



Jugendliche und Glücksspiel: neue Entwicklungen = neue Herausforderungen?!

von Dr. Tobias Hayer

Die Begegnung mit Glücksspielen sowie glücksspielnahen Angeboten unterschiedlicher Art gehört zur Lebenswirklichkeit vieler junger Menschen. Dieser Umstand betrifft inzwischen insbesondere die digitalen Welten. Welche (neuen) suchtpreventiven Herausforderungen gehen mit aktuellen Entwicklungstrends auf dem Glücksspielmarkt einher? Und welche Handlungsansätze existieren, um den damit verbundenen Risiken und Gefahren effektiv entgegenzuwirken?

Glücksspielangebote im Wandel der Zeit

Glücksspiele haben seit jeher generationen- und kulturübergreifend breite Bevölkerungsschichten in ihren Bann gezogen. Egal ob Zahlenlotto, Rubbellose, Roulette, Automatenspiele oder Sportwetten: Die Aussicht auf den schnellen Geldgewinn, verbunden mit angenehmen Emotionen im Sinne einer positiven Verstärkung und der Möglichkeit des Ausblendens verschiedenartiger Belastungen im Sinne einer negativen Verstärkung, wirkt für manche Menschen ähnlich reizvoll wie der Konsum psychotroper

Substanzen. Zwar kann die Mehrheit aller Teilnehmenden Glücksspiele problemlos in ihren Lebensalltag einbinden. Dennoch gibt es eine signifikante Minderheit von Personen, die die Kontrolle über ihre Glücksspielaktivitäten verlieren und suchartige Symptome mit zum Teil gravierenden psychosozialen und finanziellen Folgeschäden entwickeln. Hierzu zählen auch Jugendliche, die aufgrund der spezifischen Eigenheiten der Adoleszenz als besonders gefährdet gelten, zumindest zeitweise glücksspielbezogene

Belastungen zu erleben. Das Phänomen der „Glücksspielsucht“ (beziehungsweise formalklassifikatorisch korrekt: Glücksspiel-Störung) ist jedoch keineswegs neu: Neben der Trunk- und der Morphinsucht gehört sie in der Kulturgeschichte zu den ältesten Suchterkrankungen. Was sich hingegen im Zeitverlauf deutlich verändert hat, sind die Glücksspielmedien bzw. -formate: Wurde in der Antike noch mit Knochen gewürfelt, erfreuen sich im Zuge der digitalen Revolution vor allem internetbasierte Glücksspielangebote seit Jahren zunehmender Beliebtheit. Dieser globale Markttrend wirkt sich unmittelbar auf das jugendliche Glücksspielerleben beziehungsweise -verhalten aus und bringt bedeutsame Implikationen für eine zielgruppengemäße Präventionspraxis mit sich.

Rechtliche Rahmenbedingungen in Deutschland

Das nationale Glücksspielrecht fußt auf verschiedenen komplexen Regulierungsmaterien und -kompetenzen. Ungeachtet spezifischer Marktsegmente, lässt sich der (politische) Umgang mit Glücksspielen unter historischen Gesichtspunkten am ehesten durch Wellenbewegungen kennzeichnen: Auf Phasen des Verbots oder erheblicher Restriktionen folgten üblicherweise Ansätze der Expansion, teilweise sogar mit einer expliziten staatlichen Förderung bestimmter Glücksspielangebote. Dabei waren die mit Glücksspielen assoziierten Negativfolgen und hier insbesondere die Bekämpfung der Suchtgefahren immer ein – zumindest auf dem Papier – handlungsleitendes Regulationsmotiv. Dies betrifft auch die verschiedenen Aushandlungsprozesse der Bundesländer, die – beginnend mit dem ersten Staatsvertrag zum Lotteriewesen in Deutschland im Jahr 2004 – beständig auf eine Stärkung des Jugend- und Spielerschutzes setzten. Mit Einführung des aktuell gültigen Glücksspielstaatsvertrags, der im Juli 2021 in Kraft trat, fand ein Paradigmenwechsel statt: Bundesweit können seitdem unterschiedliche Formen des Online-Glücksspiels – im Einzelnen: Sportwetten, virtuelles Automatenspiel, Online-Poker und Online-Casinospiele – legal nachgefragt werden. Dieser Schritt setzt die Entwicklungslogik der letzten Jahrzehnte in Deutschland fort, indem das ursprüng-

lich intendierte staatliche Monopol für Glücksspiele mit seiner restriktiven Zulassungsausrichtung sukzessiv durch ein Lizenzierungsmodell ersetzt wurde. Nunmehr ist es auch privaten Glücksspielanbietern erlaubt, am (Online-)Glücksspielmarkt tätig zu sein.

