

Die Gefahren des Glücksspielens insbesondere bei Jugendlichen

M. Sc. Jeanette Wolff,
Drogenhilfe Köln gGmbH

Historische Entwicklung

- n Spielen ist ein wesentlicher Aspekt der menschlichen Entwicklung und trägt zur Ausprägung von physischen, psychosozialen und emotionalen Kompetenzen bei.
- n Spielen bewirkt in der Regel kurzfristig eine Befindlichkeitsveränderung, Zufriedenheit und eine Selbstwertsteigerung.
- n Bei Glücksspielen entscheidet der Zufall über Gewinn oder Verlust und zusätzlich wird ein äußerer Anreiz (z.B. Geld) eingesetzt. Dies führt zu einer massiven Erregungssteigerung, einem erhöhten Spielanreiz mit ausgeprägter psychotroper Wirkung und realen Konsequenzen (z.B. Verluste).
- n Seit ca. 3000 v. Chr. sind Glücksspiele bekannt.

Rechtliche Rahmenbedingungen

- n Glücksspiele sind im strafrechtlichen Sinne diejenigen Spiele, bei der die Entscheidung über Gewinn und Verlust allein oder überwiegend vom Zufall abhängt, der potenzielle Gewinn einen nicht ganz unerheblichen Vermögenswert darstellt und der Spieler durch seinen Einsatz ein Vermögensopfer erbringt.
- n Glücksspiele dürfen in Deutschland (nach §284 StGB) nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle erfolgen. Minderjährige sind gesetzlich grundsätzlich von der Spielteilnahme an kommerziellen Glücksspielen ausgeschlossen.

Glücksspielstaatsvertrag

- n Seit 1.1.2008 gilt in Deutschland der Glücksspielstaatsvertrag mit dem Ziel, Glücksspielteilnehmende besser vor den Gefahren des Glücksspiels zu schützen
- n Spielsperren verhindern den Zugang zu allen Spielen, die in staatlichen Spielbanken angeboten werden, z.B. Roulette, Glücksspielautomaten, Kartenspiele etc. und Sportwetten wie Oddset, Toto und Keno
- n Selbstsperren gelten bundesweit und sind unbefristet, laufen mindestens ein Jahr und sind persönlich zu stellen bei Lotto-Annahmestellen, Spielbanken oder Zentralen von Lottogesellschaften
- n Angehörige von Glücksspielern können eine Fremdsperre beantragen, wenn eine Glücksspielsucht vorliegt oder Überschuldung mit existentiellen Auswirkungen auf die Familie besteht (Nachweispflicht)
- n Kein Sperrsystem vorhanden bei gewerblichen Geldspielautomaten in Spielhallen oder im Gastronomiebereich; hier nur selbsterteiltes Hausverbot möglich, was keine verbindliche Wirkung hat

Varianten des Spiels

- n **Glücksspiele:** Lotto, Keno, Quicky, Toto, Bingo, Roulette, Rubbellotterien, Black Jack, Poker, Glücksspielautomaten, Geldspielautomaten, Sportwetten, Glücksspiele im Internet, Illegales Glücksspiel.
- n **Geldgewinnspiele mit Glücksspielcharakter:** TV-Geldgewinnspiele (z.B. 9-Live), selbst organisierte Spiele um Geldgewinne, Börsenspekulationen.
- n **Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn:** Gesellschaftsspiele, Geschicklichkeitsspiele, Quizshows, Kreuzworträtsel.

Geldspielautomaten - Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit

- n Spielgeräte in Restaurants, Imbissen, Wettannahmestellen und Spielhallen.
- n Die Automatenindustrie unterläuft gesetzliche Beschränkungen und führt immer neue Geräte ein, die verschiedene Spielabläufe verknüpfen und Sonder- und Risikospiele beinhalten.
- n Erhöhung der Gefahr für Verluste in Vermögensgefährdendem Ausmaß.

Pathologische Glücksspieler spielen meist parallel an bis zu 8 Geräten über mehrere Stunden.

