



SPORTWETTEN UND JUGENDLICHE: SPIELANGEBOTE UND SUCHTGEFAHREN

von Ingo Fiedler & Tobias Hayer

Der Glücksspielmarkt in Deutschland befindet sich derzeit in seiner konkreten Ausgestaltung und Regulation im Umbruch. Dabei unterliegt besonders das Segment „Sportwetten“ einem tiefgreifenden Wandel in Richtung Kommerzialisierung und Expansion. Immer neue Spielanreize sprechen gerade jüngere Generationen an und animieren zur Spielteilnahme sowohl online als auch offline. Im vorliegenden Fachbeitrag wird in diesen Themenbereich eingeführt, aktuelle Marktentwicklungen nachgezeichnet und aus ökonomischer sowie psychologischer Perspektive die mit Sportwetten assoziierten Gefahren für das Jugendalter benannt.

Sportwettmarkt im Überblick

Die augenblicklich zu beobachtende Expansion des nationalen Glücksspielmarktes ist eng verknüpft mit der Kommerzialisierung des Sportwettens (Hayer, 2015). Beschränkte sich das hiesige Sportwettangebot

bis zur Jahrtausendwende in erster Linie auf die TOTO-Ergebnis- und die TOTO-Auswahlwette des Deutschen Lotto- und Totoblockes sowie einzelne Pferdewetten, locken mittlerweile etwa 4.500 terrestrische Wettbüros von Privatunternehmen mit einer nahezu grenzenlosen Anzahl an Festquotenwetten (Meyer, 2016). Daneben

bieten zahlreiche private Wettanbieter eine ebenfalls kaum mehr überschaubare Produktpalette online an. Alleine die Internetplattform „*online.casinocity.com*“ listet gegenwärtig 833 verschiedene Websites mit Sportwettangeboten auf, davon 155 in deutscher Sprache (d. h. Buchmacherwetten inklusive Pferdewetten)¹.

Die rasante Weiterentwicklung des Sportwettmarktes lässt sich auch auf Produktebene ablesen. Neue Spielangebote, die zumeist als Mischspiele an der Schnittstelle von Wetten und Geschicklichkeitsspielen zu verorten sind, ergänzen die klassischen Formen der Festquotenwetten. Hierzu zählen die im Folgenden näher erläuterten eSports Betting (Wetten auf den Ausgang von Computerspielen wie League of Legends) und Fantasy Sports (eine Art Managerspiel, bei der eine imaginäre Mannschaft aus tatsächlich existierenden Spielern zusammengestellt wird²), sowie das Spread Betting (Wetten auf die Preisbewegungen von Wertpapieren). Neben diesen kommerziellen Wettvarianten spielt – vor allem in der Entwicklungsphase der Adoleszenz – die informelle, privat organisierte Sportwette in der Peer-Gruppe eine bedeutsame Rolle.

Jugendliche als generelle Risikogruppe

Internationale Studien zeigen in konsistenter Weise, dass trotz Altersbeschränkungen und unabhängig vom soziokulturellen Kontext mehr als die Hälfte aller Heranwachsenden Erfahrungen mit Glücksspielen unterschiedlicher Art aufweist (Delfabbro, King & Derevensky, 2016). Erste Kontakte mit Glücksspielen inklusive Sportwetten erfolgen dabei zunehmend im „virtuellen Raum“ (Hayer, 2013) oder über sogenannte simulierte Glücksspiele als digitale interaktive Glücksspielaktivitäten, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordern, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spieldausgangs strukturell identisch mit klassischen Glücksspielformaten sind (Hayer & Brosowski, 2016; Meyer, Brosowski, von Meduna & Hayer, 2015). Zudem erlebt eine signifikante Minderheit der Jugendlichen deutliche Belastungen im Zusammenhang mit dem „Zocken“: So reichen die Angaben zur Prävalenz glücksspielbezogener Probleme beispielsweise aus Europa von 0,2 % bis 12,3 % (vgl. mit den

umfassenden Übersichtsarbeiten von Calado, Alexandre & Griffiths, 2016; Hayer, Meyer & Petermann, 2014).

