben, aber von einer Reduktion des Glücksspiels profitieren (Petry 2005). Einen grundsätzlichen Nutzen durch öffentliche Aufmerksamkeit und Präventionsmaßnahmen für Problemspieler stellt Blaszczyński fest (Blaszczyński 2004). Charakteristische Merkmale der Problemspieler sind in Anlehnung an die vorhandenen Screeningkriterien: Heimliches Spielen, Streitigkeiten wegen des Spielens und das Nachjagen von Verlusten (Meyer 2005, S. 51). Diese Charakteristika werden in den Ergebnissen der vorliegenden Schülerbefragung überprüft.

4.4 Epidemiologie

Pathologisches Glücksspielverhalten in Deutschland

Die Verbreitung des pathologischen Glücksspiels, innerhalb der Gesamtbevölkerung, schwankt in Deutschland zwischen 0,2 % (Bühlinger 2007; Orth 2008) und 0,6 % (Stöver 2008).

Pathologisches und problematisches Glücksspielverhalten bei Jugendlichen

Bei der Bezifferung der Verbreitung des pathologischen und problematischen Glücksspielverhaltens unter Jugendlichen variieren internationale Forschungsarbeiten zwischen 1,6 % und 6 % (Becona 1997; Derevensky 2000; Molde 2008; Welte 2008; Wood 1998). Die Unterschiede sind dabei unter anderem auf die differierenden Stichproben zurückzuführen. Eine Studie unter Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen weist eine Prävalenz des problematischen Glücksspielverhaltens von 3 % für die Gesamtstichprobe auf. Jugendlichen mit

Migrationshintergrund wird dabei ein signifikant höheres Risiko der Entwicklung problematischen Spielens zugeordnet (Schmidt 2003). Die Studie der BZgA zeigt die höchste Prävalenz des problematischen Glücksspielverhaltens für 18-bis 20-jährige Männer an. Sie liegt hier bei 2,3 % im Vergleich zur Gesamtstichprobe, die einen Anteil von 0,4 % beziehungsweise 0,2 % für problematische und wahrscheinlich pathologische Spieler ausweist (Orth 2008).

Merkmale pathologischer und problematischer Glücksspieler

Ladd (2002) berichtet, dass Internet-Glücksspieler höhere Werte auf dem South Oaks Gambling Screen erzielen als Offline-Spieler. Eine Meta-Analyse von Prävalenzstudien aus den Vereinigten Staaten und Kanada findet heraus, dass junge Männer signifikant häufiger ein problematisches Spielverhalten entwickeln als Erwachsene und Frauen (Schaffer 1997). Munoz-Molina (2008) kommt in seiner Meta-Analyse zu gleichen Ergebnissen. Unterstützung erhält dieses Resultat durch eine schwedische Prävalenzstudie, die unter 25-jährige Männer als Risikogruppe für pathologisches Glücksspiel benennt (Volberg 2001).

Kartenspiele mit Geldeinsatz

Bundesweit wird den Internetkartenspielen mit 7 % der größte Anteil pathologischer Spieler zugeordnet (Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2008, S. 96). Der gewerbliche Automatenspielbereich wird hierbei außer Acht gelassen. Eine Untersuchung zum Konsum von Glücksspielen bei Jugendlichen im Alter von 13 bis 19 Jahren, in Nordrhein-Westfalen stellt fest, dass die Teilnahme an Kartenspielen bei der 12-Monats-Prävalenz mit 17 % an der Spitze liegt (Schmidt 2003).

Pokerspiel

Auf nationaler Ebene beschäftigt sich eine repräsentative Studie der BZgA am Konkretesten mit dem Pokerspiel. Sie weist für 18- bis 20-jährige Männer eine 12-Monats-Prävalenz von 27,6 % für die Teilnahme an Pokerspielen mit Geldeinsatz aus. In der Altersgruppe der 16- bis 17-Jährigen liegt die 12-Monats-Prävalenz bei 9,3 %, wobei hier vor allem im privaten Rahmen gespielt wird, aber auch im Internet. Im Vergleich dazu liegt die 12-Monats-Prävalenz der Gesamtbevölkerung bei 4,2 %, mit der Präferenz von 3,8 % für das private Pokerspiel. Internet-Poker spielen 0,6 % der Personen. Die Studie berechnet für problematische und

pathologische Spieler eine doppelt so hohe Wahrscheinlichkeit (Odds Ratio 2,26) der Teilnahme an Pokerspielen wie für unproblematische Spieler (Orth 2008). Nicht erfasst wird für den Bereich der Minderjährigen die Teilnahme an Pokerspielen um Spielgeld. Solche Angebote sind vor allem im Bereich der Internet-Pokerschulen von Bedeutung.

Internationale Studien gewähren weiteren Einblick in die Verbreitung des Pokerspiels. In Ontario, Kanada, wurde ein Anstieg von 1,4 % auf 5,5 % in den Jahren 2001 bis 2005 für die Teilnahme am Online-Poker in der Altersgruppe der 18- bis 24-Jährigen registriert. Das Ausmaß der Nutzung von Online-Poker Angeboten durch Internetglücksspieler liegt hier über 60 % (Wiebe 2006). Wood (2007) identifiziert in einer Studie unter britischen Online-Pokerspielern einen Anteil von 18 % als wahrscheinlich pathologische Spieler. Ein repräsentativer schwedischer Web-Panel erfasste insgesamt 2002 aktive Pokerspieler, von denen 8 % als problematische Spieler eingestuft wurden. 22 % der Personen mit problematischem Spielverhalten suchten in den vergangenen zwölf Monaten nach Unterstützung im Umgang mit ihren Problemen. Der größte Anteil der Problemspieler war 18 bis 27 Jahre alt (Jonsson 2008).

Merkmale und Motivation von On- und Offline Pokerspielern

Der eCogra Global Online-Gambler Survey (Parke 2007) untersucht das Verhalten von Internetpoker- und Kasinospielern und zeigt, dass Pokerspieler jünger als Kasinospieler sind. Begründet wird dies mit dem medialen Umfeld des Online-Pokers. Ein weiteres Ergebnis dieser Studie ist die Verringerung der Spanne zwischen männlichen und weiblichen Teilnehmern. Als typische Merkmale des Online-Pokerspielers nennt der Survey:

- männlich
- 26 bis 35 Jahre alt
- spielt seit zwei bis drei Jahren
- spielt durchschnittlich zwei bis drei Mal pro Woche
- spielt zwischen ein und zwei Stunden pro Session
- spielt an Tischen mit Einsätzen zwischen 0,50 Dollar und 2 Dollar
- spielt mit sechs bis zehn Prozent seines Einkommens
- chattet während des Spiels selten

- schätzt seine Pokerfähigkeiten durchschnittlich ein
- hält Poker eher für ein Geschicklichkeitsspiel
- spielt an einem bis zwei Tischen gleichzeitig
- entscheidet nach monatlichem Bonus, wo er spielt
- spielt Cash Games und Turniere

Bemerkenswert ist zudem die Entdeckung von Eigenschaften, die Spielern zugeschrieben werden, die angeben, ein positives finanzielles Outcome zu haben.

Hierzu zählen:

- keinen Verlusten nachzujagen
- auf Seiten verschiedener Anbieter zu spielen
- Musik während des Spielens zu hören
- an bis zu sechs Tischen gleichzeitig zu spielen
- zwischen zwei und zehn Prozent des Einkommens, als Spielkapital zu nutzen
- zu spielen, um Geld zu gewinnen, und nicht aus Langeweile
- seine Pokerfähigkeiten überdurchschnittlich einzuschätzen
- Poker für ein Strategiespiel zu halten
- häufig zu spielen

(Parke 2007)

Ähnliche Resultate liefert die schwedische Prävalenzstudie, die ein Durchschnittsalter von 32 Jahren und einen Frauenanteil von 12 % für die schwedischen Pokerspieler beschreibt. Über die Hälfte der Spieler spielt jede Woche und zu einem großen Teil auf zwei verschiedenen Pokerseiten (Jonsson 2008). Unterschiede für die Teilnahme an Pokerspielen zeigen sich ferner bei der geschlechtsspezifischen Betrachtung. Bezogen auf die 12-Monats-Prävalenz der Gesamtbevölkerung beträgt der Anteil der männlichen Spieler 7,2 %, während der weibliche Anteil bei 1,2 % liegt. Für die 16- bis 17-Jährigen zeigt sich, dass deutschlandweit 13,3 % der männlichen und 5,2 % der weiblichen Personen in dieser Altersgruppe in den letzten 12 Monaten an Pokerspielen teilgenommen haben (Orth 2008). Wood (2007) berichtet, dass Spieler die unter Angabe eines anderen Geschlechts pokern, verstärkt gefährdet sind, ein pathologisches Spielverhalten zu entwickeln. Als Motive für die Nutzung von Pokerangeboten führt er an:

- die Entspannung
- die Erregung
- Geld zu gewinnen
- das Knüpfen von Kontakten
- die Flucht vor Problemen
- den Abbau von Langeweile
- Fähigkeiten zu entwickeln
- das Gefühl Glück zu haben

Pathologisches Glücksspielverhalten und Alkoholkonsum

Widersprüchliche Aussagen gibt es zur Komorbidität von Glücksspielsucht und Alkoholmissbrauch. Einigen Forschern gelingt es, einen Zusammenhang zwischen Glücksspielsucht und erhöhtem Alkoholkonsum herzustellen (French 2008; Molde 2008; Wardle 2007), während eine schweizer Prävalenzstudie diese Korrelation nicht bestätigen kann (Bondolfi 2008).

Gambling Attitudes and Beliefs Scale und Glücksspielwerbung

Für jüngere Altersgruppen wird anhand der Gambling Attitudes and Beliefs Scale ein höheres Maß an kognitiven Verzerrungen im Vergleich zu älteren belegt. Besonders betroffen sind hier männliche Jugendliche.

Werbung für Glücksspiele wird von jüngeren Personen hauptsächlich über das Internet und Fernsehen wahrgenommen (Orth 2008).

Abschließende Bemerkung

In der Gesamtschau zeigen die Ergebnisse der wenigen pokerspezifischen Studien, dass Pokern besonders für junge Männer attraktiv ist. Die Resultate lassen den Verdacht zu, dass die Gruppe der jungen Männer besonders empfänglich ist für die Risiken des Glücksspiels. Zu berücksichtigen ist, dass die internationalen Forschungsergebnisse durch unterschiedliche Gesetzgebungen, den kulturellen Kontext und differierender Methodik nur begrenzt auf deutsche Verhältnisse übertragbar sind.

Die Forschung hinsichtlich der Thematik des Pokerspiels sollte deshalb forciert werden, um mit der rasanten Entwicklung des Marktes Schritt zu halten. Ziel muss

es sein, mögliche Risiko- oder Schutzfaktoren für die vulnerable Gruppe der jungen, männlichen Spieler zu identifizieren sowie den Zuwachs an Attraktivität des Pokerspiels für weibliche Nutzer zu beobachten. Eine differenziertere Betrachtungsweise bezüglich des On- und Offlinepokers sowie des Migrationshintergrundes wäre wünschenswert, damit präventive Maßnahmen zielgruppengerecht konstruiert werden können.

4.5 Ätiologie pathologisches Glücksspiel

Das pathologische Glücksspiel wird in den Klassifikationssystemen ICD-10 und DSM-IV-TR als Störung der Impulskontrolle eingeordnet (Dilling 1991; Saß 2003). Nach dieser Kategorisierung kann der Glücksspieler dem Impuls zu spielen trotz offensichtlicher negativer Konsequenzen nicht widerstehen.

4.5.1 Pathologisches Glücksspiel als Sucht

In der deutschsprachigen Literatur wird synonym zum pathologischen Glücksspiel der Begriff Glücksspielsucht verwendet (Fiedler 2008, S. 10 ff.; Meyer 2005, S. 55 f.; Petry 2003, S. 12). Diese nicht mit der Klassifikation nach ICD-10 und DSM-IV-TR im Einklang stehende Begrifflichkeit begründet sich, in der zunehmenden Anerkennung des pathologischen Glücksspiels, als nicht substanzgebundenes Suchtverhalten. Gestützt wird die Anwendung des Suchtmodells auf das pathologische Spielen durch den Verweis auf neurowissenschaftliche Studien, die nahelegen, dass Verhaltensweisen wie das Glücksspielen identische Auswirkungen wie Substanzgebrauch auf Neurotransmitter im Gehirn haben und dadurch das Belohnungssystem des Körpers innervieren können (Grüsser 2007, S. 28; Holden 2001). Nach Meyer strebt ein Substanzabhängiger den Entspannungs- oder Betäubungszustand nach Konsum des Suchtmittels an und nicht den eigentlichen Konsum. Er führt an, dass dieses Suchtkriterium, genauso wie die obligatorischen Suchtmerkmale Kontrollverlust, Bindung an das Suchtmittel und eine Eigendynamik, geprägt durch Dosissteigerung und Toleranzentwicklung, auch für das Glücksspiel zutreffend ist (Meyer 2005, S. 44 ff.). Fiedler gibt im Bezug auf das Erlangen eines Glücksrausches zu bedenken, dass dieser im Unterschied zum Rauschmittelkonsum beim Glücksspiel nur durch einen Gewinn erreicht werden kann. Es liegt dabei in der Natur des Glücksspiels, dass der gewünschte Zustand dem folgend nicht immer erreicht wird. Außer Acht

lässt er dabei Zustände wie Entspannung und Betäubung, die auch bei Ausbleiben eines Gewinnes möglich sind. Abschließend stuft auch er das pathologische Glücksspiel als Sucht ein, da im Kern die folgenden Kriterien substanzabhängiger Sucht des DSM-IV-TR (Saß 2003) erfüllt werden (Fiedler 2008, S. 10 ff.).

- Toleranz
- Entzugserscheinungen
- Mehr Konsum, als zunächst geplant
- Wunsch, abstinent zu sein, und / oder gescheiterter Abstinenzversuch
- Hohe zeitliche Inanspruchnahme durch Aktivitäten, die mit der Sucht zusammenhängen.
- Aufgabe wichtiger sozialer Aktivitäten
- Fortdauernder Konsum trotz physischer oder psychischer Schäden

Untermauert wird seine Ansicht durch die in Abschnitt 4.6 beschriebenen Symptome des pathologischen Spielens.

Trotz der schlüssigen Begründung für die Anwendung des Suchtmodells auf das pathologische Glücksspiel, sind sich die Forscher darüber einig, dass ein die im folgenden näher beschriebenen Entstehungstheorien vereinendes Modell wünschenswert ist, um die individuelle Krankheitsentwicklung der pathologischen Glücksspieler zu behandeln (Meyer 2005; Petry 2003; Whelan 2007).

Der vorangegangenen Argumentation folgend werden im Verlauf dieser Arbeit die Begriffe pathologisches Glücksspiel und Glücksspielsucht synonym verwendet.

4.5.2 Entstehungstheorien des pathologischen Glücksspiels

Neben der in Abschnitt 4.5.1 beschriebenen Akzeptanz für die Anwendung des Suchtmodells auf die Entstehung pathologischen Glücksspiels bestehen weitere Entwicklungstheorien. Im Folgenden werden aufgrund der Fokussierung der Schülerbefragung das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung und der kognitive Ansatz erläutert. Kernthesen weiterer Entstehungstheorien werden nachstehend kurz erläutert.

Lerntheorie

- Positive Ereignisse rund um das Glücksspiel, besonders hohe Gewinne, führen zu einem verstärkten Spieltrieb.
- Die Anwendung des Glücksspiels als Copingstrategie bei Auftreten negativer Ereignisse im persönlichen Bereich führt zu erneutem Glücksspiel.
- Eine besonders schnelle Spielabfolge, beispielsweise bei Geldspielautomaten oder der Pokervariante „Texas Hold'em“, steigern den Spieltrieb.
- Das Angebot von Freispielen durch Glücksspielanbieter verhindert einen Ausstieg aus dem Glücksspiel.

Biologischer Ansatz

- Genetische Faktoren bedingen eine höhere Anfälligkeit für die Entwicklung einer Glücksspielsucht.
- Verminderte Dopaminausschüttung wird durch pathologisches Spielverhalten zu kompensieren versucht.
- Krankheitsmodell
- Eine nicht näher bezeichnete Krankheit ist ursächlich für das pathologische Glücksspielen.
- Heilung wird nur durch vollständige Abstinenz erreicht.

(Whelan 2007, S. 21)

4.5.3 Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung

Dem Modell liegt die Annahme zugrunde, dass Wechselwirkungen zwischen Merkmalen des Glücksspiels, des Spielers und der sozialen Umwelt ursächlich sind für die Entwicklung und Aufrechterhaltung der Spielsucht. Es vereint Aspekte aller in dieser Arbeit vorgestellten Erklärungsansätze in sich.

Eigenschaften des Glücksspiels

Die Eigenschaften des Glücksspiels lassen sich in psychische, physiologische und strukturelle unterteilen.

Psychische Auswirkungen

Nervenkitzel als positiv erlebter Erregungszustand entsteht aus der Angst vor einem Verlust bei gleichzeitiger Hoffnung auf einen Gewinn. Pokerspieler versuchen diese Spannung, durch ein verzögertes Aufdecken der Karten am Ende des Spiels zu verlängern. Gewinnt der Spieler, löst dieses Ereignis Euphorie in ihm aus. Große Gewinne können zusätzlich ein Machtgefühl auslösen, da der Spieler in seinen Augen die Willkür des Zufalls besiegt hat. Euphorische Gefühle werden durch die Anerkennung durch Mitspieler oder Glücksspielanbieter verstärkt. Konservieren lassen sich die durch das Glücksspiel erlangten positiven Emotionen, durch die gedankliche Beschäftigung mit dem Glücksspiel und mit der Entwicklung von Spielstrategien mit deren Hilfe in der Fantasie bereits zukünftige Gewinne gefeiert werden. Vollständiges Eintauchen in die Glücksspielwelt ermöglicht dem Spieler eine Abschottung von negativen Einflüssen seines persönlichen Umfeldes und somit ein Entspannungsgefühl. Negative Stimmungen, die durch Verluste ausgelöst werden, reichen von Gleichgültigkeit über Enttäuschung bis hin zu Panik. Solange der pathologische Spieler sein Spielkapital nicht vollständig aufgebraucht hat, gelingt es ihm durch erneuten Geldeinsatz die beschriebenen dysphorischen Gedanken zu unterdrücken.

Physiologische Reaktionen

Physiologische Auswirkungen, wie die gesteigerte Herzfrequenz, Hautleitfähigkeit und die vermehrte Ausschüttung von Stresshormonen während der Teilnahme am Glücksspiel, sind nicht Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit und werden hier nicht tiefer gehend betrachtet. Für einen näheren Einblick wird auf Meyer (2005, S. 63 ff.) verwiesen, der eine Reihe von Studien anführt zu dieser Thematik.

Strukturelle Merkmale

Die strukturellen Eigenschaften eines Glücksspiels gelten als Indikator für das Suchtpotenzial der unterschiedlichen Glücksspielformen. Nachstehend folgt eine Auflistung der suchtrelevanten Strukturen. Für ein besseres Verständnis der Oberbegriffe wird im Kapitel 5 anhand dieser Punkte eine Einschätzung des Gefährdungspotenzials von „Texas Hold'em“ vorgenommen.

Folgende Merkmale sind maßgeblich für den Spielanreiz eines Glücksspiels:

- Ereignisfrequenz
- Auszahlungsintervall
- Aktive Einbeziehung der Spieler und der damit verbundene Geschicklichkeitsanteil
- Variabilität der Einsätze und Gewinnchancen
- Verhältnis der Gewinnwahrscheinlichkeit zur Auszahlungshöhe
- Assoziation mit anderen Interessen
- Fast-Gewinne
- Art des Einsatzes
- Ton-, Licht-, Farbeffekte

Eigenschaften des Glücksspielers

Da die vorgelegte Schülerbefragung keine Erkenntnisse zu den genetischen Bedingungen, neurobiologischen Grundlagen sowie der Persönlichkeitsstruktur und affektiven- und Angststörungen der Glücksspieler liefern kann, wird für nähere Informationen erneut auf das Werk von Meyer und Bachmann verwiesen.

Geschlecht

Die ehemals zutreffende Aussage, dass es sich beim Glücksspiel um eine Männerdomäne handelt, ist vor dem Hintergrund sich angleichender Biografien und Konsummuster zwischen Männern und Frauen nicht mehr zulässig. So liegt der Unterschied in der 12-Monats-Prävalenz für die Teilnahme an Glücksspielen in Deutschland nur noch bei 10 % (Orth 2008). Im Spielverhalten und in der Nutzung bestimmter Glücksspielformen bestehen nach derselben Studie weiter bedeutende Unterschiede.

Soziodemografische Merkmale

Spielbankbesucher unterscheiden sich nicht von der Normalbevölkerung. Automatenspieler zeigen sich im Vergleich zur Normalbevölkerung dagegen eher jünger und mit niedrigem Einkommens- und Bildungsstatus ausgestattet. Wobei das Automatenspiel per Gesetz nicht dem Glücksspiel zugeordnet ist, sondern der Gewerbeordnung unterliegt.

Sozialfeld

Die Entstehung der Glücksspielsucht unterliegt den folgenden Einflußfaktoren aus dem indirekten und direkten sozialen Umfeld des Spielers:

Einstellung der Gesellschaft

In Deutschland gilt das Glücksspiel weitestgehend als akzeptiertes Freizeitvergnügen. Es wird als probates Mittel angesehen, dem natürlichen Trieb nach Reichtum nachzugehen. Eine verherrlichende Darstellung erfolgreicher Spieler ist die Folge. Das illegale Glücksspiel sieht sich keinen ernst zu nehmenden Repressalien ausgesetzt und das Bewerben von Glücksspielen lässt auf eine flexible Auslegung des eigentlich gültigen Werbeverbots für Glücksspiele schließen. Erst seit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages zum 1.1.2008 werden Maßnahmen zum Spielerschutz intensiviert und Versuche unternommen privat veranstaltete Glücksspiele einzuschränken (Ministerium des Inneren und für Sport Rheinland-Pfalz 2008; Verwaltungsgericht Hamburg 2008).

Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit von Glücksspielen in Deutschland hat als Folge der sozialen Akzeptanz und wirtschaftlicher Interessen in den vergangenen Jahrzehnten stark zugenommen. Mit einer entsprechenden Zeitverzögerung korreliert jene verbesserte Verfügbarkeit positiv mit der Prävalenz des pathologischen Glücksspiels (Productivity Commission 1999, S. 8.31).

Arbeits- und Lebensverhältnisse / familiäre Strukturen

Die Einstellung gegenüber Suchtmitteln erfährt ihre wesentliche Prägung in der Familie, sodass Familienmitglieder als Vorbilder für exzessives Glücksspielverhalten dienen können. Ein intaktes soziales Netzwerk, das bei einer Fehlentwicklung hin zu abhängigem Verhalten unterstützend auf den Betroffenen einwirkt, stellt dagegen einen Schutzfaktor gegen die Entstehung einer Sucht dar. Exzessives Glücksspiel dient nicht selten als Ventilfunktion für den unerfüllten Wunsch nach sozialem Aufstieg und sozioökonomischer Frustration.

Fazit

Bisher ist es nicht gelungen den Glücksspielern spezifische Attribute zuzuweisen, um sie in risikoabgestufte Kategorien einzugruppieren. Den „typischen pathologischen Glücksspieler“ gibt es demnach nicht. Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung erfüllt folglich nur die Funktion, mögliche Determinanten aufzuzeigen, welche die Entstehung einer Glücksspielsucht begünstigen können (Meyer 2005, Kap. 4).

4.5.4 Kognitionstheoretischer Ansatz

Dem kognitionstheoretischen Ansatz soll an dieser Stelle erhöhte Aufmerksamkeit gewidmet werden, da es sich bei der untersuchten Pokervariante „Texas Hold'em“, wie bereits in Abschnitt 3.2 geschildert, um eine Mischform aus Glücks- und Geschicklichkeitsspiel handelt. Dadurch erhält der Spieler einen bisher nicht bezifferbaren Einfluss auf den Spielausgang. Mit besonderem Blick auf das Pokerspiel ergibt sich hieraus die Frage, ob die ohne Zweifel bestehende Kontrollmöglichkeit des Spielers verzerrte Wahrnehmungen im Sinne der Kognitionstheorie verstärkt. Mit Auswertung der in der Befragung verwandten „Gambling Attitudes and Beliefs Scale“ (GABS) zur Einstellung gegenüber der Beeinflussbarkeit von Glücksspielen, soll eine Annäherung an die Beantwortung dieser Frage unternommen werden.

Die kognitionstheoretischen Ansätze beschäftigen sich mit dem Außerachtlassen relevanter Informationen innerhalb einer Entscheidungsphase, der Vorstellung von Kontrollmöglichkeiten und der Begründung von Gewinnen und Verlusten bezüglich des Glücksspiels. Alle genannten Aspekte dienen dem Spieler in Verlustsituationen zur Begründung der Aufrechterhaltung des Glücksspielverhaltens (Meyer 2005, S. 96).

Kernthese der Theorie ist die Kontrollillusion (Langer 1975). Der Glücksspieler geht dabei davon aus, dass er aufgrund persönlicher Kompetenzen den Ausgang des Spiels beeinflussen kann. Verstärkt wird dieser Gedanke durch die Möglichkeit, aktiv in das Spiel einzugreifen. Beim Pokerspiel geschieht die Einbeziehung des Spielers beispielsweise durch die Art, in der die Einsätze getätigt werden. Zusätzlich unterstützt wird die Kontrollillusion durch die Bereitstellung von Informationen zum Spiel. Klassischerweise wird hier die

Anzeige von Roulette-Permanenzen genannt. Im Pokerbereich wird diese Funktion von der Vielzahl der Strategiebücher (Woods 2008) übernommen.

Der Monte-Carlo-Effekt oder auch die „Gamblers fallacy“ stellt eine weitere schwerwiegende kognitive Verzerrung des Glücksspielers dar. Hierbei schließt der Spieler von vergangenen Spielereignissen auf zukünftige Ergebnisse. Geleitet wird er durch die irrationale Annahme, dass an eine Verlustphase zwangsläufig als Ausgleich eine Gewinnphase anschließt. Er lässt dabei außer Acht, dass die Voraussetzung beispielsweise im Pokerbereich dafür wäre, dass die unbestritten rein zufallsbedingte Kartenverteilung einem Gedächtnisprinzip unterliegen müsste. Additiv fördern diese Annahme „Fast-Gewinne“. Sie bestärken den Spieler in seiner Erwartung, dass ein Gewinn kurz bevorsteht (Meyer 2005, S. 97 f.; Petry 2003; S. 42; Whelan 2007, S. 25). Die Besonderheit der fünf offenen Gemeinschaftskarten beim „Texas Hold'em“ führt zu einer hohen Anzahl von „Fast-Gewinnen“, da die Spieler nach dem Passen ihres zu Beginn schlechten Startblattes erkennen können, dass sich ihr Blatt mithilfe der Gemeinschaftskarten noch stark verbessert hätte.

In Beziehung zur Kontrollillusion steht das Bewerten von Gewinnen und Verlusten durch die Spieler. Siegreiches Spiel wird mit persönlichen Fähigkeiten begründet, im Gegensatz zu Verlusten, die auf externe Ursachen wie Pech oder das Glück des Siegers zurückgeführt werden. Exemplarisch ist das von unterlegenen Pokerspielern angebrachte Argument, dass der Gegner mit seinen vermeintlich schlechten Karten vorher hätte aussteigen müssen. Der Glücksspieler bagatellisiert Verluste, in dem er für ihr Auftreten leicht korrigierbare Fehler in seiner Spielstrategie verantwortlich macht. Meyer gibt Ergebnisse von Carroll und Huxley aus dem Jahr 1994 an, nach denen Gewinne überbewertet und übertrieben hoch angegeben werden (Meyer 2005, S. 99 f.).

Anzumerken zum kognitiven Ansatz ist, dass verzerrte Wahrnehmungen und Einstellungen sowie irrationale Entscheidungen sowohl bei pathologischen Glücksspielern als auch bei unproblematischen Spielern zu beobachten sind (Ladouceur 2004). In den Ergebnissen einer Studie der BZgA offenbaren problematische Spieler allerdings höhere Werte auf der Gambling Attitudes and Beliefs Scale als unbelastete Spieler (Orth 2008). Einen Beitrag zur Klärung der Frage, inwieweit die Spielergruppen sich hinsichtlich des Grades der Ausprägung

ihrer gedanklichen Verzerrungen unterscheiden, versuchen die Ergebnisse der vorliegenden Schülerbefragung zu leisten.

4.6 Symptome pathologisches Glücksspiel

Die Symptome des pathologischen Glücksspiels unterteilt Meyer (2005, S. 31 ff.) mithilfe von Fallbeispielen in folgende sechs Kategorien:

Glücksspiel als zentraler Lebensinhalt

Der Spieler richtet sein Leben vollständig nach dem Glücksspiel aus. Zentraler Punkt ist hierbei die Geldbeschaffung, um am Glücksspiel teilnehmen zu können. Soziale Kontakte nehmen in ihrer Bedeutung ab und im persönlichen Umfeld kommt es zu Streitigkeiten. Zu diesen Konflikten führt ein Lügengeflecht, welches der Spieler aufbaut, um finanzielle Engpässe und seine Glücksspielteilnahme zu verheimlichen. Um den Konflikten zu entgehen, flüchtet sich der Spieler ins Glücksspiel, sodass er in einen Teufelskreis gelangt. Nach überstandenen Problemen im Alltag wird das Glücksspiel als Belohnung verwendet. Positive Emotionen werden ausschließlich über Gewinne beim Spiel wahrgenommen und münden in Prahlereien gegenüber anderen Spielern.

Kontrollverlust

Dem Glücksspieler gelingt es nicht, die vor Spielbeginn festgelegte Spieldauer, Spielfrequenz oder zu verspielende Geldmenge einzuhalten. Versuche, wie zum Beispiel dem Deponieren von Geldbeständen beim Lebensgefährten, bleiben wirkungslos, da der Spieler nach Verlusten massiven Druck ausübt, um an die verbliebenen Geldreserven zu gelangen. Hintergrund dieser Verletzung selbst auferlegter Barrieren ist der Versuch, Verluste durch die Erhöhung der Einsätze umgehend auszugleichen. Im Falle eines Kontrollverlustes ist dem Spieler kein vernunftgesteuertes Spiel mehr möglich. Dieser Umstand wirkt sich besonders beim Pokerspiel aus, da es sich hier wie in Abschnitt 3.2 beschrieben, um eine Mischform aus Glücks- und Geschicklichkeitsspiel handelt und es dem Spieler dadurch möglich ist, seine Verluste zu minimieren, indem er bei einem schlechten Blatt seine Hand passt. Der pathologische Spieler dagegen wird auch ein schlechtes Blatt spielen und riskiert damit schnelle und erhebliche Verluste.

Erfolgreiche Abstinenzversuche

Trotz des Strebens nach Abstinenz gelingt es den pathologischen Glücksspielern weder alleine noch mithilfe anderer Personen, eine langfristige Abkehr vom Glücksspiel zu erreichen. Die Verfügbarkeit finanzieller Mittel stärkt das Verlangen einer Rückkehr zum Spiel. Rückblickend auf vergangene kurzfristige Phasen der Glücksspielabstinenz, verstärkt sich das Selbstbild des kontrollierten Glücksspielverhaltens und der damit verbundenen Fähigkeit, jederzeit aufhören zu können bei den Spielern.

Toleranzentwicklung

Kennzeichnend für eine Toleranzentwicklung ist eine Steigerung der „Dosis“ Glücksspiel durch wachsende Einsätze, höhere Risiken und Zunahme der Spielfrequenz. Notwendig wird die „Dosissteigerung“ um die gewünschten emotionalen Effekte zu erreichen. Ausgesprochen verhängnisvoll kann in diesem Zusammenhang das Spielen im illegalen Rahmen werden, da dort die gewollten sehr hohen Einsatzmöglichkeiten verfügbar sind. In Bezug auf das Internet-Pokerspiel kann eine Frequenzsteigerung durch das gleichzeitige Spielen an mehreren Tischen erreicht werden.