Novoline Automaten



Geldspielautomaten - Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit

- n Gesetzliche Novellierung ab 01.01.2006 erhöht die Verlustmöglichkeiten:
- n Absenkung der Spieldauer auf mindestens 3 Sekunden (bisher 12 Sekunden)
- n Erhöhung des maximalen Stundenverlustes auf 80 € (bisher 60 €)
- n Höchstgewinn von 500 € pro Stunde (bisher 234 €)
- n 12 statt 10 Geldspielgeräte pro Spielhallen-Konzession und 3 statt 2 Geräte in Gaststätten
- n Spieleinsatz 0,20€ bis 25€ pro Spiel
- n Ausschüttungsquote pro Geldspielautomat beträgt 60%, 40% aller Geldeinsätze fließen der Automatenindustrie zu
- n In 33 Minuten verliert ein Spieler 80€ an einem Geldspielgerät

Attraktivität des Geldautomatenspielens

- n Hohe Ereignisfrequenz
 - n Kurzes Auszahlungsintervall
 - n Vermeintliche Beeinflussung des Spiels durch Stopp-Start-Risikotaste
 - n Häufige Beinahegewinne (intermittierende Verstärkung)
 - n Optische und akustische Signaleffekte
 - n Leichte Zugängigkeit
- ca. 70% Geldautomatenspieler

Glücksspiele in Spielcasinos

n **Großes Spiel:**

Roulette, Black-Jack, Baccara, Poker u.a.

n **Kleines Spiel:**

Automatenbereich wie Slot-Machines, Multi-Roulette-Automaten u.a.

n **Spieltische mit Mindesteinsatz 1-20 € und Höchsteinsatz 7000-21000 € pro Spiel**

Spielcasino



M. Sc. Jeanette Wolff,
Drogenhilfe Köln gGmbH

Attraktivität des Roulettespielens

- n Beschäftigung mit sehr ausgeklügelten Zahlensystemen, häufig in Verbindung mit magischen Fantasien.
- n Geschützter Raum des Spielcasinos.
- n Höherer Standard und Komfort, angenehmes Ambiente.

ca. 20% Roulettspieler

Wettformen

- n Sport- und Pferdewetten haben in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen.
- n Sportwetten: ODDSET-Kombi, BetanWin, TOP-Wette, Sportwetten-Gera beziehen sich auf Sportarten wie Basketball, Baseball, Eishockey, Football, Fußball, Golf, Handball, Motorsport, Radsport, Rugby, Snooker, Tennis, Volleyball u.a. und suggerieren, dass mit eigenen Sportkenntnissen und Kompetenzen hohe Gewinne pro Wette erreichbar sind (z. B. 50000 €).

Sportwetten



Online-Glücksspiele

- n Sprunghafter Anstieg von Glücksspielen im Internet in Form von virtuellen Spielcasinos und Online-Pokervarianten.
- n Die bekannteste Pokervariante ist Texas Hold'em (www.pokerstars.com).
- n Der Einstieg ist oftmals das kostenfreie Poker-Online-Angebot im Trainingsmodus: Spielen um Spielgeld.
- n Es wird beim Pokerspielen um Echtgeld zwischen Turnieren und Cash-Games unterschieden.

\$500 Gtd (1430634) Tisch #1 - PL Hold'em Viel Glück casino_forum!

casino_forum
228.540

Dieses Blatt • 7.084.403.748
Letztes Blatt • 7.084.401.107

191.460 Pott: 191.460

6 6 5 8 Q

PartyPoker.com-Nachricht

Herzlichen Glückwunsch zum Gewinn des Turniers \$500 Gtd.
USD 192,50 \$ wurden Ihrem Konto gutgeschrieben.

OK

Turnier: 40243503 Level: 13
Blinds(2.000/4.000)
Rest Level-Zeit: 4 Min.

Nicht mitbieten

Blind automatisch

Karten verdeckt wegwerfen

Abwesend(Blind+Ausstieg)

Kein Chat

Hier können Sie chatten

Deal aushandeln?