Unter dem Blickwinkel des Jugendschutzes greift seit 2004 einerseits in unveränderter Weise ein generelles Teilnahmeverbot Minderjähriger. Dieser Umstand spiegelt einen internationalen Konsens wider, nach dem Kinder und Jugendliche aufgrund der Risikopotenziale keine Glücksspiele nachfragen sollten. Andererseits dürfte die mit diesem Liberalisierungstrend unmittelbar verknüpfte zunehmende Sichtbarkeit des Glücksspiels im Alltag vieler junger Menschen mit ungewollten entwicklungsbeeinträchtigenden Begleiterscheinungen assoziiert sein. Der Vollständigkeit halber sei darauf hingewiesen, dass das gewerbliche Automatenspiel in Spielhallen und gastronomischen Betrieben, was vorrangig die Modellierung der Spielabläufe und -regeln betrifft, in die Gesetzgebungskompetenz des Bundes und hier in die Zuständigkeit des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie fällt. Die rechtlichen Vorgaben liefern Gewerbeordnung und Spielverordnung. Als ein Ziel der letztmaligen größeren Anpassung der Spielverordnung im Jahr 2014 wurde ebenfalls die Optimierung des Jugendschutzes inklusive des Vollzugs in der Praxis vorgegeben.

Jugendliches Glücksspielverhalten – ausgewählte Erkenntnisse aus der Forschung

Trotz der vorherrschenden Altersbeschränkungen verkörpert die Teilnahme am Glücksspiel eine relativ häufig zu beobachtende Freizeitaktivität unter Jugendlichen. Neben kommerziellen Glücksspielangeboten bilden selbst organisierte, informelle Spielvarianten, wie Pokerrunden oder Sportwetten im Freundeskreis, weitere Möglichkeiten des „Zockens“ um Geld. Aktuelle Schätzungen aus dem internationalen Kontext gehen davon aus, dass im Durchschnitt 18 Prozent der Jugendlichen mindestens einmal in den letzten zwölf Monaten an irgendeiner Form des Glücksspiels teilgenommen haben. Hochgerechnet

auf die gesamte Welt würde dieser Wert knapp 160 Millionen Jugendliche mit Glücksspielerfahrung, bezogen auf das vorausgegangene Jahr, bedeuten. Erwartungsgemäß gehören Jungen weitaus häufiger als Mädchen zur Gruppe der aktiv Spielenden. Verschiedene Lotterieproukte, Online-Glücksspiele und Sportwetten finden sich unter den beliebtesten Glücksspielformen in dieser Altersgruppe der unter 18-Jährigen. Weiterführend verweisen die Prävalenzen zum problematischen Glücksspielverhalten auf eine beträchtliche Anzahl an betroffenen Heranwachsenden, wobei das Ausmaß derartiger Fehlanpassungen in Nordamerika generell höher auszufallen scheint als in europäischen Ländern. Konkret für Deutschland belegen ältere Studienergebnisse Teilnahmeprävalenzen, bezogen auf die gesamte Lebensspanne der Jugendlichen, die zwischen 58 Prozent und 82 Prozent liegen. Mit Blick auf die vergangenen zwölf Monate geben zwischen 23 Prozent und 44 Prozent der befragten Jugendlichen an, sich am Glücksspiel beteiligt zu haben. Allerdings ist einschränkend darauf hinzuweisen, dass hierzulande in den letzten zehn Jahren keine wissenschaftlichen Untersuchungen mit aussagekräftigen Daten zum adoleszenten Glücksspielverhalten publiziert wurden. Frühe Glücksspielerfahrungen finden oftmals in sozialen Kontexten statt, etwa zusammen mit Familienmitgliedern oder Freund*innen. Obwohl dauerhafte Glücksspielteilnahmen im Jugendalter mit erheblichen Belastungen und Beeinträchtigungen für die weitere biografische Entwicklung einhergehen können, reagieren Erwachsene in der Regel wenig sensibel auf diese spezifische Form des adoleszenten Risikoverhaltens. Viele Eltern sehen das Glücksspiel gar nicht als potenziell gefährliche Aktivität an und beteiligen sich mitunter sogar zusammen mit ihren Kindern daran. Gängige Alltagsbeispiele hierfür sind Geschenke in Form von Rubbellosen und das Mitfeiern bei Fußballspielen oder Pferderennen nach einer gemeinsam abgegebenen Wette. Infolgedessen können Glücksspiele intrafamiliär zur Normalität werden und das Risiko für etwaige glücksspielbedingte Schäden erhöhen, was wiederum durch Drittfaktoren wie Einkommensverhältnisse, elterliche Beziehungsqualität, Vernachlässigungen oder häusliche Gewaltvorkommnisse eine Verstärkung erfährt. Eine Vielzahl von Forschungsstudien hat darüber hinaus belegt, dass nicht nur das elterliche Glücks-