Grundsätzlich gelten Jugendliche und junge Erwachsene damit als besonders gefährdet, glücksspielbezogene Belastungen zu entwickeln (Hayer, 2011; 2012; Hayer, Rumpf & Meyer, 2014).

Sportwetten und Jugendliche im Fokus: Empirische Befunde aus Deutschland

Speziell in Bezug auf Sportwetten liegen inzwischen auch aus Deutschland aussagekräftige empirische Befunde von sechs Jugendstudien zu Konsummustern und gefährdeten Subgruppen vor. Tabelle 1 auf Seite 6 gibt einen komprimierten Überblick über die Eckparameter der einzelnen Erhebungen. Bei der direkten Gegenüberstellung der Studien sind Heterogenitäten in der Operationalisierung von Sportwetten (u. a. im Hinblick auf die Breite der abgefragten Kategorien, s. Anmerkungen unterhalb von Tabelle 1) jedoch genauso zu berücksichtigen wie der jeweilige Zeitpunkt der Datenerhebung.

Als grober Richtwert lässt sich über alle Studien hinweg festhalten, dass etwa jeder zehnte Heranwachsende der Gruppe der aktuellen Sportwetter angehört. In Abhängigkeit der Kategorienbreite variieren die vorliegenden Kennziffern jedoch zum Teil deutlich. Allerdings gelten selbst bei der Stichprobe mit dem geringsten Durchschnittsalter von 14,9 Jahren (alles Neuntklässler; Rehbein, Hayer, Baier & Mößle, 2015) immerhin 3,9 % als gelegentliche (d. h. 1 bis 12 Spielteilnahmen im Jahr) und weitere 1,0 % als regelmäßige (d. h. mehrmalige Spielteilnahmen im Monat) Sportwetter.

Nach Baumgärtner geben sogar knapp 6 % der Befragten mehrmals im Monat Geld für Sportwetten aus. Diese Subgruppe setzt sich fast ausschließlich aus Jungen bzw. überwiegend aus Jugendlichen mit Migrationshintergrund zusammen. In Einklang damit stehen im Übrigen die Befunde der jüngsten Repräsentativerhebung der BZgA (2016), nach denen sich vor allem junge Männer mit Migrationshintergrund in den letzten Jahren verstärkt an Sportwetten im Internet oder in Wettbüros beteiligt haben. Differenziert nach Schulart gehen die höchsten Teilnahme-Prävalenzen mit dem Besuch der Hauptschule einher (Ludwig, Braun, Pabst & Kraus, 2012). Interessanterweise stellen Müller et al. (2014) in einer der aktuelleren Untersuchungen fest, dass die Wettannahmestelle mittlerweile

1) Der Zugriff auf alle im Text erwähnten Internetadressen erfolgte letztmalig am 05.07.2016.

2) Zum allgemeinen Spielprinzip und zur Beliebtheit von Fantasy Sports vor allem im angelsächsischen Sprachraum vgl. mit Pickering, Blaszczyński, Hartmann und Keen (2016).



Quelle	Stichprobe	Teilnahme-Prävalenz Glücksspiel bezogen auf die letzten 12 Monate (%)	Teilnahme-Prävalenz Sportwetten bezogen auf die letzten 12 Monate (%)	Ausgewählte Kernaussagen zu Sportwetten
Baumgärtner (2009)	1.132 Schüler (14–18 Jahre)	k. A.	9 ^a	Regelmäßige Sportwetter sind männlich und weisen einen Migrationshintergrund auf
Duven et al. (2011)	3.967 Schüler (12–18 Jahre)	41,2	10,4 ^b	Problemspieler neigen u. a. zur Teilnahme an Internet-Sportwetten
Hurrelmann et al. (2003)	5.009 Schüler (13–19 Jahre)	39,9	11,6 ^c	Sportwetten zählen zu den Spielformen mit dem höchsten Bindungsfaktor
Ludwig et al. (2012)	6.192 Schüler (Klasse 9 u. 10)	44,3	3,6 ^d	Jungen und Hauptschüler beteiligen sich überzufällig häufig an Sportwetten
Müller et al. (2014)	5.976 Schüler (12–19 Jahre)	43,7	13,1 ^e	Wettannahmestellen bilden den bevorzugten Ort der Spielteilnahme
Rehbein et al. (2015)	11.003 Schüler (13–18 Jahre)	23,1	4,9 ^f	1 % aller Neuntklässler gibt regelmäßig Geld für Sportwetten aus