Entzugserscheinungen

Entzugsähnliche Symptome wie Reizbarkeit, innere Unruhe und Ungeduld werden von Glücksspielern nach Abstinenzphasen beschrieben. Mit dem ersten Einsatz weichen diese Erscheinungen einem Entspannungsgefühl.

Folgeschäden

Im Verlauf einer pathologischen Glücksspielerkarriere können finanzielle und soziale Folgeschäden auftreten. Manifestieren lassen sich diese beispielhaft in der Anhäufung von Schulden und der Zerstörung sozialer Netzwerke. Daraus resultierend können sich gesundheitliche Schäden wie zum Beispiel Depressionen entwickeln.

4.7 Komorbidität

Bei pathologischen Glücksspielern sind nicht selten weitere Erkrankungen festzustellen. An dieser Stelle wird dabei wird aufgrund der in dieser Arbeit vorliegenden Daten besonders auf das Auftreten stoffgebundener Süchte hingewiesen. So wurde bei Personen mit Glücksspielproblematik deutlich häufiger eine Alkoholproblematik, der Missbrauch illegaler Drogen und eine höhere Raucherquote im Vergleich zu unproblematischen Glücksspielern festgestellt (Cunningham-Williams 1998; Petry 2004). Weitere mit dem pathologischen Glücksspiel einhergehende Krankheiten sind depressive Störungen, Persönlichkeitsstörungen und psychosomatische Störungen (Petry 2003, S. 20). Zu berücksichtigen ist bei allen genannten Erkrankungen, dass eine kausale Beziehung zum pathologischen Spielen aufgrund der in der Regel unklaren zeitlichen Reihenfolge des Auftretens der Störungen nur schwer hergestellt werden kann.

4.8 Verlauf pathologisches Glücksspiel

In Anlehnung an die Entwicklung stoffgebundener Süchte beschreibt Meyer (2005, S. 37 ff.) folgende drei Phasen, die ein Spieler im Verlauf seiner Spielerbiografie durchlebt:

Gewinnphase

Während der Gewinnphase macht der Spieler erste positive Erfahrungen mit dem Glücksspiel. Er spielt gelegentlich und erzielt dabei Gewinne, die sein Selbstwertgefühl steigern. Nach Meyer dauert diese Phase im Durchschnitt 2,5 Jahre (Meyer 1989).

Verlustphase

Der Verlauf der Verlustphase zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler beginnt, systematischer zu spielen. Sein Spiel ist durch die Ausübung von Ritualen geprägt und er entwickelt eine Vorliebe für bestimmte Spielstätten. Infolge der in Abschnitt 4.6 beschriebenen Toleranzentwicklung steigern sich die Spielfrequenz, Risikobereitschaft und die Einsatzhöhe. Verfügbares Geld wird als Spielkapital angesehen und der Bezug zum realen Geldwert verloren. Verluste häufen sich, und deren Ausgleich bildet den Antrieb weiterzuspielen. Erste Konflikte innerhalb des sozialen Netzwerkes stellen sich ein. Die mittlere Dauer der Verlustphase wird von Meyer auf 5,5 Jahre beziffert (Meyer 1989).

Verzweiflungsphase

Am Ende jedes Spieles steht in dieser Phase der Totalverlust für den Spieler. Es gelingt ihm nicht mehr, nach einem Gewinn das Spiel zu beenden. Getrieben vom Bedarf neuen Spielkapitals, schreckt der Spieler auch vor Straftaten nicht zurück. Persönlichkeitsveränderungen und sozialer Abstieg durch ein auseinanderbrechendes soziales Geflecht sind weitere Merkmale dieses dritten Stadiums.

Meyer merkt an, dass die Übergänge dieser drei Phasen fließend sind und die Reihenfolge sowie das Auftreten der auch in Abschnitt 4.6 beschriebenen Symptome nicht zwingend und festgelegt ist. Negativ verstärkenden Einfluss auf den Verlauf der Phasen können einschneidende Lebensereignisse nehmen (Petry 2003, S. 17). Probleme im Umgang mit dem Glücksspiel werden sowohl von den Spielern, als auch von den Bezugspersonen im Mittel erst nach 3,5 Jahren wahrgenommen (Meyer 1989).

Da die vorliegende Arbeit die klinischen Behandlungsansätze nicht thematisiert, wird für einen vertiefenden Einblick „Spielsucht: Ursachen und Therapie“ von Meyer und Bachmann (Meyer 2005), „Glücksspielsucht: Entstehung, Diagnostik und Behandlung von Jörg Petry (Petry 2003) und „Problem and Pathological Gambling: Advances in Psychotherapy“ von Whelan (Whelan 2007) empfohlen.

4.9 Stand der Prävention

Das primäre Ziel des Glücksspielstaatsvertrages (2008b), die Entstehung von Glücksspielsucht zu verhindern, setzt parallele Maßnahmen der Verhältnis- und Verhaltensprävention voraus. Die Verhältnisse rund um das Glücksspiel unterliegen durch den Staatsvertrag bereits strengen Regularien. Eine Überprüfung der Verbote von privaten Glücksspielanbietern, Glücksspielwerbung und Internetglücksspielen sowie die strikte Altersbeschränkung und die Einführung von Sozialkonzepten hinsichtlich ihrer Umsetzung steht dabei noch aus (Kalke 2008).

Eingeführt wurde bereits eine deutschlandweite Telefon-Helpline. Interventionen zur Verhaltensprävention sind dagegen spärlich gesät und selten direkt an die besonders vulnerable Gruppe junger Männer adressiert (Schmidt 2008). Ein Ansatz in diesem Kontext ist das aktuelle Projekt „Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Maßnahmen der Spielsuchtprävention für das schulische Setting“ des Instituts für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) in Kooperation mit dem Büro für Suchtprävention (BfS) in Hamburg.

Bundesweit weisen die Lotto-Radiospots, die im Anschluss an die Nennung der Jackpotohöhe auf die Suchtgefahren und geringen Gewinnchancen hinweisen, die größte Präsenz auf. Hier drängt sich eine Evaluation der öffentlichen Akzeptanz auf, da dem Lottospiel aufgrund seiner Spielausgestaltung ein geringes Suchtpotenzial zugewiesen wird (Bühringer 2007; Orth 2008). Weitere nationale Kampagnen sind die Flyer der BZgA „Spiel nicht bis zur Glücksspielsucht“ und „Total verzockt?!“ (Lang 2008; 2009) die auf Wissen und Einstellung gegenüber dem Glücksspiel abzielen. In Hamburg wird die Thematik der Glücksspielsucht mithilfe der Plakate „Setz auf Dich selbst“ und „Bleib hier nicht hängen“ in das Bewusstsein der Öffentlichkeit transportiert (Büro für Suchtprävention 2007). Fraglich bleibt, ob die bisherigen Maßnahmen in der Lage sind, das Glücksspielverhalten der Zielgruppe nachhaltig zu verändern. Interventionen die auf spezifische Glücksspielformen, wie beispielsweise das Internetglücksspiel, zugeschnitten sind, stehen noch am Beginn ihrer Entwicklung.

Ein auf das Online-Pokerspiel ausgerichtetes Präventionsprogramm existiert in Schweden. Hier wurde als Reaktion auf die stark steigende Zahl der Online-

Pokerspieler im März 2006 ein staatliches Online-Pokerportal (Svenska Spel) eröffnet. Ziel ist es die schwedischen Spieler auf eine sozial verträgliche und sichere Seite zu lotsen. Wichtige Elemente der Seite sind:

- die strikte Altersbeschränkung ab 18 Jahren
- die Möglichkeit des Selbstausschlusses
- ein Selbsttest zum eigenen Spielverhalten
- die Einstellung von Limits für Spieldauer und Spieleinsatz
- eine Pokerschule die Strategien und Regeln erklärt

Zwei Studien zeigen dass von den Personen die nur bei „Svenska Spel“ pokern 3 % ein problematisches Spielverhalten aufweisen im Vergleich zu 11 % der Spieler, die nur auf internationalen Seiten pokern. Zudem erachtet eine Mehrheit von zufällig ausgewählten Spielern von „Svenska Spel“ die Instrumente zur Spielbeschränkung als gut oder sehr gut. Die Autoren der Studien merken allerdings an, dass die Spieler die sich bei „Svenska Spel“ sperren lassen, problemlos auf andere Seiten ausweichen und ihre Limits kontinuierlich verändern können (Jonsson 2008).

Im Bereich des Online-Pokers erweist sich also das Instrument der Spielsperre als wirkungslos, da die Betreiber untereinander nicht vernetzt sind. Daher scheint die Entwicklung primärpräventiver Maßnahmen vor dem Hintergrund des in Abschnitt 5.2 beschriebenen Gefährdungspotenzials speziell für diesen Bereich von hoher Dringlichkeit.

5. Gefährdungspotenzial „Texas Hold'em“

Die Frage ob dem Pokerspiel in der Variante „Texas Hold'em“ ein Gefährdungspotenzial zuzuschreiben ist, wird in diesem Kapitel anhand der in Abschnitt 4.5.3 genannten strukturellen Merkmale des Glücksspiels beantwortet.

Erste Tendenzen hinsichtlich des Gefährdungspotenzials liefern unter anderem Studien aus Deutschland. So wird festgestellt, dass 96,7 % jugendlicher Problemspieler in den letzten zwölf Monaten an Kartenspielen um Geld teilgenommen haben (Schmidt 2003). Innerhalb der Bundesbevölkerung wird für problematische Glücksspieler eine doppelt so hohe Wahrscheinlichkeit (Odds Ratio 2,26) der Teilnahme an Pokerspielen in den letzten zwölf Monaten im Vergleich zu unproblematischen Spielern dargestellt (Orth 2008). Wood et al. klassifizieren 18 % einer Stichprobe von Online-Pokerspielern als wahrscheinlich pathologische Glücksspieler (Wood 2007).

5.1 Gefährdungspotenzial „Texas Hold'em“ allgemein

Meyer (2008b) belegt das Suchtpotenzial des Pokerspiels an folgenden sechs Merkmalen:

Verfügbarkeit

Die hohe Verfügbarkeit des Spiels im On-und Offlinebereich steigert die soziale Akzeptanz und mindert auf diese Weise das Risikobewusstsein gegenüber der Glücksspielsucht. Der niedrighschwellige Zugang zu öffentlichen Pokerturnieren in Pokerklubs oder Gaststätten kann Personen als Türöffner zum problematischen Glücksspiel dienen, denen die Barrieren der Spielbanken in Form von Kleiderordnung, Eintrittsgeldern etc. bisher die Spielteilnahme versagten. Im privaten Rahmen hängt die Verfügbarkeit von den Spielutensilien und Spielteilnehmern ab. Pokersets sind heute weit verbreitet und sogar bei Lebensmitteldiscountern erhältlich, sodass von einer hohen Verfügbarkeit des Pokerspiels im privaten Umfeld gesprochen werden kann.

Vermarktung

Intensive crossmediale Vermarktung mit prominenten Werbeträgern, wie zum Beispiel Boris Becker, Stefan Raab oder professionellen Pokerspielern, stärkt den Bekanntheitsgrad des Pokerspiels und heftet ihm einen sportiven und seriösen Charakter an. Dieser verstärkt wiederum die soziale Akzeptanz. Bonusspielkapital für Neu- und Stammkunden führt darüber hinaus zu einer verbesserten Kundenbindung an die Pokeranbieter.

Ereignisdichte

Im Vergleich zu Turnierspielen haben die Cash-Games eine besonders hohe Ereignisfrequenz, da jede Spielrunde nur wenige Minuten dauert und für sich abschließend gewertet wird. Die schnelle Spielabfolge verhindert ein andauerndes Verlusterleben der Spieler, da bei jedem Spielbeginn die positiv empfundene emotionale Anspannung neu entfacht wird.

Variable Einsatzhöhe und Gewinnmöglichkeit

Das Angebot unterschiedlicher Limitspielweisen und Spielvarianten, wie Turnier oder Cash Game, ermöglicht dem Spieler die Einsatzhöhe und Gewinnmöglichkeit durch einen Wechsel der Spiel- oder Limitform flexibel zu gestalten. So ist ihm eine Anpassung an das ihm zur Verfügung stehende Spielkapital möglich. Kritisch für den problematischen Spieler ist hierbei, nicht der Versuchung des „chasing“ zu erliegen, und beispielsweise Verluste, die bei einem Turnierspiel entstanden sind, durch den Wechsel zum Cash Game wieder ausgleichen zu wollen.

Fast-Gewinne

An anderer Stelle wird bereits auf die Besonderheit der Gemeinschaftskarten beim „Texas Hold'em“ und ihren Einfluss auf „Fast-Gewinn“-Erlebnisse bei den Spielern hingewiesen. Sie erlauben es dem Spieler in der Fantasie seine Hand in das Siegerblatt zu verwandeln. Dieses gilt besonders vor dem Hintergrund, dass zu 75,7 % der Sieger des Spiels seine Karten nicht offenlegen muss und bei Spielen mit einem Showdown nur zu 50,3 % der Spieler mit dem bestmöglichen Blatt gewinnt (McCulloch 2009). Für den ersten Fall bedeutet dies, dass alle Spieler einen Bluff des Siegers annehmen können, den ihr eigenes Blatt geschlagen hätte. Im zweiten Fall sitzt mindestens ein Spieler am Tisch, der sicher erkennt,

dass sein bereits gepasstes Blatt zum Sieg gereicht hätte. Daran wird die hohe Zahl der „Fast-Gewinner“ in jeder Spielrunde deutlich.

Wettbewerbskomponente

Im Vergleich zu anderen Glücksspielen beinhaltet das Pokerspiel eine Wettbewerbskomponente, da die Teilnehmer nicht gegen die Bank spielen, sondern gegen die Mitspieler. Daraus ergibt sich für den Spieler der Anreiz einer Selbstwertsteigerung durch Anerkennung der anderen Spieler bei einem Gewinn. Im Falle eines Verlustes resultiert daraus der Ehrgeiz durch Fortführung des Spiels besser zu werden als die Gegner und die Niederlage im Sinne einer Revanche vergessen zu machen.

In Anlehnung an die von Meyer aufgeführten Merkmale von Glücksspielen (Meyer 2005, S. 67) kann das Gefährdungspotenzial von „Texas Hold'em“ an weiteren Punkten kenntlich gemacht werden.

Auszahlungsintervall

Vor allem bei Cash-Games ist das Auszahlungsintervall sehr klein, da der Spieler nach jeder Spielrunde seinen Chipsbestand in Bargeld umtauschen kann. Die Auszahlung eines Gewinnes in Form von Spieljetons findet im direkten Anschluss an eine Spielrunde statt, sodass auch bei Turnierspielen von einem sehr kleinen Auszahlungsintervall gesprochen werden kann.

Ausmaß der persönlichen Beteiligung

Durch den in Abschnitt 3.2 beschriebenen Kompetenzanteil beim Poker muss der Spieler bei jeder der vier Bietrunden aktiv in das Spielgeschehen eingreifen. Bei Annahme eines überwiegend zufallsbedingten Ausgangs beim Poker steht das hohe Maß aktiven Handelns für ein gesteigertes Gefährdungspotenzial.

Assoziationen mit anderen Interessen

Die Attraktivität des Pokerspiels wird bestimmt durch die elegante oder leicht anrühige Atmosphäre, den Wettbewerbscharakter und die Gelegenheit, mit Freunden zu spielen. Bei Betrachtung der Hauptzielgruppe des Pokerspiels und der Hochrisikopopulation problematischen Spielens, männlich und jünger als 35

Jahre (Orth 2008; Parke 2007; Volberg 2001; Wiebe 2006), ist festzustellen, dass die genannten Attribute sich mit den Interessen dieser Gruppen decken.

Ton-Effekte

Pokertypische Geräusche können bei einem problematischen Spieler einen Spielanreiz auslösen. Hier ist besonders das Klacken der Spielchips zu nennen, die nach jeder Spielrunde ihren Besitzer wechseln, bei einem Einsatz effektiv auf dem Tisch platziert werden und mit denen die Spieler aus psychologischen Gründen während des Spieles geräuschvoll Kunststücke vollführen. Auch beim Online-Poker wird auf diesen Ton-Effekt nicht verzichtet.

An den beschriebenen Strukturmerkmalen der Pokervariante „Texas Hold'em“ wird deutlich, dass diesem Spielformat ein Gefährdungspotenzial angelastet werden muss. Zu diesem Schluss leitet die Erkenntnis, dass es Eigenschaften beinhaltet, die Entstehung und Aufrechterhaltung problematischen Spielverhaltens im Sinne des Drei-Faktoren-Modells der Suchtentstehung, begünstigen.

5.2 Gefährdungspotenzial „Texas Hold'em“ internetspezifisch

Im vorhergehenden Punkt wurde festgestellt, dass „Texas Hold'em“ ein Gefährdungspotenzial in sich trägt. In diesem Abschnitt werden speziell für die Internetversion dieses Spielformates Strukturmerkmale beschrieben, die den Schluss zulassen, dass dem Online-Pokerspiel ein zusätzliches Gefährdungspotenzial, gegenüber dem Poker im privaten Rahmen oder in der Spielbank, zugeordnet werden muss.

Hayer führt für die Einschätzung des speziellen Gefährdungspotenzials von Online-Glücksspielen verschiedene Struktureigenschaften an (Hayer 2005). Die folgenden Punkte sind auf die Pokervariante „Texas Hold'em“ übertragbar.

Verfügbarkeit

Speziell die zeitlich unbegrenzte Verfügbarkeit im Internet birgt die Gefahr übermäßigen Spiels ohne soziale Kontrolle und ermöglicht so beispielsweise eine Spielteilnahme unter Drogeneinfluss. Selbst Minderjährigen gestattet das Internet Zugriff auf Glücksspielwebseiten. Nach einer Studie von GamCare gelang es einer minderjährigen Testperson in 30 von 37 Fällen, sich bei einem Online-

Glücksspielanbieter ein Benutzerkonto einzurichten (Smeaton 2004). Bereits problematische Spieler erhalten durch das Internet die Möglichkeit, eine Spielsperre im Spielbankenbereich zu umgehen und es unterstützt sie in ihrem Streben, ihr Spielen zu verheimlichen.

Ereignisdichte

Durch gleichzeitiges Pokern an mehreren Tischen kann im Internet die Ereignisdichte stark gesteigert werden. Grundsätzlich steht dem Spieler ein bestimmtes Zeitfenster zur Verfügung, in dem er seine Entscheidung fällen muss. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, an besonders schnellen Tischen zu spielen, an denen dieses Zeitfenster besonders kurz ist.

Bargeldloser Zahlungsverkehr

Typisch für die Teilnahme am Internet-Poker sind bargeldlose Transaktionen, die per Kreditkarte, Lastschriftverfahren oder elektronischen Zahlungssystemen, wie paypal, vollzogen werden. Es besteht dabei die Gefahr, dass der Spieler die Übersicht über sein Spielkapital verliert. Bei Mitgliedschaft auf multiplen Online-Poker Seiten erhöht sich dieses Risiko noch einmal. Resultat hieraus kann eine Verschuldung des Spielers sein.

Anonymität

Eine allgemeingültige Problematik für das Internet ist die Anonymität der Nutzer. Mit Blick auf die Teilnahme am Internet-Poker bietet es gerade den Personen einen Platz zum Pokern, deren Hemmschwelle zur Teilnahme am Offline-Poker zu hoch ist. Auf diese Weise stellt das Internet ein günstiges Setting für den Erstkontakt zum Pokerspiel dar. Hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang die Spielteilnahme von Frauen. Sie erhalten die Möglichkeit, durch Angabe eines falschen Geschlechts die Pokerwelt ohne stigmatisierende Äußerungen von männlicher Seite zu erkunden. Anonymität in Verbindung mit der hohen Ereignisfrequenz, die eine starke emotionale Inanspruchnahme mit sich bringt, bietet das Online-Pokern ein Umfeld um Alltagsorgen- und Konflikten im Sinne einer Bewusstseinsveränderung zu entfliehen.

Kundenfreundliche Angebote

Dem Nutzer von Online-Poker Angeboten steht eine Vielzahl von Anbietern mit einer breiten Angebotspalette gegenüber. So werden unterschiedliche Limit- und Spielformen offeriert. Die Anbieter sind durch geringere Betriebskosten in der Lage, niedrigere Rakes⁹ als im Spielbankbereich zu fordern. Den Erstkontakt zum Pokerspiel erleichtert die Option, die Regeln in Ruhe nachzulesen und in sogenannten Pokerschulen unentgeltlich erste Erfahrungen mit dem Pokerspiel zu sammeln und eine Sicherheit mit dem Spielformat „Texas Hold'em“ zu erlangen.

⁹ Als Rake wird der prozentuale Anteil am Gesamteinsatz pro Spielrunde bezeichnet, der an die Bank geht.

6. Schülerbefragung Pokerspiel

6.1 Forschungsfrage

Im Rahmen der Schülerbefragung sollte im Wesentlichen eine explorative Erfassung der relevanten Dimensionen und möglichen Hintergründe wie das Spielverhalten, die Einstellung zum Poker, der Zugang zum Spiel sowie der Motive zur Teilnahme Jugendlicher an Pokeraanboten erfolgen.

6.2 Methodik

Die vorliegende Studie wurde als nicht repräsentative Querschnittstudie durchgeführt.

6.2.1 Stichprobe

In die Auswertung einbezogen wurden insgesamt $n = 286$ Personen im Alter von 15 bis 25 Jahren. In Tabelle 1 sind Merkmale der Stichprobe dargestellt. Männer sind mit einem Anteil von 81,5 % überrepräsentiert. Der Anteil der Schüler mit Migrationshintergrund (31,5 %) entspricht dagegen annähernd dem Anteil der vergleichbaren Altersgruppe der 18- bis 25-Jährigen in der Hamburger Bevölkerung (34,8 %) (Statistikamt Nord 2006). Eine Gewichtung fand nicht statt, da die Studie keinen Anspruch auf Repräsentativität erhebt. Die Kategorie staatliche Ausbildung umfasst rein schulische Ausbildungsformen, wie das Berufsvorbereitungsjahr und die Berufsfachschule. Der Begriff Berufsschule schließt Schüler in dualer Ausbildung ein. In der Kategorie Weiterbildung befinden sich Schüler, die nach einer abgeschlossenen Ausbildung eine schulische Weiterbildung absolvieren.

Tabelle 1: Verteilung der Stichprobe nach ausgewählten Merkmalen

| | | N | % |
|--|-----------------------|----------|----------|
| Gesamt | | 286 | 100,0 |
| Geschlecht | Männlich | 233 | 81,5 |
| | Weiblich | 32 | 11,2 |
| | Keine Angabe | 21 | 7,3 |
| Alter | 15 bis 17 Jahre | 49 | 17,1 |
| | 18 bis 20 Jahre | 116 | 40,6 |
| | 21 bis 25 Jahre | 111 | 38,8 |
| | Keine Angabe | 10 | 3,5 |
| Migrationshintergrund | Ja | 90 | 31,5 |
| | Nein | 168 | 58,7 |
| | Keine Angabe | 28 | 9,8 |
| Ausbildungsart | Staatliche Ausbildung | 68 | 23,8 |
| | Berufsschule | 191 | 66,8 |
| | Weiterbildung | 27 | 9,4 |
| Euro monatlich zur freien Verfügung | 0-150 Euro | 77 | 26,9 |
| | 151-300 Euro | 50 | 17,5 |
| | 301-500 Euro | 61 | 21,3 |
| | > 500 Euro | 54 | 18,9 |
| | Keine Angabe | 44 | 15,4 |

6.2.2 Indikatoren und Instrumente

Der für diese Studie entwickelte Fragenkatalog zum Pokerspiel wurde in eine Basisversion des Fragebogens der „Hamburger Schüler und Lehrerbefragung zum Umgang mit Suchtmitteln (Hamburger SCHULBUS)“ (Baumgärtner 2006) eingefügt. Dieser vom Hamburger Büro für Suchtprävention konzipierte SCHULBUS-Mantelbogen erfasst neben soziodemografischen Merkmalen, Kerndaten zum Konsum von Alkohol, Tabak, Cannabis und anderen illegalen Drogen. Weitere Items sind: Zufriedenheit in verschiedenen Bereichen, Gesprächspartner in Problemsituationen und Selbsteinschätzung der Schulleistungen.

Entwickelt wurde der pokerspezifische Abschnitt auf der Basis der bisherigen epidemiologischen Erkenntnisse (siehe Abschnitt 4.4). Er umfasst 24 Fragen, bei denen Mehrfachantworten und offene Antworten möglich sind. Einstellungsfragen werden mithilfe einer Likertskala erhoben. Thematische Schwerpunkte sind:

- Lebenszeit-, 12-Monats- und 30-Tage-Prävalenz
- 12-Monats-Prävalenz des problematischen Glücksspiels (SOGS-RA)
- Einstiegsalter
- Zugangswege
- Spielorte
- Spielarten
- Spielfrequenz und Spieldauer
- Spielverhalten
- Spielausgaben
- finanzielle Bilanz
- Wahrnehmung von Pokerwerbung und Suchthilfeangeboten
- Wahrnehmung des Strategieanteils
- Motive der Nicht- und Teilnahme an Pokerspielen
- Einschätzung der Suchtgefahr
- Einstellung gegenüber dem Glücksspiel (GABS)
- glücksspielbezogene Probleme
- Wissen und Einstellung zur Strafbarkeit von Online-Poker-Angeboten.

Im Folgenden folgt eine nähere Beschreibung ausgewählter Indikatoren.

Prävalenz

Um eine Vergleichbarkeit vor allem mit der Studie der BZgA (Orth 2008) zu gewährleisten, werden die einzelnen Prävalenzen erhoben.

Die Lebenszeitprävalenz für das Pokerspiel wird anhand des Einstiegsalters festgestellt. Teilnehmer die bei der Frage „Wenn du jemals in deinem Leben gepokert hast: Wie alt warst du ungefähr, als du zum ersten Mal gepokert hast?“ ein Einstiegsalter angeben, werden als Pokerspieler codiert. Die Lebenszeitprävalenz für das Pokerspiel mit Geldeinsatz wird ebenfalls durch die Angabe eines Einstiegsalters für das Spiel um Geld bestimmt.

Zur Feststellung der Lebenszeitprävalenz des internetbasierten Pokerspiels und des Spielens im Kasino wird die Frage nach dem Pokerort herangezogen.

Die 30-Tage-Prävalenz wird anhand der Spielfrequenz innerhalb der vergangenen 30 Tage für den On- und Offlinebereich sowie für das Geldspiel getrennt erhoben. Hierzu wird auf den Abschnitt 6.4 Limitationen hingewiesen.

Pokerwerbung und Aufklärungsmaßnahmen

Die Wahrnehmung von Pokerwerbung und Angeboten zur Unterstützung bei und zur Vermeidung von Glücksspielsucht ist für die zielgruppengerechte Konzeption präventiver Maßnahmen von hoher Bedeutung. Daher wird sie für verschiedene Medien für einen Zeitraum von 30 Tagen vor der Befragung erfasst.

South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA)

In der vorliegenden Untersuchung kommt der SOGS-RA zur Anwendung. Dies dient einer besseren Vergleichbarkeit mit der BZgA Studie zum Glücksspielverhalten (Orth 2008), welche den SOGS verwendet. Die Übersetzung der Fragen erfolgte in Anlehnung an die deutsche Version der SOGS-Fragen im BZgA-Interview. Zusätzliche Gründe für die Auswahl des SOGS-RA sind die für eine schriftliche Befragung akzeptable Länge von zwölf Items und die Anwendbarkeit im Setting Schule. Die unterschiedlichen Übersetzungen und Definitionen der Begriffe „Adolescents“ und „Jugendliche“ wurden bei der Entscheidung für das Instrument nicht berücksichtigt. Begründet wird dies damit, dass die Stichprobe neben bis zu 25 Jahre alten Teilnehmern auch Minderjährige mit einschließt. Unterschiedliche Fragebögen würden aus Sicht des Verfassers aufgrund des geringen Altersunterschiedes und der kleinen Stichprobengröße keine sinnvolle Lösung darstellen.

Der SOGS-RA (Winters 1993b) ist die an Jugendliche angepasste Version des South Oaks Gambling Screen (SOGS) (Lesieur 1987). Er wird genutzt, um problematisches Glücksspielverhalten bei Jugendlichen zu identifizieren. Winters (1993b) bescheinigt seinem Instrument eine befriedigende Reliabilität (alpha 0.80) und Validität. Anwendung findet der SOGS-RA in einer Reihe internationaler Studien (Becona 1997; Derevensky 2000; Welte 2008; Winters 1993a). Entwickelt wurde der SOGS-RA für eine telefonische Befragung von 15-18-jährigen

Jugendlichen. Er umfasst zwölf Items, die durch Glücksspiel ausgelöste Probleme im finanziellen, emotionalen und Beziehungsbereich erheben. Das erste Item fragt das „chasing“ ab und wird auf einer vierstufigen Likertskala von „nie“ bis „immer“ beantwortet. Für die restlichen Items besteht eine „ja“/„nein“-Antwortmöglichkeit. Der beurteilte Zeitraum bezieht sich auf die letzten zwölf Monate vor der Befragung. Voraussetzung für die Anwendung des SOGS-RA ist die Teilnahme an mindestens einem Glücksspiel in einem Zeitraum von zwölf Monaten vor der Erhebung (Winters 1993b). Zur Bewertung des Glücksspielverhaltens können „enge“ Kriterien oder „ausgedehnte“ Kriterien angelegt werden (Winters 1995). Die vorliegende Studie verwendet die „engen“ Kriterien. Hierbei wird jedes mit „ja“ beantwortete Item mit einem Punkt bewertet. Item eins (chasing) wird bei Beantwortung mit „meistens“ oder „immer“ als „ja“ gewertet. Das Spielverhalten wird anhand der vergebenen Punkte in folgende drei Kategorien unterteilt:

- Unproblematisches Glücksspielverhalten 0-1 Punkt
- Gefährdetes Glücksspielverhalten 2-3 Punkte
- Problematisches Glücksspielverhalten 4+ Punkte

Für die Gruppe der gefährdeten Glücksspieler wird davon ausgegangen, dass sie einem erhöhten Risiko unterliegen, ein problematisches Glücksspielverhalten zu entwickeln.

Bei den „ausgedehnten“ Kriterien wird zum erzielten Punktwert noch die Spielfrequenz hinzugezogen. So werden Spieler mit niedrigem Punktwert aber täglicher Spielfrequenz dem problematischen Spielverhalten zugeordnet. In der Bezeichnung der Kategorien besteht kein Unterschied (Winters 1995). Eine Meta-Analyse von Screeninginstrumenten stellt fest, dass die „ausgedehnten“ Kriterien höhere Prävalenzraten des problematischen Glücksspielverhaltens erzielen als die „engen“ Kriterien (Schaffer 1997).

Bei einer Vergleichsstudie von Screeninginstrumenten (Derevensky 2000) identifiziert der SOGS-RA eine größere Anzahl von problematischen Glücksspielern als die an Jugendliche angepasste Version des DSM-IV (Fisher 1992). Derevensky (2000) wirft die Frage auf, ob der SOGS-RA für die Anwendung bei weiblichen Glücksspielern ausreichend reliabel und valide ist.

The Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

In Anlehnung an die Studie zum Glücksspielverhalten der BZgA (Orth 2008) wird die GABS in der Übersetzung der BZgA verwendet.

Sie erfasst auf einer Likert-Skala von „trifft gar nicht zu“ (eins) bis „trifft voll und ganz zu“ (vier) kognitive Verzerrungen bezüglich des Glücksspiels. Hierzu gehört die Kontrollillusion oder der Glaube an Glück. Um das Ausmaß der gedanklichen Verzerrung festzustellen, wird der Mittelwert der gegebenen Antworten berechnet, sodass ein Wert zwischen eins und vier erreicht wird. Der Skala liegt die Annahme zugrunde, dass ein höherer Wert die Entwicklung problematischen Glücksspielverhaltens begünstigen kann. Von den 35 Items der Ursprungsversion (Breen 1999) werden in der vorliegenden Studie 15 Fragen eingesetzt. Diese 15 Fragen werden von Strong (Strong 2004) sowohl in einem studentischen Sample als auch in einer Stichprobe pathologischer Glücksspieler bei Anwendung der Item-Response-Theorie als effektiv identifiziert. Die GABS wird nur von Personen ausgefüllt, die in den zwölf Monaten vor der Befragung mindestens an einem Glücksspiel teilgenommen haben.