spielverhalten, sondern schon glücksspieltolerante Einstellungs- und Verhaltensmuster der Eltern die Wahrscheinlichkeit einer Problementwicklung aufseiten ihres Nachwuchses erhöhen. Mit fortschreitendem Alter wächst dann die Bedeutung der Peergruppe, was auch auf Erlebnisse rund um das Glücksspiel zutrifft. Jugendliche betonen immer wieder den Einfluss Gleichaltriger als einen zentralen Beweggrund, überhaupt mit dem „Zocken“ begonnen zu haben. Neben finanziellen Motiven spielen in der Adoleszenz offenbar soziale Normen eine wichtige Rolle bei der Initiierung des Glücksspielverhaltens. Für das Framing des Glücksspiels von Bedeutung sind außerdem Settings wie weiterführende Schulen oder Sportvereine, zumal bei Lehrkräften beziehungsweise Übungsleiter*innen das Wissen um die Gefahren des Glücksspiels für Jugendliche und junge Erwachsene ebenfalls nur mäßig ausgeprägt zu sein scheint und diese Thematik infolgedessen kaum Beachtung findet.



1. Implikation: vermehrte Glücksspielexposition im Alltag

Prägendes Merkmal nationaler wie globaler Glücksspielmärkte in den letzten Jahrzehnten ist ihre stetige Expansion. Über vielfältige Geschäftsstrategien werden Verlockungen, die zu einer Spielteilnahme animieren sollen, geschaffen, etwa über die Ausdehnung bestehender Glücksspielangebote, die Etablierung zusätzlicher Spielanreize oder die Erschließung neuer Zugangswege. In der Folge sind Jugendliche heutzutage dem Glücksspiel weitaus stärker ausgesetzt als ihre Vorgängergenerationen. Dies betrifft sowohl die Aneinanderreihung verschiedener Spielstätten in bestimmten Stadtgebieten

im stationären Bereich als auch die Begegnung mit positiv konnotierten Glücksspielbotschaften durch entsprechende Werbung im virtuellen Raum, primär im Fernsehen und im Internet (z. B. auf Streaming-Plattformen oder via Social Media). Demzufolge wachsen junge Menschen in einem gesellschaftlichen Umfeld auf, in dem das Glücksspiel stärker als in der Vergangenheit normalisiert wird und Suchtgefahren bezüglich des Glücksspiels weitgehend in den Hintergrund rücken. Zugleich deutet sich in Forschung und Praxis an, dass sich infolge der Marktverschiebung in Richtung internetbasiertes Glücksspiel typische Einstiegssituationen wandeln: War es früher das Wechselgeld in gastronomischen Betrieben, das im Geldspielautomat landete¹, finden erste Anknüpfungspunkte mit Glücksspielen oder glücksspielnahen Produkten heutzutage verstärkt online statt. Diese Umstände rufen in ihrer Gesamtheit glücksspielunkritische Einstellungsmuster hervor und steigern – unabhängig von etwaigen Teilnahmeverboten Minderjähriger – das Konsuminteresse schon relativ früh im Entwicklungsverlauf. Unter Gesichtspunkten der Suchtprävention stimmt dieser Trend bedenklich, da frühe Glücksspielerstkontakte das Risiko für nachfolgende Problemlagen deutlich erhöhen. Unter anderem macht ein Glücksspielbeginn vor dem 18. Lebensjahr das Vorliegen von Symptomen einer Glücksspielsucht im Erwachsenenalter wahrscheinlicher. Daneben ist ein jüngeres Einstiegsalter mit einem höheren Schweregrad von Glücksspielproblemen assoziiert. Zusammengenommen können sich frühe Konsumerfahrungen vielfältig negativ auf das Befinden junger Menschen auswirken, diverse Entwicklungsbeeinträchtigungen bedingen, weiteren Problemverhaltensweisen Vorschub leisten und Schäden psychischer, emotionaler, sozialer sowie finanzieller Art hervorrufen. Neben den direkten und unmittelbaren Folgen zählen hierzu auch längerfristige negative Auswirkungen wie der Verlust beruflicher Perspektiven, die nachhaltige Beeinträchtigung des Wohlbefindens beziehungsweise der Lebensqualität und die Zerrüttung von Sozialbeziehungen.

