

Grundlagen und Präventionsansätze zum Glücksspiel

Tagung „Sucht ohne Drogen“, Flow Akut, 19. 11. 2015

Mag. Dietmar Krenmayr MA

- 1. Glücksspiel, Glücksspielsucht**
- 2. Suchtprävention**

1. Glücksspiel(sucht)

Definition von Glücksspiel

Ein Spiel, bei dem

- gegen **Geldeinsatz**
- ein **Gewinn** in Aussicht gestellt wird,
- der ausschließlich oder vorwiegend vom **Zufall** abhängt.

(Österreichisches Glücksspielgesetz)

Die häufigsten Glücksspielformen

- ▶ **Lotterienprodukte**

Lotto „6 aus 45“, Joker, Bingo, Euromillionen, ToiToiToi, Zahlenlotto 1-90, Rubbellos, Brieflos, Klassenlotterie

- ▶ **Toto**

- ▶ **Glücksspielautomaten**

- ▶ **Sportwetten** (nicht laut Gesetz)

- ▶ **Kasinospiele**

Roulette; Kartenspiele: Black Jack, Poker;
Würfelspiele: Backgammon

- ▶ **Glücksspiele im Internet**

z.B. Internetpoker

Spiel**SUCHT**?

ICD-10	DSM-IV
F6 Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen	
F63 Abnorme Gewohnheiten und <u>Störungen der Impulskontrolle</u>	312. <u>Störungen der Impulskontrolle</u> , nicht andernorts klassifiziert
F63.0 Pathologisches Spielen Diagnostische Leitlinien 1. Dauerndes, wiederholtes Spielen 2. Anhaltendes und oft noch gesteigertes Spielen trotz negativer sozialer Konsequenzen, wie - Verarmung, - gestörte Familienbeziehungen, - Zerrüttung der persönlichen Verhältnisse	312.31 Pathologisches Spielen Diagnostische Leitlinien A Andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in mindestens fünf der folgenden Merkmale ausdrückt 1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspiel (z.B. starke gedankliche Beschäftigung mit Geldbeschaffung) 2. Steigerung der Einsätze, um gewünschte Erregung zu erreichen 3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Spiel zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben 4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Spiel einzuschränken oder aufzugeben 5. Spielen, um Problemen oder negativen Stimmungen zu entkommen 6. Wiederaufnahme des Glücksspiels nach Geldverlusten 7. Lügen gegenüber Dritten, um das Ausmaß der Spielproblematik zu vertuschen 8. Illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens 9. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, von Arbeitsplatz und Zukunftschancen 10. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte

DSM-5 (2013): Glücksspielstörung

„*gambling disorder*“

Wird **als erste (und einzige) stoffungebundene Sucht zu den Suchtstörungen („substance-related and addictive disorders“)** gezählt.

(American Psychiatric Association 2013, 585ff).

Übernahme aller Merkmale aus DSM-IV außer „illegalen Handlungen“

Ausprägungsstufen der „*gambling disorder*“:

(nach Anzahl der aufgetretenen Kriterien innerhalb von 12 Monaten)

- leicht (4-5 Kriterien)
- mittel (6-7 Kriterien)
- schwer (8-9 Kriterien)

Wann haben Glücksspiele ein hohes Suchtpotenzial?

- Wenn sie eine **schnelle Spielabfolge mit schneller Gewinn- und Verlustentscheidung** haben.
- Wenn ein **kurzes Auszahlungsintervall** vorliegt.
- Wenn sie bei SpielerInnen das **Gefühl** wecken, den **Spielverlauf steuern zu können**. (z. B. Stopp-Tasten)
- Wenn SpielerInnen durch „**Fast-Gewinne**“ den Eindruck haben, der Gewinn stehe in kurz bevor.
- Wenn sie mit „**versteckten**“ **Geldeinsätzen** (Jetons, Punkte) arbeiten.
- Wenn es **viele Anreize mit Möglichkeiten** zum Glücksspiel gibt.

