

IUMSP

Institut universitaire de médecine sociale et préventive

Groupe de recherche sur la santé des adolescents - GRSA

DAS PROBLEM DES GLÜCKSSPIELS BEI JUGENDLICHEN IM KANTON BERN (Zusammenfassung)

Joan-Carles Surís, Aline Flatz, Christina Akré, André Berchtold

Raisons de santé 202 – Lausanne 2012

Studie finanziert durch :

Mandat Interkantonales Programm
Glücksspielsuchtprävention der Nordwest- und
Innerschweiz (AG, BE, BL, BS, LU, NW, OW, SO, UR,
ZG), vertreten durch Sucht Schweiz

Zitiervorschlag :

Suris JC, Flatz A, Akre C, Berchtold A. La problématique
des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Berne.
Lausanne:Institut universitaire de médecine sociale et
préventive, 2012. (Raisons de santé, 202).

Dank an :

alle Schulen, Lehrpersonen und Schüler/innen, die an dieser
Studie teilgenommen haben; an Frau Simone Grimm und
Frau Sandra Angelovic für ihre Arbeit in den Schulen sowie
Frau Daniela Herzig für die Übersetzung und die
Organisation der Studie.

Datum :

Endgültige Fassung, Oktober 2012

1 ZUSAMMENFASSUNG

1.1 EINFÜHRUNG

Geldspiele sind eine populäre Unterhaltung für Jugendliche geworden [1] und die Prävalenzrate des pathologischen Spielens ist bei Jugendlichen mindestens doppelt so hoch wie bei Erwachsenen [2].

In der Schweiz ist die Prävalenz von Jugendlichen, die mindestens einmal im Laufe des letzten Jahres an Geldspielen teilgenommen haben, unter 50%, was eine deutlich niedrigere Zahl als in anderen Ländern ist [3-6]. In einer vorherigen Studie, die im Kanton Neuenburg durchgeführt worden ist, ist die Prävalenz von gefährdeten oder problematischen Spielern ähnlich hoch wie in anderen Ländern, die eine viel höhere Rate an jugendlichen Spielern¹ haben [7].

Aus der Literatur ist ersichtlich, dass Jugendliche Geldspiele eher positiv, wenig suchtfördernd und als ein nicht allzu ernstes Problem für die Gesellschaft wahrnehmen. Gleichzeitig nehmen Eltern Geldspiele als eines der am wenigsten problematischen Verhalten von Jugendlichen wahr. Es ist deshalb wichtig, die Geldspielproblematik bei Jugendlichen in der Schweiz zu erfassen, damit das Ausmass dieses Verhaltens besser abgeschätzt werden kann und bei Bedarf präventive Massnahmen ergriffen werden können.

1.2 ZIELE

Die Ziele dieser Studie sind die folgenden:

1. Die Häufigkeit des Spielens und des problematischen Spielens bei den Jugendlichen im Kanton Bern einzuschätzen.
2. Zu erfassen, inwiefern Jugendliche, die an Geldspielen teilnehmen, sich deswegen verschulden.
3. Zu ermitteln, ob Jugendliche, die an Geldspielen teilnehmen, auch andere Risikoverhalten zeigen, insbesondere Substanzkonsum (Tabak, Alkohol und Cannabis) und problematische Internetnutzung.

1.3 METHODEN

Die Umfrage fand in 6 Gymnasien, 7 Berufsschulen und 2 Fachmittelschulen statt. An dieser Studie haben 3272 Schüler und Schülerinnen teilgenommen, die das 10. und 11. Schuljahr im Kanton Bern besuchen. 138 Schüler und Schülerinnen (4.2%) wurden aus den Analysen ausgeschlossen, weil sie nicht teilnehmen wollten (N=89, 2.7%) oder den Fragebogen nicht korrekt ausgefüllt haben (N=49, 1.5%). Dieser Bericht stützt sich also auf die Daten von insgesamt 3134 Teilnehmenden. Der Fragebogen wurde online ausgefüllt und bestand aus 60 Fragen (77 items), die die folgenden Themen umfassten: soziodemographische Daten, Daten über Geldspiele, Internetnutzung und Substanzkonsum. Das Ausfüllen des Fragebogens dauerte ungefähr 20 Minuten.

