

Glücksspielsucht-Prävention

von

Dr. Tobias Hayer

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Tobias Hayer: Glücksspielsucht-Prävention, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.),
Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2016,
www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/3509



Prävention der Glücksspielsucht

Zielgruppen und Maßnahmen

Themenbox Glücksspielsucht

Dr. Tobias Hayer
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Universität Bremen



Begriffsabgrenzung

spielen

„glücksspielen“

playing

gambling

dient dem Aufbau emotionaler, kommunikativer, sozialer, kognitiver und motorischer Kernkompetenzen

primärer Spielanreiz: Geldgewinne

fördert die Persönlichkeitsentwicklung, leistet einen wesentlichen Beitrag für das kindliche Lernen

demeritorisches Gut

ubiquitär, zweckfrei, Als-ob-Realität

Jugendschutzbestimmungen



Formen des (Glücks-)Spiels in Deutschland

Glücksspiele

- Lotto
- Keno
- EuroJackpot
- Rubbellotterien
- Klassenlotterien
- Roulette
- Black Jack
- Poker
- Glücksspielautomaten
- Geldspielautomaten*
- Sportwetten
- Glücksspiele im Internet
- Illegales Glücksspiel
- ...

Geldgewinnsspiele mit Glücksspielcharakter

- TV-Geldgewinnsspiele
- Selbstorganisierte Spiele um Geldgewinne
- Börsenspekulationen
- ...

Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn

- Gesellschaftsspiele
- Strategiespiele (z. B. Schach)
- Kreuzworträtsel
- Quizshows
- Computerspiele
- ...

* Rechtlich gesehen kein Glücksspiel (Recht der Wirtschaft / Gewerberecht)



Vorbilder (I)

Pokerweltmeisterschaft 2011:

Pius Heinz aus Deutschland gewann als Sieger des Hauptturniers 8,7 Mio. \$



REUTERS

Ein goldenes Armband, 6,3 Millionen Euro - und ein Titel für die Ewigkeit: Pius Heinz ist der erste deutsche Poker-Weltmeister. Gesiegt hat er mit einem besonders verführerischen Blatt, das eigentlich nie gewinnt. Wie hat der Student das angestellt? Und folgt jetzt ein Poker-Boom in Deutschland?



Vorbilder (II)

Hamburger Abendblatt vom 10.11.2009

21-JÄHRIGER IST MILLIONÄR

Schulabbrecher gewinnt Millionen-Jackpot im Poker

10.11.2009, 16:24 Uhr

Der erst 21-jährige Joe Cada gewann 8,5 Millionen Dollar Preisgeld beim prestigeträchtigen Pokerturnier der Welt in Detroit.



Gewann prestigeträchtiges Pokerturnier der Welt: Der 21-jährige Joe Cada.
Foto: AP