Spielteilnahme der Bevölkerung (Kalke et al. 2011)

	letzte 12-Monate	letzte 30-Tage
Alle	42,0%	23,3%
Männer	47,4%	28,7%
Frauen	36,5%	18,0%
14-17 Jahre	9,7%	3,5%
18-35 Jahre	44,0%	21,6%
36-49 Jahre	45,8%	26,4%
50-65 Jahre	42,8%	26,6%

Spielteilnahme der Bevölkerung (Kalke et al. 2011)

- Bei den **14- bis 17-Jährigen** spielte im zurückliegenden Jahr etwa jede/r Zehnte um Geld. Im letzten Monat waren es 3,5 %.
- Zwischen den Altersgruppen der **Erwachsenen** zeigen sich nur geringe Unterschiede in der Spielteilnahme: Jahresprävalenzen von jeweils (leicht) über 40 %. Monatsprävalenzen zwischen 22 und 27 %.
- Vergleich mit der **Folgebefragung** (Kalke & Wurst 2015) bestätigt die Ergebnisse:
Jahresprävalenz 41 %, Monatsprävalenz 27 %

Teilnahme an Glücksspielarten (Jahresprävalenz) (Kalke et al. 2011)

	Lotterien	Rubbellose	Sportwetten	Kasinospiele	Automaten in Kasinos	Automaten au- ßerhalb Kasinos	N (gewichtet)
Alle Befragten	36,2 %	7,8 %	2,8 %	4,9 %	1,2 %	0,6 %	6.326
Geschlecht:							
männlich	39,5 %	7,8 %	5,0 %	7,1 %	0,8 %	2,0 %	3.158
weiblich	32,9 %	7,8 %	0,5 %	2,8 %	0,4 %	0,5 %	3.168
Alter							
14-17 Jahre	3,8 %	4,5 %	1,3 %	1,2 %	0,0 %	0,9 %	425
18-35 Jahre	32,9 %	10,4 %	5,3 %	9,9 %	1,0 %	3,0 %	2.113
36-49 Jahre	42,1 %	8,2 %	1,6 %	2,7 %	0,5 %	0,4 %	2.068
50 Jahre und älter	41,1 %	5,0 %	1,4 %	2,3 %	0,3 %	0,1 %	1.720

Teilnahme an Glücksspielarten (Jahresprävalenz) (Kalke et al. 2011)

- **Jugendliche** haben die geringsten Prävalenzraten. Sie spielen überwiegend Rubbellose (3,8 %) und Lotterien (4,5 %).
- **18 bis 35-Jährige** weisen die höchsten Anteile in (beinahe) allen Glücksspielarten auf. (Ausnahme: Lotterien).
- **Über 36-Jährige** stellen den höchsten Anteil an LotterienspielerInnen.

Anteil von ProblemspielerInnen in Österreich (Kalke et al. 2011)

Bestimmung nach DSM-IV

- **Problematisches Spielverhalten** (3-4 Kriterien):
0,43 % ca. 26.000 Personen
- **Pathologisches Spielverhalten** (mindestens 5 Kriterien):
0,66% ca. 38.000 Personen