Tabelle 1, Studien aus Deutschland zum Sportwetterverhalten Jugendlicher im Überblick

Anmerkungen: k. A. = keine Angabe. a) 30-Tage-Prävalenz. b) Internet-Sportwetten wurden über eine eigenständige Kategorie abgefragt (12-Monats-Prävalenz: 3,3 %). c) Bezogen auf die Oddset-Sportwette. d) Bezogen auf Sportwetten in Annahmestellen (Oddset); Sportwetten bei Buchmachern (z. B. Pferdewetten; 12-Monats-Prävalenz: 1,3 %) und Toto (12-Monats-Prävalenz: 1,1 %) bilden separate Kategorien. e) Internet-Sportwetten stellen eine eigenständige Kategorie dar (12-Monats-Prävalenz: 3,9 %). f) Bezogen auf Sportwetten und andere Wetten (z. B. im Wettbüro oder in der Annahmestelle).

sogar am häufigsten als favorisierter Spielort genannt wird (noch vor der Gaststätte, dem Internet und der Spielhalle).

Weiterhin ist mit Sportwetten offenbar eine grundsätzlich hohe Bindungskraft assoziiert: So fällt der Anteil regelmäßiger Spieler bei dieser Spielform vergleichsweise hoch aus (Baumgärtner, 2009; Hurrelmann, Schmidt & Kähnert, 2003). Zudem deuten sowohl die subjektiven Einschätzungen von Schülern selbst (Baumgärtner, 2009) als auch alternative Messungen ein nicht zu unterschätzendes Gefährdungspotenzial von Sportwetten an (vgl. mit Duven et al., 2011, oder Müller et al., 2014, nach denen relativ viele Adoleszenten mit Glücksspielbezogenen Problemen unter den

Nutzern von internetbasierten Sportwetten zu finden sind). Schließlich besteht für Jugendliche und junge Erwachsene zumindest auf korrelativer Ebene ein signifikanter Zusammenhang zwischen Werbeexposition und unterschiedlichen Parametern des Glücksspielverhaltens (vgl. Clemens, Hanewinkel & Morgenstern, 2016). Zusammenfassend bleibt somit festzuhalten, dass eine Subgruppe Heranwachsender kommerzielle Sportwettangebote als reizvoll ansieht. Valide Daten zur Relevanz von selbstorganisierten Formen des Sportwettens in Deutschland fehlen indessen genauso in Gänze wie verlässliche Daten zur Teilnahme an den neuartigen Formen des Sportwettens wie eSports Betting oder Daily Fantasy Sports (s. u.).

Exkurs: Sportvereine als Risiksetting

Im Wesentlichen fußt die Teilnahme an Sportwetten auf zwei Bedingungsfaktoren. Neben einer generellen Begeisterung für den Sport spielt das selbstgeschriebene Fachwissen und der damit einhergehende Irrglaube, jene Expertise in einfacher Art und Weise zu Geld machen zu können, eine überragende Rolle. Es überrascht daher kaum, dass in Autobiographien von ehemaligen Profifußballern immer wieder die Rede von einer ausgeprägten Glücksspiel- und Wettleidenschaft ist (z. B. Borowka, 2012; Hamann, 2012; Lör & Schäfer, 2011). Ähnlich sind aktuelle Presseberichte von drei 19-jährigen Spielern des Nachwuchsleistungszentrums von Hannover 96 zu werten, die einen Überfall auf eine Spielhalle planten: Bei zumindest einem der Täter dominierten als Handlungsmotive „Spielschulden“ und „Spielsucht“³. Erste wissenschaftliche Untersuchungen bestätigen, dass erwachsene Leistungssportler im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung tatsächlich überzufällig häufig glücksspielbezogene Probleme entwickeln (z. B. Grall-Bronnec et al., 2016; Wardle & Gibbons, 2014).⁴