Glücksspielmarkt: Umsätze in Mio. Euro

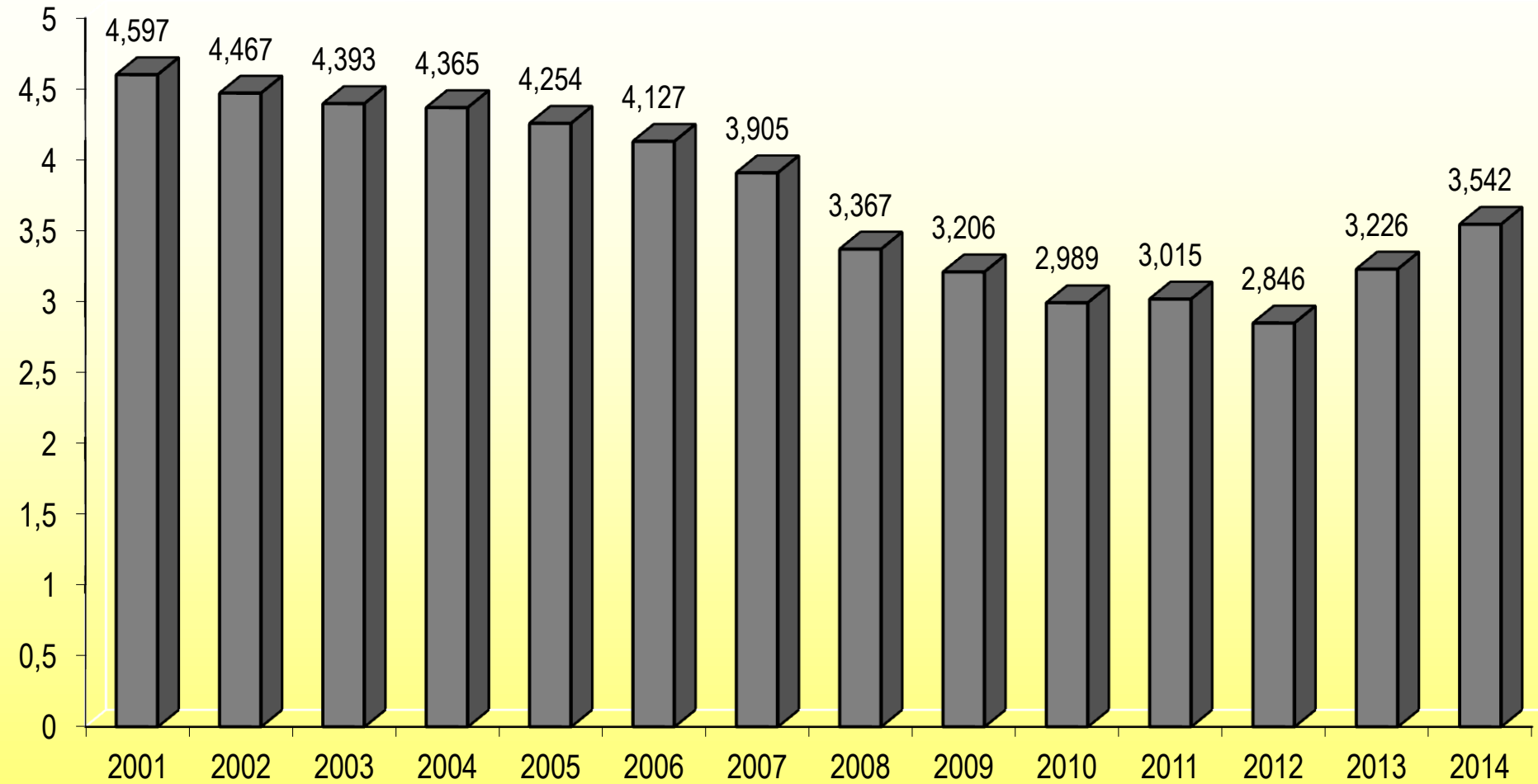
- Meyer (2016) -

Staatlich lizenziertes Glücksspiel	2014	Vergleich 2014 zu 2013 (%)
Spielbank - Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	5.650	-0,3
Spielhalle / Gaststätte - Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit	20.524	+3,3
Deutscher Lotto- und Totoblock - Lotterien, Sportwetten etc.	6.979	-0,6
Klassenlotterien - Nordwestdeutsche - Süddeutsche	177 175	+0,6 -8,6
Fernsehlottorien - ARD Fernsehlotterie - ZDF Aktion Mensch	171 442	+5,6 +0,5
Sparkasse / Bank - PS Sparen - Gewinnsparen	272 246	+0,6 +6,9
Pferdewetten - Totalisator	51	-4,3
GESAMTUMSATZ	34.688	+1,4



Glücksspielmarkt: Öffentliche Einnahmen in Mrd. Euro

- Meyer (2016) -



Zum Vergleich: In 2014 lagen die Alkoholsteuern bei 3,172 Mrd. Euro

Der Spielanreiz beim Glücksspiel

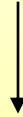


Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme



Phase 2 – Geldeinsatz

Hoffen auf den Gewinn: Anspannung, Stimulation, Nervenkitzel
↳ Emotionsregulation (positive Verstärkung)
↳ Ablenkung von Belastungen (negative Verstärkung)



Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...