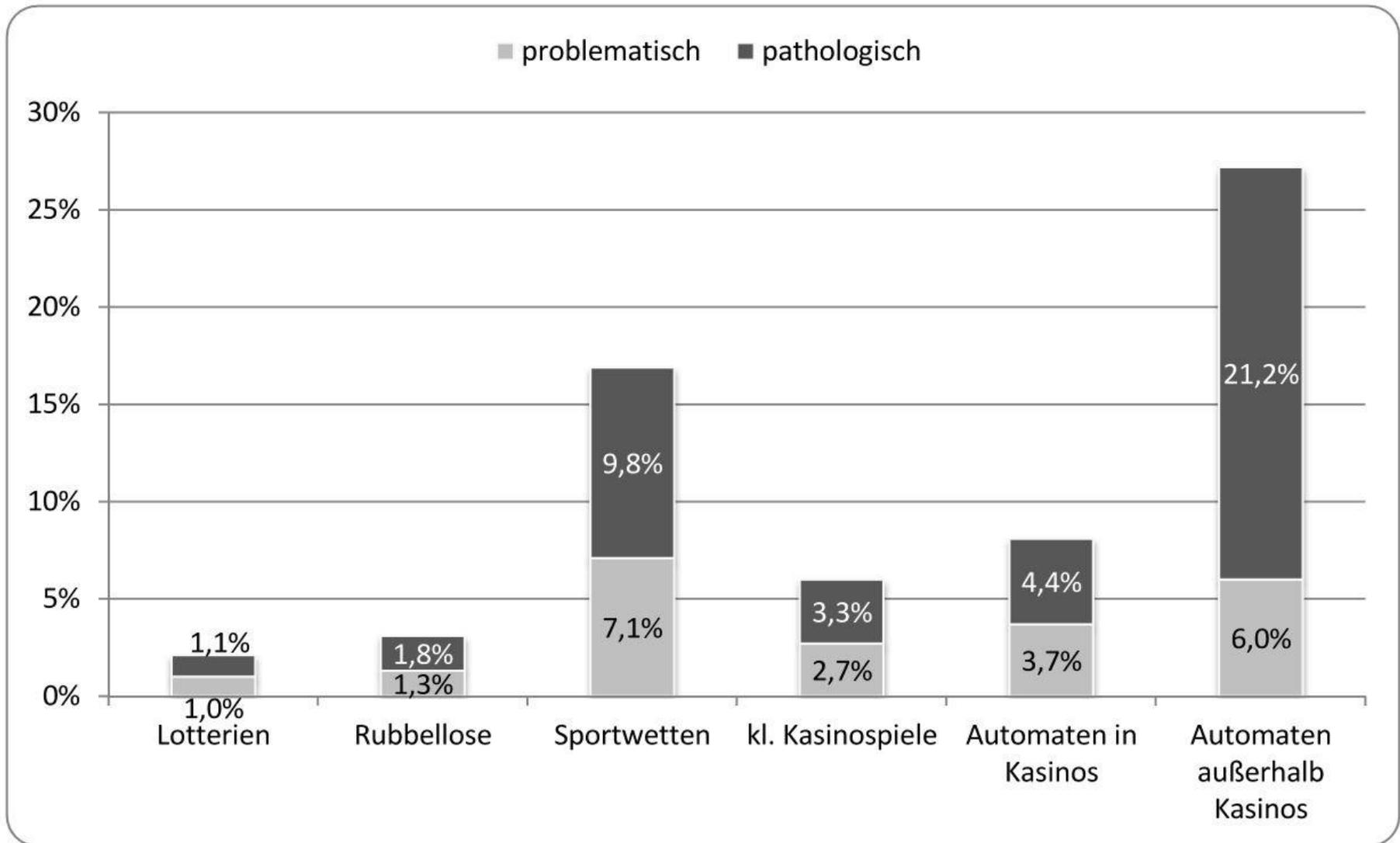
Insgesamt 1,1% = ca. 64.000 Personen (14 bis 65 Jahre)
ident bei der Folgeuntersuchung (Kalke & Wurst 2015)

Risikofaktoren problematischen bzw. pathologischen Spielens

OR=Odds-Ratio (Risiko)

	OR
Alter (bis 35 J.)	2,2
Männlich	2,4
Migrationshintergrund	2,2
Pflicht-/Hauptschulabschluss	2,3
Arbeitslos	5,0
In Elternhaus mit Spielproblemen aufgewachsen	2,2
Aktuelle Spielprobleme in Familie	4,8
Mindestens riskanter Alkoholkonsum	3,0
Aktueller Cannabiskonsum (letzte 30 Tage)	3,6