JA 0 Spieler

NEIN 2 Spieler

++ Aus Fairness bitte nur in Englisch chatten. ++

Geber: Glückwunsch an Spieler casino_forum zum Sieg im Turnier \$500 Gtd

Kasse

Lobby

Aufstehen

Profil des Online-Pokerspielers

- n Ist männlich und zwischen 26 und 35 Jahre alt
- n Spielt zwei- bis dreimal wöchentlich
- n Spielt ein bis zwei Stunden pro Session
- n Spielt zugleich an einem oder zwei Tischen
- n Hält das monatliche Bonusspielkapital für einen wichtigen Spielanreiz
- n Spielt sowohl Cashgames als auch Turniere
- n Spielt mit Mindesteinsätzen von 0,50 – 2,00 \$
- n Bezeichnet sich hinsichtlich seiner skills als durchschnittlich
- n glaubt, dass eher Geschicklichkeit als Glück eine Rolle spielt

Siegertypen und Vorbilder



SWSOP 2007 : Jerry Yang gewann als Sieger des Hauptturniers 8,25 Mio. \$ bei einem Einsatz von 225 \$.

... Jerry Yang ist Psychologe und Sozialarbeiter...

Entwicklungstrends auf dem deutschen Glücksspielmarkt

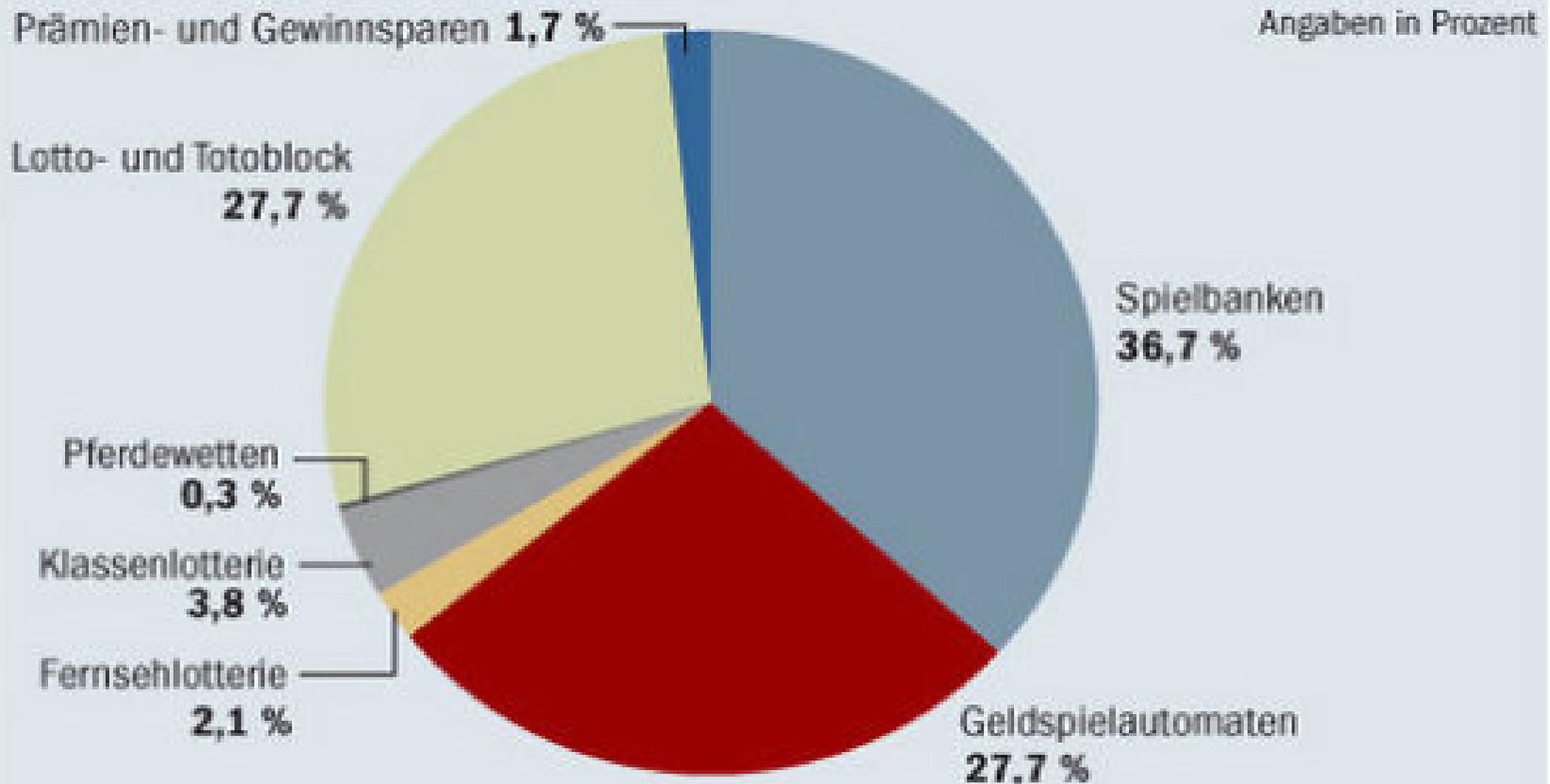
- n Expansion kommerzieller Glücksspielangebote
- n Produktdifferenzierung und Erhöhung des Spielanreizes
- n Leichte Verfügbarkeit bestimmter Glücksspiele
- n Technologische Entwicklung (z.B. Live-Wetten via Handy, TV und PC beim Pokerspielen um Echtgeld und Online-Gambling)
- n Zunehmende gesellschaftliche Akzeptanz
- n Unkenntnisse über gesetzliche Verbote und Auswirkungen des Glücksspiels