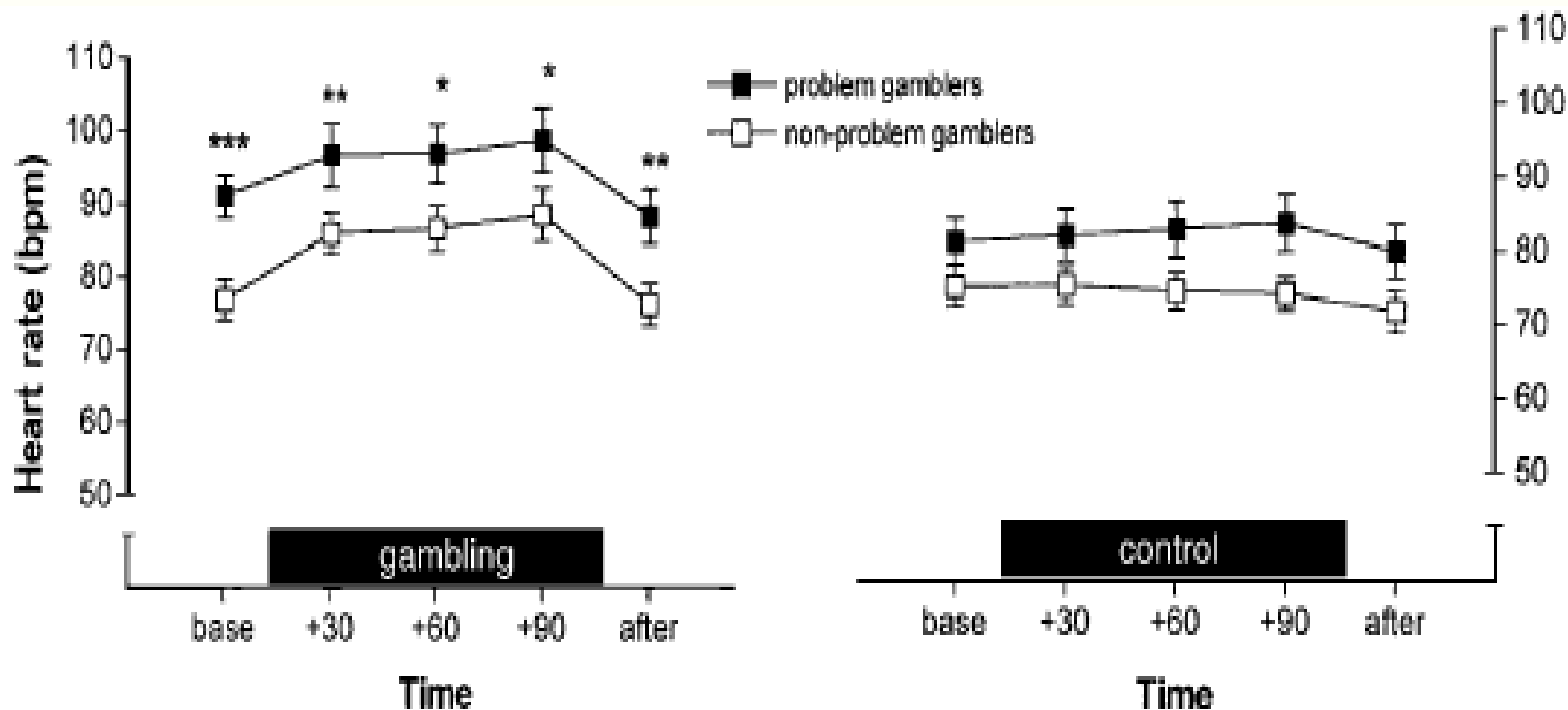
Phase 4 – Weiterspielen

Befindlichkeitsveränderung, Verschiebung der Motivation



Stimulation beim Glücksspiel

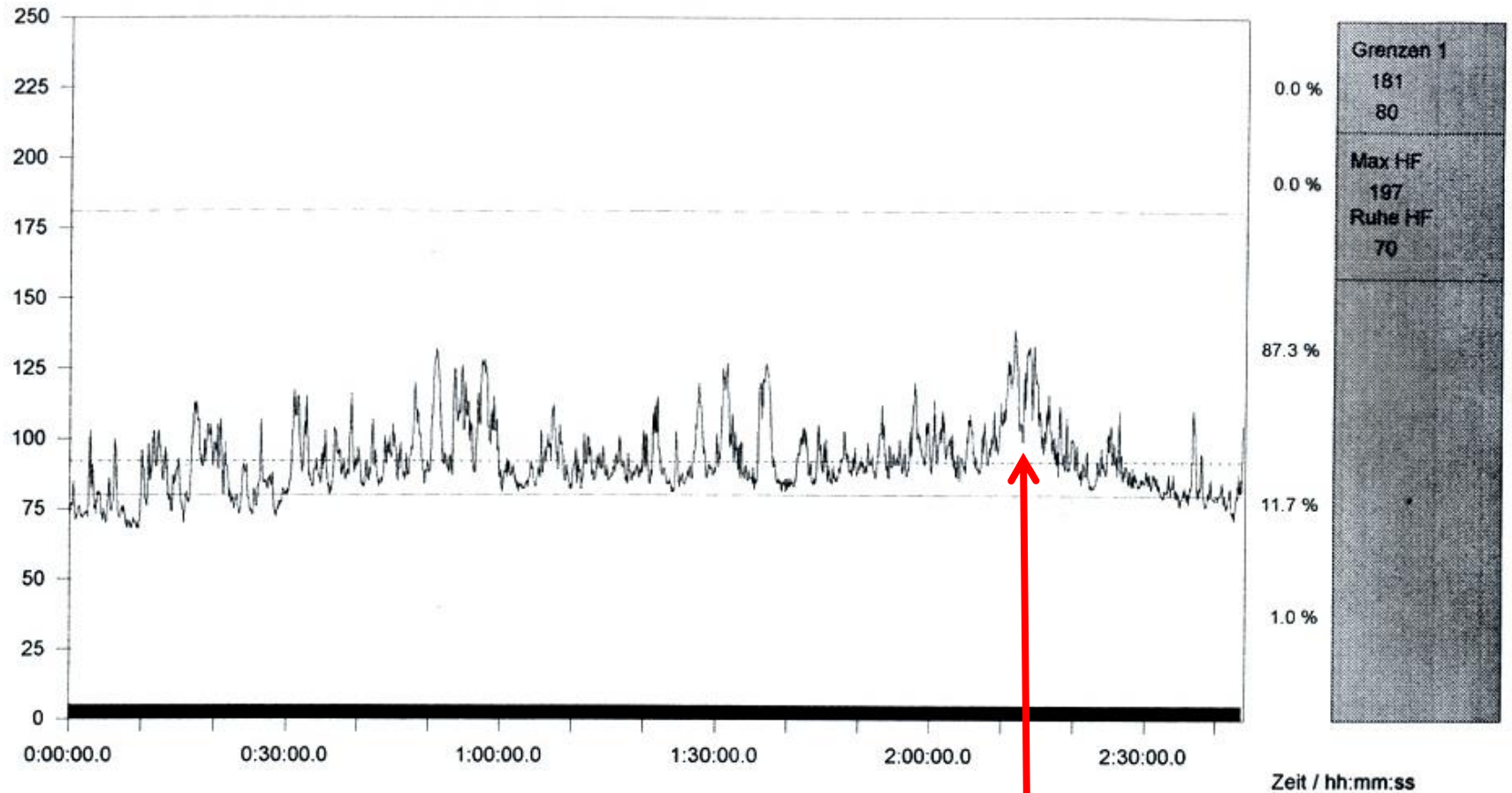
- Meyer et al. (2004) -



**Herzraten vor, während und nach einer Glücksspielteilnahme:
Unterschiede zwischen Problemspielern und sozialen Spielern**



Stimulation beim Glücksspiel: Ein Fallbeispiel



Erhöhung des Einsatzes (und Gewinn)



Feldforschung





Glücksspielsucht – Bedingungsgefüge

Umfeld:

Arbeits- und
Lebensverhältnisse
Zukunftsperspektiven
Peer-Gruppe
Familiäre Situation
Soziale Bindungen
...



Glücksspiel:

Veranstaltungsmerkmale

Individuum:

Persönlichkeit
Psychische
Auffälligkeiten
Genetik / Neurobiologie
Soziodemographische
Merkmale
Selbstwert
Bewältigungsstil
Kognitionen
...





Problemausmaß in Deutschland (Erwachsene)

	Buth & Stöver (2008)	Bühringer et al. (2007)	BZgA (2008)	BZgA (2010)	BZgA (2012)	BZgA (2014)	BZgA (2016)	Meyer et al. (2011)	Sassen et al. (2011)	TNS EMNID (2011)
Erhebung	2006	2006	2007	2009	2011	2013	2015	2010 (primär)	2009	2011
Stichprobe (Alter)	7.981 (18 - 65)	7.817 (18 - 64)	10.001 (16 - 65)	10.000 (16 - 65)	10.002 (16 - 65)	11.501 (16 - 65)	11.501 (16 - 70)	15.023 (14 - 64)	8.006 (18 - 64)	15.002 (18 - ?)