1) Interessant sind in diesem Zusammenhang Informationen aus dem ambulanten Hilfesystem: So berichten Klient*innen mit einer Glücksspielproblematik von einem Erstkontakalter beim AutomatenSpiel in Gaststätten, das im Vergleich zu anderen Glücksspielformen im Durchschnitt am niedrigsten ausfällt.



2. Implikation: Omnipräsenz der Werbung und ihre Effekte

Werbung für Glücksspiele verfolgt die generelle Absicht, das Verhalten von Menschen in eine bestimmte Richtung zu lenken beziehungsweise zu manipulieren, ein Nachfrageverhalten zu stimulieren und dadurch die Umsätze dauerhaft zu erhöhen. Im Fokus der Glücksspielindustrie stehen insbesondere zwei Ziele: die Ansprache von Neukund*innen und die dauerhafte Bindung von Vielspielenden. Es lassen sich verschiedenartige Formen von Werbung unterscheiden, die folgendes Spektrum abdecken: traditionell (z. B. im Fernsehen, Radio oder den klassischen Printmedien), digital (z. B. über diverse Social-Media-Kanäle), in spezifische Settings eingebettet (z. B. als Bandenwerbung bei Fußballspielen), direkt beziehungsweise personifiziert (z. B. via E-Mails oder mobile Textnachrichten) und besondere Anreizmomente (z. B. Bonusangebote beim Eröffnen eines Spielkontos oder verschiedene Gratifikationen bei regelmäßigen Spielteilnahmen). Unabhängig vom Alter der Rezipient*innen zeigt die Forschung wenig überraschend, dass Werbung wirkt: So ist sowohl auf individueller Ebene als auch auf Bevölkerungsebene eine eindeutige Beziehung zwischen Werbeexposition und einer positiveren Einstellung zum Glücksspiel, einer höheren Glücksspielintention sowie gesteigerten Glücksspielaktivitäten erkennbar. Darüber hinaus finden sich in der Fachliteratur vermehrt empirische Belege für einen Dosis-Wirkungs-Effekt: Je mehr Werbung wahrgenommen wird, desto höher fällt die Glücksspielbeteiligung aus, was wiederum zu einem größeren Risiko von glücksspielbedingten Schäden führt. Im Vergleich zu Erwachsenen sind Jugendliche im Allgemeinen anfälliger für die Beeinflussung von Einstellungs- und Verhaltens-

weisen durch Glücksspielwerbung. Die Auswirkungen einer ausgeprägten Werbeexposition sind vielfältig und umfassen eine verbesserte Erinnerung an die Marken von Glücksspielunternehmen, die Anerkennung des Glücksspiels als gängige oder sogar erwünschte Aktivität vor allem in Verbindung mit dem Sport, eine geringere Wahrnehmung der mit Glücksspielen einhergehenden Risiken sowie die Absicht, Glücksspiele in Zukunft selbst auszuprobieren (= Auslösen von Spielbedürfnissen). Insbesondere kritisch zu reflektieren sind Werbebotschaften, die kognitive Verzerrungsmuster schüren und ebenfalls vor allem bei jüngeren Menschen verfangen. Exemplarisch hierfür stehen das generelle Schüren unrealistischer Gewinnerwartungen und speziell das Hervorrufen des Irrglaubens, die Spielausgänge beim Glücksspiel über bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten nach dem Motto „Mach dein Wissen zu Geld“ maßgeblich beeinflussen zu können.