1.4 RESULTATE

Unter unseren Teilnehmenden befinden sich etwas mehr Mädchen (53.3%) als Jungen, mehr Lehrlinge (57.2%) als Gymnasiasten/Fachmittelschüler und die Mehrheit der Jugendlichen ist zwischen 16 und 17 Jahre alt (66.7%) und Schweizer (92.6%). Drei Viertel der Jugendlichen (73.3%) haben Eltern, die zusammen leben, und die Mehrheit gibt an, einen mittleren sozioökonomischen Status zu haben (55.5%). Fast jede/r siebte Jugendliche (14.5%) ist übergewichtig oder adipös. (Tabelle 2)

1.4.1 Geldspiele

Im Ganzen haben 3 von 10 Jugendlichen (29.6%, N=929) während der letzten 12 Monate an Geldspielen teilgenommen. Um eine Beurteilung und Klassifikation des Glücksspielverhaltens vorzunehmen, wurde

¹ Der einfacheren Lesbarkeit halber wird oftmals nur die männliche Schreibweise verwendet. Es sind jedoch immer beide Geschlechter mitgemeint.

der South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA) verwendet. Dabei wurde unterteilt in unproblematische, gefährdete und problematische Spieler.

Die grosse Mehrheit (24%, N=753, SOGRS-RA<2) setzt sich aus unproblematischen Spielern und Spielerinnen zusammen, 3.7% (N=115, SOGS-RA 2-3) sind gefährdete Spielern und Spielerinnen und 1.9% (N=61, SOGS-RA>3) sind problematische Spielern und Spielerinnen (Tabelle 5).

Knaben gehören signifikant häufiger zur Gruppe der Spielenden als Mädchen (40.3% vs. 20.3%; $p<.001$) und sind häufiger gefährdete (6.3% vs. 1.4%) oder problematische Spieler (3.5% vs. 0.6%) (Abbildung 2).

Die in den letzten 12 Monaten am häufigsten praktizierten Geldspiele waren Lotteriel- und Totospiele (69.6%), gefolgt von Geldspielen, die weder im Kasino noch im Internet stattfanden (35.4%), Geldspielen im Kasino (20.3%) und Geldspielen auf Internet (10.4%).

Gefährdete und problematische Spieler sind mehrheitlich männlich und Lehrlinge. Der Anteil dieser Spieler nimmt mit dem Alter zu und mit dem sozioökonomischen Status ab. Diese Spieler haben häufiger eine nicht intakte Familie und sind häufiger nicht Schweizer. Ausserdem sind sie deutlich häufiger übergewichtig. (Tabelle 7)

Die verschiedenen Spielertypen unterscheiden sich stark in ihrer Spielhäufigkeit: Fast ein Fünftel (19%) der problematischen Spieler spielt mehrmals pro Woche, während 1 von 9 der gefährdeten Spieler (10.5%) und nur 2.6% der nicht problematischen Spieler mehrmals pro Woche spielen (Abbildung 4). Ausserdem geben signifikant mehr problematische Spieler (43.1%) 100 Franken oder mehr pro Monat für Geldspiele aus als gefährdete Spieler (6.6%) oder nicht problematische Spieler (1.1%) (Abbildung 5). Die traditionellen Lotteriespiele sind diejenigen Geldspiele, die bei allen Spielertypen am meisten Probleme verursachen (Tabelle 9).

Wenn man nach den negativen Auswirkungen der Geldspiele auf das persönliche Leben fragt, nennen weniger als 1% der nicht problematischen Spieler Substanzkonsum oder Taschengeldprobleme als negative Auswirkungen von Geldspielen. Im Vergleich dazu geben zwischen 11 und 16% der problematischen Spieler an, Konflikte wegen Substanzkonsum gehabt zu haben, 10% von ihnen hatten Konflikte wegen geliehenem Geld, das sie nicht zurückbezahlt hatten, und 15% nennen einen Beziehungsbruch als negative Auswirkung. Ausserdem geben knapp 12% von ihnen an, Probleme mit dem Taschengeld, mit dem Schulreglement oder mit der Polizei gehabt zu haben. (Tabelle 10)

5 Spieler (1 gefährdeter und 4 problematische Spieler) haben angegeben, dass sie professionelle Hilfe wegen ihrer Teilnahme an Geldspielen benötigen. Das sind 0.9% der gefährdeten und 6.6% der problematischen Spieler. Jedoch haben nur zwei Teilnehmer Hilfe für ihr Problem gesucht und gefunden. 1 Jugendlicher hat Hilfe gesucht aber nicht gefunden und zwei haben keine Hilfe gesucht.