Methodik	Telefonisch, online	Schriftlich, telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch	Schriftlich, telefonisch, online	Telefonisch
Screening Instrument	DSM-IV	DSM-IV-TR	SOGS	SOGS	SOGS	SOGS	SOGS	DSM-IV-A (CIDI)	DSM-IV-TR	DSM-IV-TR
Pathologische Spieler	0,56% 300.000	0,20% 103.000	0,19% 104.000	0,45% 242.000	0,49% 264.000	0,82% 436.000 0,38% 202.000	0,37% 215.000	0,35% 193.000	0,31% 159.000	0,23% n.v.
Problemspieler	0,64% 340.000	0,29% 149.000	0,41% 225.000	0,64% 347.000	0,51% 275.000	0,68% 362.000 0,45% 239.000	0,42% 241.000	0,31% 172.000	0,24% 123.000	0,21% n.v.



Problemausmaß in Deutschland (Jugendliche)

	Hurrelmann et al. (2003)	Baumgärtner (2009)	Duven et al. (2011)	Walther et al. (2012)	Ludwig et al. (2012)	Müller et al. (2014)	Rehbein et al. (2015)	Stöver et al. (2014)
Stichprobe	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	1.132 Schüler (14-18 Jahre)	3.967 Schüler (12-18 Jahre)	2.553 Schüler (12-25 Jahre)	6.192 Schüler (9./10. Klasse)	5.976 Schüler (12-19 Jahre)	11.003 Schüler (13-18 Jahre)	1.401 Jugendliche (14-17 Jahre)
Prävalenz Lebenszeit (%)	62,0	82	64,3	---	---	69,2	---	---
Prävalenz 12 Monate (%)	39,9	20 (letzten 30 Tage)	41,2	33,4	44,3	43,7	23,1	40
Anteil Problem-spieler (%)	2,96 DSM-IV-MR-J	---	2,2 DSM-IV-MR-J	1,3 SOGS-RA	---	1,7 DSM-IV-MR-J	0,3 DSM-IV-MR-J	0,7 DSM-IV