Der deutsche Glücksspielmarkt

- n Die Umsätze auf dem deutschen Glücksspielmarkt beliefen sich 2003 auf 27,54 Mio. €, 2009 auf 24,89 Mio. €
- n Einnahmen des Staates aus Glücksspielen: 3,367 Mrd. € in 2008 (Rennwett- und Lotteriesteuer, Spielbankenabgabe, Gewinnabgabe verschiedener Lotterien)
- n Einnahmen des Staates aus Vergnügungs-, Umsatz- und Gewerbesteuerzahlung der Unterhaltungsautomatenwirtschaft: 1,25 Mrd. € in 2008
- n Seit 1998 liegen die Staatseinnahmen aus Glücksspielen (ohne Automaten) höher als die Erträge aus alkoholbezogenen Steuern.
- n Seit Mitte der 70 er Jahre lässt sich eine Expansion des Glücksspielangebots feststellen, besonders in kleineren Städten und Landgebieten.
- n Eine Vielzahl privater Glücksspielanbieter erhöht den Konkurrenzkampf um Marktsegmente.

Umsätze der Glücksspielanbieter

Umsätze der Glücksspielanbieter 2007



Quelle: Jahrbuch SUCHT 2009

Klassifikation nach ICD- 10

- n F 63 Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle
- n F 63.0 Pathologisches Spielen:
- n Die Störung besteht bei häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung des betroffenen Patienten beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.
- n Zwanghaftes Spielen
Wiederholte (zwei oder mehr) Episoden von Glücksspiel über einen Zeitraum von mindestens einem Jahr

Diagnostische Kriterien nach DSM-IV

- n Starkes (kognitives) Eingenommensein vom Glücksspielen
- n Einsatzsteigerung zur Erlangung der gewünschten Erregung / Toleranzentwicklung
- n Gescheiterte Versuche zur Einschränkung oder Einstellung des Glücksspielen
- n Unruhe/Gereiztheit bei Einschränkungs- und Einstellversuchen
- n Glücksspielen zur Vermeidung von Problemen /negativen Gefühlen
- n Den Verlust durch erneutes Glücksspielen hinterher jagen (Chasing)
- n Vertuschen der Glücksspielproblematik gegenüber nahen Bezugspersonen
- n Illegale und antisoziale Handlungen zur Finanzierung des Glücksspielens
- n Glücksspielbedingte Gefährdung / Verlust von Bezugspersonen oder Berufschancen