In Verbindung mit einer hohen Verfügbarkeit potenziert Werbung die bereits erwähnten Normalisierungseffekte, indem das Glücksspiel allseitig als harmlose und alltägliche Freizeitgestaltung gezeigt und mit personalen Kompetenzen verknüpft wird. Die Darstellung von größeren Gewinnerlebnissen, der Rückgriff auf soziale beziehungsweise Peergruppen-Szenen oder die Einbindung von coolen Lifestyle-Elementen lassen eine Glücksspielbeteiligung als harmlose und geradezu erwünschte Freizeitaktivität erscheinen. Ohnehin ist es Minderjährigen nur schwer zu vermitteln, warum sie zwar in massiver Weise mit Glücksspielwerbung in Kontakt kommen, selbst aber aufgrund bestehender Altersbeschränkungen überhaupt nicht spielberechtigt sind. Daneben arbeiten Glücksspielunternehmen nicht selten mit Influencer*innen oder anderen Personen des öffentlichen Interesses zusammen. Die primäre Intention bei dieser Werbestrategie ist es, Aufmerksamkeit zu erzeugen, die Markenbekanntheit beziehungsweise Produktattraktivität zu erhöhen, damit neue Zielgruppen zu erschließen, dauerhaftes Vertrauen in die eigenen Produkte herzustellen und zugleich die mit Glücksspielen assoziierten Risiken zu bagatellisieren. Influencer*innen-Marketing dürfte aufgrund seiner besonderen Eigenschaften insbesondere bei jungen Menschen verfangen und das Bild des Glücksspiels über die Präsentation

immer wiederkehrender Gewinnerlebnisse einseitig glorifizierend prägen. Abgesehen von der Nutzung prominenter Rollenmodelle bilden der Rückgriff auf humoristische Elemente sowie Animationen weitere Varianten der Glücksspielwerbung, die speziell bei jungen Menschen gut ankommen. In der Gesamtbetrachtung führt die Konfrontation mit Glücksspielwerbung im Kern dazu, dass Jugendliche eine Glücksspielbeteiligung als Mittel betrachten, um schnell und einfach an Geld gelangen zu können. Dieser Trugschluss wiederum erhöht die Akzeptanz und den Zugang zum Glücksspiel. Hierzu passen Erkenntnisse aus der Forschung, nach denen sich ein problematisches Glücksspielverhalten in der Adoleszenz unter anderem durch folgendes Teilnahmemotiv äußert: „Glücksspielen“ als Einnahmequelle, weil dringend Geld gebraucht wird.



3. Implikation: Computerspiel trifft auf Glücksspiel

Ein weiteres aktuelles Themenfeld im digitalen Zeitalter betrifft Konvergenzphänomene an der Schnittstelle von Gaming (Computerspiel) und Gambling (Glücksspiel). Sogenannte simulierte Internet-Glücksspiele einschließlich Online-Games mit glücksspielnahen Elementen beziehungsweise Spielmechaniken führen Jugendliche in subtiler Weise an die Prinzipien des Glücksspiels heran und wecken Neugierde auf „echtes“ Glücksspiel. Mittlerweile haben nahezu alle Jugendlichen Zugang zum „Kulturgut“ Computerspiel, sodass sie derartigen Produkten kaum mehr ausweichen können. Internationale Forschungserkenntnisse im Quer- und Längsschnitt deuten dabei folgenden Entwicklungsverlauf als charakteristisch