Aktuelle Pokerspieler und Pokertypen

Als aktuelle Pokerspieler werden Pokerspieler angeführt, die schon einmal Poker mit Geldeinsatz gespielt haben und den SOGS-RA ausgefüllt haben. Der Begriff aktuell bezieht sich somit auf den Zeitraum von zwölf Monaten vor der Befragung, da der SOGS-RA das Spiel um Geld in den letzten 12 Monaten voraussetzt. Um die Pokerspieler untereinander vergleichen zu können, wurden diese anhand ihrer auf dem SOGS-RA erzielten Werte in eine Variable mit folgenden Pokertypen codiert:

- Kein aktueller Pokerspieler (kein Pokerspiel in den letzten zwölf Monaten)
- Unproblematische Pokerspieler (aktueller Pokerspieler und < 2 Punkte im SOGS-RA)
- Gefährdeter Pokerspieler (aktueller Pokerspieler und 2-3 Punkte im SOGS-RA)
- Problematischer Pokerspieler (aktueller Pokerspieler und >3 Punkte im SOGS-RA)

6.2.3 Durchführung der Studie

Im Winter 2008 wurde der Antrag auf Förderung im Rahmen des § 10 des Hamburgischen Ausführungsgesetzes zum Glücksspielsstaatsvertrag durch die Hamburger Behörde für Soziales, Familie, Gesundheit und Verbraucherschutz (BSG) bewilligt. Daraufhin wurden Probanden für die Teilnahme an einer Fokusgruppendifkussion akquiriert, deren Ergebnisse bei der Entwicklung des Fragebogens genutzt werden sollten (siehe hierzu Abschnitt 6.4) Parallel wurde der SCHULBUS-Basisfragebogen vom Hamburger Büro für Suchtprävention (BfS) weiterentwickelt und an die vorliegende Studie angepasst. Anschließend wurde der pokerspezifische Fragenkomplex entwickelt, der sich eng am Fragestil des Mantelbogens orientiert. Im Dezember 2008 erfolgte die Testung des Pokerabschnitts in Form von Probeerhebungen. Ausgewählt wurden für die insgesamt 15 Probeerhebungen sowohl Pokerspielende als auch nicht spielende Personen im Alter von 16 bis 35 Jahren aus dem Umfeld des Verfassers. Im Verlauf der Testphase wurden Änderungen von Begrifflichkeiten, der Frageformulierung und der Reihenfolge der Fragen vorgenommen. Der Basisfragebogen wurde von der Testphase ausgeschlossen, da dieser bereits erfolgreich in den Hamburger SCHULBUS Erhebungen angewandt wurde (Baumgärtner 2006; 2004).

Im Januar 2009 wurde der Kontakt mit den teilnehmenden Berufsschulen hergestellt. Da es sich bei der vorliegenden Untersuchung um eine nicht repräsentative und explorative Studie handelt, wurde der Fokus bei der Auswahl auf Schulen gelegt, in denen eine große Anzahl an aktiven Pokerspielern zu erwarten war. Entsprechend den epidemiologischen Erkenntnissen (siehe Abschnitt 4.4) war ein weiteres Kriterium ein hoher Anteil von männlichen Teilnehmern. So fiel die Auswahl auf die staatliche Gewerbeschule Stahl- und Maschinenbau G1 und die staatliche Gewerbeschule Werft und Hafen G7.

Mit Beginn des Februars 2009 erfolgte die Schulung der drei Interviewerteams. Während der Schulung wurde den Interviewern Inhalt und Ablauf des Projektes vorgestellt, die Wahrung der Anonymität erklärt und der Inhalt des Fragebogens erläutert.

Die Datenerhebung an der G1 fand vom 10. bis 11. Februar 2009 statt. An der G7 folgte die Befragung in der Zeit vom 25. Februar bis 3. März 2009.

Die Befragungen erfolgten klassenweise innerhalb der regulären Schulzeiten. Ausgewählt wurden die Klassen in Absprache mit den Lehrkräften vor Ort, sodass ein ordnungsgemäßer Ablauf des Lehrplanes sichergestellt war. Durchgeführt wurden die Erhebungen von Interviewerteams, bestehend aus jeweils einer männlichen und einer weiblichen Person. Den Teams wurde zur Befragung jeweils ein Zeitraum von 45 Minuten zur Verfügung gestellt. Der Ablauf der Befragung gestaltete sich so, dass die Interviewer vor der Ausgabe der Fragebögen ausdrücklich auf die Freiwilligkeit und Anonymität der Teilnahme hinwiesen. Das Ausfüllen der Bögen dauerte circa 25 Minuten. Anschließend beantworteten die Interviewer den Schülern allgemeine Fragen zum Thema Sucht. Den Schülern wurde ferner angeboten eine E-Mail-Adresse anzugeben, über die sie die Ergebnisse der Untersuchung erhalten. Die betreuende Lehrkraft war während der gesamten 45 Minuten nicht anwesend und wurde erst nach Beendigung der Befragung wieder in die Klasse gebeten. Zwischen den Erhebungsterminen informierten sich die Interviewer über Verständnisfragen der Schüler bezüglich des Fragebogens, sodass diese einheitlich beantwortet werden konnten.

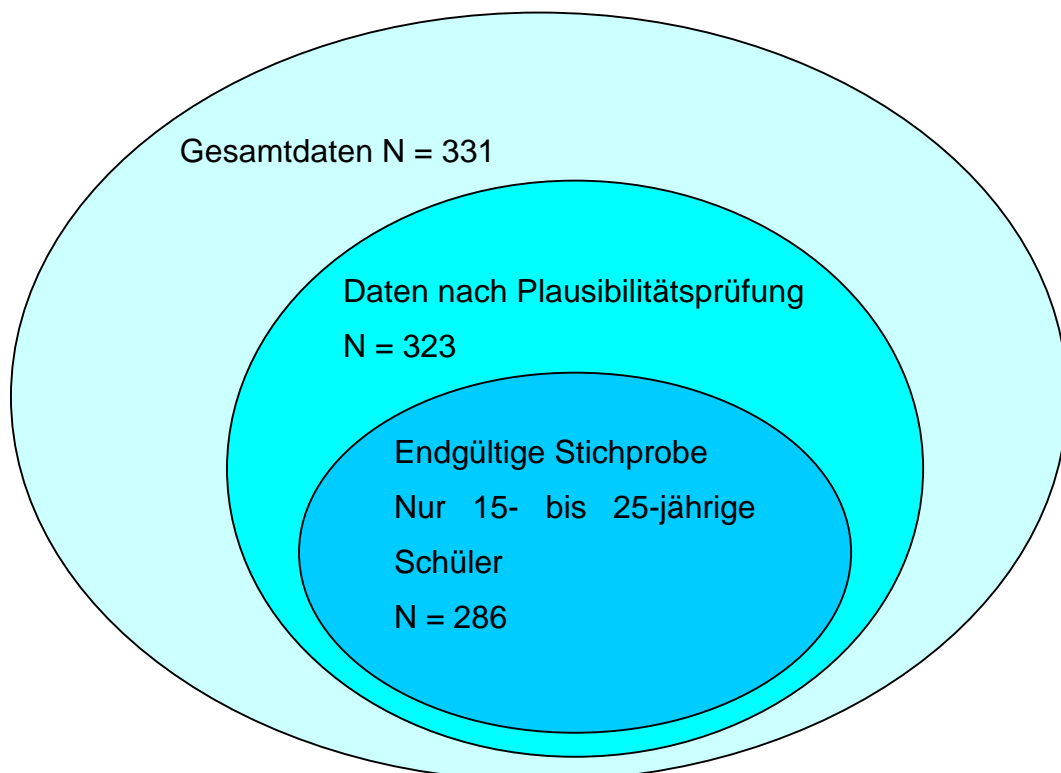
Im Anschluss an die Erhebung erfolgte bis Anfang April 2009 die Dateneingabe mit EpiData 3.1 mit anschließendem Transfer in eine SPSS-Datenbank.

6.2.4 Ausschöpfung und Auswertung

Ausschöpfung

An der Befragung nahmen insgesamt 331 Personen teil. Nach der Plausibilitätsprüfung wurden acht Fälle entfernt. Anschließend wurden sämtliche Teilnehmer die über 25 Jahre alt waren von der Untersuchung ausgeschlossen. Somit wurde eine Ausschöpfung von 86,4 % erreicht.

Abbildung 1: Ausschöpfung des Datensatzes



Datenmanagement und Umgang mit fehlenden Werten

Bei der Berechnung der Prävalenzen und Häufigkeiten wurden nur Fälle mit gültigen Angaben berücksichtigt. Der Skalenwert der GABS wurde nur für Personen berechnet, die alle 15 Items beantwortet haben. Die Anzahl der positiv beantworteten SOGS-RA Items wird für alle Teilnehmer ausgezählt, die mindestens ein Item beantwortet haben. Antworten auf pokerspezifische Frage von Personen, die nicht als Pokerspieler codiert sind, wurden von der Analyse ausgeschlossen.

Datenanalyse

Für die Datenauswertung wurde SPSS 13.0 verwendet. Die Grafiken wurden bis auf die ebenfalls mit SPSS 13.0 erzeugten Fehlerbalkendiagramme mit Microsoft Excel erstellt.

Zur Prüfung der Variablen auf eine Normalverteilung wurde der Kolmogorov-Smirnov-Anpassungstest angewandt. Dieser bestätigte nur für die Variable der Mittelwerte der GABS eine Normalverteilung. Für diese Variable wurden Mittelwertvergleiche mit dem T-Test bei unabhängigen Stichproben und der einfaktoriellen Varianzanalyse (ANOVA) durchgeführt. Bei allen nicht normal verteilten Variablen wurden für bivariate Gruppenvergleiche der nicht parametrische Mann-Whitney-U-Test sowie der H-Test nach Kruskal und Wallis angewandt.

Die Häufigkeiten für unterschiedliche Kategorien wurden durch Kreuztabellen errechnet. Signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen wurden anhand von Pearson χ^2 bestimmt. Ergebnisse werden nur als signifikant ausgewiesen, wenn $p < 0,05$ ist und in weniger als 20 % der Zellen der erwartete Wert kleiner 5 ist.

Zur Berechnung der Odds Ratios wurden die verwendeten Variablen dichotomisiert und die Wahrscheinlichkeiten anhand einer Vierfeldertafel errechnet.

Für die Berechnung bivariater Zusammenhangsmaße wurde der Rangkorrelationskoeffizient nach Spearman verwandt.

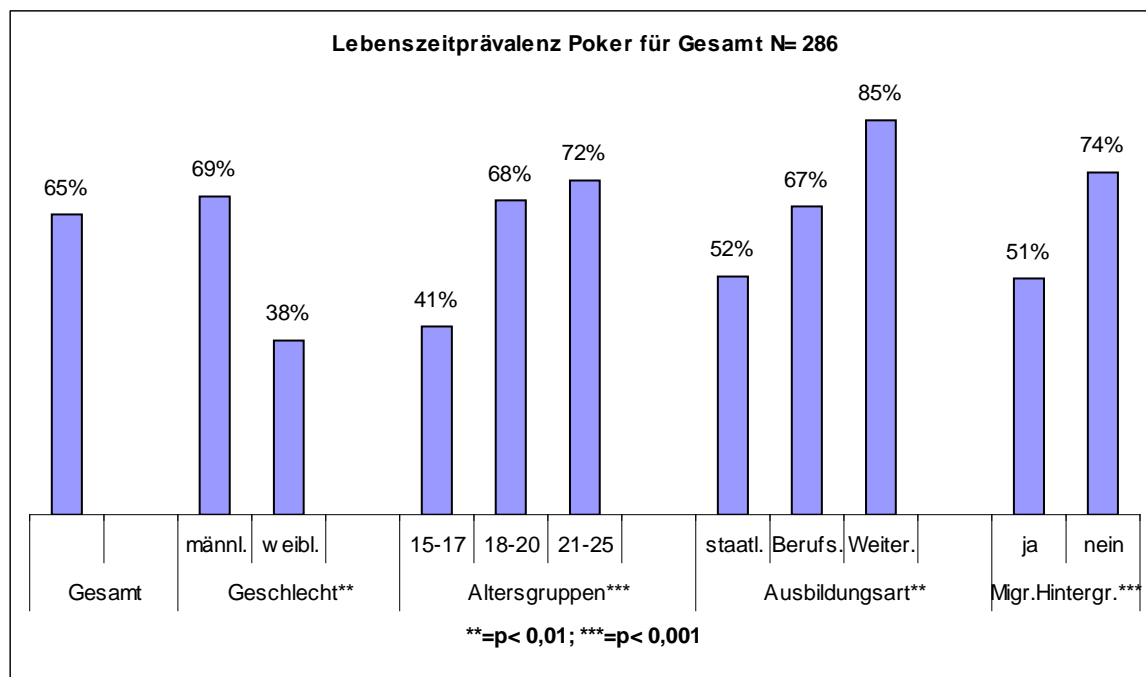
6.3 Ergebnisse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Schülerbefragung rein deskriptiv dargestellt. Anschließend erfolgt in Abschnitt 6.5 die Diskussion der Ergebnisse vor dem Hintergrund der bisherigen epidemiologischen Erkenntnisse.

6.3.1 Prävalenz

Lebenszeitprävalenz

Abbildung 2: Lebenszeitprävalenz des Pokerspiels



Aus Abbildung 2 ist zu entnehmen, dass eine Mehrheit der Gesamtstichprobe (64,7 %) im Laufe des Lebens mindestens einmal an einem Pokerspiel teilgenommen hat. Bei ausschließlicher Betrachtung des überrepräsentierten Männeranteils steigt die Prävalenz an (68,7 %). Der weibliche Anteil fällt dagegen signifikant geringer aus (37,5 %, $\chi^2 = 12,001$, $df = 1$, $p < 0,01$). Da die Gesamtzahl der Frauen, die in ihrem Leben schon einmal an einem Pokerspiel teilgenommen haben, mit zwölf Personen sehr gering ausfällt, wird auf eine geschlechtergetrennte Betrachtung der Lebenszeitprävalenzen für die Bereiche Altersgruppen, Ausbildungsart und Migrationsstatus verzichtet.

An den Altersgruppen ist zu erkennen, dass die Prävalenz des Pokerspiels mit zunehmendem Alter ansteigt. Dieser Unterschied ist hoch signifikant ($\chi^2 = 15,496$, $df = 2$, $p < 0,001$). Der Anstieg von der Altersgruppe der 15- bis 17-Jährigen zur Gruppe der 18- bis 20-Jährigen fällt mit knapp 30 % deutlich höher aus als der weitere Anstieg um 4 % auf die Gruppe der Personen im Alter von 21 bis 25 Jahren.

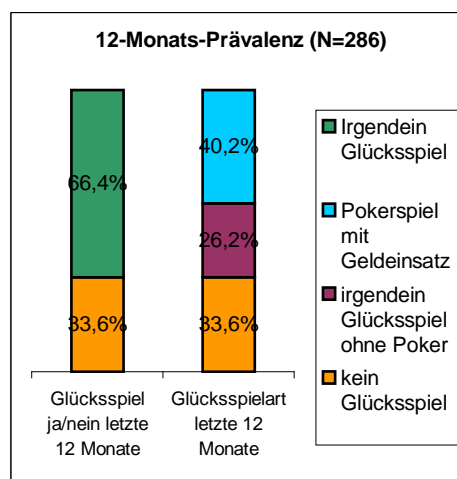
Ebenfalls signifikant stellt sich der Verlauf bei den Ausbildungsarten dar ($\chi^2 = 10,438$, $df = 2$, $p < 0,01$). Von den Berufsschülern, die sich in staatlichen Ausbildungsprogrammen befinden, haben nur gut die Hälfte schon einmal Poker gespielt (51,5 %). Der Wert steigt über 66,5 % an bei den Berufsschülern in betrieblicher Ausbildung, auf 85,2 % bei den Berufsschülern die an einer Weiterbildung teilnehmen.

Eine hoch signifikante Differenz von über 20 % zeigt sich bei der Prävalenz der Schüler mit und ohne Migrationshintergrund ($\chi^2 = 13,435$, $df = 1$, $p < 0,001$). Von den Teilnehmern mit Migrationshintergrund haben knapp über die Hälfte Poker gespielt (51,1 %) im Vergleich zu Personen ohne Migrationshintergrund, bei denen die lebenszeitbezogene Teilnahme einen Anteil von 73,8 % ausmacht. Eine differenzierte Betrachtung des Migrationsstatus hinsichtlich des kulturellen Hintergrundes erwies sich aufgrund der vorliegenden Daten als nicht zielführend.

12-Monats-Prävalenz

Abbildung 3 zeigt, dass jeder dritte der Gesamtstichprobe (66,4 %) in den vergangenen zwölf Monaten an einem Glücksspiel mit Geldeinsatz teilgenommen hat. Um welche Glücksspielarten es sich dabei im Einzelnen handelt, wurde nicht erfragt. Eine Abgrenzung zum Pokerspiel mit Geldeinsatz ist allerdings möglich. So wurde mehr als die Hälfte der Glücksspielerfahrung in den

Abbildung 3: 12-Monats-Prävalenz Glücksspielart



vergangenen zwölf Monaten durch die Teilnahme an Pokerspielen erzielt. Insgesamt haben 40,2 % der Teilnehmer im letzten Jahr um Geld gepokert. Gut jeder Vierte (26,2 %) hat an einem anderen Glücksspiel teilgenommen. Ein Drittel der Personen (33,6 %) gab an, im Jahr vor der Erhebung an keinem Glücksspiel teilgenommen zu haben.

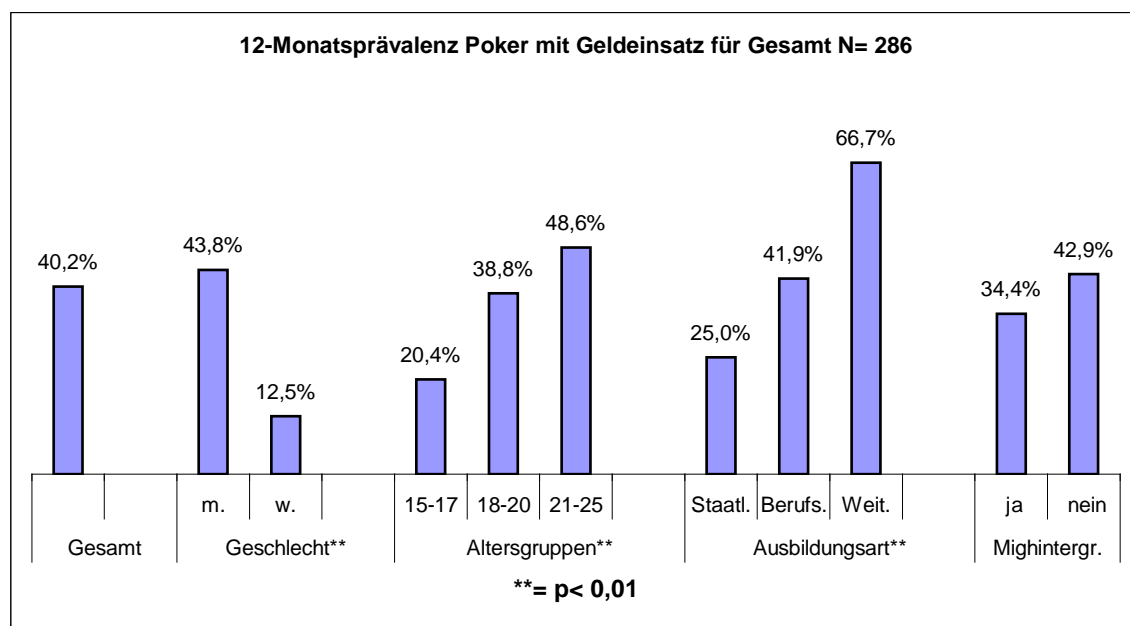
Aus Abbildung 4 geht hervor, dass innerhalb des Geschlechtes ($\chi^2 = 11,468$, $df = 1$, $p < 0,01$), der Altersgruppen ($\chi^2 = 11,368$, $df = 2$, $p < 0,01$) und der Ausbildungsart ($\chi^2 = 14,627$, $df = 2$, $p < 0,01$) sehr signifikante Unterschiede bestehen. Knapp die Hälfte der männlichen Teilnehmer der Befragung hat im letzten Jahr um Geld gepokert (43,8 %). Eine geschlechtergetrennte Betrachtung der soziodemografischen Merkmale wurde nicht vorgenommen, da insgesamt nur vier Frauen (12,5 %) der weiblichen Studienteilnehmer im vergangenen Jahr gepokert haben.

Von der jüngsten Altersgruppe zur mittleren beträgt die Differenz der 12-Monats-Prävalenz fast 20 % (20,4 % versus 38,8 %). In der Altersgruppe der 21- bis 25-Jährigen hat ungefähr jeder Zweite (48,6 %) im letzten Jahr Pokererfahrung gesammelt. Zum Vergleich wird an dieser Stelle die 12-Monats-Prävalenz des Pokerspiels nach Altersgruppen der BZgA Studie (Orth 2008) dargestellt:

16-17 Jahre: 13,3 %; 18-20 Jahre: 27,6 %; 21-25 Jahre: 23,6 %

Bei den Ausbildungsarten besteht eine besonders große Differenz zwischen den Schülern staatlicher Ausbildungsmaßnahmen und den Weiterbildungsteilnehmern (20,4 % zu 66,7 %).

Abbildung 4: 12-Monats-Prävalenz Poker mit Geldeinsatz

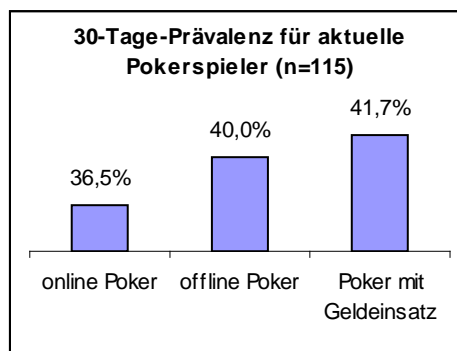


Auffallend ist das Verschwinden des signifikanten Unterschiedes zwischen Personen mit und ohne Migrationshintergrund im Vergleich zur Lebenszeitprävalenz ($\chi^2 = 1,729$, $df = 1$, $p < 0,188$).

30-Tage-Prävalenz

Abbildung 5 stellt den Anteil der Personen an den aktuellen Pokerspielern ($n = 115$) dar, die in den letzten 30 Tagen an Online-, Offline- und Pokerspielen mit Geldeinsatz teilgenommen haben.

Abbildung 5: 30-Tage-Prävalenz Pokerart



12-Monats-Prävalenz des problematischen Glücksspiels

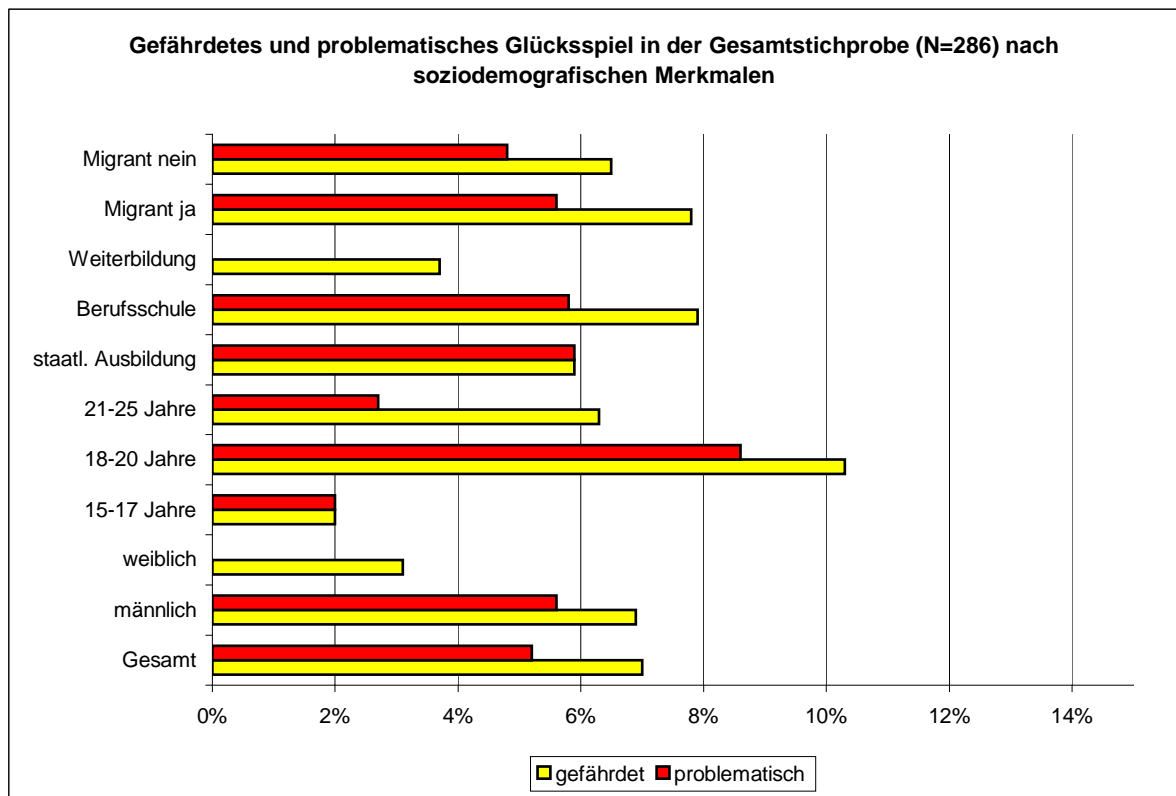
Abbildung 6 zeigt, dass die 12-Monats-Prävalenz des problematischen Glücksspielverhaltens in der Gesamtstichprobe 5,2 % beträgt. Weitere 7 % werden nach dem SOGS-RA als gefährdet eingestuft.

Von den weiblichen Teilnehmern erfüllt keine die Kriterien für problematisches Glücksspiel.

Auffallend sind Unterschiede in den Altersgruppen. So wird nur jeweils eine Person der 15 bis 17 Jahre alten Schüler als gefährdet oder problematisch eingestuft. Im Vergleich dazu gelten 10,3 % der 18- bis 20-Jährigen als gefährdet und 8,6 % als problematisch. Die Personen im Alter von 21 bis 25 Jahren weisen unter den Altersgruppen die höchste Spanne zwischen gefährdetem und problematischem Spielen auf (gefährdet: 6,3 %, problematisch: 2,7 %).

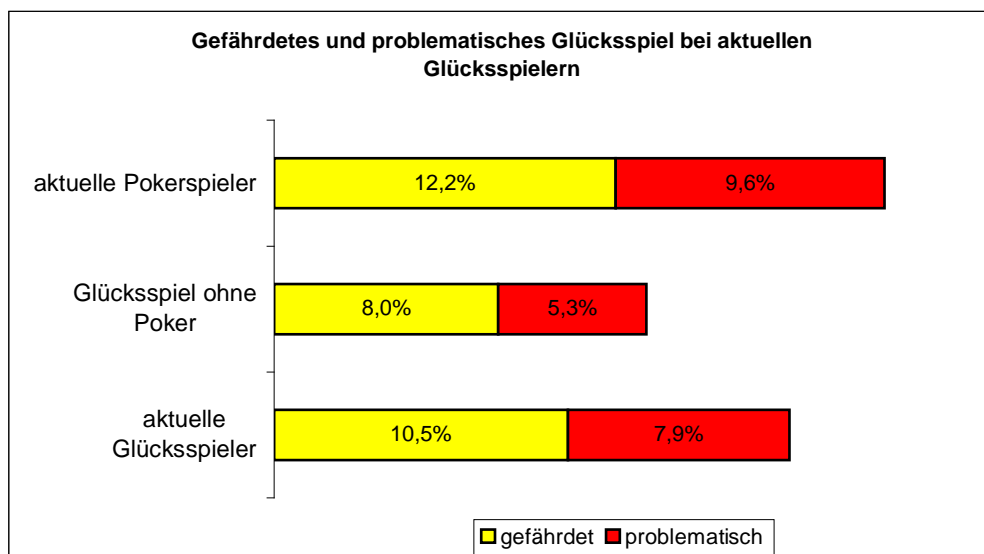
Innerhalb der Ausbildungsarten weist unter den Weiterbildungsschülern niemand einen Wert von vier oder mehr Punkten im SOGS-RA auf. Der Anteil der problematischen Spieler ist bei Berufsschülern und Schülern in staatlichen Ausbildungsangeboten fast identisch (5,8 % zu 5,9 %).

Abbildung 6: Gefährdetes und problematisches Glücksspiel (Gesamt)



Problematisches Spielen tritt bei 7,9 % der gesamten aktuellen Glücksspieler auf. Die differenzierte Betrachtung der Glücksspielarten zeigt, dass der Anteil problematischer Spieler in der Gruppe der aktuell nicht Poker spielenden Glücksspieler mit 5,3 % geringer ausfällt als bei den aktuellen Pokerspielern (9,6 %, Abbildung 7).

Abbildung 7: Gefährdetes und problematisches Glücksspiel (Spieler)



Innerhalb der Gruppe der aktuellen Pokerspieler führt die Unterteilung nach soziodemografischen Merkmalen zu folgenden Ergebnissen: Der größte Anteil problematischer Spieler befindet sich in der Gruppe der 18- bis 20-Jährigen (11,1 %). Von den aktuellen Pokerspielern in der Altersgruppe 15 bis 17 Jahre ($n = 10$) weist kein Jugendlicher ein gefährdetes Spielverhalten auf. Im Gegensatz dazu fallen 5,6 % der Schüler im Alter von 21 bis 25 Jahren in diese Kategorie.

Schüler in staatlicher Ausbildung weisen einen höheren Anteil von Problemspielern auf als Berufsschüler (17,6 % zu 10 %). Unter den Weiterzubildenden findet sich kein Problemspieler.

Überraschend ist das Ergebnis des Anteils problematischer Spieler in der Gruppe der Migranten. Dieser liegt höher als bei Schülern ohne Migrationshintergrund (12,9 % zu 8,3 %), obwohl die Schüler mit Migrationshintergrund eine geringere 12-Monats-Prävalenz für die Teilnahme am Pokerspiel aufweisen (Abbildung 8 - 10).