Glücksspiele und Stimulationspotenzial

n Phase I: Entscheidung für eine Teilnahme

n Phase II: Geldeinsatz

lustvoll-euphorische Hoffnung auf Gewinn,
Nervenkitzel, Anspannung, positive Effekte
unabhängig vom Spielausgang:

Emotionsregulation / positive Verstärkung

Ablenkung von Belastungen / negative
Verstärkung

Glücksspiele und Stimulationspotenzial

n Phase III a: Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie,
Allmachtsphantasien...

n Phase III b: Verlustsituation

Gleichgültigkeit, Frustration, Ärger...

n Phase IV: Weiterspielen

Verlauf und Prognose

- n Eine anfängliche Gewinn Erfahrung kann zum Auslöser einer gesteigerten Glücksspielaktivität werden („Pech, gewonnen zu haben!“ oder „big-winn“).
- n Entwicklung einer suchtspezifischen Eigendynamik, bestehende Verluste durch erneuten Einsatz auszugleichen, wobei die realen Konsequenzen des Spiels ausgeblendet werden.
- n Veränderungsmotivation erfolgt häufig erst nach dem finanziellen Ruin, Androhung von Trennung durch die Partnerinnen, bevorstehende Gerichtstermine, Arbeits- und Ausbildungsplatzverlust, Suizidversuch etc.

Pathologisches Glücksspielen

Körperfunktionen Körperstrukturen	Aktivitäten	Teilhabe an Lebensbereichen
Beeinträchtigungen: <ul style="list-style-type: none">- Stoffwechsel- innere Organe- Denken- Gedächtnis- Emotionale Stabilität- Selbstwertgefühl- Wahrnehmung- Urteilsfähigkeit- Selbsteinschätzung <p>M. Sc. Jeanette Wolff, Drogenhilfe Köln gGmbH</p>	Störungen: <ul style="list-style-type: none">- Ausbildung, Arbeit- Hygiene, Pflege, Schlaf, Ernährung- Kommunikations-, Beziehungsgestaltung- Medizinische, soziale und kulturelle Angebote	Nicht Intakt: <ul style="list-style-type: none">- Teilhabe an sozialen Beziehungen- Ausbildung, entlohnte oder ehrenamtliche Tätigkeit- Wohnen, Unterkunft- Erholung, Freizeit und Kultur (Genussfähigkeit)- wirtschaftliches Leben (Verschuldung)

Glücksspielrisiko (Bühringer et al. 2007, N=21)

Glücksspiele	Risiko für pathologisches Spielverhalten	Risiko für problematisches Spielverhalten
Lotto	0,1 %	0,1 %
Sportwetten (offline)	1,9 %	3,9 %
Sportwetten (online)	2,0 %	1,3 %
Kleines Spiel	6,7 %	4,9 %
Großes Spiel	1,4 %	1,8 %
Internetkartenspiele	7,0 %	11,5 %
Geldspielautomaten	5,1 %	3,6 %

Glücksspielprävalenz

- n Seit 2007 liegen erstmals verlässliche empirische Zahlen zur Prävalenz des pathologischen Glücksspiels in Deutschland vor.
- n Repräsentativerhebungen weisen 0,2 bis 0,5 % der Bevölkerung (103.000 bis 265.000 Personen) als pathologische Spieler und 0,29 % als problematische Spieler (149.000) aus (Bühringer et al., 2007).
- n Die BZgA hat in 2008 0,41% problematische Spieler (225.000) und 0,19 % pathologische Spieler (100.000) erfasst
- n Differenziert nach Glücksspielformen zeigen sich besonders hohe Anteile bei den Spielern an Geld- und Glücksspielautomaten, Sportwetterern sowie Kartenspielern im Internet.