Unter den 929 Jugendlichen, die in den 12 Monaten vor der Studie an Geldspielen teilgenommen haben, hat die grosse Mehrheit nur offline gespielt (N=832; 89.6%), 10 (1.1%) haben nur online und 87 (9.4%) haben on- und offline gespielt. In den weiteren Resultaten haben wir die Spieler, die online spielen (unabhängig davon, ob sie auch offline spielen) mit den Spielern die nur offline spielen verglichen.

Unter den online Spielern findet sich ein signifikant höherer Anteil an gefährdeten (32%) und problematischen Spielern (25.7%) als unter den offline Spielern (Tabelle 11). Auch was die negativen Auswirkungen von Geldspielen angeht, zeigen online Spieler deutlich höhere Raten als offline Spieler (Tabelle 13).

Von den 929 Jugendlichen, die in den 12 Monaten vor der Studie an Geldspielen teilgenommen haben, haben 37 (4%) Geld ausgeliehen, um zu spielen oder Schulden zu begleichen. Die verschuldeten Spieler sind signifikant häufiger Knaben, sind nicht in der Schweiz geboren, leben in nicht intakten Familien, weisen einen tieferen sozioökonomischen Status als der Durchschnitt auf und sind häufiger übergewichtig (Tabelle 14). Ebenso konsumieren verschuldete Spieler häufiger Substanzen (legale oder illegale Substanzen) und sind häufiger problematische Internetnutzer (Tabelle 16).

1.4.2 Zusammenhang zwischen Geldspiel und Substanzkonsum/Suchtverhalten

Unter Berücksichtigung der Störvariablen (Geschlecht, Alter, Schultyp, sozioökonomischer Status, Familiensituation, Nationalität) haben Spieler aus allen Kategorien ein höheres Risiko für Suchtverhalten als nicht Spieler (Tabelle 17). Mit der Problematik des Spiels erhöht sich der Konsum von psychoaktiven

Substanzen deutlich und signifikant. So ist die Prävalenz von Tabakkonsum und Alkoholmissbrauch bei den problematischen Spielern ungefähr doppelt so hoch wie bei den nicht Spielern, die Prävalenz des Cannabiskonsums ist 4-mal so hoch und diejenige des Konsums anderer illegalen Drogen 10-mal so hoch. Ausserdem haben problematische Spieler eine 17-mal höhere Rate an problematischer Internetnutzung als nicht Spieler. Alle diese Unterschiede sind statistisch signifikant. (Tabelle 8) Verglichen mit den ausschliesslich offline Spielern haben online Spieler eine 3-mal höhere Wahrscheinlichkeit, illegale Substanzen zu konsumieren (OR=3.16) und eine knapp 6-mal höhere Wahrscheinlichkeit, eine problematische Internetnutzung zu haben (OR=5.89) (Tabelle 19). Schliesslich zeigen die verschuldeten im Vergleich zu den nicht verschuldeten Spielern eine höhere Wahrscheinlichkeit, Cannabis (OR=4.12) und andere illegale Substanzen (OR=3.30) zu konsumieren sowie eine problematische Internetnutzung zu haben (OR=19.14) (Tabelle 20).

1.4.3 Internet und Bildschirmnutzung

Eine problematische Internetnutzung betrifft 2.7% (N=86) der befragten Schülerinnen und Schüler. Von allen Bildschirmmedien wird der Computer am meisten genutzt (48.1%), gefolgt vom Mobiltelefon (26.1%), vom Fernsehen (16.2%) und von Spielkonsolen (7.3%). (Tabelle 3)

28 Jugendliche haben berichtet, dass sie wegen ihres Online-Verhaltens Hilfe brauchen und unter ihnen haben 6 Hilfe gefunden, 5 Hilfe gesucht aber nicht gefunden und 17 keine Hilfe gesucht.