an: Aufgrund der hohen Beliebtheit von Computerspielen einschließlich defizitärer Altersbeschränkungen kommen heutzutage viele junge Menschen ungehindert mit Spielen in Kontakt, die als Ganzes oder zumindest in Teilen strukturelle Ähnlichkeiten zum echten Glücksspiel aufweisen. Dies wiederum erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass man auch einmal um tatsächliches Geld „zocken“ will. Gleichzeitig steigt mit jeder Glücksspielteilnahme die Gefahr einer Problemmanifestation. In-App-Käufe, Mikrotransaktionen unterschiedlicher Art, der Erwerb von Lootboxen oder Werbeexpositionen wirken zudem als Moderator- beziehungsweise Mediatorbedingungen und können die Entstehung eines regelmäßigen beziehungsweise womöglich sogar problematischen Glücksspielverhaltens weiter verstärken. Ungeklärt sind bislang aber die kritischen Wendepunkte dieses Prozesses und hier vor allem die handlungsauslösenden Wirkmechanismen bei der Migration vom simulierten Glücksspiel in Richtung monetäres Glücksspiel. Besondere Aufmerksamkeit auf Produktebene haben in der Fachliteratur in der Vergangenheit Lootboxen und das Skin Gambling beziehungsweise Skin Betting erfahren. Unter Lootboxen lassen sich virtuelle Beutekisten oder Überraschungsboxen verstehen, die entweder durch Spielfortschritte in Form einer Belohnung (klassische Rewards) oder mit echtem Geld über Mikrotransaktionen erworben werden können, wobei der Inhalt immer zufallsgenerierter Art ist. Beim Skin Gambling beziehungsweise Skin Betting hingegen kommt es zum Abschluss von Wetten auf verschiedene Spielausgänge unter Verwendung virtueller Güter, etwa im Rahmen von Spielen, die an Verlosungen, Casinospiele oder Sportwetten erinnern. In der Regel handelt es sich hier beim Einsatz um kosmetische Spielgegenstände, die Skins, mit jeweils unterschiedlicher Wertigkeit. Insgesamt liegt es auf der Hand, dass die Spiele-Publisher zukünftig weitere innovative Geschäftsideen mit Glücksspielbezug und den damit verbundenen spezifischen Risiken generieren werden. Für die Präventionspraxis bedeutet diese Marktentwicklung in erster Linie, die Bereiche Computerspiel und Glücksspiel gemeinsam zu denken und breit angelegte Präventionsprogramme unter dem Leitgedanken des Erwerbs von Medienkompetenzen zu entwickeln.

Präventionspraxis: Ist-Zustand und Forderungen

Verhältnisprävention

Effektive Prävention speist sich immer aus einem Bündel abgestimmter Einzelmaßnahmen verhältnis- und verhaltenspräventiver Art. Aus dem Spektrum der Verhältnisprävention sind zunächst diejenigen Eingriffe hervorzuheben, die auf eine Verringerung der Verfügbarkeit beziehungsweise Griffnähe von Glücksspielangeboten für Jugendliche abzielen. Gesetzliche Bestimmungen des Jugendschutzes sollen eine Teilnahme an kommerziellen Glücksspielangeboten von Minderjährigen bestmöglich verhindern und damit den Erstkontakt zu Glücksspielen hinauszögern. In Deutschland ist eine Glücksspielteilnahme wie in nahezu allen anderen Ländern für gewöhnlich erst ab 18 Jahren gestattet. Dies sah bis Mitte 2004 noch anders aus; bis dahin war es hierzulande jedem Kind ab sieben Jahren im Rahmen des „Taschengeldparagraphen“ erlaubt, begrenzte Geldbeträge für gewisse staatliche Glücksspielprodukte einzusetzen. Eine Ausnahme von der heute gültigen 18-Jahre-Regel stellt das Bundesland Bremen dar, da das Mindestalter einer Glücksspielteilnahme in den Bereichen Spielhallen, Gaststätten, Spielbanken und Wettvermittlungsstellen dort unlängst auf 21 Jahre angehoben wurde. Hintergrund dieses gesundheitspolitischen Schrittes ist die besondere Anfälligkeit junger Erwachsener für die Entwicklung und Manifestation glücksspielbezogener Probleme.