Wird der Blick nunmehr gezielt auf den Breitensport gerichtet, lassen sich vergleichbare Ergebnisse finden. Beispielsweise ermittelten Meyer, Meyer, Zielke und Hayer (2013) im Rahmen einer Pilotstudie mit 294 erwachsenen Mitgliedern von Sportvereinen sowohl eine erhöhte Teilnahme-Prävalenz (Sportwetten) als auch eine erhöhte Prävalenz problematischen Spielverhaltens. In der Adoleszenz scheint die Ausübung von Vereinssport ebenfalls mit der Manifestation glücksspielbezogener Probleme assoziiert zu sein (vgl. mit dem systematischen Review von Hayer, 2012). Die bereits erwähnte Repräsentativerhebung von Rehbein et al. (2015) dient als weiterer Beleg für diese These: Mit Hilfe multivariater Analysemodelle stellten die Autoren fest, dass die Sportvereinsmitgliedschaft ein regelmäßiges sowie riskantes Glücksspielverhalten im statistischen Sinn vorhersagt. Gerade im Jugendalter dürften kognitive Verzerrungsmuster und hier primär die Überschätzung der eigenen Einflussnahme auf den Spielausgang derartigen Fehlentwicklungen Vorschub leisten (vgl. Hayer, 2012).

3) <http://www.haz.de/Hannover/Aus-der-Stadt/Uebersicht/Mildes-Urteil-gegen-Jugendspieler-von-Hannover-96>.

4) Anmerkung der Redaktion: Siehe auch „Schulungen in Profivereinen“ Seite 21 ff.

Sportwetten im neuen Gewand Teil 1: Das Beispiel eSports Betting

Das Phänomen eSports hat auf den ersten Blick wenig mit Glücksspielen gemeinsam. Hier treten professionelle Videospiele gegeneinander vor Zuschauern an. Über Sieg oder Niederlage entscheidet allen voran das Geschick der Teilnehmer und nicht das Glück bzw. Zufallsprozesse. Wie beim regulären Sport sind sowohl Team- als auch 1-vs-1-Spiele möglich. Die mediale Aufmerksamkeit ist ebenfalls ähnlich groß wie bei den klassischen Sportereignissen: So haben das Finale der League of Legends World Championship 2015 36 Millionen Zuschauer verfolgt. Die derzeit populärsten eSport Spiele umfassen – neben League of Legends – Counter Strike: Global Offensive, Defense of the Ancients 2 und Heroes of the Storm.

Der Markt für eSports wurde für 2015 auf 325 bis 748 Millionen US-Dollar geschätzt und ist seit 2014 damit um 67 % gewachsen (Grove & Krejcić 2015). Bereits 2018 sollen 1,8 Milliarden US-Dollar umgesetzt werden (Llamas & James 2015). Grundsätzlich bilden die Marktgröße und das zunehmende Zuschauerinteresse von eSports einen großen Anreiz, Wetten auf eSports Ereignisse bereit zu stellen. Es lassen sich dabei im Wesentlichen drei Formen des eSports Betting unterscheiden:

- ▶ **eSportsbook Betting** funktionieren wie reguläre Sportwetten, nur eben mit Prognosen auf den Ausgang von eSports Events;
- ▶ **Game-mediated Betting** sind Wetten aus einem Computerspiel heraus mit virtuellen Items als Einsatz (Waffen, Rüstungen, Avatare etc.), die einen monetären Gegenwert besitzen;
- ▶ **Head-to-Head Betting** bedeutet Wetten gegen den Gegenspieler in einem Videospiel.