1.4.4 Substanzkonsum

Ungefähr ein Drittel der befragten Jugendlichen rauchen (30.4%) und 43.1% waren in den letzten 30 Tagen vor der Befragung betrunken, währendem 1 von 5 (20.4%) Jugendlichen Cannabis und 6% andere illegale Drogen in demselben Zeitfenster konsumiert haben. (Tabelle 4)

1.5 EINSCHRÄNKUNGEN

Die Ergebnisse dieser Studie sollten unter Berücksichtigung bestimmter Einschränkungen interpretiert werden. Auf der einen Seite erlaubt die Querschnittbefragung keine Beurteilung von Kausalitäten. Darüber hinaus sind unsere Ergebnisse nur verallgemeinerbar für junge Leute in der postobligatorischen Ausbildung. Allerdings sollte die Tatsache, dass sie die überwiegende Mehrheit (rund 90%) der Jugendlichen in dieser Altersgruppe in der Schweiz repräsentieren, diesen Effekt auf ein Minimum beschränken. Darüber hinaus ist es in der Literatur nicht klar, ob Jugendliche, die außerhalb des Bildungssystems sind, eine größere Neigung zum Glücksspiel haben als diejenigen, die in der Ausbildung sind. Einige Studien weisen darauf hin, dass dies der Fall ist [8] und andere finden keine Unterschiede [9].

1.6 SCHLUSSFOLGERUNGEN

Unsere Daten zeigen, dass knapp ein Drittel der befragten Jugendlichen in den letzten 12 Monaten vor der Studie an Geldspielen teilgenommen haben. Diese Prävalenz ist leicht niedriger als diejenige, die bei Jugendlichen im Kanton Neuenburg gefunden wurde. Eine Studie bei 15- bis 24-jährigen Schweizerinnen und Schweizern hatte bereits gezeigt, dass die Teilnahme an Geldspielen bei jungen Westschweizern häufiger ist als bei Deutschschweizern.

In unserer Studie sind 5.6% der Teilnehmenden gefährdete oder problematische Spieler. Dieses Resultat widerspiegelt ziemlich genau die Ergebnisse, die wir im Kanton Neuenburg gefunden haben [7] und diese Prävalenz ist fast doppelt so hoch wie diejenige bei Erwachsenen in der Schweiz.

Lotterie ist bei den Teilnehmenden unserer Studie die am häufigsten genutzte Art von Geldspielen. Dieses Spiel wird auch am häufigsten von den Minderjährigen genannt, wahrscheinlich weil es populär und der Zugang dazu einfach ist.

Wir haben einen signifikanten Zusammenhang zwischen Geldspielen und Substanzkonsum gefunden, was mit der Mehrheit der Literatur übereinstimmt. Mit der Ausnahme des Alkoholmissbrauchs erhöht die Geldspielproblematik die Wahrscheinlichkeit von Substanzkonsum. Ferner haben wir einen inversen Zusammenhang mit dem sozioökonomischen Status festgestellt.

Jugendliche nehmen selten an online Geldspielen teil, aber unter denjenigen die dies tun, findet man häufiger gefährdete und problematische Spieler als bei den offline Spielern.

Im Gegensatz zu anderen Studien haben wir einen signifikanten Zusammenhang zwischen Übergewicht/Adipositas und Geldproblemen festgestellt.

Spezifische Untergruppen von Jugendlichen (Knaben, Lehrlinge, und Jugendliche, die nicht in der Schweiz geboren sind) sind besonders gefährdet, problematische Spieler zu sein und sollten deswegen bei Präventionsmassnahmen besonders berücksichtigt werden.

1.7 EMPFEHLUNGEN

Jugendliche nehmen relativ häufig an Geldspielen teil, aber das Phänomen ist wenig bekannt. Eine Sensibilisierung von Jugendlichen, Eltern, Fachpersonen und der Allgemeinbevölkerung auf die Risiken und Folgen von Geldspielen sollte deshalb ein wichtiges Ziel der Primärprävention sein [1].

Eltern übernehmen eine Schlüsselrolle in der Prävention. Nur wenige Eltern betrachten das übermässige Spielen bei Jugendlichen als ein Risikoverhalten, vor allem im Vergleich zu anderen Risikoverhalten wie Substanzkonsum oder ungeschützter Geschlechtsverkehr [10]. Eltern sollten über die Risiken von Geldspielen informiert werden und sie sollten sich bewusst sein, welchen Einfluss sie auf ihre Kinder haben können (sowohl im positiven wie auch im negativen Sinn). Wie bei anderen Risikoverhalten zeigen Jugendliche mit wenig elterlicher Aufsicht ein höheres Risiko für Geldspiele [11]. Folglich sollten die familiären Charakteristika bezüglich Geldspiele in den Präventionsmassnahmen mitberücksichtigt werden [12].