Skizzierung eines Risikoprofils

Empirische Befunde aus Deutschland

Männliches Geschlecht

Junges Lebensalter

Niedriger Bildungsabschluss bzw. -status

Geringes Haushaltsnettoeinkommen

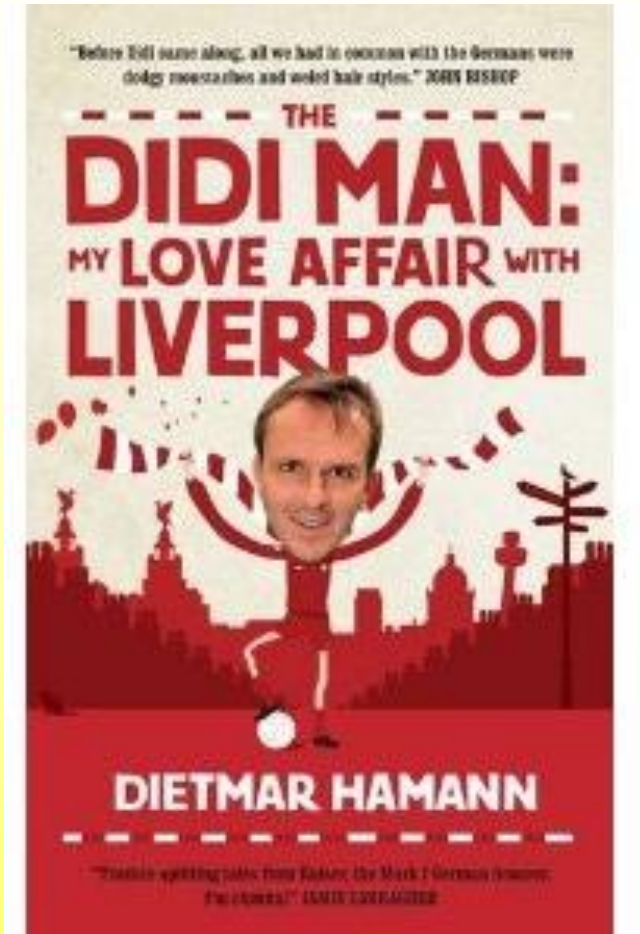
Migrationserfahrungen bzw. -hintergründe

Arbeitslosigkeit

Glücksspielproblematik bei Familienangehörigen



Exkurs: Profisport (I)

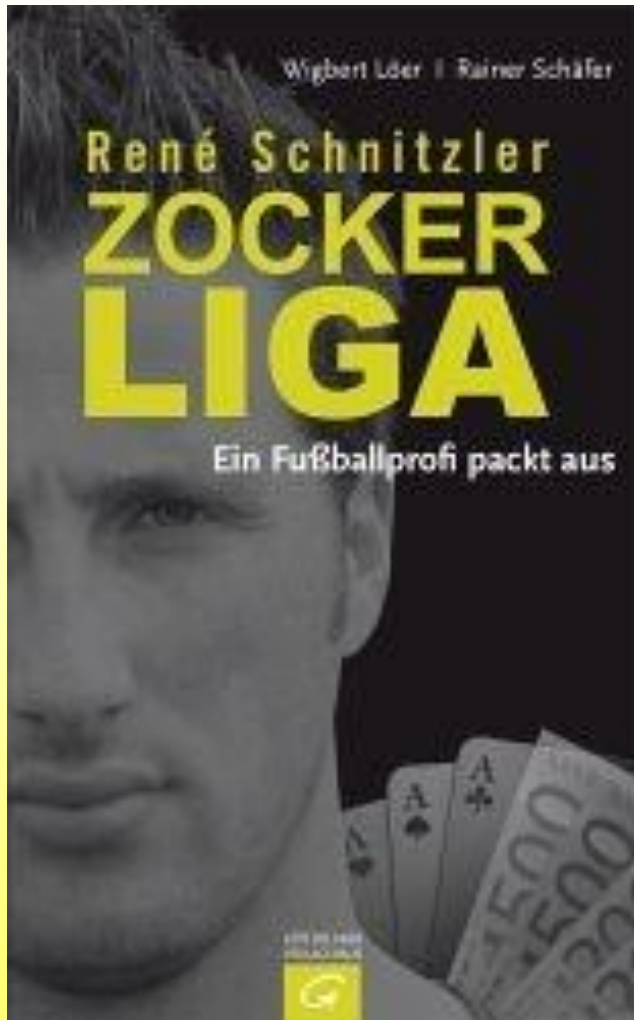


**„Ich habe gegessen und Geld verzockt“
(Bild, 20.01.2012)**

[...] Hamann blieb somit allein in England, begann aus Verzweiflung zu trinken und zu wetten. Nicht auf Fußball-Spiele, sondern auf eine besonders britische Sportart: Cricket. ‚Ich interessierte mich immer mehr für Cricket. Gab es irgendwo auf der Welt ein Spiel, blieb ich wach und schaute es. Denn schlafen war etwas, das ich nicht konnte.‘ Alkohol und Wetten – ein teuflischer Mix. Hamann schaffte den Absprung nicht. Bei einem Spiel zwischen Australien und Südafrika verlor er umgerechnet unglaubliche 345.000 Euro. [...]“



