



xsample.

Sozialforschung
Marktforschung
Evaluation

Das Onlineglücksspielverhalten
steirischer SchülerInnen
Ergebnisse einer repräsentativen Befragung

Mag. Thomas Lederer-Hutsteiner
Graz, 3. November 2011



PROGRAMM

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

RAHMEN- BEDINGUNGEN

Programm

im Rahmen einer Studie zum Thema Internetsucht

Hintergrund

initiiert von Steirische Gesellschaft für Suchtfragen,
b.a.s.

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

durchgeführt von x-sample

Zusatzfragen zum Thema Onlineglücksspiel initiiert
von Fachstelle für Glücksspielsucht Steiermark, Dr.
Monika Lierzer

Studienbericht Internetsucht im 1. Quartal 2012

FRAGESTELLUNGEN

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Welche Prävalenzen des kostenpflichtigen Onlineglücksspielens sind unter steirischen SchülerInnen zu beobachten?

In welcher Intensität werden kostenpflichtige Onlineglücksspiele gespielt?

Mit welchen Risikofaktoren hängt häufiges kostenpflichtiges Onlineglücksspielen zusammen?

Was sind die häufigsten Motive und kognitiven Schemata des kostenpflichtigen Onlineglücksspielens?

BEFRAGUNGS- ABLAUF

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

schriftliche Onlinebefragung über die Befragungs-
Plattform www.onlineumfragen.com

Datenerhebung klassenweise in der Gruppe
supervidiert durch Lehrpersonen

Abwicklung der Datenerhebung in den
EDV-Räumen der jeweiligen Schulen

Bereitstellung eines umfangreichen
Durchführungsmanuals für die Lehrpersonen



BEFRAGUNGS- ABLAUF

fachstelle für
glücksspielsucht stmk

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Erhebungsinstrument war ein standardisierter Fragebogen mit eigenen Fragen sowie eingebetteten Messinstrumenten

Legitimation der Befragung durch Empfehlung des Landesschulrates, Unterstützung durch Schuldirektion und Ankündigung durch Elternbrief
anonymisierter, passwortgeschützter Zugang zur Befragung

GRUNDGESAMTHEIT

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Steirische Schülerinnen und Schüler ab der 9. Schulstufe folgender Schultypen (aus insgesamt 2.704 Schulklassen):

- Polytechnische Schulen (125 Klassen)
- Realschulen (20 Klassen)
- Berufsschulen (986 Klassen)
- AHS (472 Klassen)
- HTL (268 Klassen)
- HAK/HASCH (338 Klassen)
- HBLA (299 Klassen)
- Bildungsanstalten (52 Klassen)
- Land- und forstwirtschaftliche Schulen (144 Klassen)

STICHPROBE

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

zweistufige Klumpenstichprobe in 100 Schulklassen
geschichtet nach Schultyp und Schulstufe:

Zufallsauswahl von 100 Schulen geschichtet nach
Schultyp

Zufallsauswahl der Klassen geschichtet nach
Schulstufen

STICHPROBE

Programm

Kontaktierung der Schulen und Abklärung der Kooperationsbereitschaft.

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Kooperationsbereitschaft bei 77%

Schlussfolgerungen

→ 23 Nachnominierungen

Projektteam

→ 100 Schulklassen in 74 Schulen adressiert
Durchführungsquote: 96% aller Schulklassen

Nettostichprobengröße: $n = 2.095$ SchülerInnen

Variationskoeffizient der Klumpengrößen: $V = 0,04$

STICHPROBEN- BESCHREIBUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Schultyp	Anteil in Stp.	Anteil in Pop.
Polytechnische Schulen	2,7%	4,1%
Realschulen	1,2%	0,7%
Berufsschulen	31,4%	35,9%
AHS	20,9%	25,2%
HTL	10,2%	8,7%
HAK/HASCH	12,5%	10,5%
HBLA	11,5%	6,2%
Bildungsanstalten	3,5%	2,3%
Land- und forstw. Schulen	6,1%	6,4%
GESAMT	100%	100%

STICHPROBEN- BESCHREIBUNG

- Programm
- Hintergrund
- Methodik**
- Ergebnisse
- Schlussfolgerungen
- Projektteam

Alter	Anteil in Stp.	Anteil in Pop.
14 Jahre	13,1	16,5%
15 Jahre	21,5	19,2%
16 Jahre	20,4	20,6%
17 Jahre	19,5	20,6%
18 Jahre	15,3	13,0%
19 Jahre	6,2	4,0%
20 Jahre	1,8	1,6%
21 Jahre	,8	0,7%
22 Jahre	1,4	3,7%
GESAMT	100%	100%

STICHPROBEN- BESCHREIBUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Geschlecht	Anteil in Stp.	Anteil in Pop.
Weiblich	44,1	46,5%
Männlich	55,9	53,5%
GESAMT	100%	100%



DATENGEWICHTUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Datengewichtung bezogen auf SchülerInnen nach Schultyp, Geschlecht und Alter entsprechend der Populationsdaten der Statistik Austria (Stand der SchülerInnenzahlen: Schuljahr 2009/10)

OPERATIONALISIERUNG

- Programm
- Hintergrund
- Methodik**
- Ergebnisse
- Schlussfolgerungen
- Projektteam

standardisierte geschlossene Fragen zu Prävalenz, Spielhäufigkeit, Spielmotive und kognitiven Schemata

Prävalenz

Denke bitte jetzt an das letzte Jahr: Hast Du im letzten Jahr die folgenden Glücksspiele um Geld im Internet gespielt?

	nein, noch nie	ja, aber nicht im letzten Jahr	ja, innerhalb des letzten Jahres	ja, innerhalb des letzten Monats	ja, innerhalb der letzten Woche	ja, gestern
Poker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
anderes Kartenspiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sportwetten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Glücksspielautomaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lotto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Roulette (gemeint ist NICHT Chatroulette)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Würfelspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

OPERATIONALISIERUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Spielhäufigkeit

Denke bitte jetzt an die letzten 30 Tage: Wie oft hast Du **in den letzten 30 Tagen** die folgenden **Glücksspiele um Geld im Internet** gespielt?

Poker	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
anderes Kartenspiel	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
Sportwetten	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
Automaten	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
Lotto	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
Toto	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
Roulette (gemeint ist NICHT Chatroulette)	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>
Würfelspiele	<input type="text" value="--- bitte eintragen ---"/>

OPERATIONALI- SIERUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Spielmotive

Es gibt verschiedene Gründe, Glücksspiele um Geld im Internet zu spielen. Bitte wähle aus den angeführten Möglichkeiten jene drei Gründe aus, die für Dich am wichtigsten sind?

Mehrfachantwort möglich - Maximal 3 Antworten

- wegen der Unterhaltung
- um einen Nervenkitzel zu spüren
- um Geld zu gewinnen
- um etwas gegen die Langeweile zu tun
- zur Entspannung
- als Herausforderung
- um auf andere Gedanken zu kommen
- um die eigenen Fähigkeiten auszuprobieren
- um unter Freunden zu sein
- um mich mit anderen austauschen zu können
- Sonstige Gründe:
- Ich habe noch nie Glücksspiele um Geld im Internet gespielt.

OPERATIONALI- SIERUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Kognitive Schemata, Ergebnisattribution

Was meinst Du: Was entscheidet bei Glücksspielen um Geld darüber, ob man gewinnt oder verliert?

Mehrfachantwort möglich

- Glück
- eigenes Können
- gute Strategie
- Zufall
- Ausdauer
- der richtige Zeitpunkt
- Geduld
- Geschicklichkeit

OPERATIONALISIERUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Internetsucht: ISS, Internetsuchtskala. Hahn und Jerusalem.

Kontrollverlust

Entzugerscheinungen

Toleranzentwicklung

negative Konsequenzen bei Arbeit und Leistung

negative Konsequenzen in sozialen Beziehungen

Lebensqualität: ILK, Inventar zur Erfassung der Lebensqualität bei Kindern und Jugendlichen. (Mattejat & Remschmidt)

Erleben sozialer Unterstützung (F-SozU: Fragebogen zur Sozialen Unterstützung. Fydrich, Sommer, Brähler)

OPERATIONALI- SIERUNG

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Gehemmtheit (FPI-R: Das Freiburger
Persönlichkeitsinventar. Fahrenberg, Hampel, Selg)

Selbstwirksamkeitserwartung (SWE: Skala zur
Allgemeinen Selbstwirksamkeitserwartung.
Jerusalem & Schwarzer)

Unterstützung durch die Eltern (SKU: Skala
Unterstützung durch die Eltern. Roth, Markert,
Petermann)

SPIELFORMEN

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Erhobene kostenpflichtige Glücksspiele im Internet:

Poker

andere Kartenspiele

Glücksspielautomaten

Lotto

Toto

Roulette

Würfelspiele

sowie Sportwetten



ABKÜRZUNGEN

Programm	Lebenzeitprävalenz	LZP
Hintergrund	Jahresprävalenz	JP
Methodik	Monatsprävalenz	MP
Ergebnisse	Wochenprävalenz	WP
Schlussfolgerungen	Tagesprävalenz	TP
Projektteam		