Abbildung 8: Problematisches Pokerspiel nach Altersgruppen

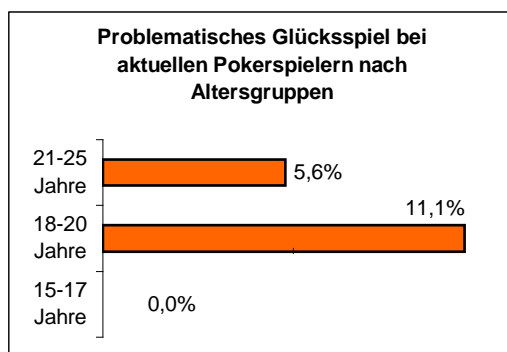


Abbildung 9: Problematisches Pokerspiel nach Ausbildungsart

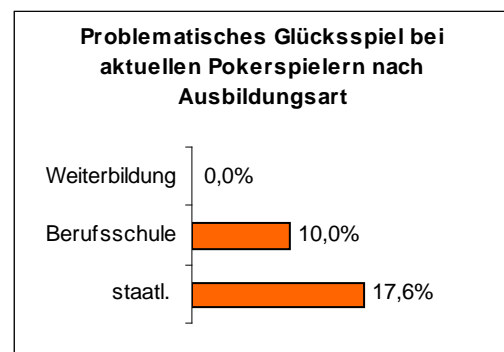
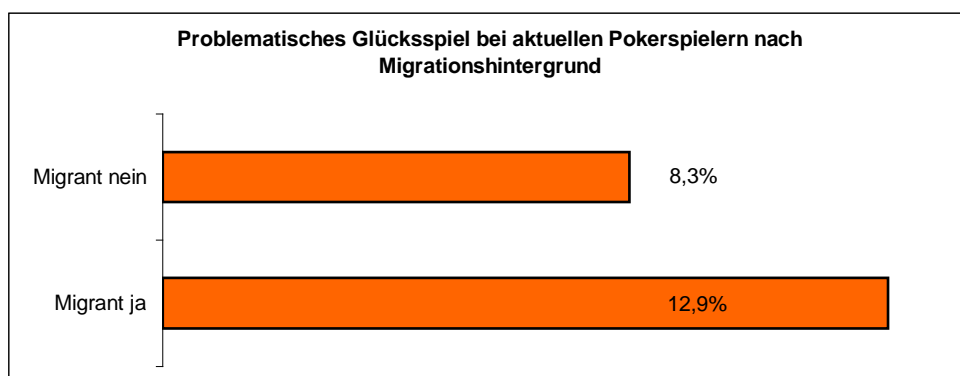


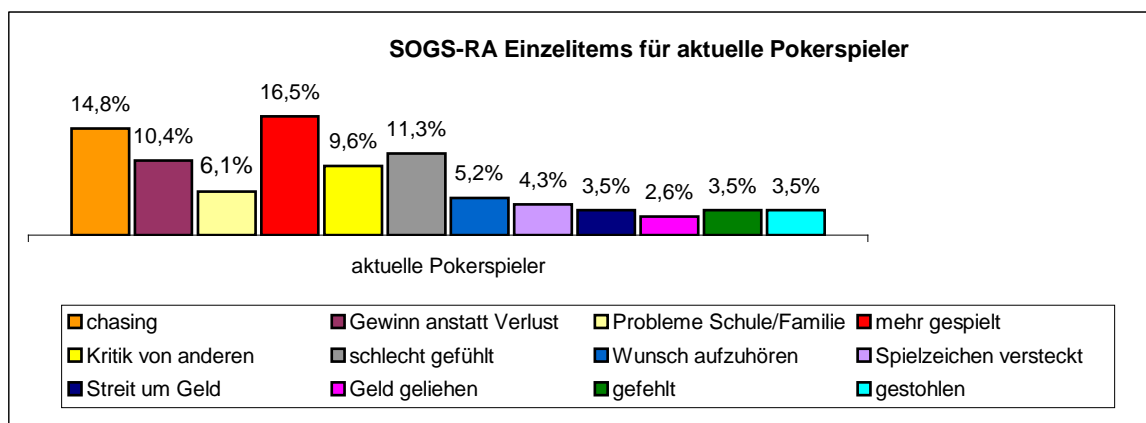
Abbildung 10: Problematisches Pokerspiel nach Migrationshintergrund.



Am häufigsten geben die aktuellen Pokerspieler bei den Einzelitems des SOGS-RA an, mehr gespielt zu haben, als sie wollten (16,5 %). Das chasing wird von 14,8 % angegeben. Nur eine geringe Differenz besteht zwischen einem schlechten Gefühl aufgrund des Spielens, der Angabe von Gewinnen trotz erlittener Verluste und der Kritik von anderen hinsichtlich des Spielverhaltens (11,3 %; 10,4 %; 9,6 %). Probleme in Schule und Familie und den Wunsch, mit dem Glücksspiel aufzuhören, geben 6,1 % beziehungsweise 5,2 % der aktuellen Pokerspieler an.

Items, bei denen es um die Geldbeschaffung und ungesetzliche Handlungen geht, weisen Nennungen unter 5 % auf (Abbildung 11).

Abbildung 11: SOGS-RA Einzelitems für aktuelle Pokerspieler

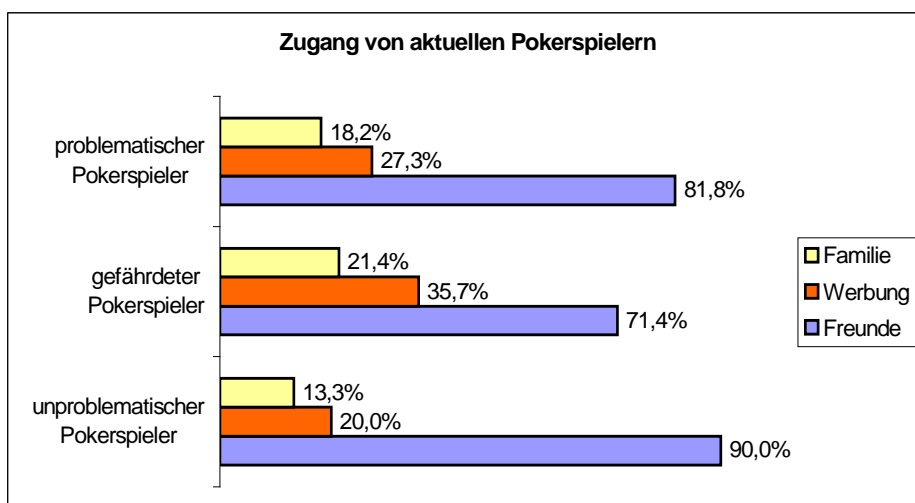


6.3.2 Spielanreiz

Zugang zum Pokerspiel

Den Zugang zum Pokerspiel finden alle Pokerspieler hauptsächlich durch den Freundeskreis. Eine deutlich geringere Rolle spielt nach den Angaben der Pokerspieler die Werbung. An dritter Stelle steht die Familie. Signifikante Unterschiede zwischen den einzelnen Pokertypen sind nicht zu erkennen (Abbildung 12).

Abbildung 12: Zugang zum Pokerspiel



Einstiegsalter und Pokerkarriere

Die problematischen Pokerspieler weisen sowohl für das Einstiegsalter ins Pokerspiel (16,3 Jahre) als auch für das Einstiegsalter ins Pokerspiel um Geld (16,8 Jahre) im Vergleich zu den unproblematischen und gefährdeten Pokerspielern den geringsten Altersdurchschnitt auf. Ebenso haben sie die größte Erfahrung für das Pokerspiel allgemein (3,8 Jahre) und das entgeltliche Spiel (3,2 Jahre). Zusätzlich liegt mit durchschnittlich fünf Monaten die Dauer vom Einstieg ins Pokerspiel bis zum Einstieg ins Geldspiel bei den Problemspielern am niedrigsten (Tabelle 2).

Tabelle 2: Einstiegsalter und Pokerkarriere

| Einstiegsalter und Pokerkarriere in Jahren | | | | | |
|--|--------------------|----|------------|--------|--------------------|
| Variable | Pokerty | N | Mittelwert | Median | Standardabweichung |
| Einstiegsalter Poker | Unprob. Spieler | 88 | 16,9 | 17 | 2,91 |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 17,4 | 17 | 2,98 |
| | Probl. Spieler | 10 | 16,3 | 16 | 4,22 |
| Einstiegsalter Poker um Geld | Unprob. Spieler | 90 | 17,7 | 18 | 2,51 |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 18,4 | 18 | 2,21 |
| | Probl. Spieler | 11 | 16,8 | 16 | 3,34 |
| Pokerkarriere | Unprob. Spieler | 84 | 3,5 | 3 | 2,52 |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 2,9 | 2,5 | 2,11 |
| | Probl. Spieler | 9 | 3,8 | 3 | 2,86 |
| Pokerkarriere um Geld | Unprob. Spieler | 85 | 2,7 | 3 | 1,99 |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 1,9 | 2 | 1,35 |
| | Probl. Spieler | 10 | 3,2 | 3 | 1,87 |

Motive der Pokerspieler

In Anlehnung an Baumgärtner (Baumgärtner 2008) sind die Motive der Befragten für die Teilnahme an Pokerspielen in die Bereiche Wirkung, Wirksamkeitserwartung und Setting unterteilt. Als Hauptmotiv aus dem Wirkungsbereich wird von allen Pokertypen zu mehr als der Hälfte angegeben, dass Kartenspiele allgemein Spaß machen. Auffallend ist, dass Problemspieler gegenüber den anderen Pokertypen deutlich häufiger angeben, Poker zu spielen, da sie dort Glücksgefühle erleben (Abbildung 13). In Bezug auf die Wirksamkeitserwartung geben jeweils 90 % der problematischen Spieler an Poker zu spielen, weil sie ihre Skills verbessern und Geld gewinnen können. Für diese beiden Items bestehen signifikante Unterschiede zwischen den Pokertypen (Skills: $\chi^2 = 9,226$; $df = 2$, $p < 0,010$; Geld: $\chi^2 = 6,490$; $df = 2$, $p < 0,039$) (Abbildung 14). Settingbezogenes Motiv ist für 50 % der Problemspieler, dass sie es gut können. Im Gegensatz zu den geringer gefährdeten Kategorien spielen die problematischen Spieler seltener aus Geselligkeit oder Langeweile. Die Geschwindigkeit des Spiels stellt für die Spieler nur einen geringen Anreiz dar (Abbildung 15).

Abbildung 13: Motive - Wirkung

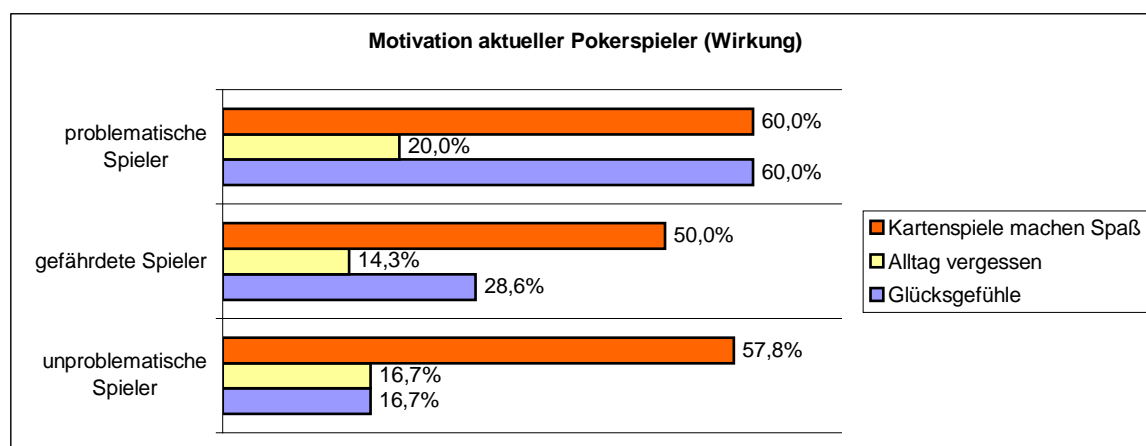


Abbildung 14: Motive - Wirksamkeitserwartung

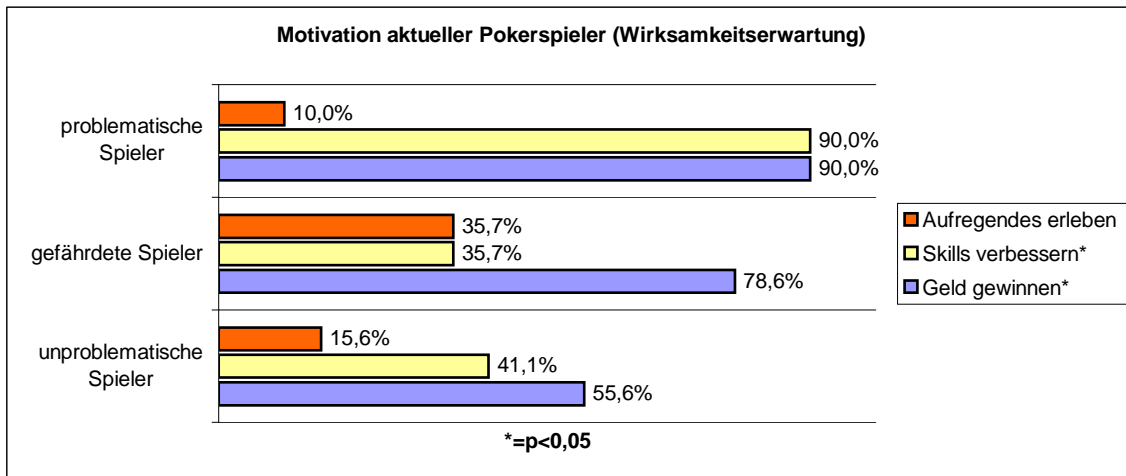
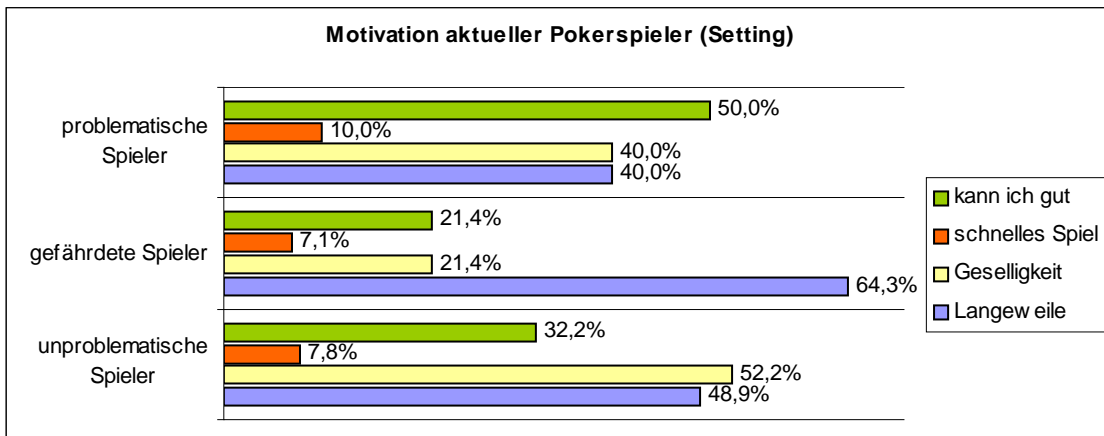


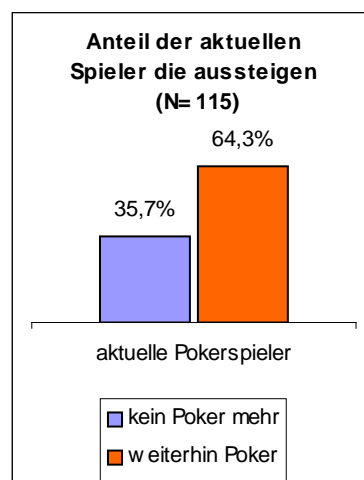
Abbildung 15: Motive - Setting



Gründe kein Poker zu spielen

An der 30-Tage-Prävalenz ist ersichtlich, dass nicht jede der als aktuelle Spieler klassifizierten Personen heute noch aktiv pokert. So kreuzten 35,7 % der Spieler die innerhalb der letzten zwölf Monate um Geld gepokert haben (N = 115) mindestens eine Antwortmöglichkeit bei Frage: „Wenn du kein Poker (mehr) spielst: Was sind deine

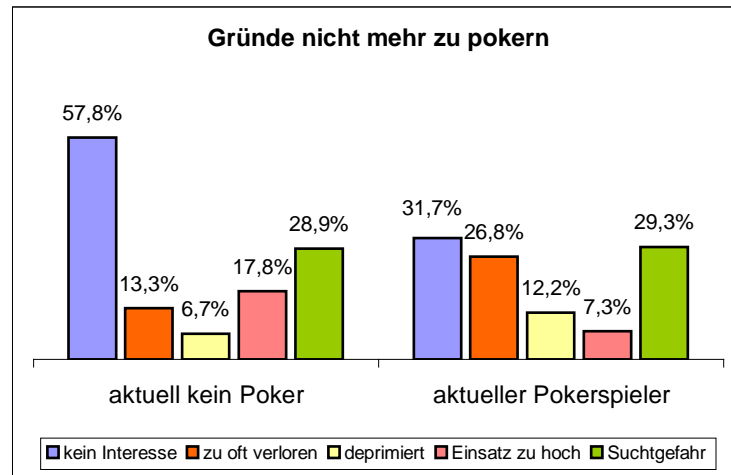
Abbildung 16: Aktuelle Pokerausstiege



Gründe kein Poker (mehr) zu spielen?“ an (Abbildung 16). Im Vergleich zu den Spielern, die in den vergangenen zwölf Monaten nicht gepokert haben, geben die

aktuellen Spieler häufiger an, mit dem Poker aufgehört zu haben, weil sie zu oft verloren haben (13,3 % versus 26,8 %) (Abbildung 17).

Abbildung 17: Gründe für Pokerausstieg



Einfluss von Werbung und Einschätzung des Strategieanteils

Aktuelle Pokerspieler fühlen sich stärker von Pokerwerbung angesprochen als Personen, die nicht Poker spielen. In der Gruppe der Pokerspieler steigt mit dem SOGS-RA Wert der Einfluss der Pokerwerbung auf die Spieler.

Den Strategieanteil am Poker schätzen die unproblematischen Spieler am höchsten ein, im Gegensatz zu den Nichtspielern, die dem taktischen Geschick den geringsten Einfluss beimessen (Abbildung 18, Tabelle 3). Geringe positive Korrelationen bestehen jeweils zwischen dem Einfluss der Pokerwerbung und der Einschätzung des strategischen Anteils beim Poker sowie zwischen der Werbung und dem Taktikanteil mit der Einstufung in die Spielerkategorien (Tabelle 4).

Abbildung 18: Einfluss Werbung und Strategie

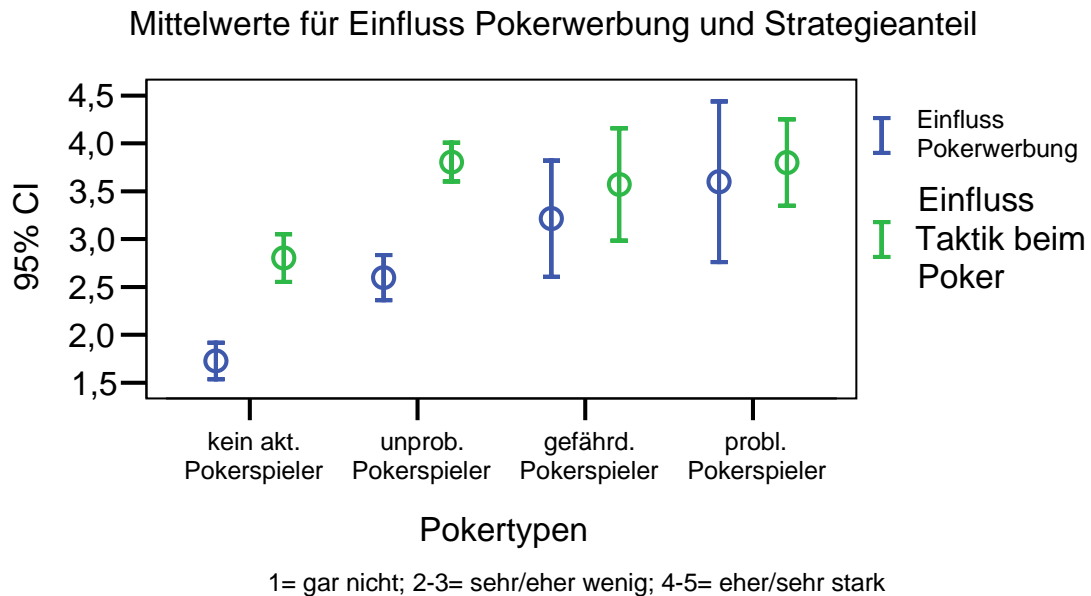


Tabelle 3: Einfluss Werbung und Strategie

| Kruskal-Wallis-Test für Einfluss Werbung und Strategie | | | | | | |
|--|--------------------|-----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Einfluss Pokerwerbung | Kein Poker | 129 | 92,37 | 57,045 | 3 | ,000*** |
| | Unprob. Spieler | 87 | 145,01 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 177,07 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 191,00 | | | |
| Strategieanteil beim Poker | Kein Poker | 137 | 105,66 | 27,488 | 3 | ,000*** |
| | Unprob. Spieler | 90 | 153,82 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 140,75 | | | |
| | Probl. Spieler | 11 | 144,36 | | | |

***= p<0,001

Tabelle 4: Korrelationen Einfluss Werbung und Strategie

| Korrelationen Spearman | | | | |
|------------------------|-------------------------|------------------|--------------------|----------|
| Variable | | Einfluss Werbung | Einfluss Strategie | Pokertyp |
| Einfluss Werbung | Korrelationskoeffizient | | ,384*** | ,487*** |
| | Sig. (2-seitig) | | ,000 | ,000 |
| | N | | 228 | 240 |
| Einfluss Strategie | Korrelationskoeffizient | ,384*** | | ,306*** |
| | Sig. (2-seitig) | ,000 | | ,000 |
| | N | 228 | | 252 |

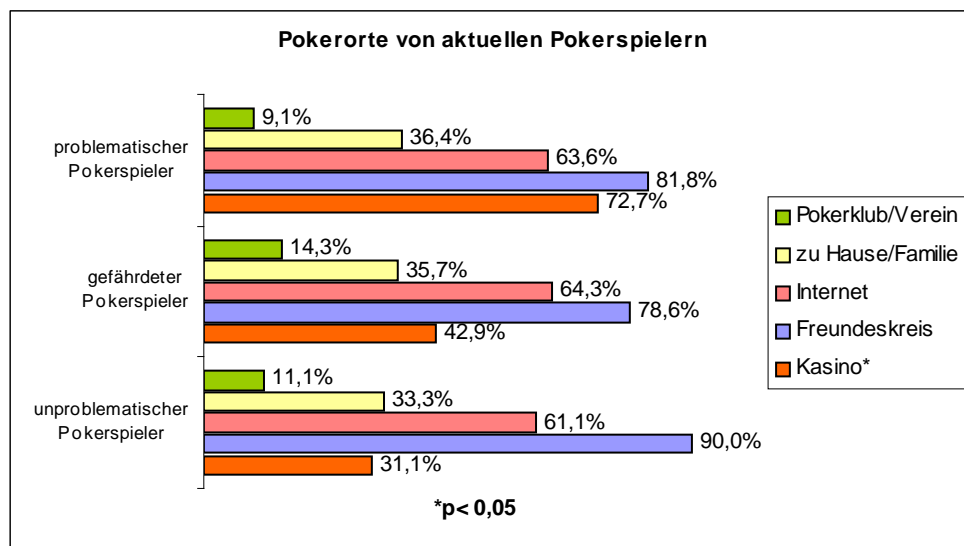
***= p<0,001

6.3.3 Spielgestaltung

Pokerorte

Bei der Frage nach den Orten an denen gepokert wird, gaben in allen drei Spielerkategorien über 75 % an, im Freundeskreis zu pokern. Im Internet spielen jeweils gut 60 %. Für das Spiel zu Hause in der Familie ergeben sich annähernd gleiche Werte von circa einem Drittel in den Spielergruppen. Am seltensten genannt wird das Spiel in Pokerklubs oder Vereinen, wobei auch hier keine bedeutsamen Unterschiede festgestellt werden können. Signifikante Abweichungen zeigen sich allerdings für den Besuch einer Spielbank ($\chi^2 = 7,599$, $df = 2$, $p < 0,022$). So geben 72,7 % der problematischen Pokerspieler an, schon einmal in einem Kasino am Poker teilgenommen zu haben. Hier zeigt sich eine deutliche Differenz zu den gefährdeten (42,9 %) und den unproblematischen Spielern (31,1 %) (Abbildung 19). Die Wahrscheinlichkeit eines problematischen Spielers, schon einmal im Kasino gepokert zu haben ist im Vergleich zu den weniger gefährdeten Kategorien deutlich erhöht (OR 5,49; KI 1,37 – 22,01). Insgesamt erfüllen acht Personen (19 %) der Pokerspieler, die schon einmal in einer Spielbank gepokert haben, die Kriterien für ein problematisches Glücksspielverhalten. Personen mit Migrationshintergrund geben ebenfalls häufiger an, schon im Kasino gepokert zu haben (54,8 %; $\chi^2 = 6,134$ $df = 1$, $p < 0,013$; OR 2,95; KI 1,23 – 7,05), als Personen ohne Migrationshintergrund (29,2 %).

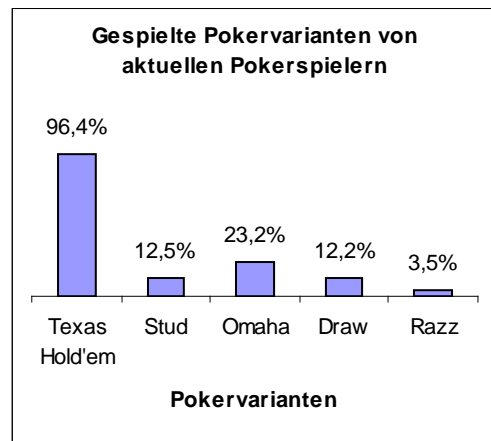
Abbildung 19: Pokerorte



Pokervarianten, Modus und Pokerstil

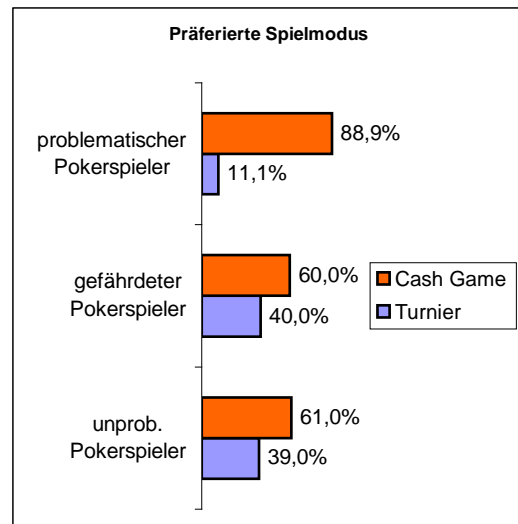
Die beliebteste Pokervariante unter den Pokerspielern ist die Variante „Texas Hold'em“. Fast jeder Pokerspieler hat diese Version schon einmal gespielt. Mit weitem Abstand folgt die Variante „Omaha“ (23,3 %). Das klassische „Draw-Poker“ ist nur von gut jedem Zehnten gespielt worden (Abbildung 20).

Abbildung 20: Gespielte Pokervarianten



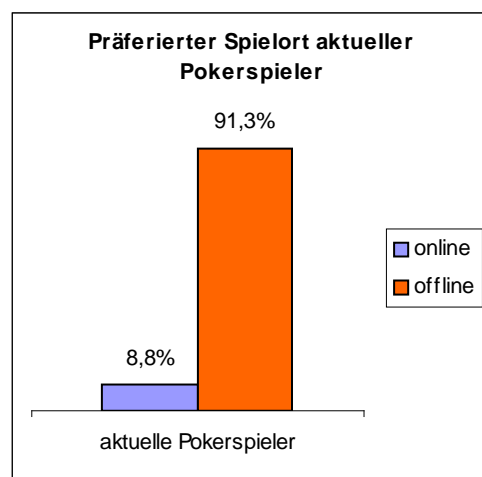
Die Gesamtheit der Pokerspieler favorisiert das Cash Game gegenüber dem Turniermodus. Während die Differenz zwischen Cash und Turnier bei gefährdeten und unproblematischen Spielern bei circa 20 % liegt, ist die Differenz bei den problematischen Pokerspielern größer (88,9 % Cash versus 11,1 % Turnier) (Abbildung 21).

Abbildung 21: Präferierter Spielmodus



Bemerkenswert ist die Beliebtheit des Offline-Pokers. So geben über 90 % der Pokerspieler an, lieber Offline zu pokern. Im Vergleich dazu erreicht das internetbasierte Pokerspiel nur 8,8 % Zustimmung (Abbildung 22). Von sechs problematischen Spielern, welche die Frage beantwortet haben, geben allerdings die Hälfte an, lieber im Internet zu pokern.

Abbildung 22: Beliebtheit On- vs. Offline-Poker



6.3.4 Spielverhalten

Pokerstil

Gefährdete und unproblematische Pokerspieler geben zu großen Teilen einen wechselnden Pokerstil an (71,4 % und 70 %). In der mittleren Gruppe hält sich das aggressive und vorsichtige Spiel die Waage (jeweils 14,3 %). Das aggressive Spiel kommt bei den problematischen Spielern am häufigsten vor (50 %). Nur 10 % dieser Gruppe beschreiben ihren Stil als vorsichtig (Abbildung 23). Der Kruskal-Wallis-Test ergibt ein signifikantes Ergebnis dafür, dass der Pokerstil von den unproblematischen zu den problematischen Spielern aggressiver wird (Tabelle 5). Zwischen der Aggressivität des Spielverhaltens und dem Punktwert auf dem SOGS-RA besteht ein sehr geringer positiver Zusammenhang ($r = 0,192$; $p < 0,05$).

Abbildung 23: Präferierter Pokerstil

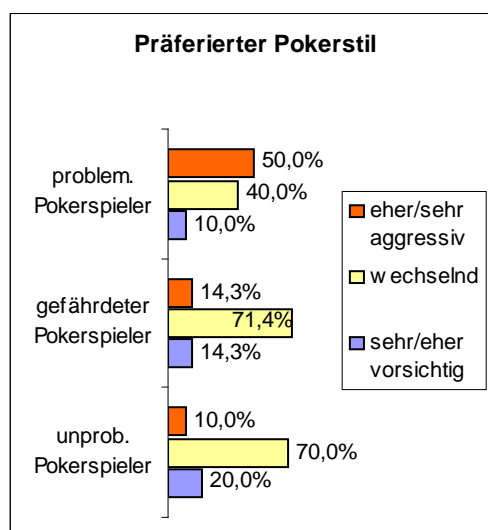


Tabelle 5: Pokerstil

| Kruskal-Wallis-Test für Pokerstil nach Pokertypen | | | | | |
|---|----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Unprob. Pokerspieler | 90 | 54,98 | 6,343 | 2 | ,042 |
| Gefährdete Pokerspieler | 14 | 59,11 | | | |
| Problematische Pokerspieler | 10 | 77,90 | | | |

Spielfrequenz, Spieldauer und Geldeinsatz

Die Spielfrequenz wurde für den Zeitraum der letzten 30 Tage vor der Befragung erhoben. Die Angaben beziehen sich dabei auf die Spielfrequenz pro Woche und die Dauer pro Spieltag. So spielten die Pokerspieler im Durchschnitt an 2,90 Tagen in der Woche Online-Poker für eine mittlere Dauer von 2,65 Stunden. Im Vergleich dazu wurde nur an durchschnittlich 2,15 Tagen in der Woche Offline gepokert, dann allerdings für eine mittlere Dauer von 5,52 Stunden. Die verschiedenen Pokertypen unterscheiden sich dabei nicht signifikant voneinander. Tendenziell höhere Spielfrequenzen für gefährdete und problematische Pokerspieler sind bei den Offline-Spieltagen zu erkennen (Tabelle 6).

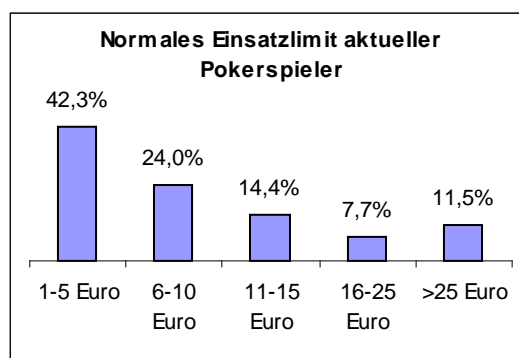
Tabelle 6: Spielfrequenz und Dauer

| Kruskal-Wallis-Test für Spieldauer und Spielfrequenz | | | | | | |
|--|--------------------|----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Online-Poker Tage/Woche | Unprob. Spieler | 33 | 21,74 | ,228 | 2 | ,892 |
| | Gefährdete Spieler | 3 | 18,33 | | | |
| | Probl. Spieler | 6 | 21,75 | | | |
| 3 | | | | | | |
| Online-Poker Stunden/Tag | Unprob. Spieler | 31 | 19,63 | ,884 | 2 | ,643 |
| | Gefährdete Spieler | 3 | 24,50 | | | |
| | Probl. Spieler | 6 | 23,00 | | | |
| Offline-Poker Tage/Woche | Unprob. Spieler | 34 | 21,82 | 2,329 | 2 | ,312 |
| | Gefährdete Spieler | 5 | 27,60 | | | |
| | Probl. Spieler | 7 | 28,71 | | | |
| Offline-Poker Stunden/Tag | Unprob. Spieler | 32 | 22,31 | ,711 | 2 | ,701 |
| | Gefährdete Spieler | 5 | 26,60 | | | |
| | Probl. Spieler | 7 | 20,43 | | | |

Spieler, die in den letzten 30 Tagen an Pokerspielen mit Geldeinsatz teilgenommen haben, taten dies im Durchschnitt an 5,17 Tagen. Nach ihren Angaben erzielten sie dabei im Schnitt an 4,84 Tagen einen Gewinn.