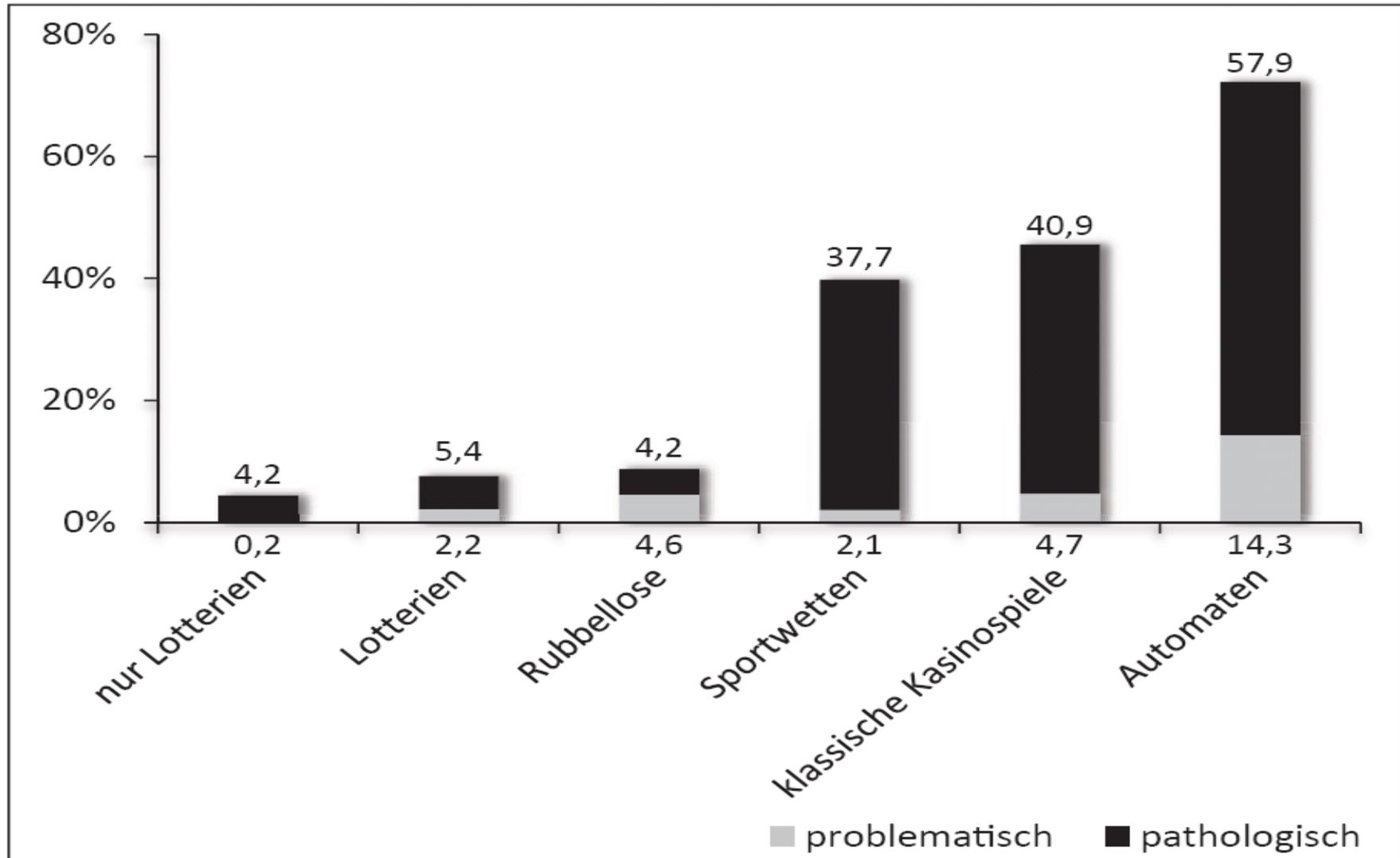
Anteil ProblemspielerInnen nach verschiedenen Glücksspielarten (Kalke & Wurst 2015)



Anteil ProblemspielerInnen nach verschiedenen Glücksspielarten (Kalke & Wurst 2015)

1. Die Prävalenz problematischen und pathologischen Spielens ist bei **Glücksspielautomaten in Spielhallen, Gastronomiebetrieben und Tankstellen** am höchsten!
2. Es folgen **Sportwetten** und die **Glücksspielautomaten in Kasinos.**
3. Die geringsten Anteile finden sich bei den **Lotterien.**

Anteil der ProblemspielerInnen am Geldeinsatz nach Spielart (Kalke et al. 2011)



Hohe Suchtgefahr beim Automatenspiel

- Kurze Spieldauer
 - Schnelle Auszahlung bei Gewinn
 - Scheinbare Steuer-Möglichkeiten
Start-, Stop-, Risikotasten
 - „Fastgewinne“
 - Licht- und Tonsignale
- + Familiäre Atmosphäre (Bedienstete)
keine Uhren
kein Tageslicht
z.T. freie Getränke, Zigaretten

- ⇒ Der Einfluss von Wissen auf das Wetterergebnis wird massiv **überschätzt**. (= „**Kontroll-Illusion**“)
- ⇒ Zeitlich sehr intensive Informationssuche
- ⇒ Suchtpotenzial von Sportwetten ist etwa 10-fach höher als das beim Lotto
- ⇒ EuGH empfiehlt, Sportwetten wegen ihrer hohen Gefährlichkeit als Glücksspiel zu behandeln.
- ⇒ Wettbüros und –cafés als soziale Treffpunkte
- ⇒ Wetten als gemeinsames Interesse (im Freundeskreis, unter Fans, ...)