PRÄVALENZEN

Programm

Hintergrund

Methodik

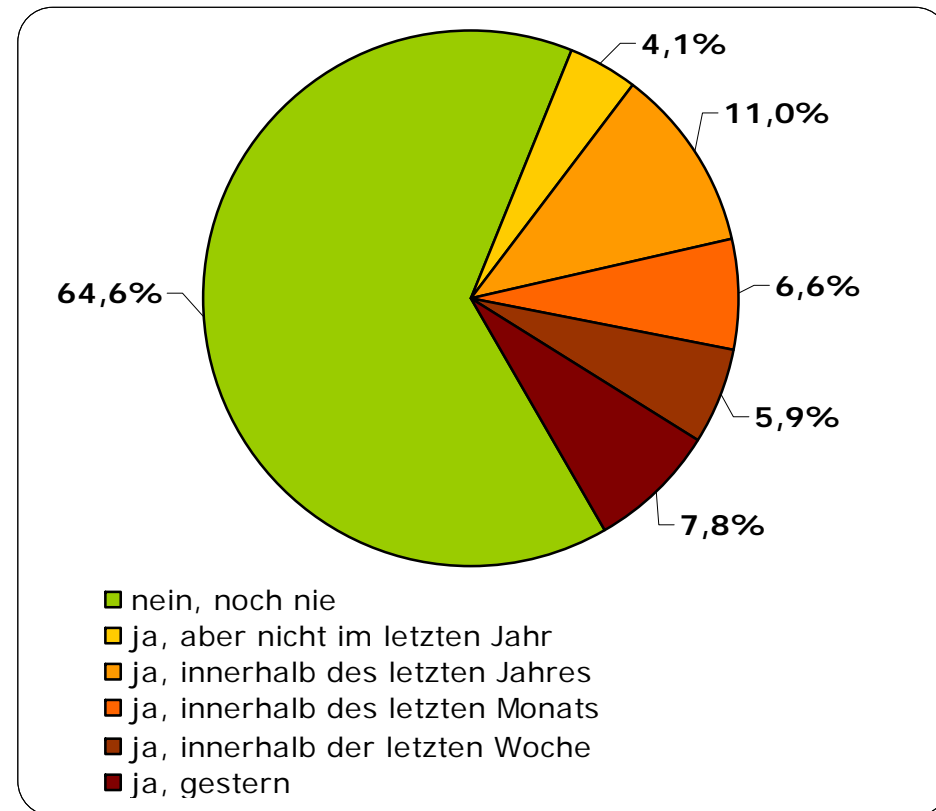
Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Irgendein OGS oder Sportwetten

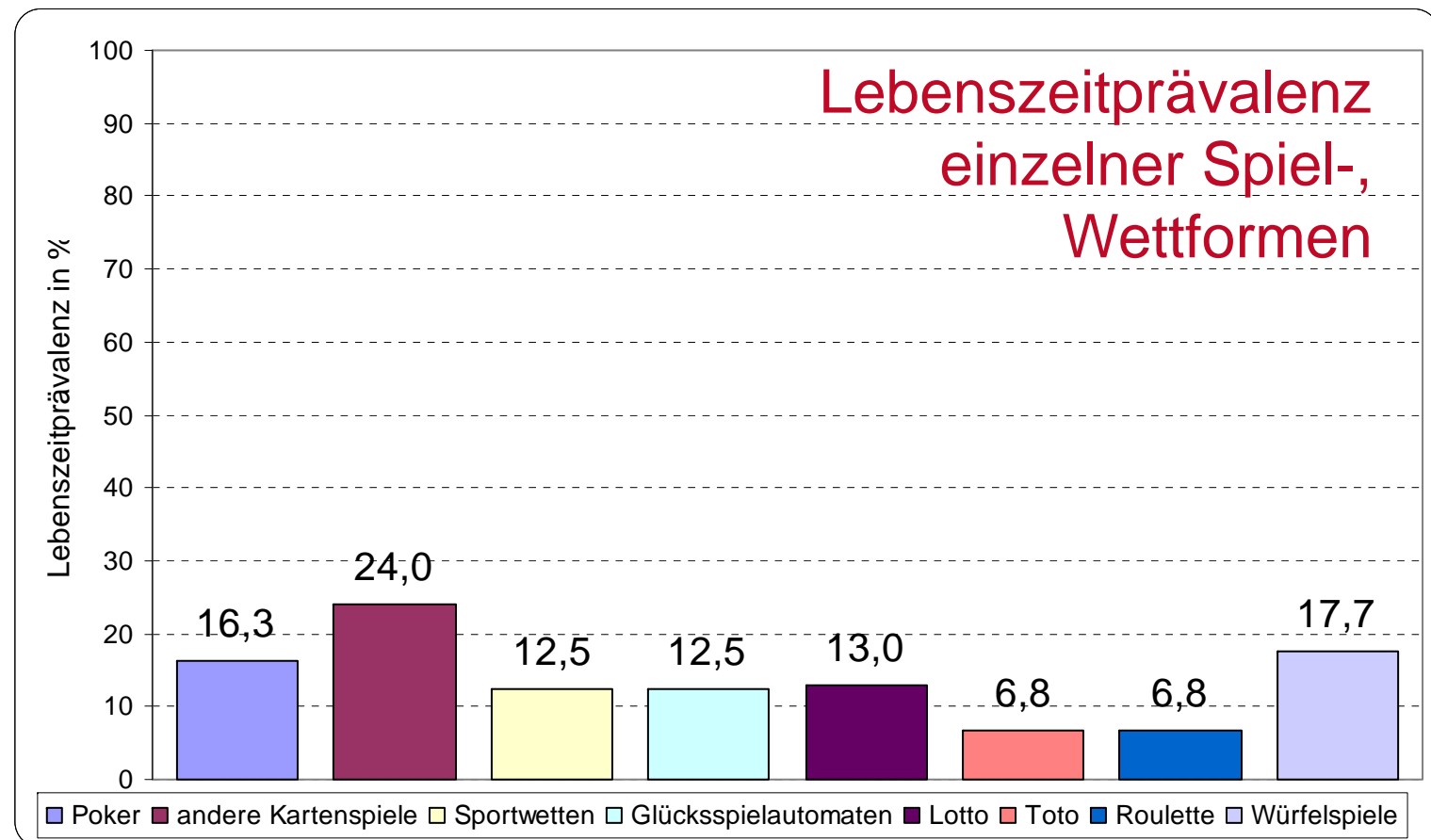
LZP:	35,4%
JP:	31,3%
MP:	20,3%
WP:	13,7%
TP:	7,8%



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

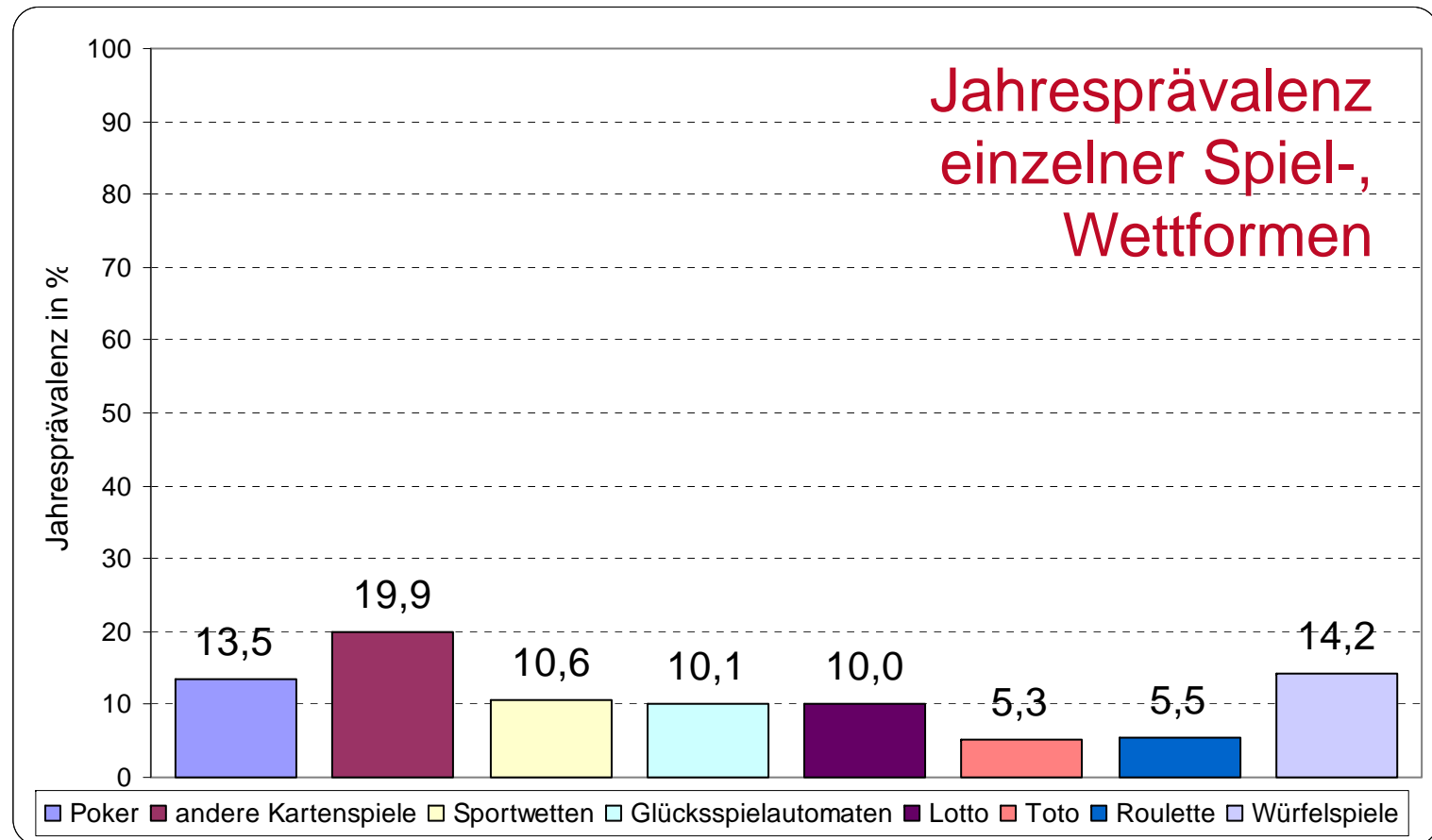
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