Von den aktuellen Pokerspielern setzen 42,3 % normalerweise nicht mehr als fünf Euro während einer Pokersession ein. Als Pokersession definiert der Autor einen vollständigen Spieltag und nicht eine einzelne Spielrunde. Etwas weniger als 20 % setzen normalerweise über 15 Euro ein (Abbildung 24).

Abbildung 24: Einsatzlimit



Am Antwortverhalten für Items, die Geldsummen erfragen, ist zu erkennen, dass problematische Pokerspieler fast durchgängig die höchsten Werte angeben. Dabei wurde das Einsatzlimit sowie der höchste Tagesgewinn und -verlust für die Lebensspieldauer erhoben. Der Gesamtgewinn und -verlust sowie Geldspiel- und Gewinntage wurden für den Zeitraum der letzten 30 Tage vor der Befragung erfasst. Für die Variablen Geldspiel- und Gewinntage bestehen zwischen den gefährdeten und problematischen Spielern nur marginale Unterschiede (Tabelle 7).

Tabelle 7: Einsatz, Gewinn und Verlust

| Kruskal-Wallis-Test für Geldvariablen | | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------|----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Normale Einsatzlimit | Unprob. Spieler | 80 | 49,59 | , 6,889 | 2 | ,032* |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 53,14 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 74,85 | | | |
| Höchster Gewinn/Tag | Unprob. Spieler | 73 | 43,86 | , 7,246 | 2 | ,027* |
| | Gefährdete Spieler | 11 | 53,36 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 67,60 | | | |
| Höchster Verlust/Tag | Unprob. Spieler | 72 | 42,81 | 6,462 | 2 | ,040* |
| | Gefährdete Spieler | 11 | 58,36 | | | |
| | Probl. Spieler | 9 | 61,50 | | | |
| Geldspiel letzte 30 Tage | Unprob. Spieler | 33 | 21,71 | , 4,312 | 2 | ,116 |
| | Gefährdete Spieler | 9 | 30,83 | | | |
| | Probl. Spieler | 6 | 30,33 | | | |
| Gewinntage letzte 30 Tage | Unprob. Spieler | 26 | 18,92 | , ,779 | 2 | ,677 |
| | Gefährdete Spieler | 7 | 22,79 | | | |
| | Probl. Spieler | 6 | 21,42 | | | |
| Gesamtgewinn letzte 30 Tage | Unprob. Spieler | 25 | 21,16 | , ,513 | 2 | ,774 |
| | Gefährdete Spieler | 9 | 18,89 | | | |
| | Probl. Spieler | 7 | 23,14 | | | |
| Gesamtverlust letzte 30 Tage | Unprob. Spieler | 22 | 16,14 | , ,543 | 2 | ,762 |
| | Gefährdete Spieler | 7 | 18,50 | | | |
| | Probl. Spieler | 4 | 19,13 | | | |

*= p<0,05

Geringe positive Korrelationen bestehen zwischen dem erzielten Punktwert auf dem SOGS-RA und der Höhe des Einsatzlimits sowie mit der Summe des Verlustes an einem Tag. Kein Zusammenhang besteht zwischen dem monatlich verfügbaren Geld und den Pokertypen. Das Einsatzlimit weist eine geringe positive Korrelation mit dem Gesamtverlust der letzten 30 Tage auf (Tabelle 8).

Tabelle 8: Korrelationen Geldvariablen

| Korrelationen (Spearman) | | | | | | | | | |
|--------------------------|-------------------------|----------|--------------------------|--------------|--------------|---------------|---------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| | | Pokertyp | Euro / Monat zur Verfüg. | Einsatzlimit | Gewinn / Tag | Verlust / Tag | Geldspiele letzte 30 Tage | Gesamtgewinn letzte 30 Tage | Gesamtverlust letzte 30 Tage |
| Punktwert SOGS-RA | Korrelationskoeffizient | ,817** | ,076 | ,248* | ,176 | ,265* | ,284 | ,074 | ,245 |
| | Sig. (2-seitig) | ,000 | ,459 | ,011 | ,090 | ,011 | ,051 | ,647 | ,170 |
| | N | 115 | 96 | 104 | 94 | 92 | 48 | 41 | 33 |
| Euro / Monat zur Verfüg. | Korrelationskoeffizient | ,082 | | ,205 | ,241* | ,257* | ,157 | ,258 | ,279 |
| | Sig. (2-seitig) | ,429 | | ,056 | ,030 | ,022 | ,304 | ,108 | ,116 |
| | N | 96 | | 88 | 81 | 79 | 45 | 40 | 33 |
| Einsatzlimit | Korrelationskoeffizient | ,207* | ,205 | | ,694*** | ,705** | ,218 | ,330* | ,428* |
| | Sig. (2-seitig) | ,035 | ,056 | | ,000 | ,000 | ,142 | ,035 | ,013 |
| | N | 104 | 88 | | 93 | 91 | 47 | 41 | 33 |
| Verlust / Tag | Korrelationskoeffizient | ,266* | ,257* | ,705** | ,806** | | ,163 | ,458** | ,655** |
| | Sig. (2-seitig) | ,010 | ,022 | ,000 | ,000 | | ,278 | ,003 | ,000 |
| | N | 92 | 79 | 91 | 90 | | 46 | 39 | 32 |

*** = p<0,001; **= p<0,01; *= p<0,05

Spielverhalten

Von den aktuellen Pokerspielern haben 58 % schon einmal einen privaten Pokerabend organisiert. Hierzu passt, dass 68 % von ihnen ein eigenes Pokerset besitzen. Über das Internet verabredet sich nur ein kleiner Anteil (17 %) zum Pokern. Zu anderen Spieleabenden treffen sich 51 % der Pokerspieler. Dabei nehmen allerdings nur 28 % von ihnen auch an anderen Glücksspielen teil. Vier der problematischen Spieler (40 %) geben an, andere Spiele mit Geldeinsatz zu spielen. Die von den gefährdeten und problematischen Spielern neben dem Poker genannten Spiele um Geld sind Black Jack und Roulette (zwei Personen) sowie Novoline Geldautomatenspiele (eine Person). Die restlichen Nennungen beziehen sich auf keine klassischen Glücksspiele, wie zum Beispiel das Kartenspiel Schwimmen oder die Spielkonsole Playstation 3. Von einer Steigerung ihrer Einsätze berichten 17 % der Spieler. Vorbilder und Glücksbringer sind vor allem in der Gruppe der gefährdeten Pokerspieler von Bedeutung (jeweils 27,3 %). Auffallend ist, dass von den Problemspielern niemand angibt, einen Glücksbringer beim Spiel bei sich zu haben. Den Wunsch, einmal in einer Spielbank zu pokern, äußern insgesamt 40 %, wobei dieser Wunsch unter den gefährdeten Spielern am ausgeprägtesten ist (54,4 %). Der Bekanntheitsgrad von Pokerklubs ist unter gefährdeten und problematischen Spielern deutlich höher (27,3 % und 30 %), als unter den unproblematischen Spielern (10,1 %) (Tabelle 9).

Mehr als die Hälfte der Pokerspieler (54,5 %) tauscht sich mit Freunden über Pokerstrategien aus. Das Internet (19,2 %) dient dagegen seltener als Bezugsweg von Strategien. Von den Problemspielern nutzen es drei Personen (30 %), um sich über Strategien zu informieren. Knapp ein Drittel der Spieler misst der Position, an der man während des Spieles sitzt, eine hohe Bedeutung zu. Fast zwei Drittel der Spieler schaut Pokerübertragungen im Fernsehen an. Nur 43,3 % geben an, ihre Pokerfähigkeiten verbessert zu haben. Die gefährdeten Spieler liegen hier mit 25 % am Schluss, während mit 46,8 % bei den unproblematischen Pokerspielern der größte Anteil eine Verbesserung für sich festgestellt hat (Tabelle 10).

Tabelle 9: Angaben zum allgemeinen Spielverhalten

| Allgemeine Angaben zum Spielverhalten von Pokerspielern | | | | |
|---|------------------|-------------------------------|--------------------------------------|--|
| | Gesamt N= 100 | Unprob. Pokerspieler N= 79 | Gefährdeter Pokerspieler N= 11 | Problematischer Pokerspieler N= 10 |
| Private Pokerabende organisiert | 58 | 55,7 | 72,2 | 60 |
| Übers Internet zum Poker verabredet | 17 | 17,7 | 18,2 | 10 |
| Besitze eigenes Pokerset | 68 | 68,4 | 63,3 | 70 |
| Pokerklubs bekann | 14 | 10,1 | 27,3 | 30 |
| Würde gerne im Kasino pokern | 40 | 38 | 54,5 | 40 |
| Treffe mich auch zu anderen Spieleabenden | 51 | 55,7 | 45,5 | 20 |
| Spiele auch andere Spiele um Geld | 28 | 27,8 | 18,2 | 40 |
| Einsätze sind im Verlauf gestiegen | 17 | 16,5 | 18,2 | 20 |
| Habe einen Lieblingspokerspieler | 15 | 12,7 | 27,3 | 20 |
| Habe immer einen Glücksbringer dabei | 12 | 11,4 | 27,3 | 0 |
| Angaben in Prozent | | | | |

Tabelle 10: Angaben zum strategischen Spielverhalten

| Angaben zum strategischen Spielverhalten von Pokerspielern | | | | |
|--|-----------------|-------------------------------|--------------------------------------|--|
| | Gesamt N= 99 | Unprob. Pokerspieler N= 77 | Gefährdeter Pokerspieler N= 12 | Problematischer Pokerspieler N= 10 |
| Strategiegespräche mit Freunden | 54,5 | 54,5 | 58,3 | 50 |
| Strategien aus dem Internet | 19,2 | 16,9 | 25 | 30 |
| Position ist wichtig | 29,3 | 28,6 | 33,3 | 30 |
| Schauen Poker im Fernsehen | 64,6 | 64,9 | 58,3 | 70 |
| Eigene Pokerskills verbessert | 43,4 | 46,8 | 25 | 40 |
| Angaben in Prozent | | | | |

Fast jeder dritte Internetpokerspieler ist auf mehreren Online-Pokerseiten angemeldet. Die dort angebotene Chatfunktion nutzen während des Spiels 17,5 % der Spieler. 43,9 % der im Internet aktiven Pokerspieler gehen davon aus, dass die Seiten auf denen sie spielen gegen Betrug gesichert sind. Dennoch äußern 21,1 % das Gefühl, schon einmal betrogen worden zu sein. Genau so viele Spieler geben an, nur auf Spielgeldseiten aktiv zu pokern. Zu dieser Antwort wird auf den Abschnitt 6.4 verwiesen. Reizvoll finden es 59,6 %, im Internet gegen internationale Gegner pokern zu können. Von einem Online-Poker-Anbieter ist bisher noch keiner abgelehnt worden. Im Durchschnitt wird an 1,79 Tischen

gleichzeitig gepokert, wobei über 80 % an nicht mehr als zwei Tischen gleichzeitig spielen. Zwischen der Anzahl der parallel gespielten Tische und dem Punktwert der SOGS-RA besteht eine geringe positive Korrelation ($r = 0,313$; $p < 0,05$). Annähernd die Hälfte der Spieler (47,4 %) bevorzugt Tische mit einem schnellen Spielablauf und gibt an, dass an Echtgeldtischen ein höheres Niveau als an Spielgeldtischen herrscht (43,9 %). Die Anonymität des Internets nutzen 8,8 %, um unter der Angabe eines anderen Geschlechts zu pokern.

Tabelle 11: Angaben zum Internetspielverhalten

| Angaben zum Internetspielverhalten von Internetspielern | |
|---|--------------------------------|
| | N= 81 |
| Bin auf diversen Internetseiten angemeldet N=81 | 32,8 |
| | Aktuelle Internetspieler N= 72 |
| Häufige Nutzung der Chatfunktion | 17,5 |
| Seiten sind sicher | 43,9 |
| Spiele lieber an schnellen Tischen | 47,4 |
| Internationale Gegner sind reizvoll | 59,6 |
| Spiele im Internet-Cafe | 3,5 |
| Schon einmal abgelehnt worden | 0 |
| Spiele nur an Spielgeldtischen | 21,1 |
| Niveau an Echtgeldtischen ist höher | 43,9 |
| Spiele unter anderm Geschlecht | 8,8 |
| Hatte schon einmal das Gefühl betrogen zu werden | 21,1 |
| Angaben in Prozent | |

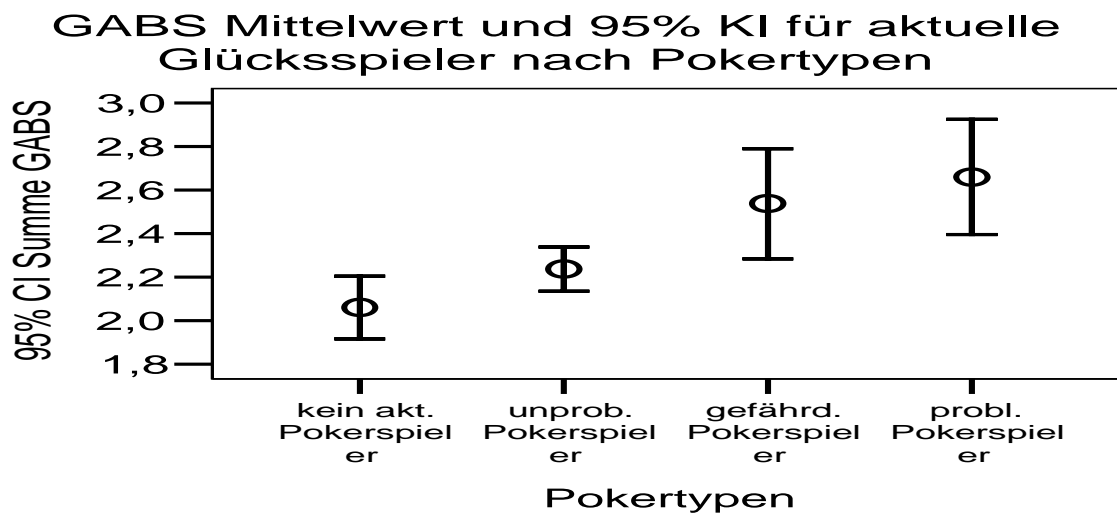
6.3.5 Einstellung und Wissen

Gambling Attitudes and Beliefs Scale (GABS)

Auf der GABS erzielen Männer im Durchschnitt mit 2,25 signifikant höhere Werte als Frauen (1,82) und weisen damit eine stärkere Affinität gegenüber dem Glücksspiel auf. Innerhalb der Altersgruppen, Ausbildungsarten sowie dem Migrationsstatus sind keine signifikanten Unterschiede feststellbar.

Für die nach Pokertypen gruppierten aktuellen Glücksspieler ergibt die Varianzanalyse einen hoch signifikanten Unterschied ($p < 0,001$) der Mittelwerte. Der Waller-Duncan-Test präzisiert das Ergebnis. Er identifiziert auf einem Niveau von $p = 0,05$ zwei homogene Gruppen, zwischen denen der Unterschied besteht. In der ersten Gruppe befinden sich die nicht aktuellen und unproblematischen Pokerspieler. Gruppe zwei vereint die aktuell gefährdeten und problematischen Pokerspieler. Erwartungsgemäß steigt der Mittelwert von den nicht aktuellen Pokerspielern (Mean = 2,06) zu den problematischen Pokerspielern (Mean = 2,66) an (Abbildung 25).

Abbildung 25: Einstellung zum Glücksspiel (GABS)



Nach Zusammenfassung der Pokertypen in eine Gruppe ist im Vergleich zu den nicht Pokerspielenden weiterhin ein signifikant höherer Mittelwert zu erkennen (2,32 versus 2,06; $p < 0,01$). Die Wahrscheinlichkeit einen GABS-Wert über 2,20 zu erreichen, ist für Pokerspieler doppelt so hoch wie für Personen, die kein Poker spielen (OR 2,26; KI 1,18 – 4,30). Unterstützt wird dieses Resultat durch eine geringe positive Korrelation zwischen dem GABS Wert und dem Punktwert auf dem SOGS-RA ($r = 0,396$; $p < 0,001$). Ebenfalls eine gering positive Korrelation liegt zwischen dem GABS-Wert und den Pokertypen vor ($r = 0,293$; $p < 0,001$).

Mit Blick auf die von den Pokerspielern erzielten Mittelwerte der Einzelitems der GABS ist festzustellen, dass besonders Items, die sich auf die Außendarstellung während des Spiels und die Konzentration beziehen, hohe Zustimmung erhalten. Items zur Vorhersehbarkeit von Gewinn- und Verlustphasen werden als eher nicht zutreffend bewertet (Tabelle 12 - 14)

Tabelle 12: Einstellung zum Glücksspiel (GABS) I

| T-Test | | | | | | |
|-----------|--------------|-----|------------|--------------------|-------|----------------|
| | Gruppe | N | Mittelwert | Standardabweichung | T | Sig.(2-seitig) |
| GABS-Wert | Männlich | 138 | 2,2589 | ,50894 | 3,305 | ,001 |
| | Weiblich | 16 | 1,8167 | ,48534 | | |
| GABS-Wert | Migrant ja | 47 | 2,2113 | ,61500 | -,038 | ,969 |
| | Migrant nein | 103 | 2,2149 | ,47462 | | |
| GABS Wert | Pokerspieler | 106 | 2,3170 | ,46896 | 3,154 | ,002 |
| | Kein Poker | 61 | 2,0612 | ,56165 | | |

Tabelle 13: Einstellung zum Glücksspiel (GABS) II

| Oneway ANOVA | | | | | | |
|--|-----------------------|-----|------------|--------------------|-------|-------------|
| | Gruppe | N | Mittelwert | Standardabweichung | F | Signifikanz |
| GABS-Wert | 15-17 Jahre | 19 | 2,0386 | ,56012 | 2,200 | ,114 |
| | 18-20 Jahre | 70 | 2,3019 | ,50882 | | |
| | 21-25 Jahre | 72 | 2,1889 | ,50772 | | |
| GABS-Wert | Staatl. Ausb. | 29 | 2,1701 | ,60752 | ,185 | ,831 |
| | Berufsschule | 117 | 2,2348 | ,50965 | | |
| | Weiterbildung | 21 | 2,2349 | ,60752 | | |
| GABS-Wert | kein Pokerspieler | 61 | 2,0612 a | ,56165 | 6,735 | ,000 |
| | unprob. Pokerspieler | 82 | 2,2374 a | ,45795 | | |
| | gefährd. Pokerspieler | 14 | 2,5381 b | ,43792 | | |
| | probl. Pokerspieler | 10 | 2,6600 b | ,36978 | | |
| Die in den Zeilen verwandten Zeichen a,b kennzeichnen die Gruppen, die sich in ihrem Mittelwert auf dem Niveau von $p < 0,001$ unterscheiden | | | | | | |

Tabelle 14: Angaben zu Einzelitems GABS

| Item | Mittelwert |
|--|------------|
| Glücksspiel mach lebendig | 2,28 |
| Durch Durststrecke erhöht sich die Wahrscheinlichkeit auf Gewinn | 1,72 |
| Eine Glückssträhne bemerke ich | 2,77 |
| Es ist wichtig entspannt zu wirken | 2,81 |
| Es ist wichtig sich sicher zu fühlen | 2,80 |
| Glücksspieler sind abenteuerlustiger als andere | 1,99 |
| Manchmal weiß ich, dass ich Glück habe | 2,03 |
| Ohne Glücksspiel hat man nicht gelebt | 1,85 |
| Es gibt Strategien zum Sieg | 2,65 |
| Es ist wichtig ruhig zu bleiben bei Verlusten | 2,87 |
| Bei Glückssträhne sollte man den Einsatz erhöhen | 2,23 |
| Um zu gewinnen muß man mit Spiel vertraut sein | 3,13 |
| Manche Menschen können Pech bringen | 1,93 |
| Erfolgsrezept = Glückssträhnen erkennen | 1,96 |
| Nach Verlust wendet sich wahrscheinlich das Blatt | 1,79 |
| Codierung 1-2 = trifft gar nicht / eher zu; 3-4 = trifft eher / gar nicht zu | |

Einstellung zur Suchtgefahr

Der größte Teil der Befragten (58,4 %) stimmte damit überein, dass vom Pokerspiel die gleichen Suchtgefahren ausgehen wie vom Konsum von Alkohol, Tabak und illegaler Drogen. Nachfolgend wurden „besonders jüngere Männer“ (26,5 %), die „gelegentlich“ (26,5 %) oder „täglich“ (32,4 %) „um Geld spielen“ (44,1 %), als Risikogruppe für die Entwicklung eines abhängigen Verhaltens angesehen. „Internetspieler“ (5 %) und „ältere Männer“ (7,6 %) wurden weniger als gefährdet angesehen. Überhaupt „keine Suchtgefahr“ schrieben nur 5,5 % der Teilnehmer dem Pokerspiel zu. „Keine Suchtgefahr“ haben im Vergleich zur Gesamtpopulation vor allem problematische Spieler dem Pokerspiel zugeordnet (10 %) (Tabelle 15). Zu den Ergebnissen wird auf den Abschnitt 6.4 verwiesen.

Tabelle 15: Einschätzung Suchtgefahr

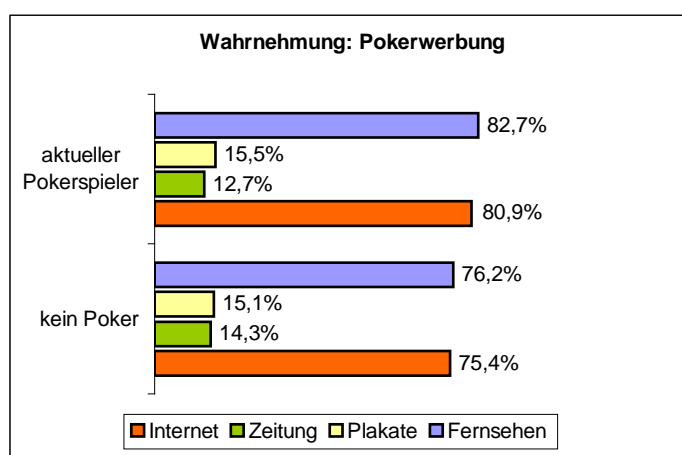
| Einschätzung Suchtgefahr | | | | | |
|----------------------------------|------------------|----------------------|----------------------------------|--------------------------------------|--|
| | Gesamt N= 238 | Kein Poker N= 133 | Unprob. Pokerspieler N= 81 | Gefährdeter Pokerspieler N= 14 | Problematischer Pokerspieler N= 10 |
| Gelegentliches Spiel | 26,5 | 32,3 | 14,8 | 42,9 | 20 |
| Tägliches Spiel | 32,4 | 32,3 | 35,8 | 14,3 | 30 |
| Besonders ältere Männer | 7,6 | 9 | 4,9 | 7,1 | 10 |
| Nur Internetspieler | 5 | 4,5 | 6,2 | 7,1 | 0 |
| Nur Geldspieler | 44,1 | 46,6 | 39,5 | 50 | 40 |
| Besonders jüngere Männer | 26,5 | 30,8 | 17,3 | 35,7 | 30 |
| Keine Suchtgefahr | 5,5 | 3 | 8,6 | 7,1 | 10 |
| Gleiche Gefahr wie andere Drogen | 58,4 | 57,9 | 59,3 | 64,3 | 50 |

Angaben in Prozent

Wahrnehmung von Pokerwerbung und Aufklärungsmaterialien

Über drei Viertel der Befragten nehmen Pokerwerbung über das Fernsehen und das Internet wahr. Nur eine kleine Gruppe von Personen gibt an, Pokerwerbung über Medien wie Plakate oder Zeitungen wahrzunehmen.

Abbildung 26: Wahrnehmung Pokerwerbung



Ähnlich stellt sich die Verteilung der Wahrnehmung von Suchthilfeangeboten und Aufklärungsmaterialien dar. Hier gibt fast jeder Zweite an, im Fernsehen oder Internet darauf aufmerksam geworden zu sein. Zeitungen und Plakate spielen auch hier eine untergeordnete Rolle (Abbildung 27). Für Pokerspieler zeigt sich eine deutliche Differenz zwischen der Wahrnehmung von Suchthilfeangeboten und Pokerwerbung.

Abbildung 27: Wahrnehmung Aufklärungsmaterialien

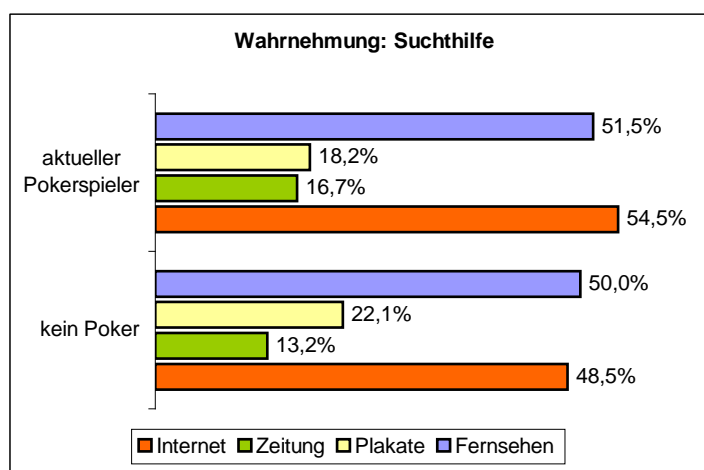
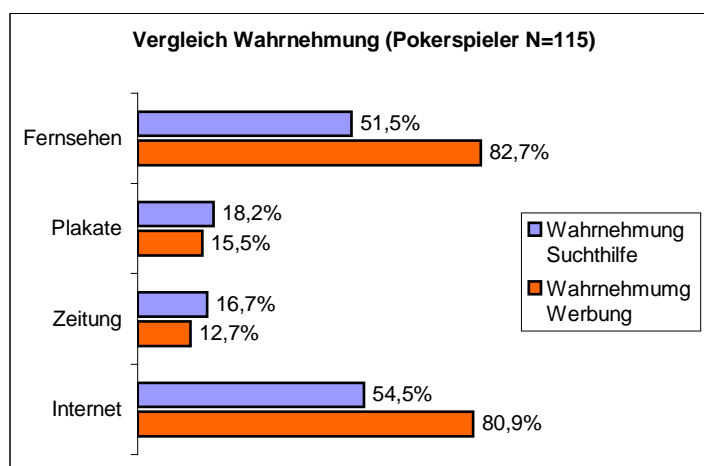


Abbildung 28: Vergleich Wahrnehmung Werbung / Suchthilfe



Diese besteht vor allem für die Medien Fernsehen und Internet (TV: 31,2 %; Internet: 26,4 %). Deutlich kleiner fällt der Unterschied für die Medien Plakat und Zeitung aus, in denen insgesamt sehr viel seltener Pokerwerbung und Aufklärungsmaterial wahrgenommen wird (Abbildung 28).

Wissen und Einstellung zur Strafbarkeit von Internetpoker

Nicht einmal einem Drittel der Befragten ist bekannt, dass die Teilnahme an Pokerspielen mit Geldeinsatz bei privaten Anbietern im Internet strafbar ist. Interessanterweise liegen die problematischen Pokerspieler (27,4 %) mit ihrem Wissen über den rechtlichen Hintergrund an der Spitze (Abbildung 29). Den rechtlichen Regelungen des Pokerspiels stehen die problematischen Pokerspieler am negativsten gegenüber (Abbildung 30; Tabelle 16). Zur Begründung einer positiven Einstellung nannten die Befragten vorwiegend den Jugendschutz, die Suchtprävention, Vermeidung von Schulden und den Schutz vor Betrug. Liberalere Haltungen wurden vor allem mit einem größeren Maß an Selbstbestimmung begründet und mit der Unwirksamkeit von Gesetzen.

Abbildung 29: Wissen von Strafbarkeit Internet-Poker

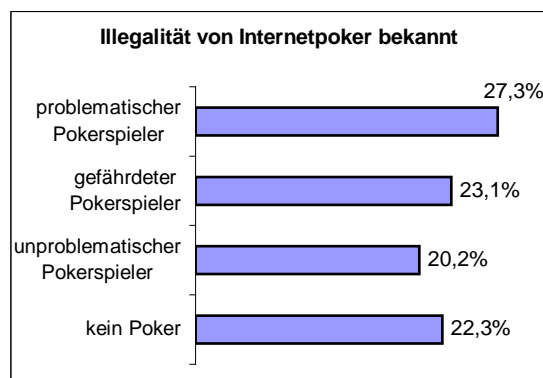


Abbildung 30: Einstellung zum Pokerrecht

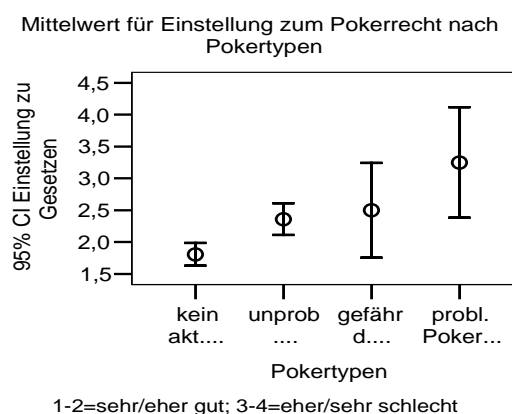


Tabelle 16: Einstellung zum Pokerrecht

| Kruskal-Wallis-Test für Einstellung zum Pokerrecht | | | | | | |
|--|--------------------|----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Einstellung Pokerrecht | Kein Poker | 93 | 80,27 | 20,345 | 3 | ,000*** |
| | Unprob. Spieler | 78 | 106,81 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 12 | 113,38 | | | |
| | Probl. Spieler | 8 | 147,38 | | | |

***= p<0,001

Setting, Alkohol- und Cannabiskonsum

Pokertypen, die höhere Werte auf dem SOGS-RA erzielen, schätzen die Wirkung des Musikhörens auf das Spielergebnis am positivsten ein. Für unproblematische und gefährdete Spieler kann das Tragen einer Sonnenbrille während des Spiels das Spielergebnis positiv beeinflussen. Die Wirkung des Rauchens auf den Spielausgang schätzen die Problemspieler genauso wie den Alkohol- und Cannabiskonsum am positivsten ein (Tabelle 17). Der Blick auf die Frequenz des Alkohol- und Cannabiskonsums unter den Pokertypen zeigt, dass die problematischen Spieler die Gruppe mit der höchsten Konsumfrequenz von mehr als fünf Gläsern Alkohol bei einer Gelegenheit sind (Tabelle 18; Abbildung 31). Zwischen dem Punktwert des SOGS-RA und der Konsumfrequenz von mehr als fünf alkoholischen Getränken besteht ein signifikanter geringer Zusammenhang ($r = -0,225$; $p < 0,01$; Kodierung Alkohol: 1 = jeden Tag bis 5 = nie).