Profil

- n Glücksspieler sind überwiegend männlich, im Durchschnitt 30 Jahre alt, spielen an Geldautomaten, sind hoch verschuldet, häufig delinquent.
- n Glücksspiele werden insgesamt mehrheitlich von Personen der Mittelschicht ausgeübt.
- n Das pathologische Spielen an Geldspielgeräten steht dagegen oft in Zusammenhang mit Arbeitslosigkeit und einer schlechteren Ausbildungssituation.
- n Bei einer beträchtlichen Teilgruppe besteht zusätzlich eine stoffgebundene Abhängigkeit.
- n Es besteht eine hohe Korrelation zwischen der Verfügbarkeit des Glücksspielangebotes und der Häufigkeit von pathologischen Spielern.

Komorbidität

- n 50% zusätzlich depressive Störungen, davon 25% ein oder mehrere Suizidversuche
Suizidrate ist deutlich höher als bei allen Suchtstörungen
- n 25% zusätzlich stoffgebundene Sucht (am häufigsten Alkohol)
- n Hohe Zahl an Persönlichkeitsstörungen
- n Gruppe von Glücksspielern zeigt Auffälligkeiten einer ADHS Symptomatik.

Entstehungsbedingungen

- n Pathologisches Glücksspielen entsteht wie alle Störungen in einem multifaktoriellen Bedingungsgefüge, in der Interaktion von sozialen, psychischen und physischen Voraussetzungen des Individuums, seiner sozialen Umwelt und der Beschaffenheit des Suchtmittels bzw. Verhaltens.

Notwendigkeit der Ausdifferenzierung verschiedener Angebote

- n Frauen mit pathologischem Glücksspielverhalten
- n Pathologisches Spielverhalten überwiegend im Internet
- n Pathologisches Glücksspielen bei Migranten
- n Jugendliche Glücksspieler (unter 18 Jahre)
- n Ältere Glücksspieler (über 55 Jahren)
- n Glücksspieler mit massiven psychiatrischen Erkrankungen

Jugendliche Glücksspieler

- n 62% der Jugendlichen unter 18 Jahren gaben an, schon einmal an Glücksspielen teilgenommen zu haben
- n 39,4% der hilfesuchenden Spieler gaben an, als Minderjährige an Geldspielautomaten gespielt zu haben und 79,3% haben dies als problembehaftet erlebt (Meyer & Hayer 2005)

Risikoerhöhende Bedingungen problematischen Glücksspielverhaltens im Jugendalter

n Risikobedingungen

n Geschlecht

n Ethnizität

n Persönlichkeit

n Problemverhalten

n Spielbezogene Erlebens- und
Verhaltensweisen

n Psychische oder
Verhaltensauffälligkeiten

n Befund

n Männlich

n Kulturelle Minderheit

n Sensation Seeking, Extraversion,
Impulsivität

n Konsum und Missbrauch von
Alkohol, Nikotin, illegalen Drogen,
Delinquenz

n Gewinne am Anfang, frühes
Erstkontaktalter, Abtauchen vor
Belastungen, positive unkritische
Einstellung

n geringer Selbstwert, depressive
Symptomatik, unangemessene
Strategien im Umgang mit
Problemen

Risikoerhöhende Bedingungen

- n Risikobedingungen
- n Peergruppe
- n Schulischer Bereich
- n Familiäre Bedingungen
- n Glücksspielpolitik/-markt
- n Befund
- n Abbruch der Beziehungen zu Freunden
- n Unterdurchschnittliche Schulleistungen, Schulschwänzen
- n Problematisches Glücksspielverhalten oder Substanzmissbrauch/ -abhängigkeit der Eltern, unzureichendes Wissen der Eltern über Glücksspiele
- n Hohe Verfügbarkeit von Glücksspielen, jugendbezogene Marketingstrategien, unzureichende Umsetzung der Altersbeschränkung