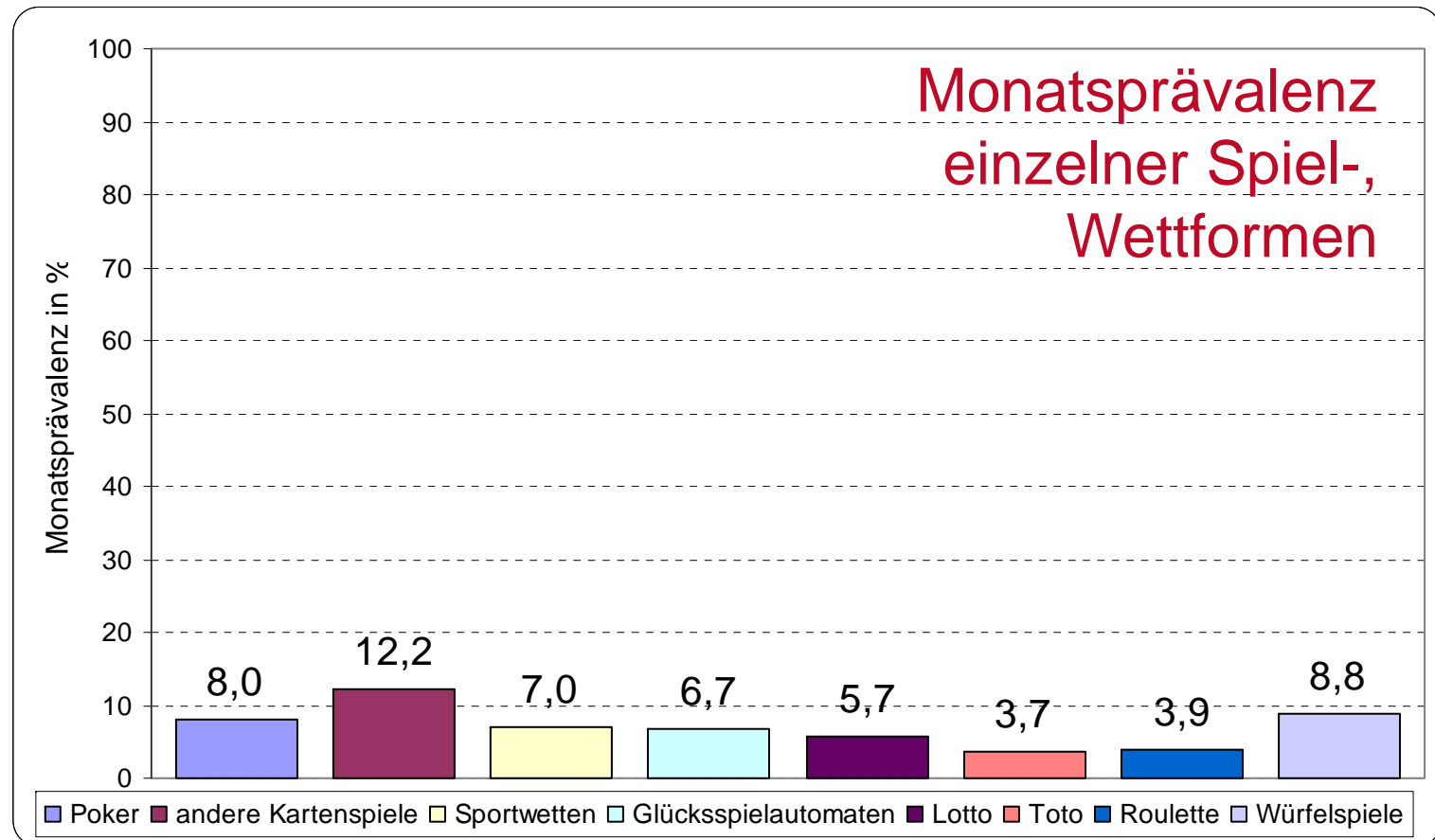
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

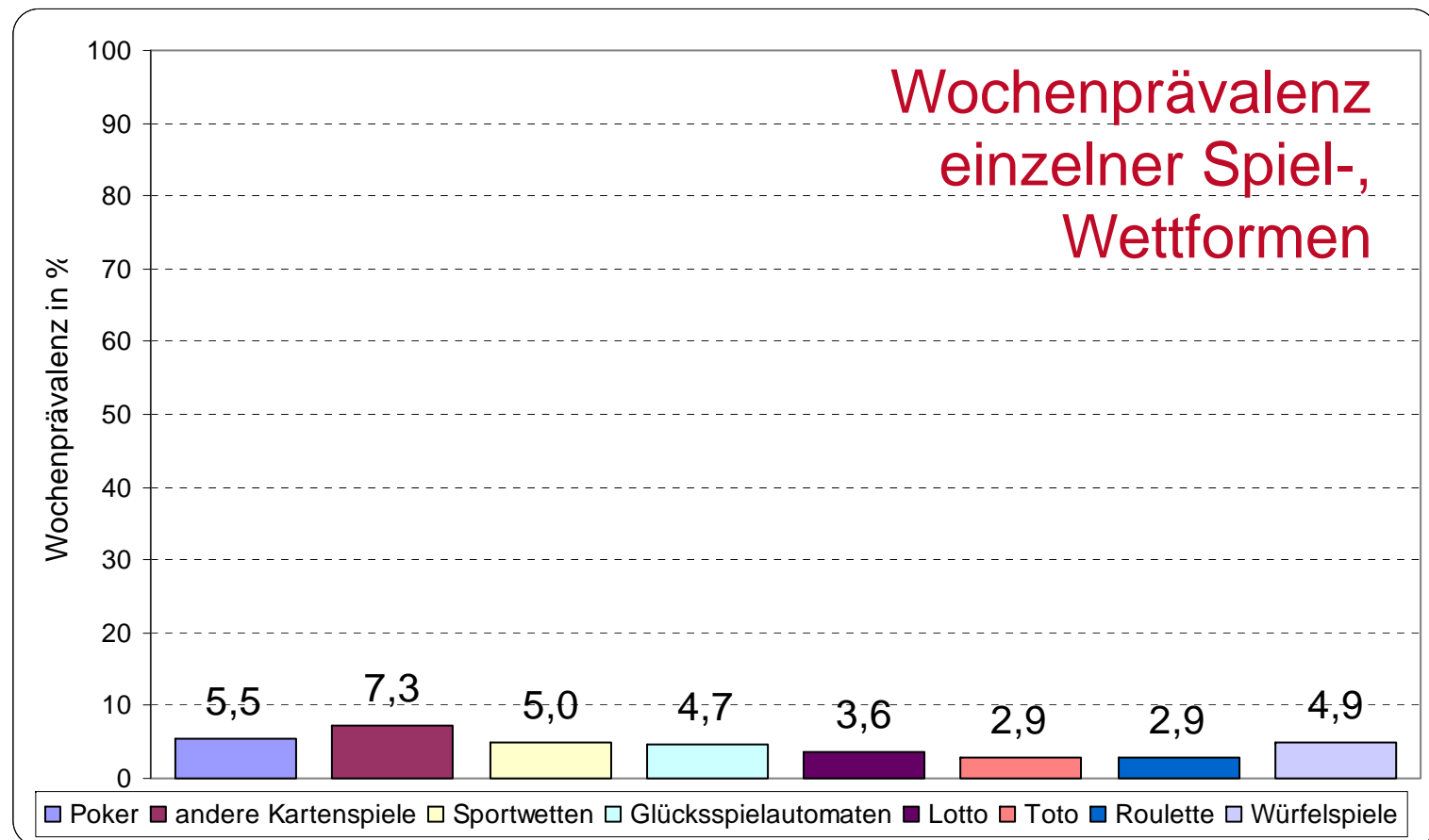
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

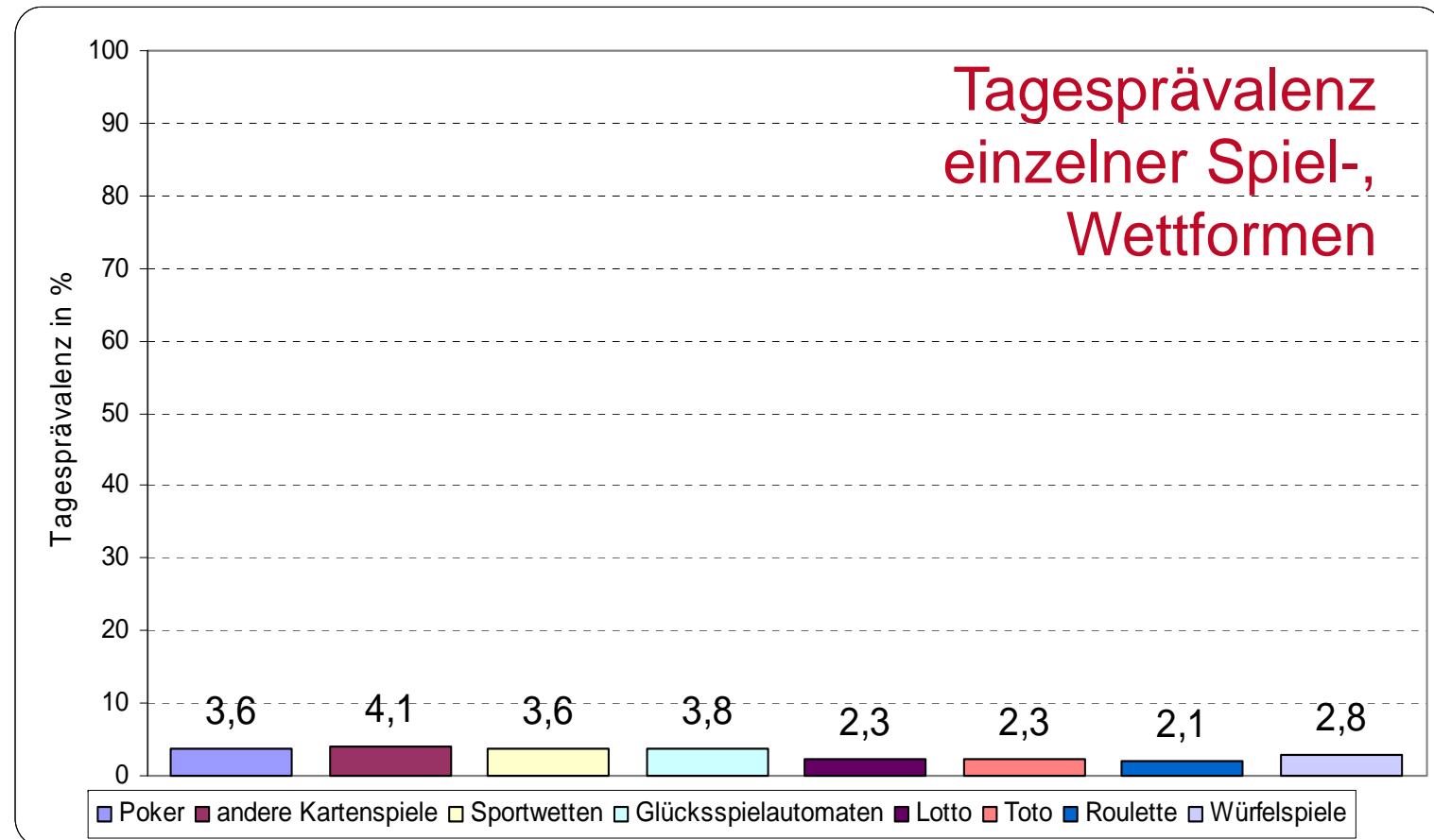
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