Befragung Onlineglücksspiel (win2day) und –wetten (tipp3) (Kalke et al. 2011)

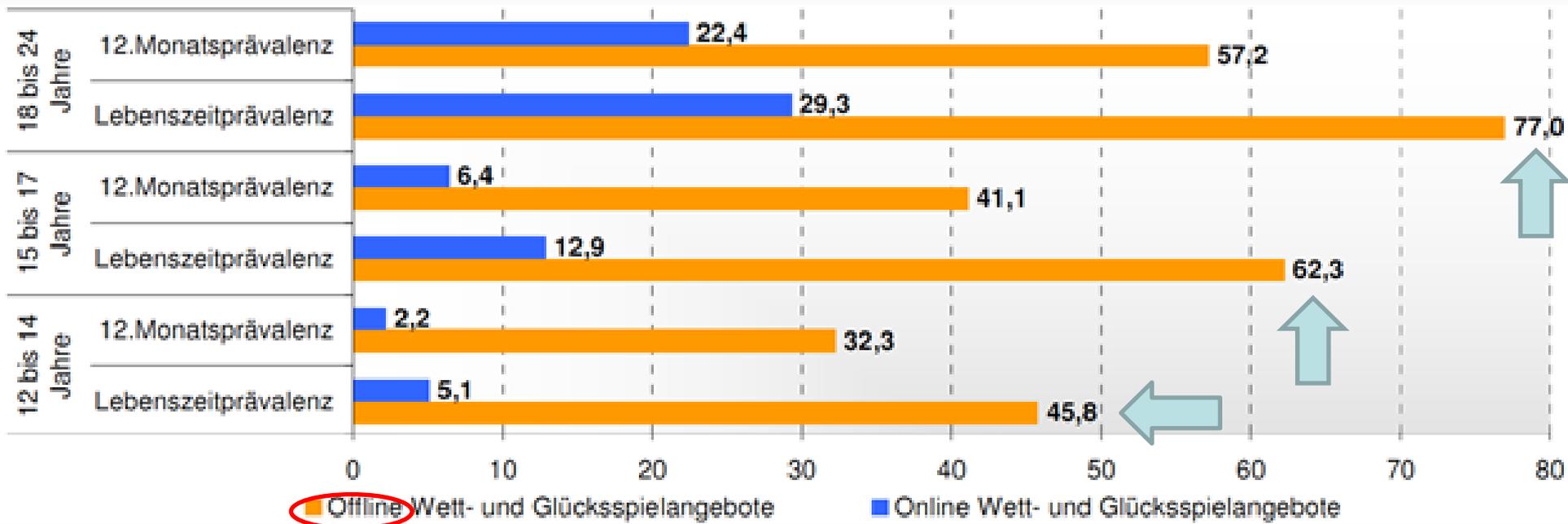
1. Haben Sie jemals das Bedürfnis gespürt, um immer mehr Geld zu spielen?
2. Haben Sie jemals gegenüber Menschen, die Ihnen wichtig waren, über das Ausmaß Ihres Spielens lügen müssen?

Ergebnisse:

Von den OnlinespielerInnen bzw. –wetterInnen sind

- 11 % als **gefährdet** (ein Kriterium ist erfüllt) anzusehen.
- 5 % haben ein **Spielproblem** im engeren Sinne (beide Lie/Bet-Kriterien erfüllt).