Tabelle 17: Wirkung Setting auf Spielergebnis

| Kruskal-Wallis-Test für Einschätzung von Wirkung auf das Spielergebnis | | | | | | |
|--|--------------------|-----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Rauchen beim Poker | Kein Poker | 74 | 73,82 | 4,148 | 3 | ,246 |
| | Unprob. Spieler | 46 | 64,51 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 10 | 58,40 | | | |
| | Probl. Spieler | 6 | 50,25 | | | |
| Alkohol trinken beim Poker | Kein Poker | 113 | 112,79 | 6,344 | 3 | ,096 |
| | Unprob. Spieler | 78 | 102,80 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 13 | 84,46 | | | |
| | Probl. Spieler | 7 | 72,00 | | | |
| Cannabis rauchen beim Poker | Kein Poker | 117 | 111,16 | ,865 | 3 | ,834 |
| | Unprob. Spieler | 79 | 106,72 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 12 | 119,00 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 100,60 | | | |
| Musik hören beim Poker | Kein Poker | 106 | 93,21 | ,143 | 3 | ,986 |
| | Unprob. Spieler | 61 | 93,88 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 11 | 88,36 | | | |
| | Probl. Spieler | 7 | 89,50 | | | |
| Sonnenbrille tragen beim Poker | Kein Poker | 96 | 97,00 | 3,074 | 3 | ,380 |
| | Unprob. Spieler | 67 | 84,45 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 9 | 82,83 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 93,75 | | | |

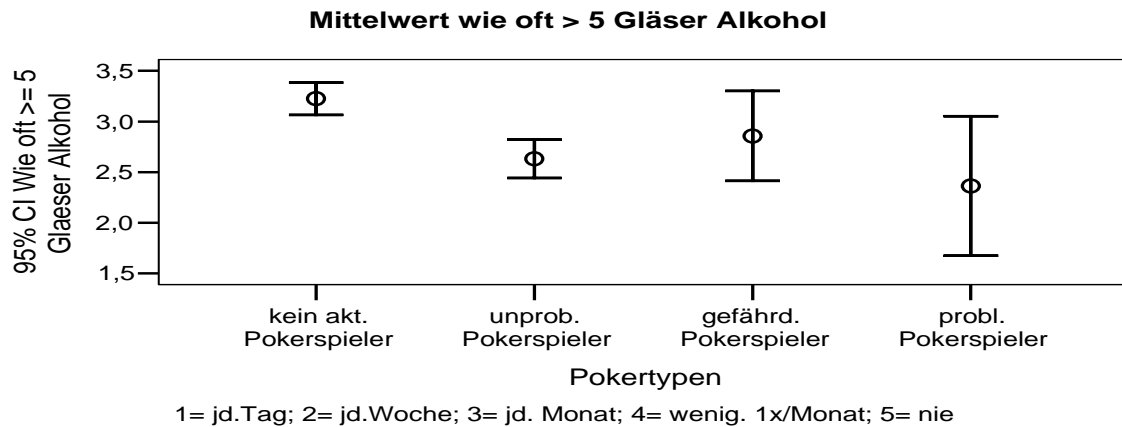
1-2= sehr/ eher positiv; 3-4= eher/ sehr negativ

Tabelle 18: Alkohol und Cannabiskonsum

| Kruskal-Wallis-Test für Alkohol und Cannabiskonsum | | | | | | |
|--|--------------------|-----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Wie häufig > 5 Gläser Alkohol | Kein Poker | 155 | 152,13 | 23,512 | 3 | ,000*** |
| | Unprob. Spieler | 87 | 108,68 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 14 | 124,71 | | | |
| | Probl. Spieler | 11 | 90,59 | | | |
| Wie häufig Cannabis rauchen | Kein Poker | 119 | 117,55 | 6,230 | 3 | ,101 |
| | Unprob. Spieler | 76 | 101,66 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 13 | 105,38 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 78,65 | | | |

1= jeden Tag; 5= nie ***p< 0,001

Abbildung 31: Frequenz > 5 Gläser Alkohol



6.3.6 Selbsteinschätzung

Zufriedenheit, Problemmunikation und Schulleistungen

Problematische Pokerspieler erzielen in den Bereichen Wohnen, Schule und Freunde den höchsten Mittelwert zur Zufriedenheit, im Vergleich mit den übrigen Pokertypen. Zusätzlich geben sie für sich selbst und insgesamt durchschnittlich die höchsten Zufriedenheitswerte an. Auffallend ist in diesem Zusammenhang, dass die Problemspieler im Bereich Freizeit den geringsten durchschnittlichen Zufriedenheitswert erreichen ebenso im Bereich Familie. Für die gefährdeten Spieler ist festzustellen, dass sie mit ihrer Wohnsituation, mit ihren Freunden und mit sich selbst unzufriedener sind als die anderen Pokertypen (Abbildung 32, 33).

Abbildung 32: Zufriedenheit I

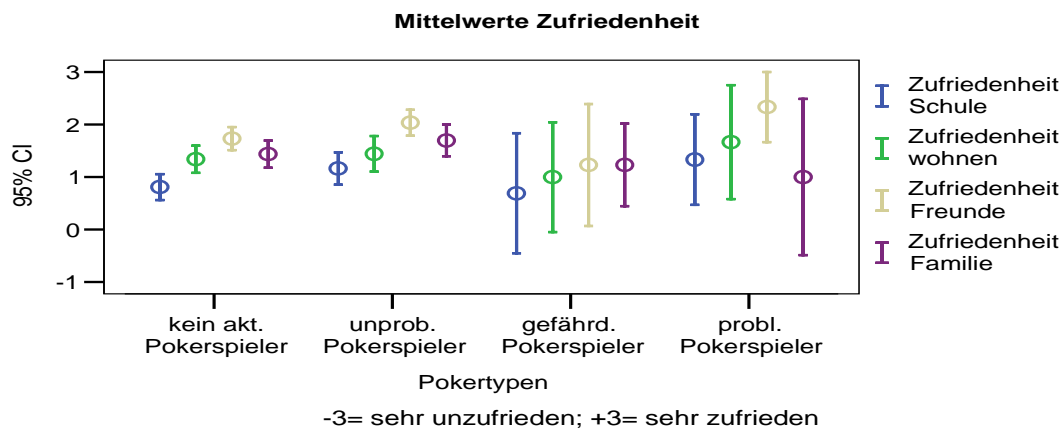
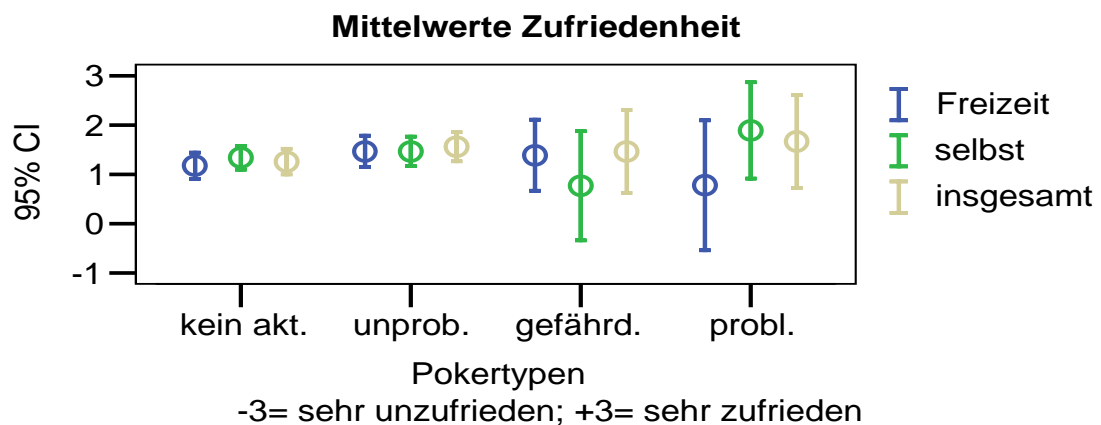


Abbildung 33: Zufriedenheit II



Der Freundeskreis ist als Ansprechpartner problematischer Spieler in Konfliktsituationen eher von Bedeutung als Familienangehörige. So sprechen sie im Vergleich der Pokertypen mit familiären Bezugspersonen und auch Lehrkräften am seltensten über Dinge, die ihnen wichtig sind (Tabelle 19). Dabei schätzen sie ihr Verhältnis zu den Lehrern nicht viel schlechter ein, als unproblematische und Nichtspieler. Am schlechtesten schätzen die gefährdeten Spieler ihr Verhältnis zu den Lehrern ein, im Gegensatz zur Beurteilung ihrer Schulleistungen, denen sie innerhalb der zu vergleichenden Gruppen die besten Noten erteilen. Die Einschätzung der Schulleistungen liegen bei Nicht- und problematischen Spielern auf einem ähnlichen Niveau (Tabelle 20).

Tabelle 19: Problemgespräche

| Kruskal-Wallis-Test für Problemgespräche | | | | | | |
|--|--------------------|-----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Problemgespräch mit Vater | Kein Poker | 123 | 102,89 | 1,193 | 3 | ,755 |
| | Unprob. Spieler | 71 | 106,75 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 9 | 118,44 | | | |
| | Probl. Spieler | 5 | 87,00 | | | |
| Problemgespräch mit Mutter | Kein Poker | 144 | 122,14 | 1,878 | 3 | ,598 |
| | Unprob. Spieler | 77 | 118,73 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 12 | 120,04 | | | |
| | Probl. Spieler | 6 | 84,83 | | | |
| Problemgespräch mit Geschwistern | Kein Poker | 126 | 102,87 | ,220 | 3 | ,974 |
| | Unprob. Spieler | 61 | 99,30 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 10 | 100,55 | | | |
| | Probl. Spieler | 5 | 95,80 | | | |
| Problemgespräch mit Freunden | Kein Poker | 153 | 118,26 | 5,853 | 3 | ,119 |
| | Unprob. Spieler | 78 | 140,18 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 13 | 127,85 | | | |
| | Probl. Spieler | 7 | 133,64 | | | |
| Problemgespräch mit Lehrern | Kein Poker | 116 | 96,56 | 1,852 | 3 | ,604 |
| | Unprob. Spieler | 64 | 97,60 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 7 | 85,43 | | | |
| | Probl. Spieler | 4 | 72,50 | | | |

Kodierung Häufigkeit Problemgespräch 1= nie Tag; 4= immer

Tabelle 20: Einschätzung der Schulleistung

| Kruskal-Wallis-Test für Einschätzung Schulleistung und Verhältnis zu Lehrern | | | | | | |
|--|--------------------|-----|----------------|-------------|----|---------------------------|
| Variable | | N | Mittlerer Rang | Chi-Quadrat | df | Asymptotische Signifikanz |
| Einschätzung Schulleistung | Kein Poker | 154 | 138,60 | 5,718 | 3 | ,126 |
| | Unprob. Spieler | 85 | 116,99 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 11 | 115,91 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 136,65 | | | |
| Verhältnis zu Lehrern | Kein Poker | 159 | 135,26 | 1,280 | 3 | ,734 |
| | Unprob. Spieler | 88 | 132,62 | | | |
| | Gefährdete Spieler | 13 | 157,00 | | | |
| | Probl. Spieler | 10 | 136,70 | | | |

Kodierung Einschätzung und Verhältnis 1= sehr gut; 6= sehr schlecht

6.4 Limitationen

Im Folgenden werden die Begrenzungen der vorliegenden Studie und deren Auswirkungen auf die Ergebnisse und deren Interpretation besprochen.

Im Vorfeld der Fragebogenentwicklung war, wie bereits in Abschnitt 6.2.3 erwähnt, geplant, eine Fokusgruppendifkussion mit jugendlichen Pokerspielern durchzuführen. Deren Ergebnisse sollten als Leitlinie für die Entwicklung der pokerspezifischen Fragen dienen. Nach zweimonatiger Probandenakquise konnten lediglich zwei Teilnehmer, die sich untereinander bekannt waren, gewonnen werden. Folglich wurde die Fokusgruppendifkussion abgesagt und der Fragebogen auf Basis der vorhandenen epidemiologischen Erkenntnisse

(Abschnitt 4.4) entwickelt. Der Versuch der Teilnehmergebung erfolgte über Aushänge in Videotheken, Internetcafes und Hochschulen sowie über Anzeigen in pokerspezifischen Internetforen und persönlicher Ansprache in Pokerklubs. Zusätzlich wurde ein monetärer Anreiz in Höhe von 20 Euro gegeben. In den persönlichen Gesprächen mit den Spielern verdeutlichte sich ein starker Vorbehalt gegenüber wissenschaftlichen Untersuchungen bezüglich des Pokerspiels. Die Spieler äußerten unter anderem die Befürchtungen als Süchtige stigmatisiert zu werden, eines Verbots des Pokerspiels infolge der Studie und nicht zuletzt eine strafrechtliche Verfolgung. Ähnlich lauteten die Kommentare in den Internetforen. Bemerkenswert war zudem die hohe Abrissquote der Kontaktdaten an den Aushängen in den Hochschulen, ohne dass dies zu einer Kontaktaufnahme geführt hätte.

Die Studie unterliegt aufgrund der Stichprobenauswahl einem sehr starken Selektionsbias. Das Ziel möglichst viele männliche Pokerspieler zu erreichen führte zu dem geringen Frauenanteil (11,2 %) an der Gesamtstichprobe sowie einem zu vermutenden höheren Anteil von Pokerspielern und problematischen Glücksspielern im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung.

Mit Bedacht sind die Ergebnisse zu interpretieren, die Personen mit Migrationshintergrund betreffen. Begründet wird dies damit, dass aufgrund des geringen Stichprobenumfangs keine Stratifikation nach Herkunftsregion durchgeführt wurde. So bleibt unklar, ob innerhalb der Personengruppe mit Migrationshintergrund Unterschiede hinsichtlich des Spielverhaltens bestehen.

Aussagen aus den Ergebnissen der GABS sind nur begrenzt auf das Pokerspiel zu übertragen. Grund dafür ist die Tatsache, dass die GABS die Einstellung zum reinen Glücksspiel erfragt und ihre Anwendbarkeit auf Mischformen aus Glücks- und Geschicklichkeitsspielen wie dem Poker nicht belegt ist.

Bei den Ergebnissen für die Spielfrequenz und Spieldauer des On- und Offline-Pokers während der letzten 30 Tage kann eine starke Abweichung von der Realität angenommen werden. Begründet ist dies in der missverständlichen Frageformulierung „In den letzten 30 Tagen: An wie vielen Tagen hast du in der Woche ...“. Hier ergaben sich eine Reihe von Angaben, die sich auf 30 Tage bezogen und nicht auf den Zeitraum einer Woche, sodass eine Reihe von

Antworten als ungültig codiert wurde. Während des Pretests führte die Formulierung zu keinen Unklarheiten.

Stark eingeschränkt ist die Aussagekraft des Antwortverhaltens zu Fragen der Suchtgefahr des Pokerspiels. Hier ist von einer hohen sozialen Erwünschtheit auszugehen, die durch die Vorstellung der Interviewer als Mitarbeiter des Büros für Suchtprävention und der Nennung des Büros auf dem Deckblatt des Fragebogens verstärkt wurde.

Ähnlichen Verzerrungen dürfte die Beantwortung der Fragen zum Internetpokerspiel unterliegen, da die Frage zum Wissen nach der Strafbarkeit von entgeltlichem Online-Pokerspiel dem Themenkomplex Internetspielverhalten voranging.

Abschließend ist anzumerken, dass die gegebenen Antworten zwar auf Plausibilität geprüft wurden, der Wahrheitsgehalt aber unüberprüfbar bleibt, da es sich ausschließlich um Selbstauskünfte handelt.

6.5 Diskussion

Um eine verbesserte Lesbarkeit zu erreichen, werden im nachfolgenden Text die Spielerkategorien der gefährdeten und problematischen Pokerspieler häufig unter dem Begriff symptomatische Spieler zusammengefasst.

6.5.1 Prävalenzen und problematisches Glücksspiel

Die Lebenszeitprävalenz für das Pokerspiel in der Gesamtstichprobe (N = 286) wirkt überraschend hoch, sobald man vergleichbare Daten heranzieht. So weist die Studie der BZgA für die Teilnahme am privaten Glücksspiel - bei dem Kartenspiele dominieren - für die Altersgruppe der 18- bis 20-jährigen Männer eine Lebenszeitprävalenz von 38,1 % auf (Orth 2008), während der Anteil der Lebenszeit-Pokerspieler in der gleichen Personengruppe der vorliegenden Studie bei 68 % liegt. Zurückzuführen ist dies – neben dem Selektionsbias (siehe Abschnitt 6.4) – darauf, dass hier im Ergebnis auch das unentgeltliche Pokerspiel – wie es beispielsweise im Internet ermöglicht wird – enthalten ist. Somit lässt sich ein Teil des Rückganges um 20 % für die Teilnahme am Pokerspiel in der Gesamtstichprobe von der Lebenszeitprävalenz zur 12-Monats-Prävalenz

erklären, da letztere ausschließlich das Pokerspiel mit Geldeinsatz erhebt. Dementsprechend bietet auch die lebenszeitbezogene Pokererfahrung der Minderjährigen von über 40 % keinen Grund zur Hysterie. Dennoch verdeutlicht sie die frühzeitige Annäherung an diese Form des Glücksspiels. Bestätigung findet sie im durchschnittlichen Einstiegsalter der aktuellen Pokerspieler, welches für alle Pokertypen deutlich unter 18 Jahren liegt.

Die signifikante Differenz für die lebenszeitbezogene Teilnahme am Pokerspiel zwischen Personen mit und ohne Migrationshintergrund ist am ehesten mit kulturellen und religiösen Aspekten zu erklären. So ist beispielsweise im Islam die Nutzung von Glücksspielangeboten nicht erlaubt. Warum sich diese Differenz bei der 12-Monats-Prävalenz stark verringert, bleibt allerdings unklar. Zur Klärung erscheint eine stratifizierte Analyse nach kulturellen und religiösen Hintergründen notwendig (siehe Abschnitt 6.4).

Wenn auch die Ergebnisse der geschlechtergetrennten Prävalenzen aufgrund der Stichprobenauswahl nur sehr begrenzt aussagefähig sind, so folgen sie doch den bisherigen epidemiologischen Erkenntnissen, dass der typische Pokerspieler männlichen Geschlechts ist. Um zu beurteilen, wie sich der Anteil Poker spielender Frauen im Vergleich zu anderen Glücksspielen verhält und ob er im Verlauf ansteigt, ist ein repräsentatives Monitoringsystem vonnöten, wie zum Beispiel die glücksspielbezogene Hamburger SCHULBUS-Erhebung 2009 des Hamburger Büros für Suchtprävention.

Die Resultate der 12-Monats-Prävalenz für die Teilnahme am Glücksspiel belegen die hohe Attraktivität des Pokerspiels unter den befragten Jugendlichen. So kann ein deutlich größerer Anteil der aktuellen Glücksspieler als Pokerspieler codiert werden. Zusätzlich zeugen die von den Pokerspielern additiv gespielten Glücksspiele davon, dass das Pokerspiel aktuell die größte Präsenz unter den ausgeübten Spielformen aufweist. Die zwischen 7 % und 25 % niedrigeren 12-Monats-Prävalenzraten der BZgA Studie für die untersuchten Altersgruppen (Orth 2008) legen zudem einen Zuwachs der Pokerspieler seit dem Jahr 2007 nah, auch wenn die Zahlen durch die Stichprobenauswahl verzerrt sind. Demgegenüber steht der Wert der 30-Tage-Prävalenz, die unter den aktuellen Pokerspielern (N = 115) noch 42 % aktive Spieler identifiziert. Neben den methodischen Mängeln in der Frageformulierung (siehe Abschnitt 6.4), denen ein Prävalenz reduzierender

Effekt zugeordnet werden muss, deutet der Rückgang darauf hin, dass die 30-Tage-Prävalenz von Trend- oder Modespielern bereinigt ist. Es ist also von einem Einpendeln des Marktes in Richtung eines Niveaus kontinuierlich spielender Personen auszugehen. Als Indikator kann der Anteil der aktuellen Pokerspieler genutzt werden, die keinen Grund angegeben haben für einen Ausstieg aus dem Pokerspiel (64 %). Genauere Aussagen über die Höhe dieses Niveaus erfordern allerdings ein repräsentatives Monitoringsystem. Ein solches Instrument könnte den Einfluss möglicher Effekt-Modifikatoren minimieren. Beispielhaft hierfür wäre eine vor der Befragung durchlebte Phase intensiver Prüfungsvorbereitung der Schüler oder die verminderte Werbeaktivität seitens der Anbieter, die eine herabgesetzten Spielfrequenz bedingen könnte. Allerdings geben von den 12-Monats-Pokerspielern 36 % mindestens einen Grund an nicht mehr zu pokern. Vergleichend mit den Gründen von Spielern, die schon vor über zwölf Monaten aufgehört haben zu pokern, nehmen die Nennungen der Argumente des häufigen Verlierens und dem vermutlich damit in Zusammenhang stehenden Gefühls, deprimiert sein zu. Somit bestätigt sich die Aussage: "Das größte Glück ist, wenn man am Anfang Pech hat"¹⁰.

Der Vergleich der Prävalenzrate des problematischen Spielverhaltens zwischen der BZgA Studie und der vorliegenden ergibt markant höhere Zahlen innerhalb der Schülerbefragung. So liegt der Anteil bei den 18- bis 20-Jährigen bundesweit bei 2,3 % (Orth 2008) während die nicht repräsentativen Daten einen Wert von 8,6 % in dieser Altersgruppe ermitteln. Eine Verzerrung dieser Kennzahlen durch die selektive Stichprobenauswahl ist auch in diesem Fall anzunehmen. Bezug nehmend auf den Titel der Arbeit „Poker als Risiko für die Entstehung problematischen Spielverhaltens“ ist festzustellen, dass dieser Aussage zugestimmt werden kann. So weisen die Pokerspieler (9,6 %) unter den Glücksspielern eine höhere Rate problematischer Spieler auf als nicht Pokernde (5,3 %). Auch der Anteil der gefährdeten Spieler (12,2 %) übersteigt die Rate bei den nicht Poker Spielenden (8 %). Bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang die Ergebnisse einer schwedischen Studie, die in einer Stichprobe von Pokerspielern (N = 2002) unter Anwendung des „Problem Gambling and Severity

¹⁰ Quelle, Autor sowie der genaue Wortlaut dieser während der Literaturrecherche wahrgenommenen Aussage ist dem Verfasser leider nicht mehr bekannt.

Index (PGSI)“ (Ferris 2001) 8 % problematische und 15 % gefährdete Spieler identifiziert (Jonsson 2008) und damit zu vergleichbaren Zahlen kommt.

Die soziodemografisch differenzierte Betrachtung identifiziert in Übereinstimmung mit den bisherigen wissenschaftlichen Erkenntnissen (siehe Abschnitt 4.4) die Pokerspieler im Alter von 18 bis 20 Jahren als am meisten gefährdet. Ihr Anteil von Problemspielern (11,1 %) wird lediglich in der Gruppe der Spieler mit Migrationshintergrund (12,9 %) übertroffen. Wie bereits angemerkt erfordert das Ergebnis den Migrationsstatus betreffend eine differenziertere Analyse, auch wenn die Tendenz des Resultats dem bisherigen Kenntnisstand folgt (Schmidt 2003).

Innerhalb der aktuellen Pokerspieler stellt der Ausbildungsstatus (siehe Abschnitt 6.2.1) einen möglichen Prädiktor des problematischen Spielens dar. So fällt der Anteil der Problemspieler von der staatlichen Ausbildung hin zur Weiterbildung ab.

Das Antwortverhalten der befragten aktuellen Pokerspieler bei den SOGS-RA-Einzelitems berechtigt zu der Annahme, dass die Jugendlichen sich im Sinne des in Abschnitt 4.8 beschriebenen Verlaufes der Glücksspielsucht, noch im Anfangsstadium befinden. So bejahen sie in der Mehrzahl weichere Faktoren gegenüber Items, die mit der Spielfinanzierung und Spielzeitbeschaffung mittels unrechtmäßiger Handlungen in Zusammenhang stehen. Dementsprechend ist die Vorhersage über den Verlauf des Spielverhaltens der Jugendlichen abhängig von der einerseits zukünftigen Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten und Maßnahmen der Suchtprävention sowie andererseits von deren Ausgestaltung. So ist für den Fall der konsequenten Umsetzung des Glücksspielstaatsvertrages prognostisch für die Betroffenen von einem sozial verträglichen unproblematischen Glücksspiel auszugehen. Wogegen eine liberalere Glücksspielpolitik eher ein persistierendes problematisches Glückspielverhalten oder einen progredienten Verlauf bis zur Glücksspielsucht erwarten lässt.

6.5.2 Spielanreiz

Maßgeblichen Einfluss auf die Entscheidung, erstmalig an einem Pokerspiel teilzunehmen, hat der Freundeskreis. Mit deutlichem Abstand folgt der Anreiz durch die Werbung oder der Erstkontakt zum Spiel im Familienkreis. Im Hinblick auf die Ausgestaltung präventiver Interventionen ist diese Information als

Aufforderung zu verstehen, Glücksspielprävention in einem Rahmen stattfinden zu lassen, der für den Freundeskreis eine hohe Abdeckungsrate erreicht. Allen voran ist das Setting Schule hier als geeignet anzusehen.

Dass die gefährdeten Spieler am seltensten den Einstieg in das Pokerspiel über den Freundeskreis finden, regt in Verbindung mit den Ergebnissen der geringsten Zufriedenheit und den seltensten Problemgesprächen mit dem Freundeskreis, zu der Diskussion an, ob sich die gefährdeten Spieler durch ein weniger intaktes Sozialfeld auszeichnen.

Problemspieler wie gefährdete Spieler geben als Grund für das Pokerspiel mit der Erlangung eines „Kicks“ in Form von Glücksgefühlen ein klassisches Motiv substanzgebundener Sucht an (Meyer 2005). Sie belegen damit eindrucksvoll, dass dem Pokerspiel eine wesentliche Voraussetzung für die Entwicklung einer Abhängigkeit innewohnt. Als Leitmotiv wird von beiden Spielertypen die Geldgewinnmöglichkeit angegeben. Ein Zusammenhang mit den Werbebotschaften „Jeder kann gewinnen“ und „mit dem Poker kann man seinen Lebensunterhalt verdienen“ liegt hier auf der Hand. Ebenfalls sprechen die signifikanten Korrelationen zwischen der Affinität zur Pokerwerbung und dem höheren Maß der Erfüllung von SOGS-RA-Items sowie dem verstärkten Glauben an die strategische Beeinflussbarkeit des Pokerspiels dafür, dass die Vermarktungsstrategie des Pokers als beherrschbares Geschicklichkeitsspiel in den symptomatischen Spielergruppen auf fruchtbaren Boden fällt. So verwundert es nicht, dass 90 % der Problemspieler angeben zu spielen, weil sie ihre Pokerskills verbessern können. Schlussfolgernd zeigt sich, dass das durch den Staatsvertrag ausgesprochene Werbeverbot im Pokerbereich nicht effektiv wirkt.

Der hohe Anteil der gefährdeten Spieler, die aus Langeweile am Poker teilnehmen, nährt in Verbindung mit den oben diskutierten Charakteristika die Hoffnung, dass es sich bei ihnen um eine effektiv intervenierbare Zielgruppe handelt. Maßnahmen, die sowohl eine Einflechtung in soziale Netzwerke als auch die Befähigung zu einer positiven Freizeitgestaltung zum Ziel haben, sollten in Verbindung mit glücksspielspezifischer Wissensvermittlung eine Veränderung in Richtung eines sozial verträglichen Glücksspielverhaltens für diese Spieler ermöglichen.

Die Dringlichkeit der Konzeption präventiver Angebote darf trotz der vorhandenen positiven Perspektive nicht in Abrede gestellt werden. In Anbetracht der Ausprägung symptomatischen Spielverhaltens der gefährdeten Spieler in einem Zeitraum von durchschnittlich nur 1,9 Jahren mit entgeltlicher Pokerspielerfahrung, ist ein zögerliches Zuwarten nicht vertretbar. Verstärkend kommt hinzu, dass bei den problematischen Spielern, in Anlehnung an den in Abschnitt 4.8 beschriebenen Verlauf pathologischen Spielverhaltens, in absehbarer Zeit mit einer wachsenden Ausprägung finanzieller Probleme zu rechnen ist. So ist bei den Berufsschülern perspektivisch zum Zeitpunkt der Beendigung der Ausbildung mit einer verbesserten finanziellen Situation zu rechnen. Folge kann die Expansion des Spielbudgets und damit ein verstärkter Spieltrieb sein.

6.5.3 Spielgestaltung

Grundsätzlich stellt die vorliegende Befragung anhand der gespielten Pokerformen fest, dass der Begriff Poker in aktuellen Diskussionen synonym für die Spielvariante „Texas Hold'em“ verwandt wird. Keine andere Variante reicht an die Popularität dieser Spielform heran. Nicht zuletzt mag dies daran liegen, dass die Regeln im Vergleich zu den anderen Spielformen unkompliziert erscheinen. Gespielt wird vorwiegend im Freundeskreis und im Internet, wobei das Pokern im Offline-Bereich sich sehr viel größerer Beliebtheit erfreut als Online-Poker-Angebote. Die Begründung der Spieler, dass die strategische Komponente im Internet eine geringere Rolle spielt, klingt dabei plausibel. Zusätzlich ist den Spielern der gesellschaftliche Aspekt beim Spiel wichtig. Dies ist durchaus positiv zu bewerten, da die Spielhandlungen sich so im Rahmen einer sozialen Kontrolle bewegen. Interessant wäre in diesem Zusammenhang eine genauere Beschreibung der Atmosphäre, in der die durchschnittlich über fünf Stunden dauernden privaten Pokerspiele ablaufen. Der Erkenntnisgewinn über den Konsum von Alkohol, Tabak oder illegalen Drogen während des Spiels sowie über das Ausmaß an Kommunikation und parallel ausgeführten Beschäftigungen könnte wertvolle Anstöße liefern für die Konzeption interdisziplinärer Präventionsangebote.

Die Präferenz für das Cash-Game gegenüber dem Turniermodus ist für alle Pokertypen gültig. Die Spieler begründen dies vor allem mit der kürzeren Spieldauer und der Aussicht auf schnellere und höhere Gewinne.

Erwartungsgemäß liegt die Begeisterung für diese Spielform in der Gruppe der Problemspieler am höchsten, da das Cash-Game optimale Voraussetzungen bietet für ein Spielverhalten im Sinne des „chasing“. In diesem Kontext liefert die Schülerbefragung leider keine Daten darüber, welche Spielformen die problematischen Spieler im Internet ausüben. So lässt sich zwar anhand der Daten erkennen, dass in allen Spielerkategorien knapp über 60 % im Internet pokern und davon nur 21 % angeben, dies ausschließlich auf Spielgeldseiten zu tun. Jedoch ist anzunehmen, dass die unproblematischen sich von den symptomatischen Spielern hinsichtlich der Nutzung von Spielgeldmodus, Freerolls¹¹ und verschiedener Limitspielweisen beim Cash-Game unterscheiden.

Bezug nehmend auf die Neuentstehung von öffentlichen Pokerklubs in Hamburg ist festzustellen, dass die Einrichtungen im Kreis der symptomatischen Spieler einen höheren Bekanntheitsgrad besitzen als unter den unproblematischen Spielern. Insgesamt liegt der Bekanntheitsgrad dabei auf einem niedrigen Niveau. Die Attraktivität als Spielort ist allerdings für alle Spielergruppen der Stichprobe als niedrig einzustufen. Von daher ist diesen Spielstätten im Bereich der Glücksspielprävention junger Menschen keine prioritäre Relevanz zuzuordnen.

Erhöhte Aufmerksamkeit sollte dagegen den Spielbanken gewidmet werden, für die eine erhöhte Wahrscheinlichkeit besteht, schon einmal von einem Problemspieler frequentiert worden zu sein. Dass die Mehrheit der gefährdeten Spieler den Wunsch hegt in einem Kasino zu pokern, ist dabei als besorgniserregende Bestätigung des Ergebnisses zu bewerten. Verursacht sein kann dieses Phänomen durch eine Toleranzentwicklung gegenüber der Einsatzhöhe für das Spiel im Freundeskreis, da in der Regel von einem höheren Spieleinsatz im Kasino ausgegangen werden kann. Dazu passend geben rund 20 % der symptomatischen Spieler eine Steigerung ihres Einsatzes seit Beginn des Pokerns an, und ergänzend belegt die Studie ein signifikant progredientes Einsatzlimit mit steigendem SOGS-RA-Wert. Auch in puncto der Verfügbarkeit und Spielgeschwindigkeit besteht für die Spielbanken durch ausgedehnte Öffnungszeiten und professionelle Croupiers kaum noch ein Wettbewerbsnachteil gegenüber den Online-Poker-Angeboten. Lediglich die Kapazitäten der

¹¹ Ein Freeroll ist ein Turnier, bei dem der Spieler keine Startgebühr zahlt, aber Preise wie beispielsweise die Teilnahme in der „TV Total PokerStars.de Nacht“ gewinnen kann.