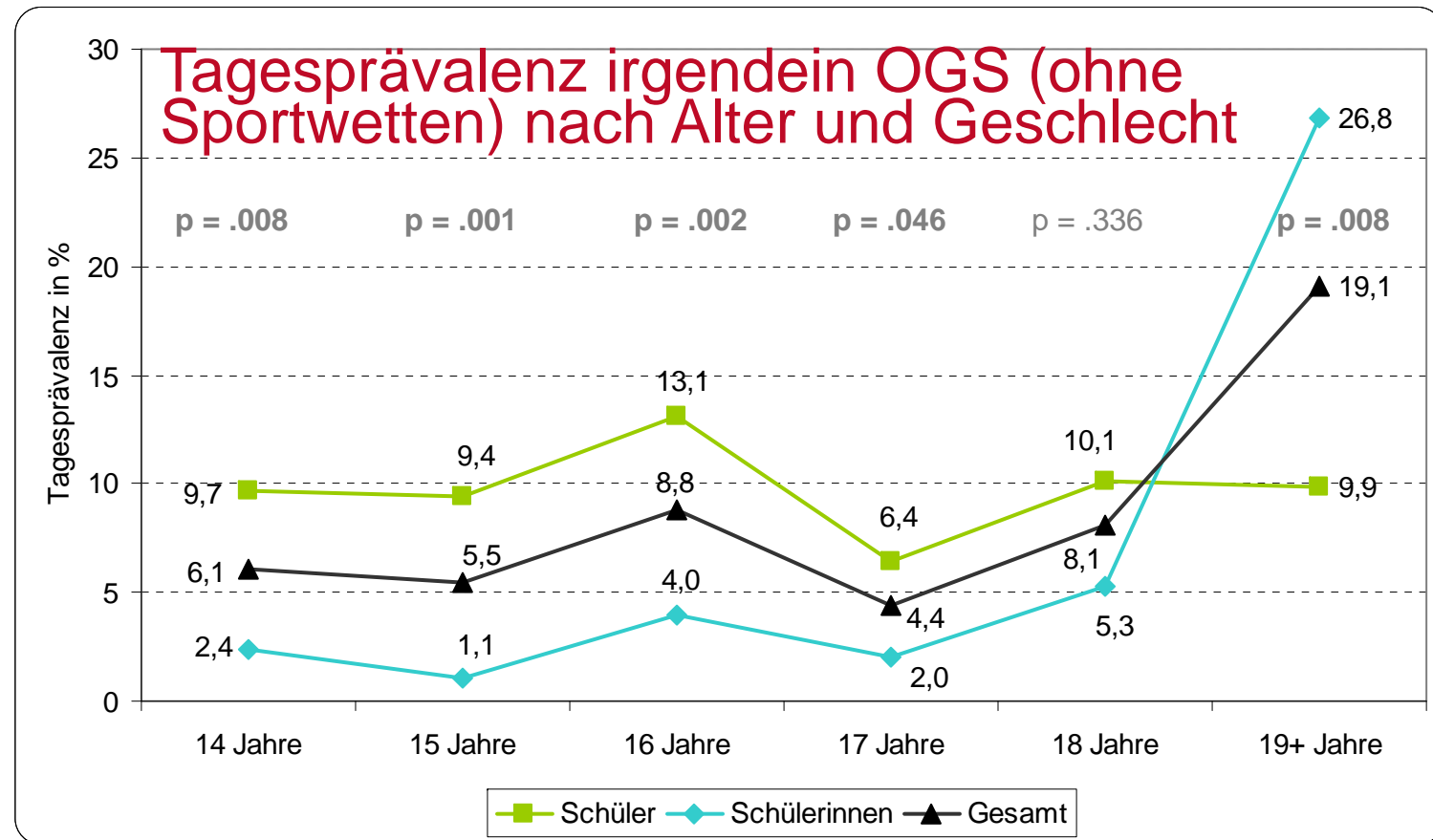
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

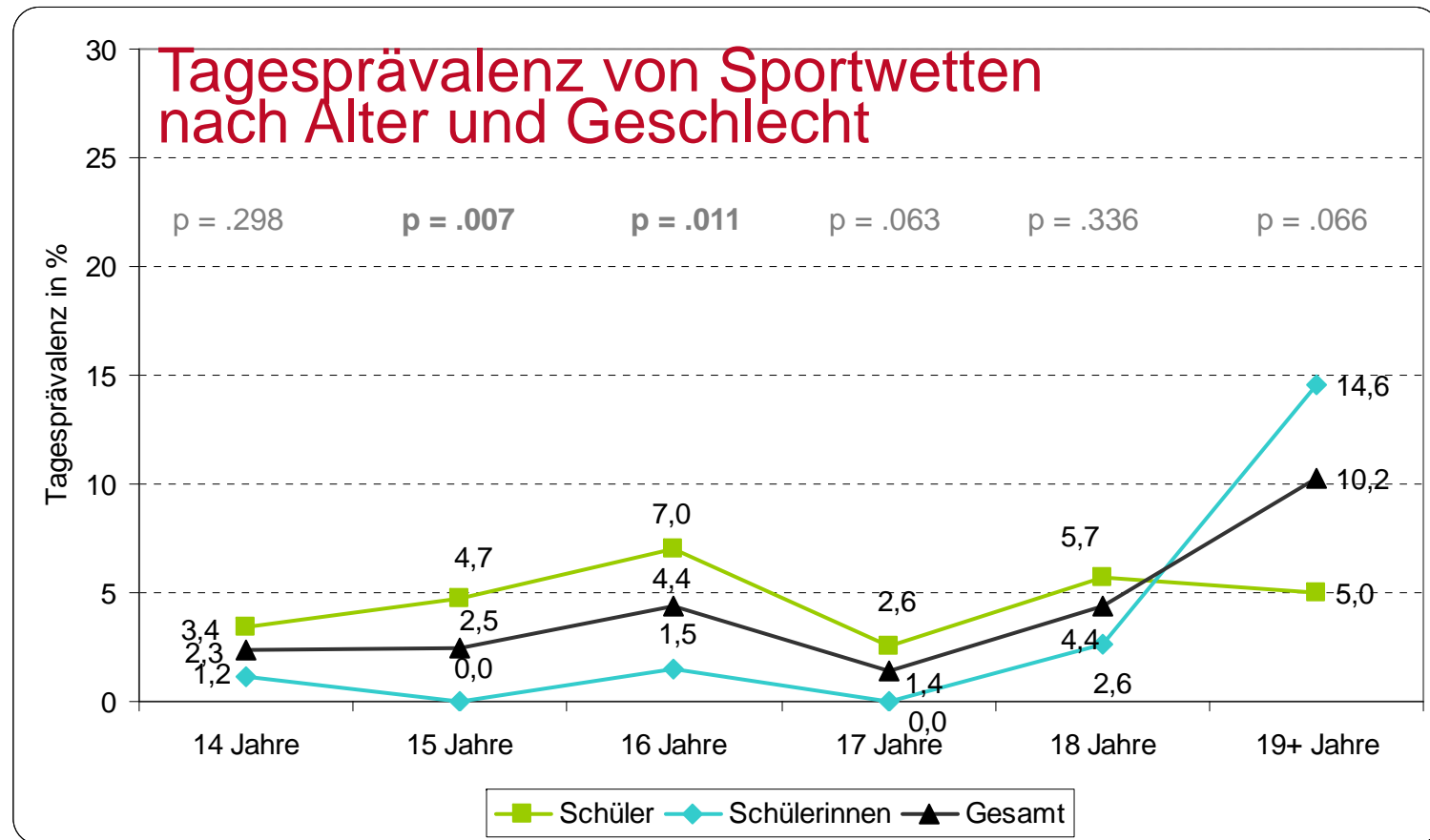
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