Während der Geschicklichkeitsaspekt beim Head-to-Head Betting eine wesentliche Rolle spielt (solange nicht annähernd gleichstarke Spieler gegeneinander antreten), überwiegt bei den anderen beiden Wettformen unzweifelhaft das Glücksmoment. Diese Wettformen unterscheiden sich nur in jeweils einem Aspekt von regulären Sportwetten: Bei eSports stehen keine Sportveranstaltungen im Fokus, beim Game-mediated Betting erfolgt der Einsatz nicht direkt in Geld, sondern mit virtuellen Items (in der Regel haben jene Items allerdings einen Geldwert, verbunden mit der Möglichkeit des Handels auf Sekundärmärkten; z. B. SkinXChange oder eBay). Wie bei regulären Sportwetten lassen sich bei diesen Wettformen sowohl Ergebnis- wie auch Livewetten platzieren.



Der Wetteinsatz für eSportsbook Betting lag 2015 weltweit noch bei überschaubaren 315 Millionen US-Dollar, soll jedoch bis 2020 auf das Fünfundsiebzigfache bzw. 23,35 Milliarden US-Dollar anwachsen (Grove & Krejciak 2015). Zu den führenden Unternehmen zählen Unikrn, eGamingBets, VitalBet, Pinnacle Sports, Bet365, William Hill und Bodog, also durchaus auch etablierte Anbieter regulärer Sportwetten. Die Schätzung der Einsätze für Game-mediated Betting liegt mit 2,2 Milliarden US-Dollar sogar noch höher (Grove & Krejciak 2015). Jene Größenordnung lässt sich unter anderem dadurch erklären, dass diese Wettform derzeit nicht als Glücksspiel reguliert ist (durch den Einsatz von virtuellen Items fehlt der direkte Geldeinsatz). Entsprechend besteht auch für Minderjährige die problemlose Möglichkeit einer Spielteilnahme.

Sportwetten im neuen Gewand Teil 2: Das Beispiel Daily Fantasy Sports

Eine weitere neuartige Wettform, die eng verwandt mit klassischen Sportwetten ist, bezieht sich auf (Daily) Fantasy Sports. Dort stellen Teilnehmer eine virtuelle Mannschaft aus realen Spielern zusammen. In Abhängigkeit des tatsächlichen Abschneidens der realen Spieler bei realen Sportereignissen werden nach bestimmten Regeln Punkte vergeben, wobei immer der Teilnehmer mit den meisten Punkten diese Art von Managerspiel gewinnt⁴.

Ursprünglich wurde Fantasy Sports über eine ganze Saison und ohne bzw. ohne nennenswerten Geldeinsatz gespielt. Durch den Kommerzialisierungstrend und die Einführung von relevanten Geldeinsätzen bzw. Preisen sowie die Einführung des „Daily“ – also der schnellen, weil täglichen Ereignis-, Wett- und Auszahlungsfrequenz – ist die Bedeutung von Fantasy Sports

4) Zum allgemeinen Spielprinzip und zur Beliebtheit von Fantasy Sports vor allem im angelsächsischen Sprachraum vgl. mit Pickering, Blaszczynski, Hartmann und Keen (2016)

rasant gewachsen, wie die Nutzer- und Umsatzzahlen von FanDuel in Abbildung 1 exemplarisch belegen.

Die beiden wichtigsten Anbieter von Daily Fantasy Sports sind FanDuel und DraftKings. FanDuel als Unternehmen ist alleine derzeit bereits mehr als eine Milliarde Dollar wert (McKinsey & Company 2016). In Europa spielen zudem die entweder in Großbritannien oder Malta lizenzierten Oulala, FantasyBet, Fanaments, Picklive und Zweeler eine bedeutende Rolle, wobei das Marktvolumen jedoch bei weitem nicht an die Dimensionen in den USA heranreicht. Dieser Umstand könnte unter anderem darin begründet liegen, dass in den USA reguläre Sportwetten bis auf wenige Ausnahmen verboten sind und dieses Verbot auch durchgesetzt wird. Daily Fantasy Sports lassen sich dort daher als Substitutionsprodukt ansehen, haben hierzulande hingegen (noch) relativ wenig Erfolg.