Exkurs: Profisport (II)



Es ist sein erster Triumph als Zocker. [...] Er war damals 14. „Ich hatte drei Mark in der Tasche, für 2,70 Mark habe ich einen Hamburger geholt, dahinten, die Straße runter, das Fischeck lag direkt auf der Ecke. Die 30 Pfennig Wechselgeld hab ich in den Automaten geschmissen, und dann, die erste Drehung, Sonne, Sonne, Sonne. 100 Sonderspiele“. (S.12)



Empirische Befunde aus Großbritannien

Wardle & Gibbons (2014)

Internetbasierte Befragung von N = 346 Profisportlern (Cricket, Fußball)

	Profisportler	Allgemeinbevölkerung (Männer \leq 44 Jahre)
Spielverhalten 12-Monats-Prävalenz (%)	87	75
Spielverhalten 1-Monats-Prävalenz (%)	67	55
Riskantes Spielverhalten (%)	14	4
Problematisches Spielverhalten (%)	6	2



Zielgruppenorientierte Ausstiegshilfe

Home

Residential
Treatment

Counselling Services

Education & Training

Team

Contact



SPORTING CHANCE Clinic

PHYSIO FOR THE MIND BODY AND SOUL

Welcome to Sporting Chance Clinic

Please watch the video delivered by our inspirational founder and trustee; Tony Adams MBE.

Inspired by his own recovery from alcoholism and founded in 2000; *Sporting Chance Clinic* is the brainchild of former Arsenal and England captain Tony Adams MBE. Based on his experience, and what he felt was lacking, Tony saw the need for a safe, dedicated environment, where sportsmen and women could receive support and counselling for the kinds of destructive behaviour patterns that exist in the world of competitive sport, but that are often denied.



Sporting Chance Clinic has since developed into one of the world's most innovative centres for the treatment of behavioural problems among professional and amateur sports people.

We also run a successful Lifestyle Education Seminar, designed to give young athletes the information and tools they need to avoid the pitfalls and destructive behaviour patterns which can develop in the pressure-cooker world of professional sport. We are proud to be an integral tool for a number of football clubs and other sporting organisations.



Donate
with JustGiving



Sportvereine als Risikosetting im Jugendalter

International: Die Ausübung von Vereinssport gilt als Risikobedingung für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme in der Adoleszenz (Hayer, 2012)

Nationale Befunde: Rehbein, Hayer, Baier & Mößle (2015)
Repräsentative Befragung von 11.003 Neuntklässlern in Niedersachsen

Prädiktoren einer regelmäßigen Spielteilnahme	Prädiktoren eines riskanten Spielverhaltens
Geschlecht (männlich)	Geschlecht (männlich)
Migrationshintergrund	Migrationshintergrund
Erhöhte Gewaltakzeptanz	Erhöhte Gewaltakzeptanz
Mitgliedschaft in Sportvereinen	Mitgliedschaft in Sportvereinen
Besuch von Kneipe/Disko/Kino/Veranstaltung	Gewalttäterschaft
Alkoholkonsum	Niedrige Schulform
Konsum harter Drogen	Mehrfachschwänzen
Opferschaft Cyberbullying	Geringer Zusammenhalt in Wohngebieten
Delinquenter Freundeskreis	



Sportwetten in Sportvereinen – Breitensport

Meyer, Meyer, Zielke & Hayer (2013)
N = 294 Mitglieder aus 21 Sportvereinen (Fußball und Handball; 83% männlich)

	Sportvereine	Allgemeinbevölkerung (PAGE-Studie)
12-Monats-Prävalenz Sportwetten (%)	52,4 (↑)	6,0
Prävalenz problematisches Spielverhalten (Lebenszeit) (%)	5,3 (↑)	1,4
Prävalenz pathologisches Spielverhalten (Lebenszeit) (%)	3,5 (↑)	1,0



Das Suchtpotenzial von Glücksspielen

- Analyseschema -

Veranstaltungsmerkmale von
Glücksspielen

Situational (kontextbezogen)
z. B. Verfügbarkeit, Werbung

Strukturell (spielmediumsbezogen)
z. B. Ereignisfrequenz, Gewinnmöglichkeiten

Primärwirkung:
Erleichterung des Zugangs

Primärwirkung:
Förderung einer regelmäßigen Teilnahme

Beurteilung des Gefährdungspotenzials
einer Glücksspielform



Suchtpotential einzelner Glücksspielformen (I)