Nutzung von (Online-) Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Ikrath & Rohrer 2013)



Nutzung von (Online-) Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Ikrath & Rohrer 2013)

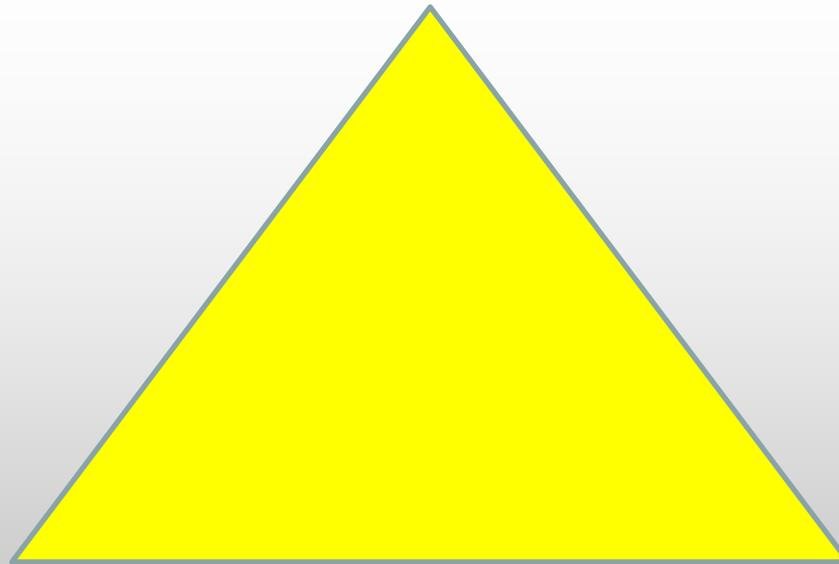
1. Die Nutzung von Glücksspielen und Wetten steigt mit dem **Alter** an.
2. **Geschlechterunterschied:** Mehr männliche Kinder bzw. Jugendliche als weibliche spielen und wetten (Ausnahme: Onlineangebote).
3. **Offline-Spiel** (z. B. Kasino, Trafik, Wettcafé) überwiegt gegenüber dem Online-Spiel (Internet).

- **Unter 18 Jahren verboten:**
 - **Teilnahme an Glücksspielen und Wetten**
 - **Aufenthalt in Räumen** in denen Glücksspiele oder Wetten überwiegend durchgeführt werden
- **Ab 16 Jahren erlaubt:**
 - **Lotto, Toto, Zahlenlotterien, Klassenlotterien, Nummernlotterien, Sofortlotterien, Zusatzspiele**