PRÄVALENZEN

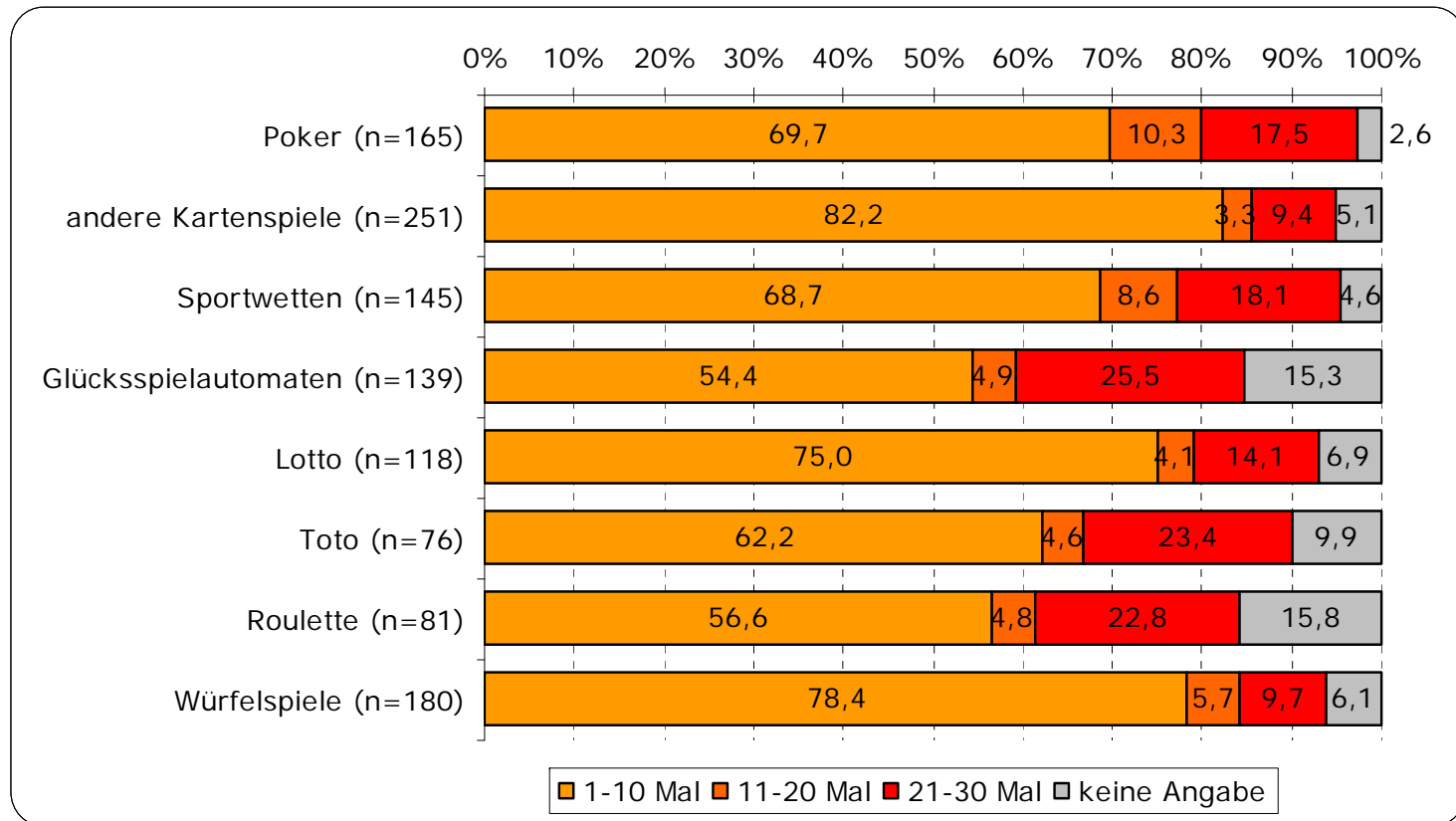
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, n=2.056

SPIELHÄUFIGKEIT

- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, die in den letzten 30 Tagen das entsprechende kostenpflichtige Onlineglücksspiel gespielt haben

SPIELHÄUFIGKEIT

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Klassifikation VielspielerInnen

nicht klinisch, nicht im Sinn von patholog. Spielen!

- **spielen nie**
- **spielen wenig**

nicht im letzten Monat gespielt oder in den letzten 30 Tagen maximal 4 Mal gespielt

- **spielen viel**

in den letzten 30 Tagen mindestens 5 Mal gespielt

SPIELHÄUFIGKEIT

Programm

Hintergrund

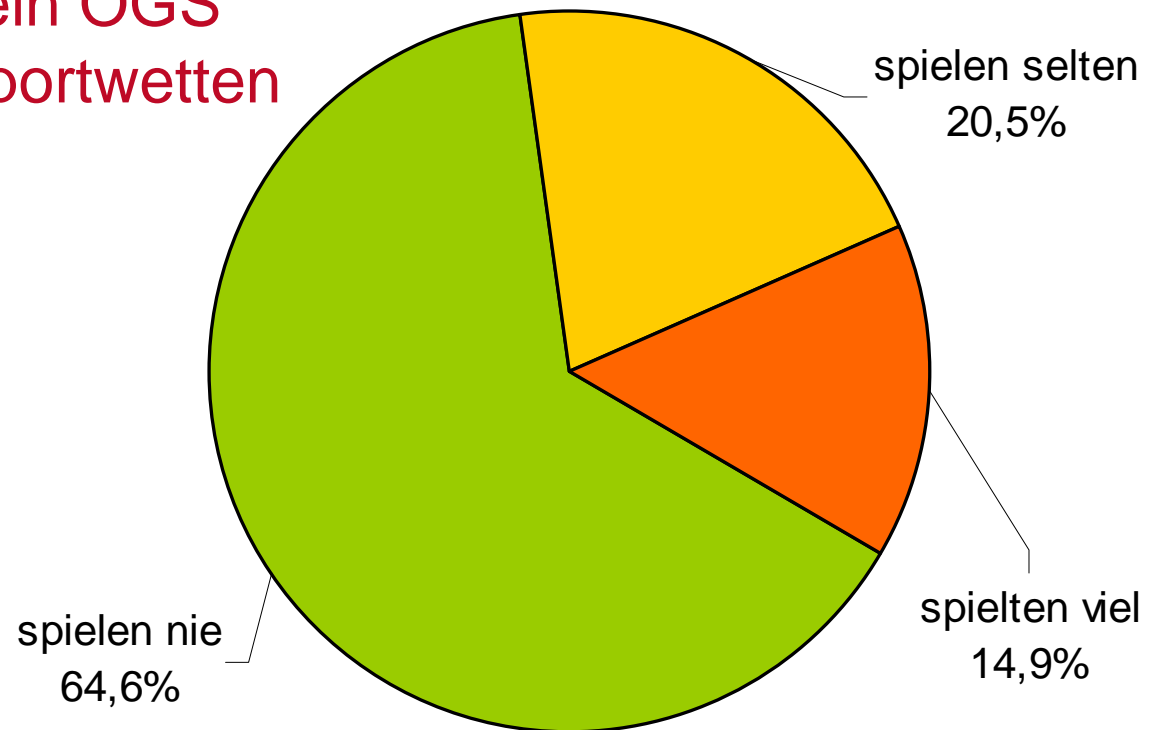
Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Irgendein OGS oder Sportwetten



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe; n=2.056

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Logistische Regressionsanalysen zur
Bestimmung von Risikofaktoren

→ Präventionsansätze

Legende:

PK...Poker

AK...andere

Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	männlich			Weiblich
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	6,3	2,9-13,9	p<.001	Referenz
AK VielspielerIn	2,6	1,4-4,9	p=.003	Referenz
SW VielspielerIn	4,9	2,2-10,7	p<.001	Referenz
GA VielspielerIn	5,3	2,0-13,6	p=.001	Referenz
LO VielspielerIn	6,1	1,7-21,3	p=.005	Referenz
TO VielspielerIn	5,5	1,4-21,7	p=.015	Referenz
RO VielspielerIn	7,1	2,0-24,7	p=.002	Referenz
WS VielspielerIn	2,2	1,0-4,7	p=.047	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	18+ Jahre			< 18 Jahre
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,3	0,7-2,7	p=.397	Referenz
AK VielspielerIn	0,8	0,4-1,5	p=.544	Referenz
SW VielspielerIn	1,9	0,8-4,3	p=.153	Referenz
GA VielspielerIn	0,5	0,3-1,1	p=.070	Referenz
LO VielspielerIn	0,9	0,4-2,1	p=.753	Referenz
TO VielspielerIn	1,2	0,3-4,0	p=.754	Referenz
RO VielspielerIn	1,1	0,4-2,9	p=.886	Referenz
WS VielspielerIn	0,2	0,7-4,5	p=.189	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	mit Migrationshintergrund			ohne Mig.
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	3,2	1,6-6,6	p=.001	Referenz
AK VielspielerIn	0,5	0,1-1,6	p=.243	Referenz
SW VielspielerIn	2,8	1,3-6,3	p=.011	Referenz
GA VielspielerIn	0,7	0,2-2,8	p=.583	Referenz
LO VielspielerIn	kein/e MigrantIn			Referenz
TO VielspielerIn	kein/e MigrantIn			Referenz
RO VielspielerIn	0,4	0,1-3,2	p=.389	Referenz
WS VielspielerIn	0,2	0,03-2,1	p=.192	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	Einzelkind			Geschwister
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,3	0,6-2,7	p=.546	Referenz
AK VielspielerIn	0,5	0,2-1,3	p=.142	Referenz
SW VielspielerIn	1,0	0,4-2,4	p=.941	Referenz
GA VielspielerIn	1,5	0,6-3,5	p=.343	Referenz
LO VielspielerIn	1,2	0,4-3,3	p=.721	Referenz
TO VielspielerIn	1,2	0,4-4,1	p=.728	Referenz
RO VielspielerIn	0,9	0,3-3,0	p=.886	Referenz
WS VielspielerIn	2,1	1,0-4,4	p=.047	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	Poly, Real, Berufsschule			höhere Schulen
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,8	1,0-3,1	p=.034	Referenz
AK VielspielerIn	1,3	0,8-2,3	p=.279	Referenz
SW VielspielerIn	1,6	0,9-2,8	p=.129	Referenz
GA VielspielerIn	2,2	1,1-4,4	p=.026	Referenz
LO VielspielerIn	1,3	0,6-2,8	p=.481	Referenz
TO VielspielerIn	1,1	0,4-2,6	p=.890	Referenz
RO VielspielerIn	1,5	0,7-3,3	p=.305	Referenz
WS VielspielerIn	2,2	1,1-4,2	p=.021	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV	ISS gefährdet/süchtig			ISS unauffällig
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	4,0	1,8-9,1	p=.001	Referenz
AK VielspielerIn	4,4	1,9-10,0	p<.001	Referenz
SW VielspielerIn	2,8	1,1-7,2	p=.038	Referenz
GA VielspielerIn	4,1	1,6-10,8	p=.004	Referenz
LO VielspielerIn	7,1	2,7-19,0	p<.001	Referenz
TO VielspielerIn	7,6	2,7-21,2	p<.001	Referenz
RO VielspielerIn	5,4	2,0-14,2	p=.001	Referenz
WS VielspielerIn	6,3	2,5-15,8	p<.001	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	> Gehemmtheit			< Gehemmtheit
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	2,2	1,2-3,9	p=.008	Referenz
AK VielspielerIn	1,5	0,9-2,5	p=.157	Referenz
SW VielspielerIn	1,6	0,9-2,9	p=.110	Referenz
GA VielspielerIn	1,2	0,6-2,3	p=.646	Referenz
LO VielspielerIn	1,5	0,7-3,2	p=.342	Referenz
TO VielspielerIn	2,6	0,9-7,4	p=.074	Referenz
RO VielspielerIn	2,2	0,9-5,4	p=.069	Referenz
WS VielspielerIn	1,6	0,8-3,1	p=.157	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	< Selbstwirksamkeitserw.			> SWE
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,6	0,8-2,9	p<.154	Referenz
AK VielspielerIn	0,8	0,5-1,5	p<.495	Referenz
SW VielspielerIn	0,9	0,5-1,8	p<.154	Referenz
GA VielspielerIn	1,6	0,7-3,4	p<.256	Referenz
LO VielspielerIn	1,2	0,5-2,7	p<.716	Referenz
TO VielspielerIn	1,7	0,6-5,2	p<.316	Referenz
RO VielspielerIn	1,3	0,5-3,2	p<.609	Referenz
WS VielspielerIn	1,3	0,6-2,7	p<.454	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV	< soziale Unterstützung			> SozU
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,4	0,7-2,7	p=.305	Referenz
AK VielspielerIn	1,6	0,8-2,9	p=.153	Referenz
SW VielspielerIn	1,7	0,8-3,3	p=.152	Referenz
GA VielspielerIn	1,9	0,8-4,3	p=.132	Referenz
LO VielspielerIn	3,0	1,1-8,7	p=.038	Referenz
TO VielspielerIn	4,5	0,9-21,8	p=.062	Referenz
RO VielspielerIn	4,3	1,2-15,9	p=.029	Referenz
WS VielspielerIn	1,7	0,8-3,7	p=.171	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	< Lebensqualität			> LQ
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,1	0,6-1,9	p=.809	Referenz
AK VielspielerIn	0,9	0,5-1,6	p=.821	Referenz
SW VielspielerIn	1,4	0,8-2,7	p=.252	Referenz
GA VielspielerIn	2,3	1,1-4,8	p=.026	Referenz
LO VielspielerIn	0,8	0,4-1,7	p=.551	Referenz
TO VielspielerIn	1,3	0,5-3,4	p=.577	Referenz
RO VielspielerIn	3,2	1,2-8,2	p=.017	Referenz
WS VielspielerIn	1,1	0,5-2,1	p=.870	Referenz

RISIKOFAKTOREN VIELSPIELEREI

Programm

Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam

Legende:

PK...Poker

AK...andere
Kartenspiele

SW...Sportwetten

GA...Glücksspiel-
automaten

LO...Lotto

TO...Toto

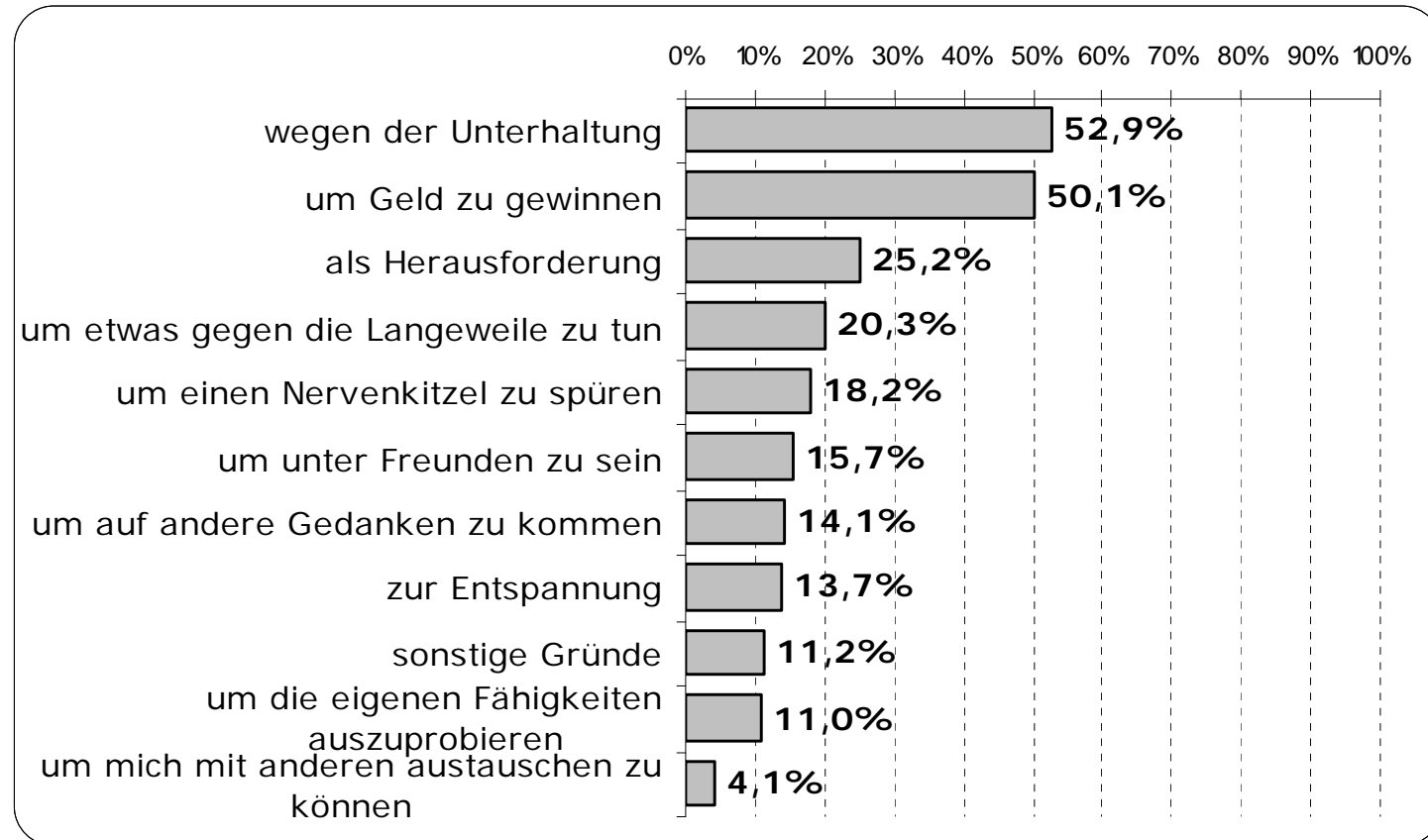
RO...Roulette

WS...Würfelspiele

UV →	< Unterstütz. durch Eltern			> SKU
AV ↓	OR	KI 95%	Sign.(p)	
PK VielspielerIn	1,6	0,9-2,9	p=.117	Referenz
AK VielspielerIn	1,8	1,0-3,3	p=.049	Referenz
SW VielspielerIn	1,6	0,8-3,0	p=.178	Referenz
GA VielspielerIn	1,1	0,5-2,3	p=.821	Referenz
LO VielspielerIn	1,4	0,6-3,3	p=.430	Referenz
TO VielspielerIn	1,4	0,5-3,9	p=.569	Referenz
RO VielspielerIn	1,2	0,5-3,1	p=.643	Referenz
WS VielspielerIn	1,1	0,6-2,3	p=.765	Referenz

SPIELMOTIVE

- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, die bereits mindestens einmal ein kostenpflichtiges Onlineglücksspiel oder Sportwetten gespielt haben; n=729