Rangreihe nach Meyer et al. (2010)	Punktwert
- Glücksspielautomaten	56,65
- Geldspielautomaten	54,35
- Poker im Internet	46,30
- Live-Wetten im Internet	43,55
- Roulette in Spielbanken	42,40
- Rubbellose	38,15
- Festquotenwette	36,05
- Telegewinnspiele	35,95
- Keno	28,85
- Lotto „6aus49“	28,75
- Klassenlotterien (Internet)	26,60
- Klassenlotterien (Annahmestelle)	25,95
- Fernsehlotterien (Internet)	17,55
- Fernsehlotterien (Annahmestelle)	16,90



Wirksamkeit im Überblick (I)

	hoch	hoch-mittel	mittel	mittel-gering	gering
Verhaltensprävention					
Schulbezogene Prävention			X		
Informations-/Aufklärungskampagnen				X	
Responsible Gambling Information Centers				(X)	
Verhältnisprävention					
Begrenzung der generellen Verfügbarkeit		X			
- Begrenzung der Anzahl der Spielstätten		X			
- Begrenzung von gefährlichen Spielen		(X)			
- Begrenzung der Anzahl der Spielformen			?		
- Begrenzung des Convenience Gambling			?		
- Örtliche Begrenzung von Spielstätten		X			
- Begrenzung von Öffnungszeiten				?	



Wirksamkeit im Überblick (II)

	hoch	hoch-mittel	mittel	mittel-gering	gering
Verhältnisprävention					
Ausschluss bestimmter Personengruppen			?		
- Jugendschutzbestimmungen				?	
- Spiellersperre			X		
(Technische) Eingriffe in die Angebotsform					
- Personalschulungen				X	
- Früherkennung von Problemspielern			X		
- Pre-Commitment			(X)		
- Modifizierung von Spielparametern			X		
- Beschränkung des Zugangs zum Geld			?		
- Beschränkung Alkohol- / Tabakkonsum		X			
- Werbebeschränkung			(X)		
- Erhöhung der Kosten				?	
Unabhängige Glücksspielaufsicht			?		



Exkurs: Verfügbarkeitsbegrenzungen

Theoretischer Hintergrund: Verfügbarkeitshypothese vs. Sättigungshypothese vs. Anpassungshypothese

Es besteht ein positiver Zusammenhang zwischen Angebotsdichte und Problemausmaß (z. B. innerhalb Kanadas); vor allem die Einführung neuer Spielformen dürfte zumindest zeitnah die Prävalenz problematischen Spielverhaltens erhöhen

Eine wichtige Moderatorvariable stellt die Spielform dar; Erfahrungen aus Norwegen zeigen z. B., dass mit einer „Entschärfung“ des gewerblichen Automatenspiels Präventiveffekte einhergehen

Verschiedene indirekte Hinweise sprechen dafür, dass örtliche Begrenzungen von Spielstätten zielführend sind; die Evidenz für zeitliche Einschränkungen ist hingegen äußerst dünn



Präventionsansätze mit Fokus Jugendliche

Ziel	Informierung über die Glücksspielsuchtgefahren	Veränderung der gesellschaftlichen Wahrnehmung des Glücksspiels	Förderung von Lebenskompetenzen (z. B. Coping)	Verringerung der Verfügbarkeit
Strategie	Gesundheitsaufklärung	Gesundheitskommunikation	Einsatz von Verhaltenstrainings	Gesetzgebung
Empfehlung	Erstellung, Implementierung und Evaluierung von Präventionsprogrammen unter Berücksichtigung multipler Adressaten (z. B. Jugendliche, Eltern, Lehrer, Trainer)	Multimediale Aufklärungskampagnen	Integration eines evaluierten Glücksspielmoduls in bereits bestehende effektive Programme zur Suchtprävention	Erhöhung der Zugangsbarrieren + Testkäufe zur Überprüfung der Jugendschutzbestimmungen

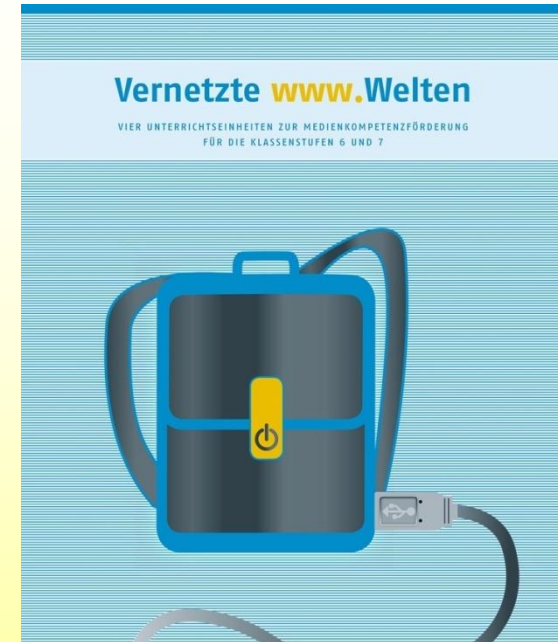
Evaluierte Präventionsmaterialien



Spielfieber – Der Countdown läuft

Spielen macht Spaß. Das Spiel Spielfieber dient der Prävention von Glücksspielsucht. Es ist für Jugendliche und für die Arbeit mit Jugendlichen konzipiert. Spielen und spielen lassen... und dabei spielerisch lernen.