2. Suchtprävention

Substanz / Problemverhalten

Pharmakologische Eigenschaften,
Konsumdauer, Konsumfrequenz



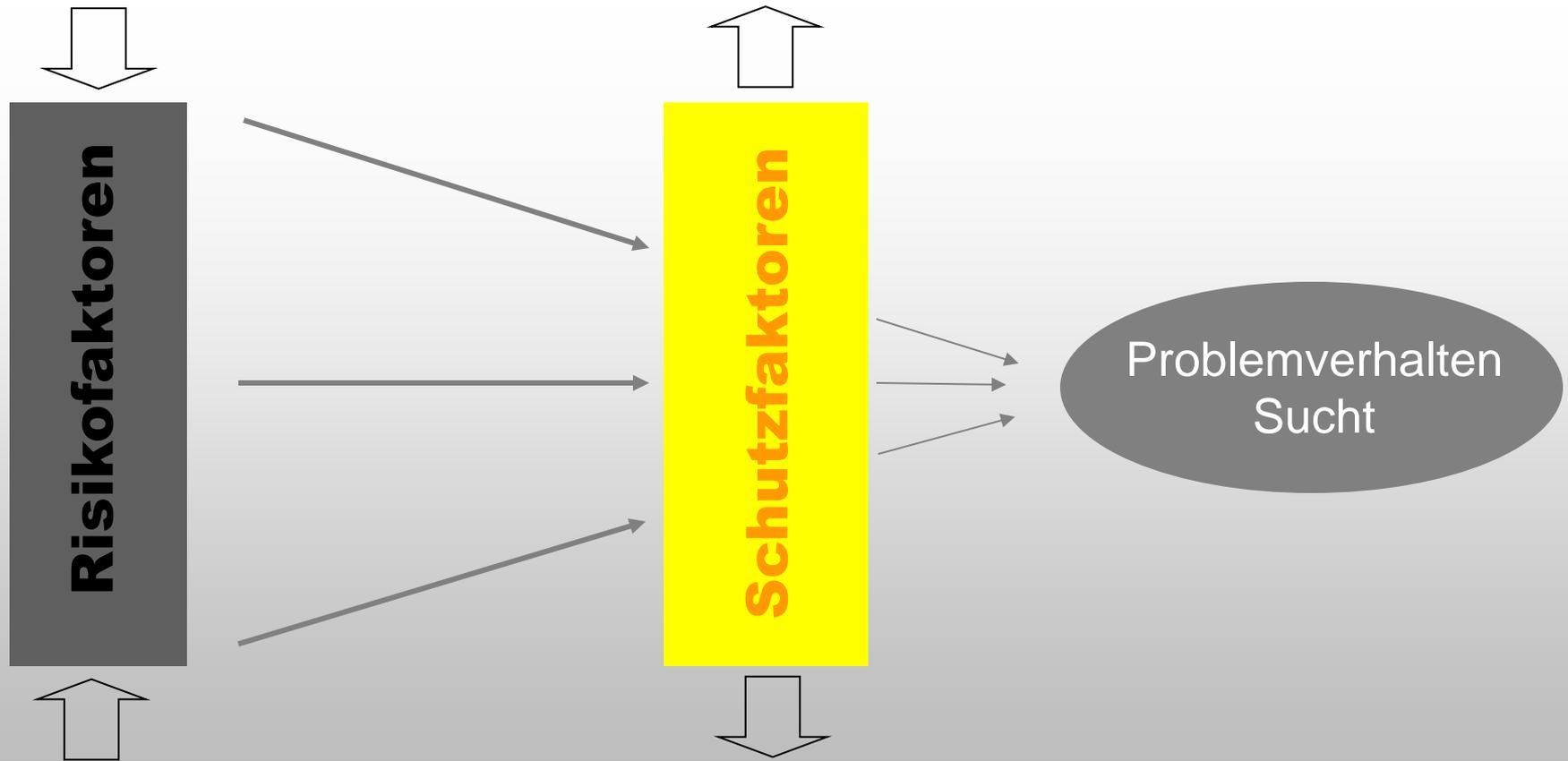
Person

Geschlecht, Temperament, Selbstwert,
genetische Disposition, Stressbewältigung,
Umgang mit Gefühlen

Soziales Umfeld

Familie, Freunde, Normen,
Schulische/berufliche Situation,
Verfügbarkeit, Politik

Suchtprävention: Reduktion von Risikofaktoren Auf- und Ausbau von Schutzfaktoren



- Erwartung von Geldgewinn
- dadurch erweiterte Freizeitmöglichkeiten
- Prestigegewinn als „SiegerIn“
- Ablenkung von Unsicherheit und sozialen Ängsten:
„kein Verlierer“ bzw. „keine Verliererin“

(Scholz 2012)

Suchtprävention - individuell und (!) strukturell



Individuelle Maßnahmen
Förderung von Lebenskompetenzen
Kommunikation, Krisenbewältigung,
Selbstwert, Widerstandsfähigkeit etc.

Strukturelle Maßnahmen
Gestaltung der „Umwelt“
in Schule, Familie, Arbeitswelt...
Verfügbarkeit, Werbung, Preis etc.
Suchtmittelpolitik, Familienpolitik, Arbeitsmarktpolitik etc.

Schutzfaktoren gegen pathologisches Spielen

- Stabiles Grundvertrauen, „Urvertrauen“
- Selbstvertrauen, Selbstsicherheit, Selbstwert
- Belastbarkeit, Stressbewältigung (Entspannung)
- Emotionale Stabilität
- Impulskontrolle
- Fähigkeit zu Bewältigung negativer Gefühle
- Persönliche Autonomie
- Konfliktfähigkeit
- Kontakt/Kommunikationsbereitschaft
- Bindungsfähigkeit
- Stützendes Umfeld

(Scholz, 2012)

- Gutes Verhältnis zu Eltern
(Vertrauen und Unterstützung in schwierigen Situationen)
- Entwicklungsförderndes LehrerInnenverhalten
(Anforderungen, Unterstützung), positive Rollenmodelle
- Soziale Integration, Freundschaften zu Gleichaltrigen
(Vertrauen, Unterstützung, Deutungshilfe im Alltag)
- Soziokulturelle Einflüsse
Soziale Unterstützung, befriedigende Entwicklungsperspektiven,
Zugang zu Information und Bildung, anregende Umwelt, genügend
Einkommen