SPIELMOTIVE

Programm

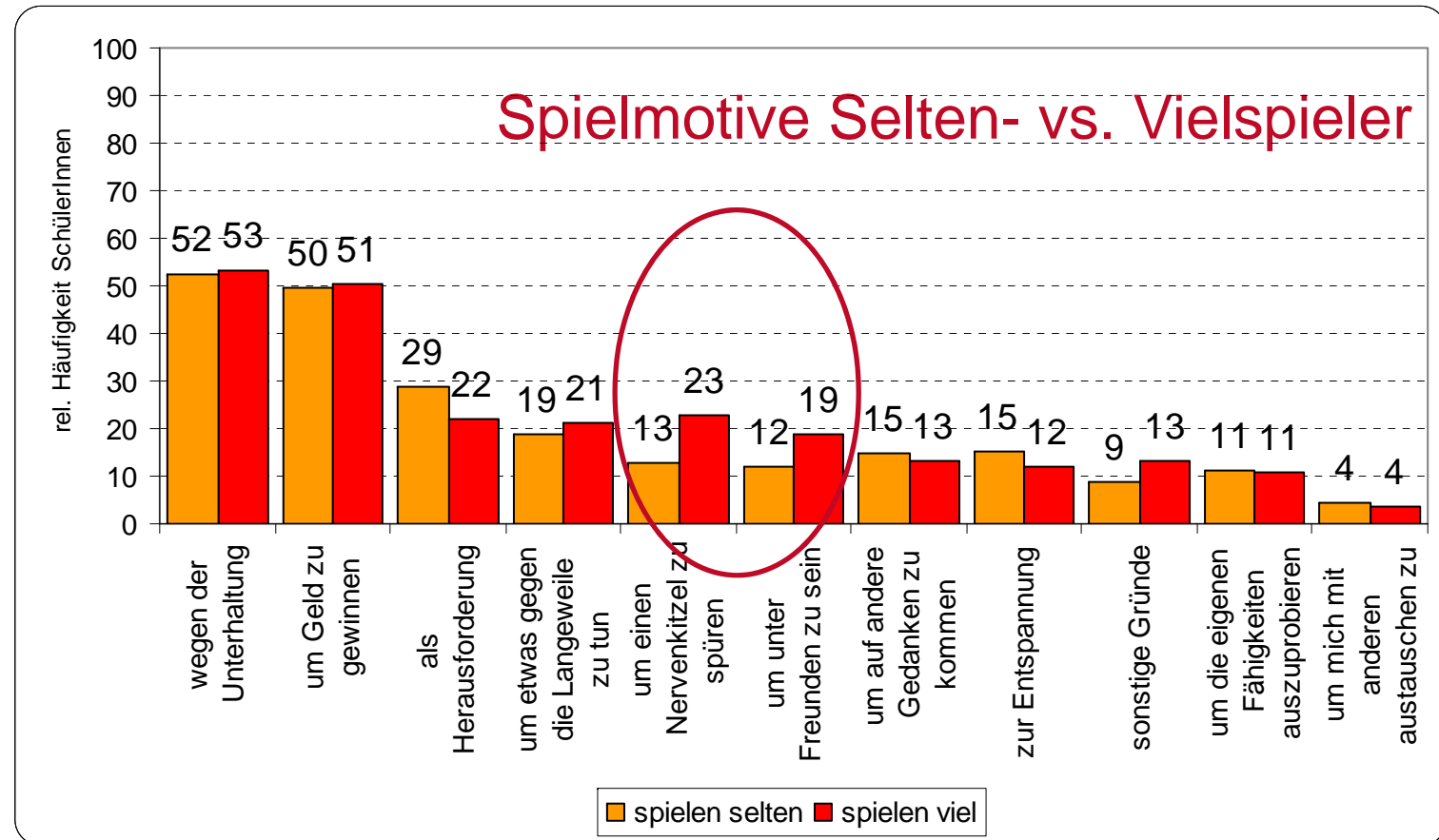
Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe, die bereits mindestens einmal ein kostenpflichtiges Onlineglücksspiel oder Sportwetten gespielt haben; n=729

KOGNITIVE SCHEMATA

fachstelle für
glücksspielsucht stmk

Programm

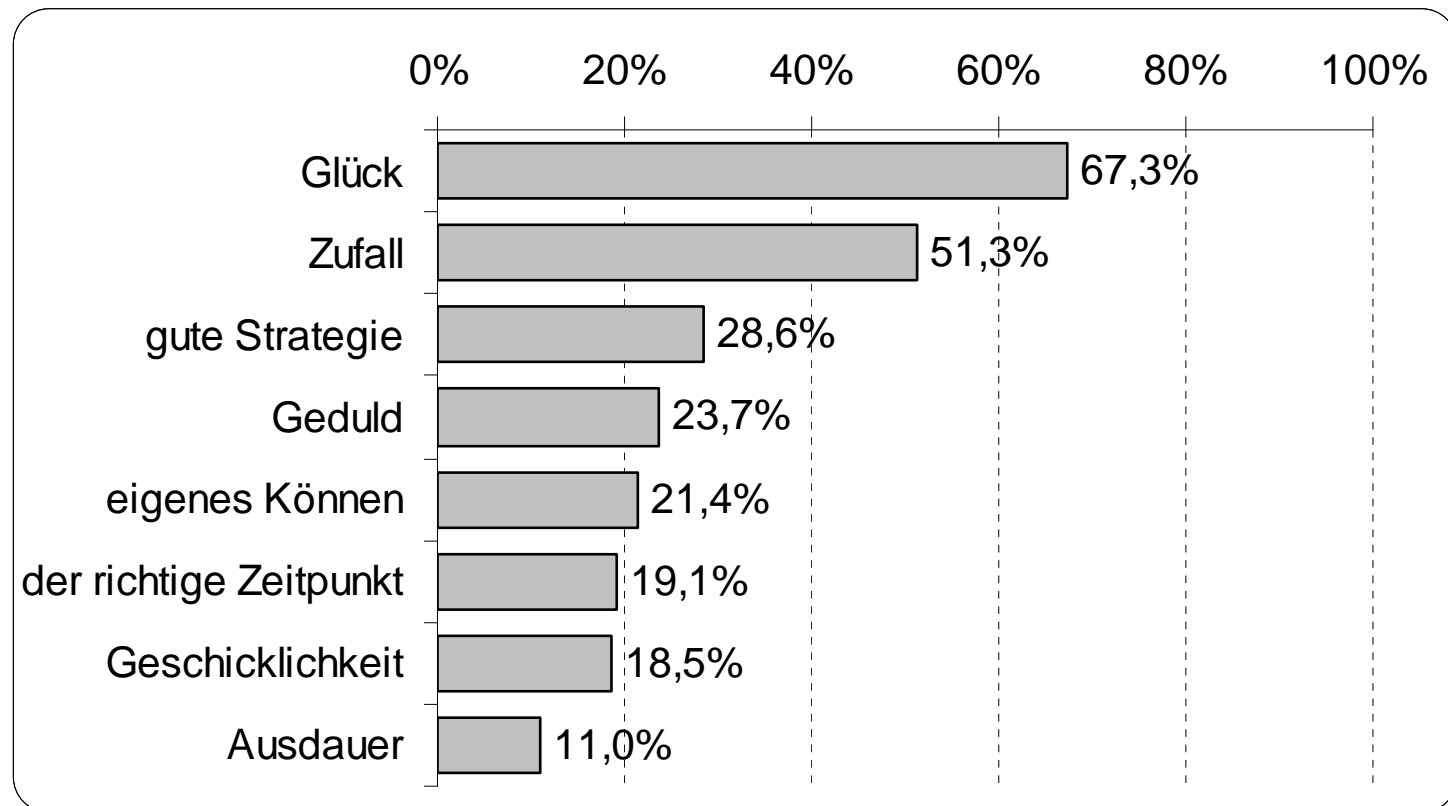
Hintergrund

Methodik

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

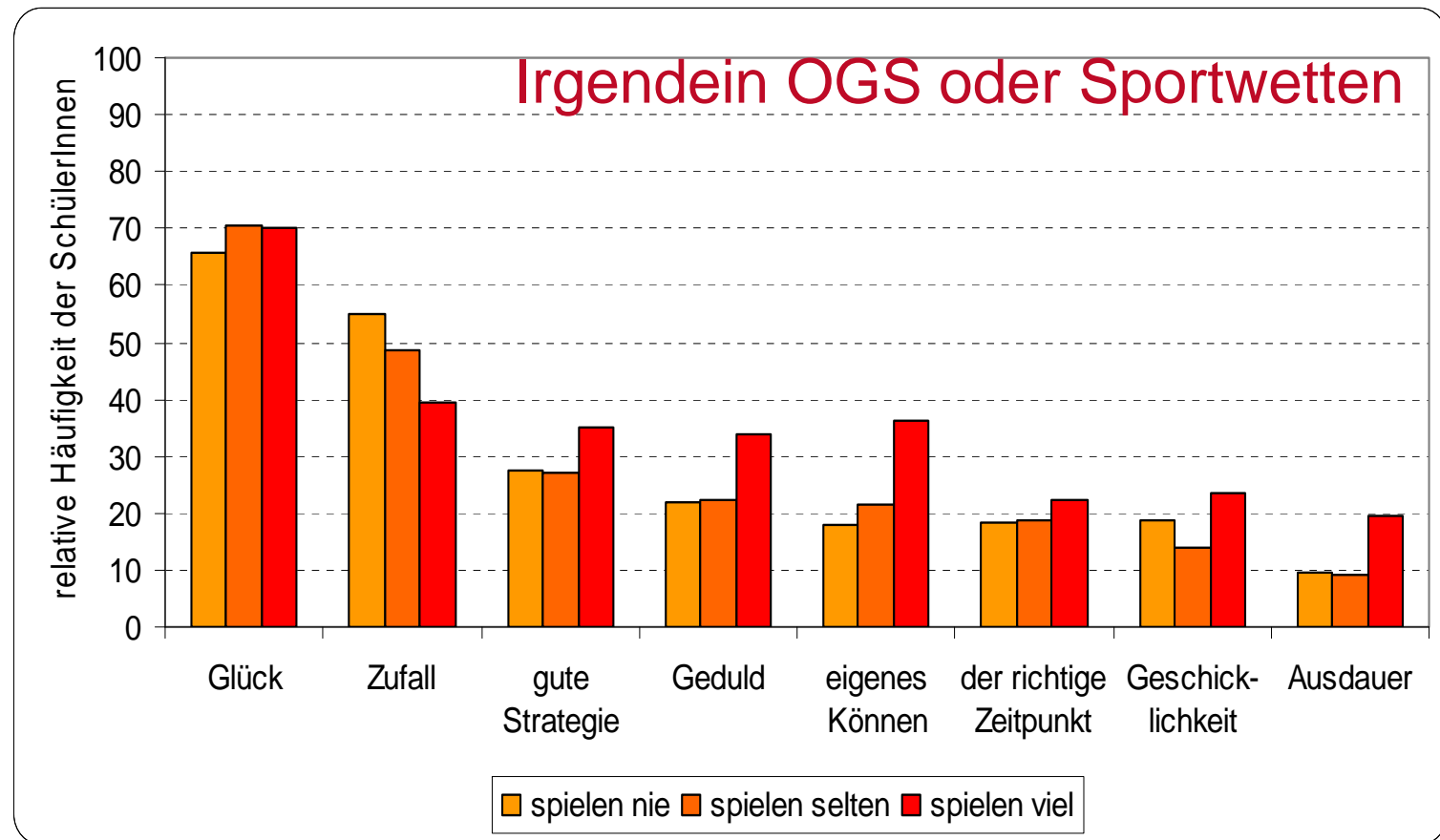
Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe; n=2.056