Hamburger Spielbanken sind dem Ansturm der Pokerspieler noch nicht gewachsen, sodass die Spieler zum Teil lange Wartezeiten auf einen Platz am Tisch in Kauf nehmen müssen. Der Verdacht, dass die Spieler die Wartezeit mit der Erprobung anderer Glücksspielarten wie Blackjack oder Roulette ausfüllen, wird durch die Nennung der additiv gespielten Glücksspiele erhärtet. Als Konsequenz daraus ist eine Evaluation der Anwendbarkeit bereits bestehender Präventionsangebote im Kasinobereich auf die Pokerspieler und deren spezielle Eigenschaften und gegebenenfalls eine Anpassung der Instrumente angezeigt. Die erhöhte Wahrscheinlichkeit der Nutzung von Kasino-Poker-Angeboten durch Migranten mit der korrelierenden hohen Prävalenzrate für das problematische Glücksspiel unterliegt den bereits diskutierten Limitationen der Studie.

6.5.4 Spielverhalten

Am Spielverhalten der Befragten Personen sind einige Merkmale und Symptome des in Abschnitt 4.8 beschriebenen Verlaufes des pathologischen Glücksspielverhaltens identifizierbar.

So kann der positiv mit dem Punktwert auf dem SOGS-RA in Zusammenhang stehende aggressive Pokerstil, der entsprechend häufig bei den Problemspielern entdeckt wird, als Ausprägung eines Verhaltens im Sinne des „chasing“ interpretiert werden. Zusätzlich deutet das Antwortverhalten der Problemspieler auf Fragen des finanziellen Einsatzes und Outcomes, bei denen durchgehend die höchsten Mittelwerte erreicht werden, zum einen hin auf die Erfüllung des zweiten SOGS-RA Items – dem Angeben von Gewinnen trotz erlittener Verluste –, und zum anderen kann es ein Anzeichen dafür sein, dass sich ein Teil der Problemspieler in der „Gewinnphase“ am Beginn des Verlaufes zur Glücksspielsucht befinden. Dass der Anteil unter den symptomatischen Spielern, die sich über Pokerstrategien im Internet informieren, fast doppelt so hoch wie bei den unproblematischen Spielern ist, deutet zudem eine verstärkte Involvierung des Pokerspiels in den Alltag der symptomatischen Spieler an.

Die in Abschnitt 3.2.2 aufgestellte These, dass eine Verbesserung der strategischen Fähigkeiten beim Poker nicht zum Gewinn, sondern lediglich zu einer Minimierung der Verluste führt, kann ebenfalls mit den vorliegenden Daten gestützt werden. So geben vor allem die unproblematischen Spieler (47 %) an,

ihre Skills im Verlauf verbessert zu haben, was aber nicht den höchsten Gesamtgewinn unter den Pokertypen zur Folge hat, sondern nur zum geringsten Gesamtverlust führt.

Für das Internetspielverhalten kann gesagt werden, dass sich die Pokertypen bezüglich der abgefragten Variablen nicht unterscheiden. Die alle Pokertypen zusammenfassende Analyse leitet jedoch zu dem Schluss, dass die Nutzung von Online-Poker-Angeboten anderen Motiven folgt als das Offline-Spiel. So steht hier der Faktor des „sich in Gesellschaft Befinden“ klar im Hintergrund, da kaum ein Spieler die Chatfunktion regelmäßig während des Spielens nutzt. Vornehmlich scheint es beim Online-Poker um schnelles Spiel und Spielboni der Anbieter zu gehen, da im Schnitt an mehr als einem Tisch gleichzeitig gespielt wird und fast ein Drittel der Internetspieler auf mehreren Seiten angemeldet ist. Darüber hinaus spielt knapp die Hälfte lieber an schnellen Tischen.

6.5.5 Einstellung und Wissen

Die Veränderung von Einstellungen durch Wissensvermittlung ist ein fundamentaler Baustein nachhaltiger Präventionsarbeit. Von daher zeugt die anhand der GABS bemessene Affinität der Schüler zum Glücksspiel von einem enormen Bedarf an Aufklärungsarbeit. Deutlich wird der Bedarf vor allem an der verstärkten Ausprägung kognitiver Verzerrungen in der Gruppe der symptomatischen Spieler. Die Ergebnisse erweisen sich dabei als vergleichbar mit repräsentativen Ergebnissen. So erzielen bundesweit Personen im Alter von 18 bis 20 Jahren einen durchschnittlichen GABS-Wert von 2,25 (Orth 2008). Zum Vergleich erreichen die Männer (15 bis 25 Jahre) der Gesamtstichprobe ebenfalls einen Wert von 2,25. Durch die erhöhte Wahrscheinlichkeit der Pokerspieler gegenüber nicht Pokernden, einen Wert von über 2,20 zu erzielen (OR 2,26), wird verdeutlicht, dass die Nutzer von Pokerangeboten bei den erforderlichen Interventionen einer besonderen Berücksichtigung bedürfen. Zudem erlaubt das Ergebnis die bejahende Beantwortung der in Abschnitt 4.5.4 gestellten Frage, ob der Strategieanteil des Pokerspiels verzerrte Wahrnehmungen bezüglich des Glücksspiels verstärken kann.

Hinsichtlich des Abhängigkeitspotenzials des Pokerspiels ordnet eine klare Mehrheit der Befragten dem Spiel ein dem Konsum von Alkohol, Tabak oder

anderer illegaler Drogen identisches Niveau zu. Als Indiz dafür, dass dieses Bewusstsein eher auf einem sozial erwünschten Antwortverhalten beruht als auf fundiertem Wissen, kann gewertet werden, dass nur rund ein Viertel der Befragten jüngere Männer als besonders gefährdete Personengruppe ansehen. Daraus resultierend sollten vermehrt Anstrengungen unternommen werden, Jugendlichen die speziellen Risiken und Gefahren des Pokerspiels verständlich zu machen. Für die Verbreitung solcher wissensvermittelnden Aufklärungsbemühungen sollten vorwiegend elektronische Massenmedien genutzt werden, da – so zeigen die Ergebnisse – die Zielgruppe der Jugendlichen mit Hilfe von Plakaten (18,2 %) und Flyern nur in einem mangelhaften Ausmaß erreicht wird. Überraschen kann das Ergebnis vor dem Hintergrund des Medienumgangs junger Menschen (Kutteroff 2007) kaum. Bedenklich erscheint in diesem Kontext allerdings die Spanne von nahezu 30 % zwischen der Wahrnehmung von Hilfsangeboten und Pokerwerbung in den Medien Internet und Fernsehen. Da vorwiegend private Anbieter ihre Produkte über diese Medien offerieren, ist unabhängig von deren Rechtmäßigkeit festzustellen, dass eben diese Veranstalter ihre Informationspflicht nach dem §5 des Glücksspielstaatsvertrages (2008b) nicht ausreichend wahrnehmen.

Ausgesprochen defizitär stellt sich das Wissen um die Strafbarkeit der Teilnahme an entgeltlichen Online-Poker-Angeboten privater Anbieter nach §285 StGB (Fischer 2009) dar. So ist kaum jedem Vierten die Illegalität solcher Angebote bekannt. Dies birgt die Gefahr in sich, dass die Spieler unbewusst in illegalem Rahmen handeln und sich zusätzlich der geringen rechtlichen Handhabe im Falle manipulativer oder betrügerischen Vergehen nicht im Klaren sind. Die Brisanz dieser Thematik wird anhand der Tatsache hervorgehoben, dass nicht einmal die Hälfte (44 %) der Internetspieler davon ausgeht, dass die Seiten, auf denen sie spielen, gegen Betrug gesichert sind.

Interessanterweise ist der Anteil der Spieler, denen die Rechtslage bekannt ist, unter den Problemspielern am größten (27 %). Gleichmaßen stehen sie erwartungsgemäß der staatlichen Regulierung am negativsten gegenüber. Dies regt zu der Diskussion an, ob eine mit der Illegalität einhergehende Kriminalisierung Problemspieler davon abhält, in Kontakt mit einer Suchthilfeeinrichtung zu treten. Im Falle der Bestätigung dieser These wäre nachfolgend zum einen der Ruf nach einer Öffnung des Marktes für private

Anbieter und zum anderen die Forderung nach staatlichen Online-Poker-Angeboten zu erwarten. Der Verfasser unterstützt dabei den Ausbau staatlich konzessionierter Online-Angebote. Hiermit wäre einerseits, wie das in Abschnitt 4.9 beschriebene Beispiel aus Schweden zeigt, eine effektive Prävention problematischen Glücksspielverhaltens möglich, und andererseits ein wirksamer Spielerschutz vor betrügerischen Machenschaften zu erwarten.

Bei der Betrachtung der Resultate zur Einstellung gegenüber dem Alkohol oder Cannabiskonsum während des Pokerns präsentieren sich erneut die problematischen Pokerspieler als die Liberalsten. In Übereinstimmung mit ihrer Einstellung weisen sie zudem im Vergleich mit den übrigen Pokertypen die häufigste Frequenz des Rauschtrinkens und des Cannabiskonsums auf. Trotz des verstärkenden Effektes der Stichprobenselektivität bezüglich Geschlecht und Tätigkeitsfeld, steht dieses Ergebnis dennoch in Einklang mit den Erkenntnissen zur Komorbidität (Abschnitt 4.7) des pathologischen Glücksspiels.

6.6 Fazit

Zusammenfassend ist festzustellen, dass Poker in seiner populärsten Variante „Texas Hold'em“ ein Risiko für die Entstehung problematischen Glücksspielverhaltens bei Jugendlichen darstellt. Dieses Risiko ist auch im Vergleich zu anderen Glücksspielformen erhöht, was nicht zuletzt mit der Besonderheit des strategischen Anteils des Spiels begründet werden kann. Damit steht das Pokerspiel in seiner heutigen Ausgestaltung im Konflikt mit den in Abschnitt 2.1 beschriebenen Zielen des Glücksspielstaatsvertrages.

Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit zeigen, dass die jungen Pokerspieler eine Reihe von Symptomen des klassischen Verlaufes der Glücksspielsucht aufweisen. Der Autor geht deshalb davon aus, dass bei gleichbleibenden Rahmenbedingungen mit einem Anstieg der Inzidenz des pathologischen Glücksspiels zu rechnen ist. Begründet werden kann dies mit der hohen Anzahl junger Menschen, die über das Pokerspiel den Einstieg in das Glücksspiel finden, und dem spezifischen Gefährdungspotenzial des Spiels. Desweiteren besteht Anlass zu der Annahme, dass ein Ansteigen des Einkommens bei jungen Menschen zu einem gesteigerten Spieltrieb und damit zu verstärkten finanziellen Problemen führt.

Die Arbeit identifiziert für die vorliegende Stichprobe folgende Merkmale problematischer Pokerspieler:

- Männlich
- 18-20 Jahre
- Migrationshintergrund
- Spielt Poker im Kasino
- Erlebt Glücksgefühle beim Poker
- Spielt Poker, um Geld zu gewinnen
- Glaubt, seine Pokerfähigkeiten verbessern zu können
- Bevorzugt Cash-Games
- Spielt einen aggressiven Pokerstil
- Spielt mit höheren Einsätzen als unproblematische Pokerspieler
- Glaubt an die Beherrschbarkeit von Glücksspielen
- Hat eine liberale Einstellung zum Alkoholkonsum

Vertiefender Forschungsbedarf besteht vorrangig zum Verhalten der unterschiedlichen Pokertypen hinsichtlich der Nutzung von Online-Poker-Angeboten sowie zum Einfluss des Migrationshintergrundes auf die Entwicklung problematischen Spielverhaltens. Zusätzlich erscheint die Einbettung des Pokerspiels in ein repräsentatives Monitoringsystem unerlässlich, um die Quantität und Qualität der Dimensionen, Risiken sowie der gesundheitlichen und sozialen Folgen verifizieren zu können.

Mit Blick auf die Konzeption notwendiger Präventionsmaßnahmen ist die Fokussierung auf das Setting Schule zu empfehlen. Dabei erachtet der Verfasser die Entwicklung eines interdisziplinären modularen Konzeptes, das neben dem Pokerspiel und anderen Glücksspielformen sowohl Aspekte substanzgebundener Sucht als auch den Umgang mit neuen Medien berücksichtigt, als sinnvoll.

Speziell auf das privat veranstaltete Pokerspiel bezogen, muss die Effektivität der sozialen Kontrolle das übergeordnete Ziel darstellen. Um dies zu erreichen, sollten Maßnahmen, die sowohl der Verbesserung des Wissens über die Gefahren und Risiken des Spiels, als auch deren Abwehr dienen, im Mittelpunkt der Bemühungen stehen.

Weiterer Schwerpunkt zukünftiger Präventionsarbeit bezüglich des Offline-basierten Pokerspiels sollte die Kooperation mit lokalen Pokerklubs sein, um bestehende Vorbehalte auf Seiten der Anbieter und Spieler, aber auch auf Seiten der Öffentlichkeit abzubauen. Zudem erscheint es sinnvoll deren spezielles Wissen rund um das Pokerspiel zu nutzen, um möglichst niedrigschwellige Präventionsangebote zu konzipieren.

Im Bereich der Spielbanken ist aufgrund des in den Ergebnissen beschriebenen bestehenden Zusammenhanges mit dem problematischen Spielverhalten der Ausbau vorhandener Präventionsangebote sowie deren Anpassung an das Klientel der Pokerspieler wünschenswert. Um bestehende Rechtsunsicherheiten zu beenden gilt es, in diesem Kontext eine konstruktive Diskussion darüber zu führen, ob der Online-Poker-Markt weiter liberalisiert werden soll, was eine Schärfung der sozialen Verantwortung bei den privaten Anbietern voraussetzt oder die Kasinos mit entsprechend sozial verträglichen Angeboten in diesen Markt vordringen lässt.

Literaturverzeichnis

- (2002): Jugendschutzgesetz (JuSchG) vom 23. Juli 2002.
- (2006b): Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA).
- (2008b): Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag - GlüStV).
- aceclub.de (2009): aceclub poker - live pokern in hamburg st. pauli. aceclub gmbh, Zugriff am 16.6.2009, <http://www.aceclub.de/index.html>.
- Adlaf, E.M., Paglia-Boak A., Beitchman J.H., Wolfe D. (2006): The Mental Health and Well-Being of Ontario Students, 1991 - 2005: Detailed OSDUS Findings. Toronto: Centre for Addiction and Mental Health (CAMH).
- Baumgärtner, T. (2006): Epidemiologie des Drogengebrauchs bei Jugendlichen und Heranwachsenden in Hamburg 2005. Zusammenfassender Basisbericht der Schüler- und Lehrerbefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln (Hamburger SCHULBUS). Hamburg: Büro für Suchtprävention. EVA-Berichte 24.
- Baumgärtner, T. (2004): Rauschmittelkonsumerfahrungen der Hamburger Jugendlichen und jungen Erwachsenen 2004. Zusammenfassender Basisbericht der Schüler- und Lehrerbefragung zum Umgang mit Suchtmitteln (Hamburger SCHULBUS). Hamburg: Büro für Suchtprävention.
- Baumgärtner, T. (2008): Verbreitung und Hintergründe des Konsums von Rauschmitteln bei Hamburger Jugendlichen und jungen Erwachsenen 2007/08 - Hamburger SCHULBUS (Schüler- und Lehrerbefragung zum Umgang mit Suchtmitteln. Vortrag auf: 31 Bundes Drogen Kongress des FDR 28. und 29. April 2008; Hamburg-Bergedorf: Büro für Suchtprävention.
- Becona, E. (1997): Pathological gambling in Spanish children and adolescents: an emerging problem. *Psychological reports* 81(1): 275-87.
- Blaszczynski, A.P., Ladouceur R., Shaffer H.J. (2004): A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of gambling studies* 20: 301-17.
- Bondolfi, G., Jermann F., Ferrero F., Zullino D., Osiek C. (2008): Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta psychiatrica Scandinavica* 117(3): 236-9.
- Breen, R.B., Zuckerman M. (1999): 'Chasing' in gambling behavior. *Personality and Individual Differences* 27(6): 1097-111.
- Bundesverfassungsgericht (BVerfG) (2006a). Entscheidung vom 28. März 2006 (1BvR 1054/01).
- Bühl, A. (2006): SPSS 14 Einführung in die moderne Datenanalyse; [neu in dieser Auflage: Klassifikationsanalyse]. 10., überarb. und erw. Aufl. Aufl. München [u.a.]: Pearson Studium.

- Bühringer, G., Kraus L., Sonntag D., Pfeiffer-Gerschel T., Steiner S. (2007): Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht* 53(5): 296-308.
- Büro für Suchtprävention (2007): "Setz auf dich selbst" - "Bleib hier nicht hängen". Hamburgische Landesstelle für Suchtfragen e. V., Zugriff am 18.7.2009, http://www.suchthh.de/presse/spielsucht_07.htm.
- Cunningham-Williams, R.M., Cottler L.B., Compton W.M., Spitznagel E.L. (1998): Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders: Results from the St. Louis Epidemiological Catchment Area (ECA) Study. *American Journal of Public Health* (88): 1093-96.
- Custer, R., Milt H. (1985): *When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*. New York: Facts On File Publication.
- Dedonno, M.A., Detterman D.K. (2008): Poker is a skill. *Gaming Law Review* 12: 31-36.
- der-poker-koenig.de (2009): Der Poker König / Hamburg - Entspannt Pokern in Hamburg. Der Poker König Veranstaltungs- und Fortbildungsgesellschaft mbh, Zugriff am 16.6.2009, <http://www.der-poker-koenig.de/index.html>.
- Derevensky, J.L., Gupta R. (2000): Prevalence estimates of adolescent gambling: a comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 questions. *Journal of gambling studies* 16(2-3): 227-51.
- Diekmann, A. (2007): *Empirische Sozialforschung : Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. Orig.-Ausg., 17. Aufl. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Dilling, H., Mombour W., Schmidt M.H. (1991): Kapitel V (F), klinisch-diagnostische Leitlinien. In: Schmidt M.H. (Hrsg.): *Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD-10*, Bern; Hans Huber.
- Drogenbeauftragte der Bundesregierung (2008): *Drogen- und Suchtbericht*. Mai 2008. Berlin: Bundesministerium für Gesundheit. 05.2008.
- Duesberg, E. (2008): Die Strafbarkeit des Online-Pokers strafrechtliche Aspekte des Veranstaltens und Spielens von Poker im World Wide Web. *Juristische Arbeitsblätter* 40(4): 270-74.
- EM.TV.AG (2007): *Geschäftsbericht 2006 Unterföhring: EM.TV AG*. 2007.
- Ferris, J., Wynne H. (2001): *The Canadian Problem Gambling Index: Final report (Phase II)*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fiedler, I. (2008): *Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen soziale Kosten und rechtspolitische Empfehlungen*. 1. Aufl. Aufl. Norderstedt: Books on Demand.
- Fischer, T. (2009): *Strafgesetzbuch und Nebengesetze*. 56. Aufl. Aufl. München: Beck.
- Fischhaber, S. (2007): Grenzen der Zulässigkeit von Pokerturnieren. *Gewerbearchiv* 53 (10): 405-11.
- Fisher, S. (1992): Measuring pathological gambling in children: The case of fruit machines in the UK. *Journal of gambling studies* 8(3): 253-73.

- free-bwin.com (2009): Mit free-bwin.com - werden sie VIP bei St. Pauli! FC St. Pauli von 1910 e.V., Zugriff am 16.6.2009, <http://www.fcstpauli.com/staticsite/staticsite.php?menuid=498&topmenu=149&keepmenu=inactive>.
- French, M.T., Maclean J.C., Ettner S.L. (2008): Drinkers and bettors: investigating the complementarity of alcohol consumption and problem gambling. *Drug and alcohol dependence* 96(1-2): 155-64.
- Gamblers Anonymous (1980): *Twenty Questions*. Los Angeles, Calif: Gamblers Anonymous Publishing.
- Geidel, C. (2007): Everest Poker und Bayer 04 Leverkusen gehen in die Verlängerung - Online-Poker-Anbieter erweitert Engagement im Sponsoring des Bundesligisten. news aktuell (na) gmbh presseportal, Zugriff am 16.6.2009, http://www.presseportal.de/pm/61840/1048816/everest_poker.
- germanpokerclub.de (2009): Willkommen beim Germanpokerclub e.V. germanpokerclub e.V., Zugriff am 16.6.2009, http://www.germanpokerclub.de/index.php?option=com_content&view=article&id=55&Itemid=1.
- Grüsser, S.M., Albrecht U. (2007): *Rien ne va plus - wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Göttingen: Huber.
- Hamburg-Poker (2009): Live - Poker in Hamburg. Zugriff am 16.6.2009, <http://www.hamburg-poker.de/live.htm>.
- Hayer, T., Bachmann M., Meyer G. (2005): Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung* 28(1/2): 29-41.
- Holden, C. (2001): 'behavirol' addictions: Do they exist? *Science* (294): 980-82.
- Holznagel, B. (2008): Poker - Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel? *Multimedia und Recht* 11 (7): 439-44.
- Jonsson, J., Nilsson T. (2008): Responsible gaming and gambling problems among 3000 Swedish Internet poker players. Vortrag auf: 7th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues; 3 July 2008; Nova Gorica, Slovenia: European Association for the Study of Gambling.
- Kalke, J., Meyer G., Haasen C., Hayer T. (2008): Glücksspielsucht-Forschung in Deutschland - Stand und Perspektiven. *Konturen - Fachzeitschrift zu Sucht und sozialen Fragen* 29(1): 20-23.
- Koenig, C., Ciszewski (2007): Texas Hold'em Poker Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel. *Gewerbearchiv* 53 (10): 402-04.
- Kretschmer, B. (2007): Poker - ein Glücksspiel? *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 2(2): 93-101.
- Kutteroff, A., Behrens P., König T., Schmid T. (2007): JIM-Studie : Jugend, Information, (Multi-)Media ; Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19jähriger. Stuttgart, Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2007.

- Ladd, G.T., Petry N.M. (2002): Disordered gambling among university-based medical and dental patients: a focus on Internet gambling. *Psychology of addictive behaviors : journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors* 16(1): 76-9.
- Ladouceur, R. (2004): Perceptions among pathological and nonpathological gamblers. *Addictive Behaviors* (29): 555-56.
- Lang, P., Pauly A. (2008): Spiel nicht bis zur Glücksspielsucht - Information zur Glücksspielsucht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).
- Lang, P., Pauly A., Bender-Roth H. (2009): Total verzockt?! Infos zur Glücksspielsucht für Jugendliche und Junge Erwachsene. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).
- Langer, E.J. (1975): The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology* (32): 311-28.
- Lesieur, H.R., Blume S.B. (1987): The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers. *American Journal of Psychiatry* (144): 1184-88.
- McCulloch, S., Hope P. (2009): Statistical Analysis of Texas Hold'em. Ridgetop Circle: Cigital, Inc.; 04.2009.
- Meiländer, D. (2009): Glücksspiel im Internet. Deutsche pokern illegal. tagesschau.de, Zugriff am 11.6.2009, <http://www.tagesschau.de/wirtschaft/meldung96128.html>.
- Meyer, G. (2008a): Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hrsg.): Jahrbuch Sucht 08, Geesthacht; Neuland; S. 120-37.
- Meyer, G. (1989): Glücksspieler in Selbsthilfegruppen - erste Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. *Suchtgefahren* (35): 213-27.
- Meyer, G., Bachmann M. (2005): Spielsucht : Ursachen und Therapie ; mit 10 Tabellen. 2., vollst. überarb. und erw. Aufl.. Aufl. Heidelberg: Springer.
- Meyer, G., Hayer T. (2008b): Poker Glücksspiel mit Geschicklichkeitsanteil und Suchtpotential. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 3(3): 153-60.
- Ministerium des Inneren und für Sport Rheinland-Pfalz (2008): Pressemitteilung: Verbot von Poker-Veranstaltungen in Rheinland-Pfalz. Pressemitteilung. Mainz: Ministerium des Inneren und für Sport Rheinland-Pfalz. 17.06.2009.
- Molde, H., Pallesen S., Bartone P., Hystad S. (2008): Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian journal of psychology*.
- Munoz-Molina, Y. (2008): Meta-analysis of pathological gambling 1997-2007. *Revista de salud publica (Bogota, Colombia)* 10(1): 150-9.
- Oberverwaltungsgericht Berlin (2009). Beschluss vom 20.04.2009 (Az.: 1 S 203.08).
- Oberverwaltungsgericht Rheinland Pfalz (2008a). Beschluss vom 21.10.2008 (Az.: 6 B 10778/08).

- online.casinocity.com (2009a): Online Gaming Jurisdictions - Casino City. Zugriff am 18.6.2009, <http://online.casinocity.com/jurisdictions/index.cfm?start=1&sortlist=sites&umperpage=25>.
- online.casinocity.com (2009b): Ranked Online Poker Rooms - Casino City. Zugriff am 16.08.2009, <http://online.casinocity.com/poker/>.
- Orth, B., Töppich J., Lang P. (2008): Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Juli 2008. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. 06.2008.
- Parke, J., Rigbye J., Parke A., Vaughan Williams L. (2007): eCogra Global Online Gambler Report. An Exploratory Investigation into the Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players. Nottingham: eCogra (e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance).
- Petry, J. (2003): Glücksspielsucht Entstehung, Diagnostik und Behandlung. Göttingen: Hogrefe.
- Petry, N.M. (2005): Pathological gambling: Etiology, comorbidity, and treatment. Washington DC: American Psychological Association.
- Petry, N.M., Pietrzak R.H. (2004): Comorbidity of substance use and gambling disorders. In: Kranzler H.R., Tinsley J.A. (Hrsg.): Dual diagnosis and psychiatric treatment: Substance abuse and comorbid disorders. 2. Aufl., New York; Marcel Dekker; S. 437-59.
- pokerroom-hamburg.de (2009): Pokerroom Hamburg. Pokerroom Hamburg Ltd., Zugriff am 16.6.2009, <http://www.pokerroom-hamburg.de/index.php>.
- Pokershop.de (2009): Der Pokershop in Hamburg - Pokertische, Ceramic Chips, Poker Karten, Poker Speed Cloth uvm. Fairtrend e.K., Zugriff am 16.6.2009, <http://www.pokershop.de/>.
- PokerStars.de (2009): Poker - Online-Pokerspiel bei PokerStars - Spielen Sie Texas Hold'em. PokerStars.de, Zugriff am 16.6.2009, <http://www.pokerstars.de/>.
- PokerStars.de (2008): PokerStars.de - Kostenlos pokern mit TÜV-Zertifikat. PokerStars.de, Zugriff am 16.6.2009, <http://www.pokerstars.de/poker/promotions/tuv/>.
- Productivity Commission (1999): Australia's Gambling Industries. Inquiry Report. Canberra: AusInfo. 10.
- Reichsgericht, 1. Strafsenat (1906). Urteil vom 11.06.1906 (Rep. 1443/05 - JW 1906, 789).
- Rock, J.-P., Fiedler I. (2008): Die Empirie des Online-Pokers Bestimmung des Geschicklichkeitsanteils anhand der kritischen Wiederholungshäufigkeit. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht 6(3): 412-22.
- Rossig, W.E., Prätisch J. (2005): Wissenschaftliche Arbeiten : Leitfaden für Haus- und Seminararbeiten, Bachelor- und Masterthesis, Diplom- und Magisterarbeiten, Dissertationen. 5., erw. Aufl.. Aufl. Weyhe: Print-Tec.

- Saß, H., Wittchen H.U., Zaudig M., Houben I. (2003): Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen - Textrevision - (DSM-IV-TR). Göttingen: Hogrefe.
- Schaffer, H.J., Hall M.N., Bilt J.V. (1997): Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-analysis. Boston: Harvard Medical School, Division on Addictions. 15.12.1997.
- Schmidt, L., Kähnert H. (2003): Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen Verbreitung und Prävention; Abschlussbericht an das Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen; [Studie zur Glücksspielsucht]. Düsseldorf: Ministerium für Gesundheit Soziales Frauen und Familie des Landes NRW.
- Schmidt, W.A., Otto J. (2008): Problematische und pathologische Glücksspieler - Prävention und Hilfe. Konturen - Fachzeitschrift zu Sucht und sozialen Fragen 29(1): 11-15.
- Schütze, C. (2008): Der neue Glücksspielstaatsvertrag - Suchtprävention im staatlichen Glücksspielmonopol. Konturen - Fachzeitschrift zu Sucht und sozialen Fragen 29(1): 24-28.
- Sevigny, S., Ladouceur R., Lalonde D., Dufour J. (2007): Internet Poker: Could skill be a matter of chance? Vortrag auf: 8th Annual NCRG Conference on Gambling and Addiction; Las Vegas (Nevada).
- Shead, N.W., Scharf D. (2006): Poker Boom Lures Impossible Dreamers. Vortrag auf: 13th International Conference on Gambling & Risk-Taking; 22.5 - 26.5.2006; Stateline, Nevada.
- Smeaton, M., Poole A., Chevis A., Carr J. (2004): Study into underage access to online gambling and betting sites. London: GamCare.
- Sonnleitner, M. (2008): Die drei ??? und die Poker-Hölle. Stuttgart: Franckh-Kosmos.
- Statistikamt Nord (2006): Statistik informiert ... Nr. 106/2006 Personen mit Migrationshintergrund in Hamburg und Schleswig-Holstein 2005 - Anteil an der Bevölkerung in Hamburg über und in Schleswig -Holstein unter dem Bundesdurchschnitt. Hamburg: Statistisches Amt für Hamburg und Schleswig-Holstein. 22. August 2006. 106/2006.
- Stöver, H., Buth S. (2008): Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. Suchttherapie (9): 3-11.
- Strong, D.R., Breen R.B., Lejuez C.W. (2004): Using item response theory to examine gambling attitudes and beliefs. Personality and Individual Differences 36(7): 1515-29.
- Thumm, M. (2004): Strafbarkeit des Anbietens von Internetglücksspielen gemäß § 284 StGB. Hamburg: Dr. Kovac.
- Tolkemitt, T. (2002): Die deutsche Glücksspielindustrie : eine wirtschaftswissenschaftliche Analyse mit rechtspolitischen Schlussfolgerungen. Frankfurt am Main [u.a.]: Lang.

- Verwaltungsgericht Hamburg (2008): Verwaltungsgericht Hamburg Beschluß vom 30.04.2008 - 6 E 4198/07 Verbot eines Pokerturnieres. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (ZfWG) (3): 220-27.
- Volberg, R.A., Abbott M.W., Ronnberg S., Munck I.M. (2001): Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta psychiatrica Scandinavica* 104(4): 250-6.
- Wardle, H., Sproston K., Orford J., Erens B., Griffiths M., Constantine R., Pigott S. (2007): British gambling prevalence survey 2007. Norwich: Gambling Commission. September 2007.
- Welte, J.W., Barnes G.M., Tidwell M.C., Hoffman J.H. (2008): The prevalence of problem gambling among U.S. adolescents and young adults: results from a national survey. *Journal of gambling studies* 24(2): 119-33.
- Whelan, J.P., Steenberg T.A., Meyers A.W. (2007): Problem and Pathological Gambling, *Advances in Psychotherapy, Evidence-Based Practice*. Göttingen: Hogrefe & Huber Publishers.
- Wiebe, J., Mun P., Kauffman N. (2006): Gambling and Problem Gambling in Ontario 2005: Responsible Gambling Council. 09.2006.
- Winters, K.C., Stinchfield R., Fulkerson J. (1993a): Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of gambling studies* 9(4): 371-86.
- Winters, K.C., Stinchfield R.D., Fulkerson J. (1993b): Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of gambling studies* 9: 63-84.
- Winters, K.C., Stinchfield R.D., Kim L.G. (1995): Monitoring Adolescent Gambling in Minnesota. *Journal of gambling studies* 11(2): 165-83.
- Wood, R.T., Griffiths M.D. (1998): The acquisition, development and maintenance of lottery and scratchcard gambling in adolescence. *Journal of adolescence* 21(3): 265-73.
- Wood, R.T., Griffiths M.D., Parke J. (2007): Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology & Behavior* 10(3): 354-61.
- Woods, D., Broughton M. (2008): Power-Paket Poker Profi-Stratgien im Buch, Praxis-Training auf CD-ROM; [mit PC-Game "Texas hold'em"]. Hamburg: edel entertainment.