Der Markt für Sportwetten in Deutschland und die Bedeutung weniger Intensivspieler

Es liegt auf der Hand, dass eine derartige Markterweiterung insgesamt deutliche Spuren hinterlässt und sich im Nachfrageverhalten auf Bevölkerungsebene auch in Deutschland niederschlägt. Aktuelle Marktanalysen zufolge verlieren deutsche Sportwetter jährlich 661 Millionen Euro, davon 264 Millionen Euro online (Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder, 2015; nur

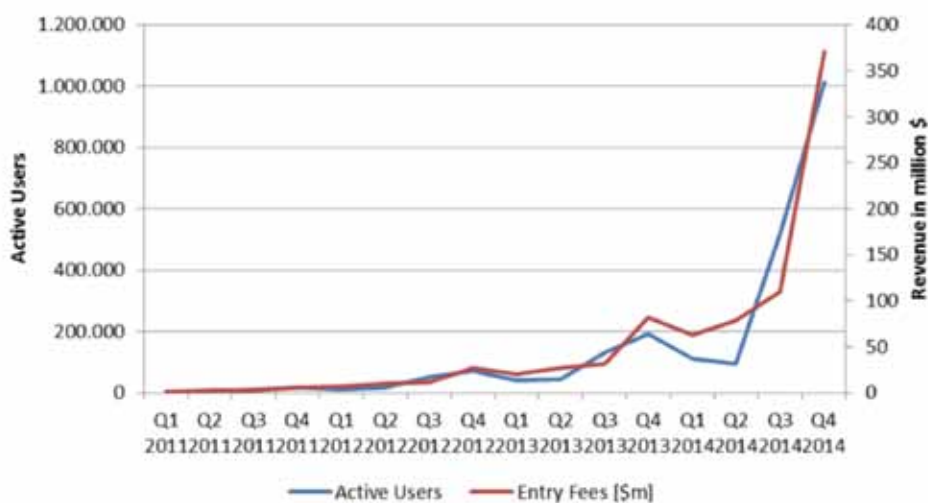


Abbildung 1: Anzahl der Nutzer (Users) und Gebühren (Fees) pro Quartal bei FanDuel von 2011 bis 2014

bezogen auf die klassischen Wettangebote privater Unternehmen). Damit machen Sportwetten etwa 6 % des deutschen Glücksspielmarktes aus; online sind es sogar knapp 20 %. Sportwetten zeichnen sich im Vergleich zu den meisten anderen Glücksspielformen vor allem durch hohe Auszahlungsquoten aus, so dass den Verlusten besonders hohe Wetteinsätze von insgesamt über 5 Milliarden Euro gegenüberstehen (Goldmedia, 2016).

Die meisten Sportwetter spielen jedoch nur um geringe Summen. Das bedeutet zugleich, dass der Sportwettmarkt stark durch wenige Intensivspieler geprägt ist. Abbildung 2 umfasst beispielhaft die Wetteinsätze einer Stichprobe von 39.719 Sportwetttern bei dem Glücksspielanbieter bwin. Hier zeigt sich deutlich, dass der allergrößte Teil der Wetter im ökonomischen Sinne keine Rolle spielt und damit für den Anbieter uninteressant erscheint.