Risikominimierende Bedingungen

n Risikominimierende Bedingungen des Individuums

- n Prosoziales Verhalten
- n Hohe Impulskontrolle
- n Überdurchschnittliche Intelligenz
- n Spezielle Talente, Hobbys
- n Aktives Bewältigungsverhalten
- n Gute Sprachfertigkeiten
- n Positives Selbstwertgefühl

n Risikominimierende Bedingungen im Umfeld

- n Elterliches Monitoring
- n Bindung zur Schule
- n Modelle positiven Bewältigungsverhaltens und prosozialen Verhaltens
- n Offenes, unterstützendes Erziehungsklima
- n Familiärer Zusammenhalt
- n Stabile emotionale Beziehung zu einer Bezugsperson
- n Soziale Unterstützung

Zusammenfassung: Jugendliche und Glücksspiele

- n Bestimmte Glücksspiele üben einen großen Spielanreiz für bestimmte Jugendliche aus
- n Jugendliche repräsentieren ein besonders vulnerables Populationselement
- n Die Bestimmungen des Kindes- und Jugendschutzes greifen nicht in hinreichendem Maß
- n Es ist mit einem Anwachsen des Problemverhaltens zu rechnen
- n Es herrschen Defizite in der Forschung und im Versorgungssektor vor

Aufgabenbereiche der Drogenhilfe Köln im Rhein-Erft-Kreis bei Glücksspielern

- n Beratung von Glücksspielern und deren Angehörige
- n Vermittlung in ambulante oder stationäre Rehabilitation für pathologische Glücksspieler
- n Durchführung der ambulanten medizinischen Rehabilitation
- n Durchführung von Angehörigen- und Bezugspersonengesprächen (Gruppe, Einzel, Paar)
- n Vermittlung in Selbsthilfegruppen
- n Fachliche Begleitung der Selbsthilfegruppe in Hürth
- n Informationsveranstaltungen zum Thema Glücksspielsucht

Nützliche Adressen

- n www.spielfrei.info
- n www.drogenhilfe-koeln.de
- n www.gluecksspielsucht-nrw.de
- n Erstkontakte zu Glücksspielern im Rhein-Erft-Kreis: Jeanette Wolff 02232/18930 und j.wolff@suchtloesungen.de
- n kostenfreie Expertenhotline der Landesfachstelle Glücksspielsucht NRW: 0800-0776611
- n BZgA-Beratungstelefon: 0800-1372700
- n Selbsthilfegruppe im Rhein-Erft-Kreis:
Salus Klinik Hürth, Willy-Brandt-Platz 1, 50354 Hürth montags
von 19.00 Uhr bis 20.30 Uhr , Raum 1.56

Literaturangaben

- n Bühringer, G. & Türk, D. (2000). Geldspielautomaten - Freizeitvergnügen oder Krankheitsverursacher? Ergebnisse empirischer Studien von 1984 bis 1997. Göttingen: Hogrefe.
- n Dilling, H., Mombour, W. & Schmidt, M.H. (Hrsg.). (2005). Internationale Klassifikation psychischer Störungen. ICD-10 Kapitel V (F). Klinisch-diagnostische Leitlinien. Bern, 5. Auflage: Huber
- n Füchtenschnieder, I. & Petry, J. (2004). Game Over: Ratgeber für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen. Freiburg: Lambertus.
- n Haubl, R. (1998). Geld, Geschlecht und Konsum. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- n Meyer, G. (2007). Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2007 (S. 99-115). Geesthacht: Neuland.
- n Petry, J. (2003). Glücksspielsucht: Entstehung, Diagnostik und Behandlung. Göttingen: Hogrefe.
- n Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (1998). Diagnostische Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen DSM IV. Göttingen: Hogrefe.
- n VDR, „Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei Pathologischem Glücksspielen“ vom 26.03.2001.
- n www.dhs.de/web/datenfakten/gluecksspiel.php

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Rien ne vas plus...

M. Sc. Jeanette Wolff,
Drogenhilfe Köln gGmbH