Eine klinische Intervention bei einem problematischen Spieler sollte ebenfalls andere Risikoverhalten berücksichtigen und das problematische Spielen sollte zum Spektrum der anderen Verhaltenssüchte gehören. Ebenso sollten Fachpersonen an Geldspiele (und an die problematische Internetnutzung) denken, wenn sie Jugendliche nach Risikoverhalten fragen.

Unsere Resultate zeigen, dass ein hoher Anteil der jugendlichen Spieler minderjährig ist. Eine Erklärung dafür könnte sein, dass der Zugang von Jugendlichen zu Geldspielen zu wenig kontrolliert wird. Es sollten Massnahmen getroffen werden, um Minderjährige besser zu schützen.

Verschiedene Studien zeigen, dass Jugendliche schneller als Erwachsene vom sozialen zum pathologischen Spiel fortschreiten [13] und dass Geldspielprobleme im Jugendalter eine Teilnahme an Geldspielen im Erwachsenenalter vorhersagen [14]. Deshalb scheint eine Primärprävention bei Jugendlichen absolut essentiell zu sein.

Eine Querschnittstudie wie die unsere unterliegt durch das Studiendesign bestimmten Einschränkungen. Es wäre deshalb wichtig, eine Longitudinalstudie zu planen, um die mittelfristigen Folgen des Spielens bei Jugendlichen zu analysieren. Die Resultate einer solchen Studie würden uns erlauben, die Präventionsstrategien zu verbessern.

2 REFERENZEN

- [1] Messerlian C, Derevensky J, Gupta R. Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promot Int.* 2005;20(1):69-79.
- [2] Gupta R, Derevensky JL. Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *J Gambl Stud.* 1998 Winter;14(4):319-45.
- [3] Delfabbro P, Thrupp L. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *J Adolesc.* 2003 Jun;26(3):313-30.
- [4] Bakken IJ, Gotestam KG, Grawe RW, Wenzel HG, Oren A. Gambling behavior and gambling problems in Norway 2007. *Scand J Psychol.* 2009 Aug;50(4):333-9.
- [5] Barnes GM, Welte JW, Hoffman JH, Tidwell MC. The co-occurrence of gambling with substance use and conduct disorder among youth in the United States. *Am J Addict.* 2011 Mar-Apr;20(2):166-73.
- [6] Boudreau B, Poulin C. The South Oaks Gambling Screen-revised Adolescent (SOGS-RA) revisited: a cut-point analysis. *J Gambl Stud.* 2007 Sep;23(3):299-308.
- [7] Surís JC, Akre C, Petzold A, Berchtold A, Simon O. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Neuchâtel. Lausanne: IUMSP 2011.
- [8] Spritzer DT, Rohde LA, Benzano DB, Laranjeira RR, Pinsky I, Zaleski M, et al. Prevalence and Correlates of Gambling Problems Among a Nationally Representative Sample of Brazilian Adolescents. *J Gambl Stud.* 2011 Jan 14.
- [9] Goldstein AL, Walton MA, Cunningham RM, Resko SM, Duan L. Correlates of gambling among youth in an inner-city emergency department. *Psychol Addict Behav.* 2009 Mar;23(1):113-21.
- [10] Lussier I, Derevensky JL, Gupta R, Bergevin T, Ellenbogen S. Youth gambling behaviors: an examination of the role of resilience. *Psychol Addict Behav.* 2007;21(2):165-73.
- [11] Walther B, Morgenstern M, Hanewinkel R. Co-Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming. *Eur Addict Res.* 2012 Mar 7;18(4):167-74.
- [12] Vachon J, Vitaro F, Wanner B, Tremblay RE. Adolescent gambling: relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychol Addict Behav.* 2004 Dec;18(4):398-401.
- [13] Brezing C, Derevensky JL, Potenza MN. Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic Internet use. *Child and adolescent psychiatric clinics of North America.* 2010 Jul;19(3):625-41.
- [14] Wanner B, Vitaro F, Carbonneau R, Tremblay RE. Cross-lagged links among gambling, substance use, and delinquency from midadolescence to young adulthood: additive and moderating effects of common risk factors. *Psychol Addict Behav.* 2009 Mar;23(1):91-104.