Diskussion um Regulierung von Glücksspielen

Prohibition – Totalverbot für alle Glücksspiele

Partielle Prohibition – Erlaubnis für gewisse Glücksspiele

Legalisierung / Regulation im Sinne eines Monopols – Verzicht auf übermäßige Spielanreize und Fokus auf SpielerInnenschutz

Kontrollierte Marktöffnung – Lizenzverteilung nach dem Prinzip der Einnahmemaximierung

Freie Marktwirtschaft = Laissez-faire-Ansatz Entfesselung des Marktes

- **Maximierung des technischen Spielerschutzes:**
Lange Spieldauer, niedrige Einsätze, Spielpausen, etc.
- **Unabhängiger SpielerInnenschutz:**
Einheitliches, breit gestreutes und gut platziertes Maßnahmenpaket (Hotline, Website, Informationsmaterialien, Sperrmechanismen, etc.) - von der öffentlichen Hand finanziert.
Die bestehenden MitarbeiterInnenschulungen der GlückspielanbieterInnen sind zu optimieren.
(Durchführung von Seiten unabhängiger und qualifizierter Einrichtungen mit öffentlichem Auftrag).
- **Jugendschutz:**
Vereinheitlichung der Jugendschutzbestimmungen, frühzeitiger Beginn präventiver Maßnahmen.

- **Einstufung der Sportwetten als Glücksspiel:**
Alterskontrollen, Sperrmöglichkeit, Einsatzlimits
- **Information und Sensibilisierung der Bevölkerung:**
Aufklärungskampagnen Abstimmung mit regionalen Prävention- und Hilfsangeboten unter Einbindung der AkteurInnen vor Ort
- **Präventionsprojekte /-programme für unterschiedliche Zielgruppen:**
Integration der Glücksspielthematik in bestehende Präventionsmaßnahmen.

Andererseits müssen speziell für Kinder und Jugendliche und insbesondere für Zielgruppen mit speziellen Risikofaktoren entsprechende Präventionsprogramme entwickelt bzw. bereits evaluierte Programme für Österreich adaptiert werden.

- **Bereitstellung der Ressourcen in den Bundesländern**

- Die Mehrzahl (59 %) der ÖsterreicherInnen hat im letzten Jahr NICHT gespielt.
- Glücksspielautomaten (v. a. außerhalb von Kasinos) und Sportwetten haben ein höheres Suchtpotenzial als andere Glücksspiele.
- 64.000 ÖsterreicherInnen (1,1 %) haben ein „Glücksspielproblem“.
- Pathologische SpielerInnen haben hohe Komorbiditätsraten (Alkoholismus, Angststörung, Suizidalität)
- Erfolgreiche Prävention muss auf mehreren Ebenen (Person und Umwelt) ansetzen.

Ambulanz für Spielsucht

Landes-Nervenklinik Wagner-Jauregg

Wagner-Jauregg-Weg 15, 4020 Linz

Tel.: 05 055462 - 29551

e-mail: spielsucht.wj@gespag.at

www.promenteoee.at/spielsucht

Spielsuchtberatung der Schuldnerhilfe OÖ

Stockhofstraße 9, 4020 Linz

Tel.: 0732/77 77 34

email: linz@schuldner-hilfe.at

www.schuldner-hilfe.at

Hilfsangebote bei Glücksspielsucht

Magistrat der Stadt Wels, Sozialpsychische Beratungsdienste / Spielsuchtberatung

Quergasse 1, 34600 Wels

Tel.: 07242/29585

e-mail: spb@wels.gv.at

Betreuungszentrum Linz

Einrichtung des Grünen Kreises

Sandgasse 11, 4020 Linz

Tel.: 0664/8111024

e-mail: claudia.neuhold@gruenerkreis.at

www.gruenerkreis.at

Bundesministerium für Finanzen – Stabsstelle Spielerschutz

Hilfsangebote, Selbsttest, Fachtagung,...

<https://www.bmf.gv.at/steuern/gluecksspiel-spielerschutz/gluecksspiel-spielerschutz.html>

**Danke für Ihre
Aufmerksamkeit !**