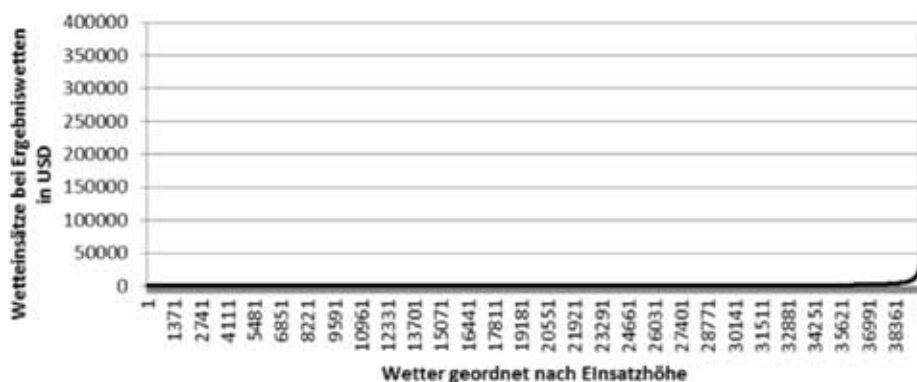


Abbildung 2: Wetteinsätze pro Spieler bei Ergebniswetten, geordnet nach Einsatzvolumen (n=39.719)

Dieser Befund verdeutlicht sich bei Betrachtung der aggregierten Wetteinsätze: 1 % der Spieler setzen 31 % der Einsätze bei Ergebniswetten; bei Live-Wetten sind es sogar 49 % (vgl. Tab. 2). Von den Top 10 % stammen 71 % bzw. 89 % der Einsätze. Gleichzeitig tragen 50 % der Spieler zusammen nur 4 % zu den Einsätzen bei Ergebniswetten und nur knapp 1 % zu den Einsätzen bei Live-Wetten bei. Diese Spieler scheinen verantwortungsbewusst zu wetten, sind aber aus Sicht des Geschäftsmodells der Anbieter zu vernachlässigen. Wichtig für den Umsatz und Gewinn des Anbieters sind allen voran die wenigen Intensivspieler. Bei Betrachtung des Wettvolumens dieser Spieler drängt sich der Verdacht auf, dass es sich hierbei um eine stark suchtgefährdete Spielerpopulation handelt.

Gruppe	Ergebniswetten	Live-Wetten
	Anteil Einsätze	Anteil Einsätze
Top 1%	31,41%	48,99%
Top 5%	58,49%	80,14%
Top 10%	71,25%	89,40%
Top 50%	95,93%	99,25%
Alle 100%	100%	100%

Tabelle 2: Anteil Wetteinsätze je Spielergruppe bei Ergebnis- und Livewetten (n=39.719)

Fazit und Ausblick

Unter regulatorischen Gesichtspunkten stellt sich vor allem bei neuartigen Spielangeboten fast immer die Frage nach deren Einordnung (Glücksspiel, Geschicklichkeitsspiel, Sport etc.), dem jeweiligen Gefährdungspotenzial und daran anknüpfend, ob Bestimmungen des Jugendschutzes greifen sollten. Aus dem Blickwinkel der Forschung bedarf es in erster Linie eines Monitorings bzw. turnusmäßig durchgeführter Prävalenzstudien mit Jugendlichen unter Berücksichtigung aktueller Markttrends, zum einen um Veränderungen im Nachfrageverhalten sowie im Problemausmaß zu bestimmen und zum anderen um darauf basierend passgenaue Präventionsmaßnahmen zu schalten.

Unabhängig davon lassen sich bereits zum jetzigen Zeitpunkt erste verlässliche Aussagen zu einer evidenzgestützten Präventionspraxis mit Bezugnahme auf Sportwetten treffen, die bestimmte Zielgruppen (z. B. junge Männer mit Migrationshintergrund), Settings (z. B. Sportvereine) oder Inhalte (z. B. Korrektur glücksspielbezogener Fehlannahmen) betreffen. Die sich rasant verändernde Angebotspalette in Verbindung mit der zunehmenden Nutzung moderner Kommunikations- und Informationstechnologien bringt ohne Frage ganz neue Herausforderungen für Eltern, Lehrkräfte, im Hilfesystem tätige Personen sowie letztlich auch für die Jugendlichen selbst mit sich.

Die Literaturliste befindet sich in der PDF-Version des Beitrags. **Download unter <http://projugend.jugendschutz.de/archiv-downloads/>**