Deutliche Defizite herrschen hingegen im digitalen Raum im Hinblick auf den Schutz von (sehr) jungen Personengruppen vor, die durch den Zugang zu bestimmten Online-Plattformen mit besonderen Entwicklungsgefahren konfrontiert sind. Da weltweit wenig konsistente Vorschriften zum Jugendschutz



inklusive Altersbeschränkungen existieren, erscheint es unausweichlich, dass junge Menschen – wie oben beschrieben – über diverse digitale Kanäle wie YouTube, Twitch, Instagram oder TikTok in massiver Weise Glücksspielprodukte wahrnehmen. Entsprechend besteht großer Bedarf an einer Verbesserung vor allem des Jugendmedienschutzes und weiterer struktureller Präventionsmaßnahmen. Allerdings wirken gesetzgeberische Vorgaben immer nur so gut, wie sie in der Praxis eine tatsächliche Umsetzung erfahren. Die Durchführung von verdeckten Testkäufen beziehungsweise Testspielen mit Minderjährigen (sog. Mystery Shopping) ist ein Mittel der Wahl, um Defizite im Vollzug offline wie online identifizierbar und sanktionierbar zu machen. Ohnehin sind strenge Kontrollen und Durchsetzungen von Alters- beziehungsweise Zugangsbeschränkungen zwingende Voraussetzungen für einen funktionierenden Jugendschutz. Um der Entstehung verschiedenartigen Risiko- und Problemverhaltens in der Adoleszenz entgegenzuwirken, ist zudem der Auf- und Ausbau von jugendgerechten Unterstützungsstrukturen vonnöten. In erster Linie meint diese Forderung gesundheitsförderliche Freizeitangebote in den Kommunen, die sich lebensweltnah an Jugendliche im Allgemeinen richten sowie daneben gezielt die Subgruppe junger Menschen mit einem hohen Belastungsgrad ansprechen. Hierunter fallen explizit auch internetgestützte Informations- und Hilfeangebote, um die Generation der Digital Natives besser erreichen zu können. Unter dem Strich geht es darum, Prozesse der Partizipation beziehungsweise Selbstwirksamkeit anzustoßen und individuell wie sozial verträgliche Alternativen zum Glücksspiel zur Verfügung zu stellen. Schließlich stehen weitreichende Werberestriktionen in Einklang mit dem Public-Health-Ziel der Schaffung gesundheitsförderlicher Umgebungen.



Verhaltensprävention

In Deutschland finden sich inzwischen einige wertvolle Ansätze mit dem Bestreben, Jugendliche im Hinblick auf die mit Glücksspielen einhergehenden Schadenspotenziale zu sensibilisieren und der Genese glücksspielbezogener Probleme vorzubeugen. Dabei lassen sich grob zwei Vorgehensweisen unterscheiden: schulbasierte sowie medienbasierte Prävention. Schulbasierte Präventionsansätze umfassen verschiedenartige Lernmodule (z. B. Methodenkoffer oder Mitmachparcours) und sind üblicherweise universell ausgerichtet, da sie ohne Vorabselektion ganze Klassen oder sogar ganze Schulen ansprechen. Typisches Merkmal von medienbasierten Präventionsansätzen ist hingegen ihre Setting-Ungebundenheit: Über unterschiedliche digitale Informations- und Kommunikationstechnologien sollen Jugendliche passgenau mit glücksspielspezifischen Informations- beziehungsweise Aufklärungsmaßnahmen erreicht werden. Weitere Methoden und Materialien der nationalen Präventionspraxis reichen von themenbezogenen Theaterstücken, Game-based Learning-Tools, bestehend aus interaktiven Lernspielen, Wettbewerben mit von Jugendlichen selbst erstellten Präventionsbotschaften bis zu einfach gehaltenen altersgemäßen Flyern oder Broschüren. Grundsätzlich wurden diese Maßnahmen für Heranwachsende ab 13 Jahren beziehungsweise ab Klassenstufe 6 konzipiert. Zudem existieren vereinzelte Informations- und Schulungsangebote für das pädagogisch arbeitende Fachpersonal und damit für eine wichtige Multiplikator*innengruppe.