Spielen macht Spaß. Allerdings bergen Glücksspiele neben dem Risiko Geld zu verlieren auch ein erhebliches Suchtpotential.



Kalke, J., Buth, S. & Hiller, P. (2012). Glücksspielsucht-Prävention an Schulen: Entwicklung und Evaluation eines Stationenparcours. *Abhängigkeiten: Forschung und Praxis der Prävention und Behandlung*, 18(3), 27-44.

Hayer, T. & Brosowski, T. (2014). *Evaluation des Browsergames "Spielfieber": Akzeptanz, Effekte und Potential*. München: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Walther, B., Hanewinkel, R. & Morgenstern, M. (2013). Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 52, 599-605.



Zur Inanspruchnahme professioneller Hilfe

- Hayer & Meyer (2010) -

Problemaufriss (Erwachsenenalter)

Empirischen Befunden zufolge nehmen nur bis zu 10% aller Problemspieler ein formelles Hilfeangebot wahr – zumeist in akuten Krisensituationen, im Falle totaler psychischer Erschöpfung oder beim Vorliegen einer manifesten Suchtsymptomatik

⇒ **Belastungsgrad und externe Gründe als wesentliche Veränderungsmotivatoren!**

Mögliche (Hinter-)Gründe

Glücksspielsucht als „verborgene Suchterkrankung“

Tendenzen der Bagatellisierung, Rationalisierung, Selbsttäuschung

Schuld- und Schamgefühle

Fehlende Krankheitseinsicht

Vorhaben, das Problem selbst lösen zu wollen

Unkenntnis über Hilfeangebote

⇒ **40,5% der Spieler aus Facheinrichtungen geben eine fünf- bis zehnjährige Problemdauer an, bevor der Kontakt zum Hilfesystem realisiert wurde**



Nicht-Erreichbarkeit Jugendlicher – Mögliche Gründe

Strukturbarrieren

unzureichende (jugendgerechte) Versorgungsstrukturen und Versorgungsangebote, Kapazitätsengpässe, Schnittstellenproblematik

Individuelle Hemmschwellen

Verleugnung der Glücksspielproblematik bzw. mangelndes Problembewusstsein, Schamgefühle, Angst vor „Therapie“

Entwicklungsbedingte Besonderheiten

Ausgleich der Schulden – wenn überhaupt vorhanden – durch Angehörige (Eltern, Großeltern), geringes Ausmaß an Beschaffungsdelinquenz, glücksspielbezogene Probleme erweisen sich als zeitlich begrenzt („Herauswachsen“)

Relative Unwichtigkeit glücksspielbezogener Probleme

Überlagerung durch anderes Sucht-/Problemverhalten, Computerspiele oder bestimmte Internetanwendungen werden als „gefährlicher“ wahrgenommen

Methodisches Artefakt

Bedarf an Beratung ist ohnehin generell gering, die Prävalenzraten überschätzen das wahre Problemausmaß im Jugendalter



Prävention: Generelle Handlungsempfehlungen

Reduktion der generellen Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielangeboten (mit hohem Suchtpotenzial)

Entwicklung, Implementierung und Evaluation zielgruppenspezifischer Prävention (z. B. für Jugendliche, Migranten)

Substanzielle Eingriffe in die jeweiligen Spielstrukturen und Angebotsformen, etwa in Bezug auf die maximalen Einsatz-, Gewinn- und Verlustmöglichkeiten sowie die Spielgeschwindigkeit plus Werberestriktionen

Verbindliche Nutzung von personenbezogenen Spielerkarten (z. B. beim Automaten Spiel) oder Spielerkonten (z. B. im Internet) für selbst gewählte Beschränkungen und Risikoanalysen des Spielverhaltens

Flächendeckender Ausschluss von gefährdeten Personengruppen vom Spielbetrieb (z. B. Minderjährige, gesperrte Spieler)

Allgemeine Beschränkung des Tabak- und Alkoholkonsums sowie des Geldbezugs in Spielstätten

Restriktive Grundausrichtung staatlicher Glücksspielpolitik mit einem kleinen, konsequent regulierten Glücksspielmarkt



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Dr. Tobias Hayer
Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazerstr. 4
28359 Bremen
Tel. 0421 218-68708
E-Mail: tobha@uni-bremen.de
Web: <http://www.tobha.de>