KOGNITIVE SCHEMATA

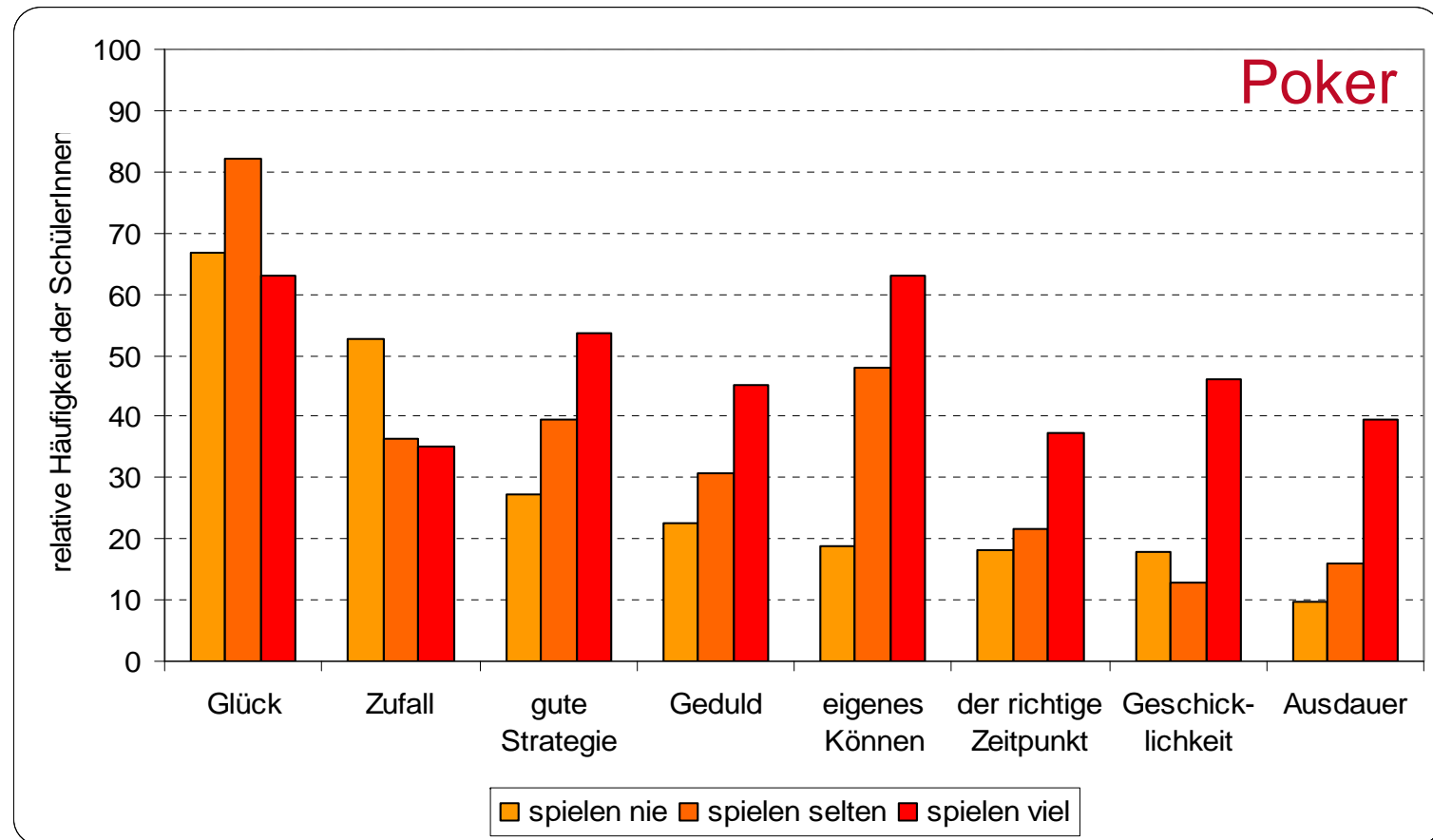
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe; n=2.056

KOGNITIVE SCHEMATA

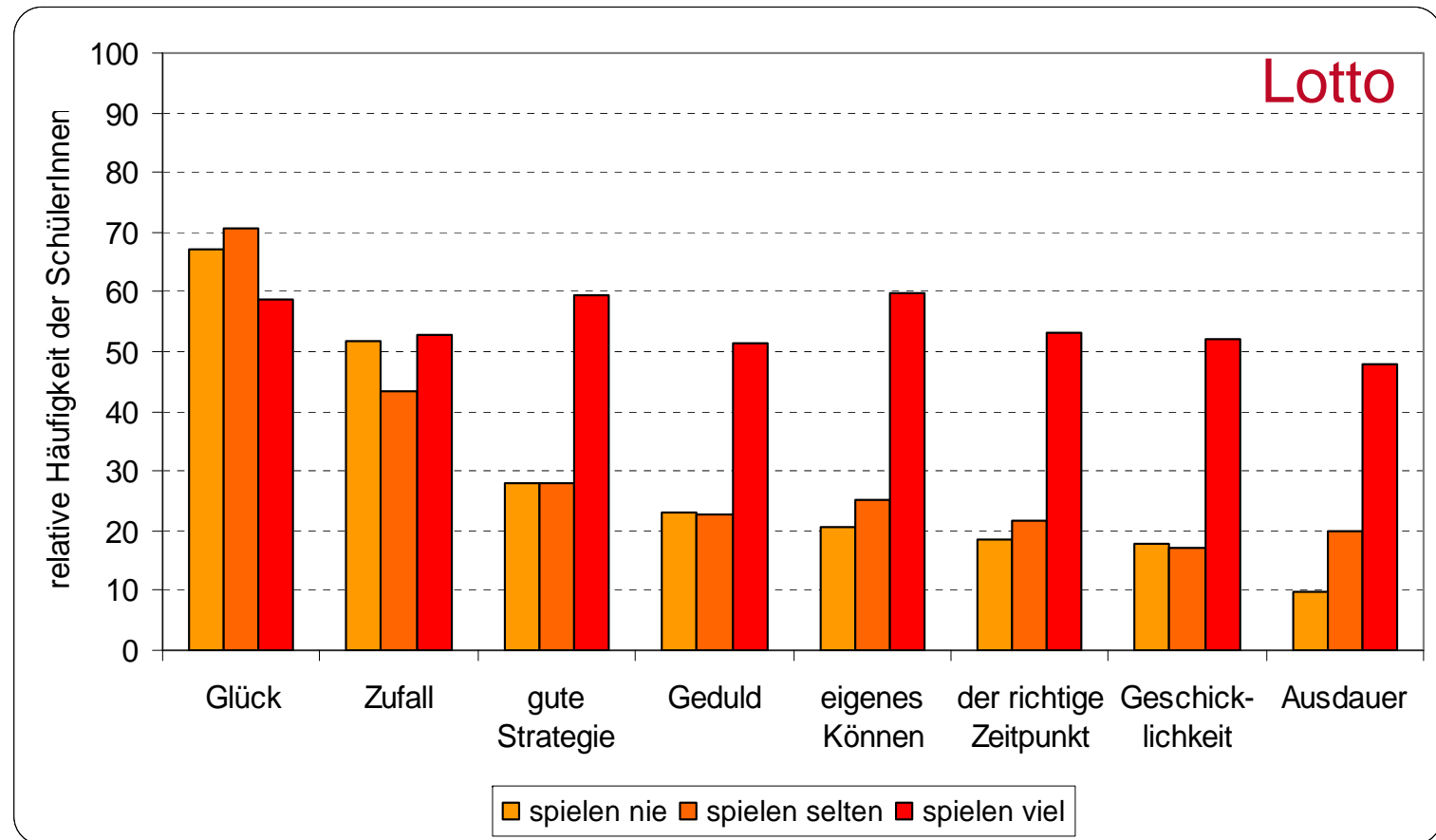
- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe; n=2.056

KOGNITIVE SCHEMATA

- Programm
- Hintergrund
- Methodik
- Ergebnisse**
- Schlussfolgerungen
- Projektteam



Basis: steirische SchülerInnen ab der 9. Schulstufe; n=2.056

SCHLUSS- FOLGERUNGEN

Programm

die höchsten Prävalenzen bei Kartenspielen (inkl. Poker) und Würfelspielen

Hintergrund

Methodik

größte Spielfrequenz bei Roulette, Toto, Glücksspielautomaten

Ergebnisse

Schlussfolgerungen

Ansätze für zielgruppenorientierte Prävention:

Projektteam

Schüler

Migrationshintergrund

geringere Schulbildung

exzessive Internetnutzung

höhere Internalisierung der Ergebniszuschreibung bei VielspielerInnen



PROJEKTTEAM

Programm	Sandra Brunner, MA
Hintergrund	
Methodik	DSA Peter Ederer
Ergebnisse	
Schlussfolgerungen	Daniela Erkinger
Projektteam	Manfred H. Geishofer
	Mag. Thomas Lederer-Hutsteiner
	Dr. Monika Lierzer
	Mag. Regina Hinterreiter, MA



xsample.

Sozialforschung
Marktforschung
Evaluation

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit !

Mag. Thomas Lederer-Hutsteiner
+43 316 995669
thomas.lederer-hutsteiner@x-sample.at
www.x-sample.at