Ungeachtet dessen lässt sich in der Gesamtbetrachtung aller Präventionsaktivitäten nach wie vor ein Mangelzustand konstatieren, was unter anderem an der defizitären finanziellen Ausstattung für entsprechende Vorhaben liegt. Für die Zukunft wünschenswert wäre zum Beispiel eine obligatorische Verankerung von schulischen Präventionsprogrammen mit interaktiver und lebensweltnaher Ausrichtung, die sowohl glücksspielspezifische Elemente als auch Komponenten der Lebenskompetenzförderung miteinschließen. Darüber hinaus könnten glücksspielnahe Themen wie „Finanzielle Kompetenzen“ beziehungsweise Umgang mit Geld (Financial Literacy), „Was ist Glück und Wohlbefinden?“ oder die Bestimmung von Gewinnwahrscheinlichkeiten bei diversen

(Glücks-)Spielen feste Bestandteile schulischer Curricula werden und quasi als Nebenprodukt suchtpräventive Effekte mit sich bringen. Zudem besteht erheblicher Bedarf an Aufklärungsprogrammen für Eltern, Übungsleiter*innen in Sportvereinen (Stichwort Sportwetten) und andere Zielgruppen, die regelmäßig Kontakt zu jungen Menschen haben. Ohnehin erweist es sich zum einen als sinnvoll, sich nicht nur auf das individuelle Verhalten der Jugendlichen zu fokussieren, sondern auch das soziale Umfeld bei der Gestaltung von Präventionsmaßnahmen jeglicher Art mitzudenken. Zum anderen sind die Jugendlichen selbst und ihre Erfahrungswerte beziehungsweise Ideen bei der Konzeption derartiger Vorhaben immer miteinzubeziehen. Schließlich ist darauf hinzuweisen, dass wissenschaftlich fundierte Evaluationsstudien zu den jeweiligen Programmwirksamkeiten in Deutschland nahezu in Gänze fehlen.



Glücksspielsuchtprävention im Jugendalter: Quo vadis?

Es ist an der Zeit, das Auftreten von glücksspielbezogenen Problemen im Jugendalter als Thema der öffentlichen Gesundheit beziehungsweise öffentlichen Gesundheitsfürsorge zu begreifen (sog. Public-Health-Ansatz). Die mit Glücksspielen verknüpften Suchtgefahren beeinträchtigen nicht nur die Gesundheit und das Wohlbefinden einzelner Personen, sondern wirken sich darüber hinaus auf ganze Familien und soziale Netzwerke aus. Zugleich werden gesellschaftliche Ungleichheiten verschärft. Angesichts des Wachstums der (Online-)Glücksspielindustrie auf der einen Seite und des Zusammenhangs zwischen Glücksspielangeboten und einer Reihe von Gesundheitsschäden auf der anderen Seite sollte die Politik einer strengeren Regulierung

des Glücksspielmarkts mehr Aufmerksamkeit schenken und den Schutz vulnerabler Personengruppen als übergeordnetes Leitziel definieren. In erster Linie sind gesundheitsförderliche Strukturen zu schaffen, die ein frühes Abgleiten in glücksspielsuchtartiges Verhalten verhindern. Eine hohe Verfügbarkeit legaler wie illegaler Glücksspielangebote sowie die omnipräsente Glücksspielwerbung laufen diesen Zielen zuwider, untergraben die Stärkung des Gemeindebeziehungsweise des Jugendwohls und dienen ausschließlich den fiskalischen Interessen des Staates sowie den Geschäftsinteressen einzelner Glücksspielunternehmen. Zugleich erschweren sie die ohnehin finanziell defizitär aufgestellte Präventionspraxis erheblich. Daneben verlangen sich rasch verändernde Glücksspielmärkte nach der regelmäßigen Durchführung aktueller wissenschaftlicher Studien, um entsprechende Effekte auf die Verhaltens- und Erfahrungsmuster von Jugendlichen abzubilden und evidenzgestützte Vorschläge für eine Weiterentwicklung des Jugendschutzes zu ermöglichen. Zusammenfassend lassen sich die staatlichen Ausgaben für Forschung, Prävention und Hilfen zum Thema „Junge Menschen und Glücksspiel“ immer als Gradmesser verstehen, welchen Stellenwert die Generation Z sowie vor allem die nachfolgenden Geburtsjahrgänge und ihre Gesundheit gesamtgesellschaftlich genießen. Die Bilanz zum Status quo erscheint jedenfalls trotz einzelner Leuchtturmprojekte in Deutschland insgesamt ernüchternd.



Literatur & Links

► <https://bayern.jugendschutz.de/de/material/Literatur-und-Linkliste-zur-ProJugend-3-2025.pdf>