Anhang

| | | |
|-----------|---------------------------|-----|
| Anhang 1: | Eidesstattliche Erklärung | 106 |
| Anhang 2: | Fragebogen | 107 |

Anhang 1

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Wörtliche oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hamburg 05. August 2009

Roland Fürst

Anhang 2

A15

Hamburger SCHULBUS Sondererhebung

Schwerpunkt Poker

Schüler- und Lehrerbefragung zum Umgang mit Suchtmitteln

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

dieser Fragebogen wird **absolut vertraulich behandelt** und nur für wissenschaftliche Zwecke verwendet! Es handelt sich dabei nicht um einen Test mit 'richtigen' und 'falschen' Antworten. Vielmehr ist jede Antwort richtig, die Deine Meinung, Deine persönliche Erfahrung oder Dein Verhalten wiedergibt. Deine Lehrer und Lehrerinnen erhalten Deinen Bogen nicht.

Stecke ihn nach dem Ausfüllen in die dafür vorgesehene Fragebogenumhülle. Diese wird verschlossen und direkt an die wissenschaftliche Auswertungsstelle geschickt. Wir wissen nicht, wer den Bogen ausgefüllt hat. So hast Du einen totalen Vertrauensschutz.

Wichtig ist, dass Du den Bogen aufrichtig und vollständig ausfüllst.

Wir danken Dir ganz herzlich für Deine Mitarbeit.



Theo Baumgärtner
Theo Baumgärtner
(Leiter des Projekts)

mit Unterstützung durch dsz



Suchtpräventions-Zentrum
der Behörde für Schule und Berufsbildung

1. Es gibt Jugendliche und junge Erwachsene, die schon mal Drogen genommen haben. Wie ist das bei Dir? Kannst Du uns bitte sagen, welche der genannten Drogen Du noch nie genommen, schon einmal probiert und welche davon Du insgesamt mehr als 25 Mal genommen hast?

| Zutreffendes bitte für jede einzelne Droge ankreuzen | noch nie genommen | schon einmal probiert | mehr als 25 Mal genommen |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Alkohol | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tabak | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cannabis (Haschisch/Marihuana) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ecstasy | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pilze („Psilos“) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Schnüffelstoffe (Lachgas) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LSD | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Amphetamine (Speed) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Methamphetamine (Crystal) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kokain | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Crack | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Heroin | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| andere Drogen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Welche? ☒ _____ | | | |

Wenn Du bisher keine der genannten Drogen konsumiert hast, dann gehe bitte zu Frage 23.

2. Kannst Du uns nun bitte sagen, welche von diesen Drogen Du in der letzten Woche, in den letzten 30 Tagen, in den vergangenen 12 Monaten bzw. vor mehr als einem Jahr genommen hast?

Zutreffendes bitte wieder für jede einzelne Droge ankreuzen

| | in der letzten Woche | in den letzten 30 Tagen | in den letzten 12 Monaten | vor mehr als einem Jahr |
|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Alkohol | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tabak | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cannabis (Haschisch/Marihuana) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ecstasy | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pilze („Psilos“) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Schnüffelstoffe (Lachgas) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LSD | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Amphetamine (Speed) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Methamphetamine (Crystal) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kokain | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Crack | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Heroin | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| andere Drogen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Welche? ☒ _____ | | | | |

| | |
|---|-------|
| 3. Und wie alt warst Du ungefähr, als Du die genannte(n) Droge(n) zum ersten Mal probiert hast? | |
| Bitte trage das jeweilige Alter (in Jahren) ein | |
| Alkohol | _____ |
| Tabak | _____ |
| Cannabis | _____ |
| Ecstasy | _____ |
| Pilze („Psillos“) | _____ |
| Schnüffelfstoffe (Lachgas) | _____ |
| LSD | _____ |
| Amphetamine (Speed) | _____ |
| Methamphetamine (Crystal) | _____ |
| Kokain | _____ |
| Crack | _____ |
| Heroin | _____ |
| andere Drogen | _____ |

| | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 4. Wir haben hier eine Liste von verschiedenen Drogen aufgeschrieben. Was glaubst Du: Wie viele der Leute, mit denen Du befreundet bist, nehmen die folgenden Drogen? | (fast) alle | die meisten | etwa die Hälfte | nur wenige | niemand | weiß nicht |
| Alkohol | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tabak | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cannabis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| andere illegale Drogen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Kommen wir nun zum Thema Alkohol. Wenn Du bisher noch nie Alkohol getrunken hast, gehe bitte zu Frage 11

| | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| 5. Wie häufig trinkst Du in etwa die folgenden alkoholischen Getränke? | (fast) täglich | mehrmals in der Woche | mehrmals im Monat | einmal im Monat oder seltener | (fast) nie |
| Zuerstendes bitte wieder für jedes alkoholische Getränk ankreuzen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Bier | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Biermixgetränke | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Wein/Sekt | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Alkopops | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cocktails / Mixgetränke | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Spirituosen („Schnaps“) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6. Wenn Du regelmäßig Alkohol trinkst oder getrunken hast: Wie alt warst Du, als Du damit angefangen hast, regelmäßig zu trinken?
Bitte frage das Alter (in Jahren) ein.
 Ich war _____ Jahre alt.

7. Was schätzt Du: Wie oft (wenn überhaupt) warst Du aufgrund des Konsums alkoholischer Getränke betrunken?
 Noch nie.
 Ich war ungefähr _____ Mal betrunken.
 In den letzten 30 Tagen war ich _____ Mal betrunken.

8. Wenn Du schon einmal richtig betrunken warst: Wie alt warst Du beim ersten Mal?
Bitte frage das Alter (in Jahren) ein.
 Ich war _____ Jahre alt.

9. Wenn Du Alkohol trinkst, wie viele Gläser trinkst Du dann üblicherweise an so einem Tag? (Ein Glas Alkohol entspricht 0,33 l Bier, 0,25 l Wein/Sekt = normales Weinglas, 4 cl Spirituosen = kleines Schnapsglas)
Bitte frage die entsprechende Zahl ein.
 _____ Gläser Bier _____ Gläser Biermischgetränke _____ Gläser Alcopops
 _____ Gläser Wein/Sekt _____ Gläser Schnaps

10. Wie oft trinkst Du fünf oder mehr Gläser Alkohol bei einer Gelegenheit (z. B. auf einer Party)? (Ein Glas Alkohol entspricht 0,33 l Bier, 0,25 l Wein/Sekt = normales Weinglas, 4 cl Spirituosen = kleines Schnapsglas)
 Jeden Tag oder fast jeden Tag
 Jede Woche
 Jeden Monat
 Seltener als einmal im Monat
 Nie

Wir haben nun ein paar Fragen zum Thema Rauchen.

11. Wie findest Du die Einführung des generellen Rauchverbots an Schulen?
 sehr gut gut teils/teils nicht gut überhaupt nicht gut

Wenn Du nicht rauchst, gehe bitte zu Frage 16.

12. Wenn Du regelmäßig rauchst: Wie alt warst Du ungefähr, als Du angefangen hast regelmäßig zu rauchen?
Bitte frage das Alter (in Jahren) ein.
 Ich war ungefähr _____ Jahre alt.

13. Wenn Du Dir schon einmal selbst Zigaretten oder Tabak gekauft hast, wie alt warst Du ungefähr beim ersten Kauf?
Bitte frage das Alter (in Jahren) ein.
 Ich war ungefähr _____ Jahre alt.

14. Falls Du regelmäßig rauchst: Wie viele Zigaretten rauchst Du ungefähr an einem Tag oder, wenn Du nicht täglich rauchst, in einer Woche?
 Ich rauche täglich etwa _____ Zigaretten.
 Ich rauche wöchentlich etwa _____ Zigaretten.

15. Wie oft rauchst Du während der Schulzeit (z. B. in den Pausen)?
 nie selten manchmal oft (fast) täglich

Kommen wir nun zu Cannabis, also Haschisch oder Marihuana. Wenn Du bisher noch nie Cannabis konsumiert hast, gehe bitte zu Frage 23.

16. Wie oft konsumierst Du Cannabis?

| |
|--|
| <input type="checkbox"/> Mehrmals täglich |
| <input type="checkbox"/> Jeden Tag oder fast jeden Tag |
| <input type="checkbox"/> Jede Woche |
| <input type="checkbox"/> Jeden Monat |
| <input type="checkbox"/> Seitener als einmal im Monat |
| <input type="checkbox"/> Nie |

17. Wenn Du regelmäßig Cannabis konsumierst: Wie alt warst Du, als Du anfangen hast, regelmäßig Cannabis zu konsumieren?

Bitte trage das Alter (in Jahren) ein.

Ich war _____ Jahre alt.

18. Hattest Du schon mal das Gefühl die Kontrolle über Deinen Cannabis-Konsum zu verlieren?

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| nie | selten | manchmal | oft | (fast) täglich |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

19. Hattest Du schon mal ein beunruhigendes oder beängstigendes Gefühl bei dem Gedanken, auf Cannabis verzichten zu müssen?

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| nie | selten | manchmal | oft | (fast) täglich |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

20. Wie häufig warst Du über Deinen Cannabiskonsum besorgt?

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| nie | selten | manchmal | oft | (fast) täglich |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

21. Wie häufig hast Du Dir gewünscht, mit dem Konsum von Cannabis aufzuhören?

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| nie | selten | manchmal | oft | (fast) täglich |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

22. Wenn Du Dir schon einmal selbst Cannabis gekauft hast, wie alt warst Du beim ersten Kauf?

Bitte trage das Alter (in Jahren) ein.

Ich war _____ Jahre alt.

Nun möchten wir Dir einige Fragen zum Thema Glücksspiel mit dem Schwerpunkt Poker stellen.

23. Wenn Du in den letzten 30 Tagen Pokerwerbung gesehen hast, wo war das? Wenn Du keine Werbung gesehen hast, gehe bitte zu Frage 25.

hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen

| | | | |
|----------|--------------------------|-----------|--------------------------|
| Internet | <input type="checkbox"/> | Zeitung | <input type="checkbox"/> |
| Plakate | <input type="checkbox"/> | Fernsehen | <input type="checkbox"/> |
| Woanders | _____ | | |

24. Wie sehr fühlst Du Dich allgemein von Pokerwerbung angesprochen?

| | | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> gar nicht | <input type="checkbox"/> sehr wenig | <input type="checkbox"/> eher wenig | <input type="checkbox"/> eher stark | <input type="checkbox"/> sehr stark |
|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|

25. Was glaubst Du: Wie sehr beeinflusst das taktische Können den Ausgang beim Poker insgesamt?

| | | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> gar nicht | <input type="checkbox"/> sehr wenig | <input type="checkbox"/> eher wenig | <input type="checkbox"/> eher stark | <input type="checkbox"/> sehr stark |
|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|

| | |
|--|-----------------------------|
| 26. Pokerspieler tun unterschiedliche Dinge beim Spiel. Wie schätzt Du deren Wirkung auf den Gewinn der Spieler ein? | sehr positiv → sehr negativ |
| Alkohol trinken beim Pokern. | |
| <input type="checkbox"/> sehr positiv <input type="checkbox"/> eher positiv <input type="checkbox"/> keinen Einfluss <input type="checkbox"/> eher negativ <input type="checkbox"/> sehr negativ | |
| Rauchen beim Pokern. | |
| <input type="checkbox"/> sehr positiv <input type="checkbox"/> eher positiv <input type="checkbox"/> keinen Einfluss <input type="checkbox"/> eher negativ <input type="checkbox"/> sehr negativ | |
| Cannabis rauchen beim Pokern. | |
| <input type="checkbox"/> sehr positiv <input type="checkbox"/> eher positiv <input type="checkbox"/> keinen Einfluss <input type="checkbox"/> eher negativ <input type="checkbox"/> sehr negativ | |
| Musik über Kopfhörer hören beim Pokern. | |
| <input type="checkbox"/> sehr positiv <input type="checkbox"/> eher positiv <input type="checkbox"/> keinen Einfluss <input type="checkbox"/> eher negativ <input type="checkbox"/> sehr negativ | |
| Sonnenbrille tragen beim Pokern. | |
| <input type="checkbox"/> sehr positiv <input type="checkbox"/> eher positiv <input type="checkbox"/> keinen Einfluss <input type="checkbox"/> eher negativ <input type="checkbox"/> sehr negativ | |
| 27. Wenn Du kein Poker (mehr) spielst: Was sind Deine Gründe, kein Poker (mehr) zu spielen? Falls Du pokerst, gehe bitte zu Frage 28. | |
| <i>hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen</i> | |
| „Poker interessiert mich ganz einfach nicht.“ | <input type="checkbox"/> |
| „Beim Pokern habe ich zu oft verloren“ | <input type="checkbox"/> |
| „Nach dem Pokern bin ich häufig deprimiert“ | <input type="checkbox"/> |
| „Die Einsätze beim Pokern sind mir zu hoch“ | <input type="checkbox"/> |
| „Ich wurde betrogen beim Pokerspiel“ | <input type="checkbox"/> |
| „Meine Eltern verboten es mir“ | <input type="checkbox"/> |
| „Durch Pokern kann man glücksspielsüchtig werden“ | <input type="checkbox"/> |
| andere Gründe, kein Poker zu spielen, sind ...? (Bitte hinschreiben) | |

| | |
|---|--|
| 28. Wenn Du in den letzten 30 Tagen Angebote zur Unterstützung bei Glücksspielsucht oder zur Vermeidung von Glücksspielsucht gesehen hast, wo war das? Wenn Du nichts davon gesehen hast, gehe bitte zu Frage 29. | |
| <i>hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen</i> | |
| Internet <input type="checkbox"/> Zeitung <input type="checkbox"/> | |
| Plakate <input type="checkbox"/> Fernsehen <input type="checkbox"/> | |
| Woanders <input type="checkbox"/> | |

| | |
|---|--|
| 29. Die Leute haben ja ganz unterschiedliche Meinungen darüber, bei wem und ab wann das Pokerspielen zur Glücksspielsucht und Abhängigkeit führen kann. Welcher der folgenden Aussagen stimmst Du zu? | |
| <i>hier kannst Du mehrere Möglichkeiten ankreuzen</i> | |
| <input type="checkbox"/> "Schon wer gelegentlich Poker spielt, kann abhängig werden." | |
| <input type="checkbox"/> "Nur wer täglich Poker spielt, kann abhängig werden." | |
| <input type="checkbox"/> "Besonders ältere Männer sind gefährdet, abhängig zu werden." | |
| <input type="checkbox"/> "Nur wer im Internet Poker spielt, kann abhängig werden." | |
| <input type="checkbox"/> "Nur wer um Geld Poker spielt, kann abhängig werden." | |
| <input type="checkbox"/> "Besonders jüngere Männer sind gefährdet, abhängig zu werden." | |
| <input type="checkbox"/> „Von Pokerspielen kann man nicht abhängig werden.“ | |
| <input type="checkbox"/> Von Pokerspielen kann man genauso abhängig werden, wie von Alkohol, Zigaretten oder Drogen." | |

Wenn Du in den vergangenen 12 Monaten mindestens ein Glücksspiel, wie z. B. Poker, Würfeln, Rubiklose, Lotto, Automatenspiele mit Geldinsatz, etc., gespielt hast, beantworte bitte die folgenden Fragen: Wenn Du kein Glücksspiel gespielt hast, gehe bitte zu Frage 32.

| | |
|---|--|
| 30. Stufe bitte folgenden Aussagen ein: | |
| Wenn ich ein Glücksspiel spiele, macht mich das richtig lebendig. | |
| <input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu | |

| | |
|--|--|
| <p>Manche Menschen können anderen Pech bringen.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Um bei einem Glücksspiel erfolgreich zu sein, muss es mir gelingen, Glückssträhnen zu erkennen.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Wenn ich in der letzten Zeit verloren habe, ist es wahrscheinlicher, dass sich das Blatt wendet und mein Glück zurückkehrt.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> | <p>Wenn ich einmal längere Zeit nicht gewonnen habe, wird es umso wahrscheinlicher, dass ein größerer Gewinn auf mich wartet.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Wenn ich eine Glückssträhne habe, merke ich das.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Wenn ich ein Glücksspiel spiele, ist es wichtig, dass ich ganz entspannt und gelassen wirke, auch wenn ich es nicht bin.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Wenn ich ein Glücksspiel spiele, ist es wichtig, dass ich mich dabei sicher fühle.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Menschen, die an Glücksspielen teilnehmen, sind mutiger und abenteuerlustiger, als Menschen die nie Glücksspiele machen.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Manchmal weiß ich einfach, dass ich Glück haben werde.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Wenn man noch nie die Spannung erlebt hat, die sich bei einem Glücksspiel entfaltet, hat man nicht wirklich gelebt.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Egal, um welches Spiel es geht: Es gibt Spielstrategien, die einem zu einem Gewinn verhelfen können.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Es ist wichtig, dass ich ruhig bleibe, wenn ich beim Spielen verliere.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Wenn ich gerade eine Glückssträhne habe, sollte ich den Einsatz erhöhen.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> <p>Um zu gewinnen, muss ich mit einem Spiel vertraut sein.</p> <p><input type="checkbox"/> Trifft gar nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher nicht zu <input type="checkbox"/> trifft eher zu <input type="checkbox"/> trifft voll und ganz zu</p> |
| <p>31. Wenn Du ein Glücksspiel spielst, wie häufig in den letzten 12 Monaten, hast Du versucht an einem der nächsten Tage durch erneutes Spielen Geldverluste zurückzugewinnen?</p> <p>Niemals <input type="checkbox"/> Manchmal <input type="checkbox"/> Meistens <input type="checkbox"/> Immer <input type="checkbox"/></p> | <p>Hast Du in den letzten 12 Monaten behauptet, beim Spielen Geld gewonnen zu haben, obwohl du in Wirklichkeit verloren hast?</p> <p><input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein</p> <p>Wenn Du um Geld spielst, hat das in den letzten 12 Monaten schon einmal zu Streit mit deiner Familie oder Freunden oder zu Problemen in der Schule oder auf der Arbeit geführt?</p> <p><input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein</p> <p>Hast Du in den letzten 12 Monaten mehr gespielt, als Du beabsichtigt hattest?</p> <p><input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein</p> <p>Einmal abgesehen davon, wie Du selbst das siehst, hat in den letzten 12 Monaten jemand Dein Spielverhalten kritisiert oder Dir gesagt, Du hättest ein Spielproblem?</p> <p><input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein</p> <p>Hast Du Dich in den letzten 12 Monaten schlecht gefühlt wegen eines Geldeinsatzes oder was passiert, wenn Du um Geld spielst?</p> <p><input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein</p> |

| | |
|--|-----------------------------------|
| <p>Die folgenden Fragen musst Du nur beantworten, wenn Du mindestens einmal in Deinem Leben gepokert hast. Sonst weiter mit Frage 47</p> | |
| 34. Wenn Du jemals in Deinem Leben gepokert hast: Wie alt warst Du ungefähr, als Du zum ersten Mal gepokert hast? | |
| Bitte trage das Alter (in Jahren) ein. | |
| Ich war ungefähr _____ Jahre alt. | |
| 35. Durch wen oder was bist Du darauf gekommen Poker zu spielen? | |
| hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen | |
| Freunde <input type="checkbox"/> | Bekannte <input type="checkbox"/> |
| Werbung <input type="checkbox"/> | Familie <input type="checkbox"/> |
| Auf anderem Weg <input type="checkbox"/> | _____ |
| 36. Wenn Du jemals in Deinem Leben gepokert hast: Wo hast Du gepokert? | |
| hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen | |
| ... im Kasino <input type="checkbox"/> | |
| ... im kleinen Kreis mit Freunden <input type="checkbox"/> | |
| ... im Internet <input type="checkbox"/> | |
| ... zu Hause mit der Familie <input type="checkbox"/> | |
| ... in einem Pokerklub oder Verein <input type="checkbox"/> | |
| ... an einem anderen Ort <input type="checkbox"/> | |
| Wo? <input type="checkbox"/> | _____ |
| 37. Wenn Du schon einmal mit Geldeinsatz gepokert hast, wie alt warst Du ungefähr dabei? Wenn Du noch nie um Geld gepokert hast weiter mit Frage 38. | |
| Bitte trage das Alter (in Jahren) ein. | |
| Ich war ungefähr _____ Jahre alt. | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|-------------------------------------|
| Hattest Du in den letzten 12 Monaten den Wunsch, mit dem Spielen aufzuhören, fühltest Dich aber gleichzeitig unfähig dazu? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | | | |
| Hast Du in den letzten 12 Monaten Spielbelege, Schuldscheine, Geldgewinne oder andere Anzeichen des Spielens vor Deiner Familie oder Freunden versteckt? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | | | |
| Hattest Du in den letzten 12 Monaten Streit um Geld mit Deiner Familie oder Freunden, der mit dem Spielen zu tun hatte? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | | | |
| Hast Du Dir in den letzten 12 Monaten von jemandem zum Spielen Geld geliehen und nicht zurückbezahlt? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | | | |
| Hast Du in den letzten 12 Monaten bei der Arbeit oder während des Schulunterrichts gefehlt, um zu spielen? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | | | |
| Hast Du in den letzten 12 Monaten Geld geliehen oder etwas gestohlen, um zu spielen oder Dein Spielen zu verbergen? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | | | |
| 32. Ist Dir bekannt, dass das Pokerspiel um Geld im Internet strafbar ist? | <input type="checkbox"/> ja, ist mir bekannt | <input type="checkbox"/> nein, ist mir nicht bekannt | | | |
| 33. Wie findest Du, dass das Pokerspiel in Deutschland in der Öffentlichkeit und im Internet strengen Gesetzen unterliegt? | <input type="checkbox"/> Sehr gut | <input type="checkbox"/> eher gut | <input type="checkbox"/> eher schlecht | <input type="checkbox"/> sehr schlecht | <input type="checkbox"/> weiß nicht |
| Warum? <input type="checkbox"/> | _____ | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|-------------------------|------------------|-----------------|------------------------|--|---|
| <p>38. Welche der folgenden Pokervarianten hast Du schon einmal gespielt?</p> <p style="text-align: center;"><i>hier kannst Du mehrere der genannten Antworten ankreuzen</i></p> <p> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;">Texas Hold'em</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">Stud</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">Omaha</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">Draw</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">Razz</td> </tr> </table> | Texas Hold'em | Stud | Omaha | Draw | Razz | <p>41. In den letzten 30 Tagen: An wie vielen Tagen hast Du in der Woche im Internet (online) oder woanders (offline) gepokert und wie lange hast Du dann ungefähr gepokert?</p> <p>In den letzten 30 Tagen habe ich: Online pro Woche etwa _____ Tag(e) und ungefähr _____ Stunden am Tag gepokert. In den letzten 30 Tagen habe ich: Offline pro Woche etwa _____ Tag(e) und ungefähr _____ Stunden am Tag gepokert.</p> | |
| Texas Hold'em | Stud | Omaha | Draw | Razz | | | |
| <p>39. Wie würdest Du Deinen Pokerstil einstufen?</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;"><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> <td style="width: 20%; text-align: center;">sehr vorsichtig (Tight)</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">einer vorsichtig</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">wechelnd</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">einer aggressiv</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">sehr aggressiv (Loose)</td> </tr> </table> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | sehr vorsichtig (Tight) | einer vorsichtig | wechelnd | einer aggressiv | sehr aggressiv (Loose) | <p>42. Poker gilt als ein durch Taktik und Strategie beeinflussbares Spiel. Im Folgenden stehen Aussagen, die Du ergänzen und ankreuzen sollst, wenn sie für Dich zutreffen.</p> <p style="text-align: center;"><i>hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen</i></p> <p>Ich habe _____ Pokerstrategiebücher gelesen. (Bitte Anzahl eintragen)</p> <p>Ich habe schon einmal an einem Pokerkurs teilgenommen. <input type="checkbox"/></p> <p>Ich spreche mit Freunden über Pokerstrategien. <input type="checkbox"/></p> <p>Ich informiere mich im Internet über Pokerstrategien. <input type="checkbox"/></p> <p>Ich spiele im Internet in einer Pokerschule. <input type="checkbox"/></p> <p>Beim Pokern ist es wichtig, an welcher Position man sitzt. <input type="checkbox"/></p> <p>Ich schaue Poker im Fernsehen. <input type="checkbox"/></p> <p>Seitdem ich Poker spiele, habe ich meine Pokerskills verbessert. <input type="checkbox"/></p> |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | sehr vorsichtig (Tight) | einer vorsichtig | wechelnd | einer aggressiv | sehr aggressiv (Loose) | | |
| <p>40. Was sind die Gründe dafür, dass Du pokerst oder gepokert hast?</p> <p style="text-align: center;"><i>hier kannst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen</i></p> <p>Weil ich dann Glücksgefühle erlebe. <input type="checkbox"/></p> <p>Ich kann den Alltag vergessen und total abschalten. <input type="checkbox"/></p> <p>Weil ich Geld gewinnen kann. <input type="checkbox"/></p> <p>Weil ich meine Pokertfähigkeiten verbessern kann. <input type="checkbox"/></p> <p>Aus Langeweile. <input type="checkbox"/></p> <p>Um mal was Neues und Aufregendes zu erleben. <input type="checkbox"/></p> <p>Weil mir Kartenspiele allgemein Spaß machen. <input type="checkbox"/></p> <p>Aus Geselligkeit und weil meine Freunde es auch tun. <input type="checkbox"/></p> <p>Weil das Spiel schnell ist. <input type="checkbox"/></p> <p>Weil Pokerspieler „coole“ Typen sind. <input type="checkbox"/></p> <p>Weil ich es gut kann. <input type="checkbox"/></p> <p>andere Gründe, Poker zu spielen, sind ...? (Bitte hinschreiben)</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>43. Wie und wo pokerst Du lieber?</p> <p> <input type="checkbox"/> Turnier <input type="checkbox"/> Cash Game </p> <p>Warum? \approx _____</p> <p> <input type="checkbox"/> internet (online) <input type="checkbox"/> privat, live (offline) </p> <p>Warum? \approx _____</p> | | | | | | |

44. Wenn Du schon einmal im Internet gepokert hast, überprüfe, welche der folgenden Aussagen auf Dich zutreffen. Wenn Du noch nie im Internet gepokert hast, gehe bitte zu Frage 45.

hier kamst Du mehrere Aussagen, die auf Dich zutreffen, ankreuzen

Ich spiele im Internet an bis zu _____ Tischen gleichzeitig. (Anzahl angeben)

Ich nutze die Chatfunktion häufig.

Die Internetseiten, auf denen ich Poker spiele, sind gegen Betrug gesichert.

Ich spiele im Internet lieber an schnelleren Tischen.

Ich finde es toll im Internet gegen internationale Gegner zu spielen.

Zum Online-Poker gehe ich ins Internet Café.

Ich bin schon einmal auf einer Pokerwebseite abgelehnt worden.

Ich spiele im Internet nur an Spielgeldtischen.

Das Niveau ist im Internet an Echtgeldtischen viel höher, als an Spielgeldtischen.

Ich habe im Internet schon mal unter anderem Geschlecht gepokert.

Ich hatte schon einmal das Gefühl beim Pokern im Internet, dass ein anderer Spieler betrügt.

45. Falls Du jemals um Geld gepokert hast, ergänze bitte die folgenden Fragen. *Sonst bitte weiter mit Frage 46.*

Wie hoch ist normalerweise Dein Einsatzlimit bei einer Pokersession?

1-5€ 6-10€ 11-15€ 16-20€ 21-25€ >25€

Mein höchster Gewinn an einem Tag betrug _____ Euro.

Mein höchster Verlust an einem Tag betrug _____ Euro.

An wie vielen Tagen hast Du in den letzten 30 Tagen um Geld gepokert? _____

An wie vielen Tagen hast Du dabei Gewinn gemacht? _____

In den letzten 30 Tagen betrug mein Gesamtgewinn ungefähr _____ Euro.

In den letzten 30 Tagen betrug mein Gesamtverlust ungefähr _____ Euro.

46. Welche der folgenden Angaben treffen auf Dich zu?

hier kamst Du mehrere der genannten Antworten ankreuzen

Ich habe selbst schon private Pokerabende organisiert.

Ich habe mich über das Internet schon einmal zu Pokerspielen verabredet.

Ich besitze ein eigenes Pokerset.

Ich kenne Pokerclubs in Hamburg z. B. _____

Ich würde gerne einmal in einem Kasino pokern.

Ich treffe mich mit Freunden auch zu anderen Spieleabenden z. B. PC-Spiele

Ich spiele auch andere Spiele um Geld z. B. _____

Mein Einsatz ist seitdem ich Poker spiele gestiegen.

Mein(e) LieblingsspielerIn ist: _____

Ich habe immer einen Glücksbringer beim Spielen dabei.

Ich bin auf mehreren Pokerseiten im Internet angemeldet.

Zum Abschluss helfen wir Dich, noch einige allgemeine Fragen zu beantworten.

47. Wie gut oder wie schlecht schätzt Du insgesamt Deine derzeitigen Schulleistungen ein? (Bitte ankreuzen)

sehr gut _____ sehr schlecht

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

48. Wie gut oder wie schlecht ist Dein Verhältnis zu den Lehrern und Lehrerinnen? (Bitte ankreuzen)

| | | | | | |
|----------|---|---------------|---|---|---|
| sehr gut | → | sehr schlecht | | | |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ |

49. Wie oft hast Du in den letzten 30 Tagen im Unterricht gefehlt?

Bitte trage die ungefähre Anzahl der Fehlstunden und die Anzahl der Tage ein, an denen Du gefehlt hast.

Ich habe in den letzten 30 Tagen ungefähr _____ Stunden gefehlt.

Ich habe in den letzten 30 Tagen ungefähr an _____ Tagen im Unterricht gefehlt.

50. Mit wem kannst Du über Deine Probleme und über Dinge sprechen, die Dir besonders wichtig sind?

| | | | | | |
|------------------------|------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | keinen Kontakt gibt es nicht | nie | manchmal | oft | immer |
| Vater | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Mutter | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Geschwister | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Freund/Freundin | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Lehrer/Lehrerin | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Großeltern / Verwandte | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Andere | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

51. Wie zufrieden bist Du derzeit mit folgenden Bereichen Deines Lebens? (Zahlen mit „-“ bedeuten eher Unzufriedenheit, Zahlen mit „+“ eher Zufriedenheit)

| | | | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| | sehr unzufrieden | ← | → | sehr zufrieden | | | |
| Mit Deiner Schulsituation | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Deiner Wohnsituation | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Deiner Freizeit | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Deiner Gesundheit | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Deiner familiären Situation | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Deinen Beziehungen zu Freunden | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Dir selbst | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |
| Mit Deinem Leben insgesamt | -3 <input type="checkbox"/> | -2 <input type="checkbox"/> | -1 <input type="checkbox"/> | 0 <input type="checkbox"/> | +1 <input type="checkbox"/> | +2 <input type="checkbox"/> | +3 <input type="checkbox"/> |

52. Wie viel Geld steht Dir monatlich zu Deiner freien Verfügung? (nach Abzug aller festen Ausgaben)

Ich habe _____ Euro monatlich zur Verfügung.

53. Du bist ...

männlich weiblich

| |
|---|
| 54. Wie alt bist Du? Ich bin _____ Jahre alt |
| 55. In welche Klasse/Stufe gehst Du? _____ |
| 56. In welchem Stadtteil wohnst Du? (Bitte hinschreiben) _____ |
| 57. Welche Sprache sprichst Du zu Hause? Zu Hause spreche ich... (Bitte hinschreiben) _____ |
| 58. Es gibt viele Jugendliche und junge Erwachsene mit ausländischer Herkunft. Wie ist das bei Dir: Hast Du einen Migrationshintergrund? <input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/> Weiß nicht ↳ Wenn ja, was ist Dein Herkunftsland? (Bitte hinschreiben) _____ |
| 59. Welche Nationalität besitzt Du? Meine Nationalität ist ... (Bitte hinschreiben) _____ |
| Vielen Dank für Deine Mitarbeit |