



Glücksspiele & Glücksspielsucht

Landshut, 06.11.2012

Dipl.-Psych. Ursula Buchner





1. Was sind Glücksspiele?
2. Wie wirken Glücksspiele?
3. Was ist Glücksspielsucht?
4. Wie entsteht Glücksspielsucht?
5. Welche Folgen hat Glücksspielsucht?
6. Ist Glücksspielsucht heilbar?
7. Wo bekomme ich Hilfe?





1. Was sind Glücksspiele?





Glück – Geschick – Gewinn?

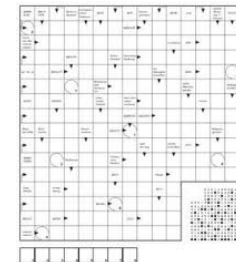
- **Glücksspiele:** Spiele mit einem **Einsatz** (zumeist Geld), bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder überwiegend vom **Zufall** abhängen
Beispiele: Lotto, Roulette, Sportwetten, Spielautomaten
Wichtig: **Kompetenzanteil** kann variieren, darf aber nicht überwiegen, z.B. Lotto vs. Poker



- **Geschicklichkeitsspiele:** Spiele, die vom Spieler eine besondere Reaktionsfähigkeit und/oder eine gut ausgeprägte Feinmotorik verlangen
Beispiele: Billard, Mikado, Sport Stacking



- **Gewinnspiele:** Angebot zur Teilnahme an einem Spiel, bei dem bei Gewinn ein Preis ausgelost/ausgeschrieben wird
Beispiele: Preisausschreiben, Quiz, Rätsel





Was darf wo gespielt werden?

- **Großes Spiel/Lebendspiel** (Roulette, Poker, Black Jack etc.): in staatlichen Spielbanken
- **Kleines Spiel** (Automaten): in staatlichen Spielbanken
- **Automatenspiel** (gewerblich): in Spielhallen und Gaststätten
- **Sportwetten**: in Lottoannahmestellen und – seit 01.07.2012 – in konzessionierten Sportwettgeschäften
- **Pferdewetten**: auf der Rennbahn, bei Buchmachern
- **Lotterie/Lotto**: unter staatlichem Monopol, z.B. bei den Lottogesellschaften





Offline – Online?

- **Glücksspiele** im **Internet** sind **verboten!**
- **Lotto** und **Sportwetten** dürfen seit 01.07.2012 unter bestimmten Bedingungen **vermittelt** werden.
- Eine **Teilnahme** an bspw. Poker, Roulette oder Black Jack im Internet ist weiterhin **strafbar!**





Wer spielt was?

Glücksspiele

Wirkung

Krankheit

Entstehung

Folgen

Heilung

Hilfe

Spielart (Lebenszeit)	Gesamt %	Männer %	Frauen %
Irgendein Glücksspiel	84,1	87,3*	80,8
Lotto „6 aus 49“	64,9	68,0*	61,7
Sofortlotterien, Rubbellose	50,7	52,5*	48,8
Weitere Lotterien insgesamt	37,3	38,5*	36,2
Privates Glücksspiel	23,2	33,2*	13,0
Geldspielautomaten	23,0	30,5*	15,3
Fernsehtotterien	17,1	16,0	18,1*
Großes Spiel in der Spielbank	14,5	17,1*	11,8
Sportwetten insgesamt	11,1	16,3*	5,9
Kleines Spiel in der Spielbank	8,6	9,8*	7,3
Casinospiele im Internet	6,9	10,5*	3,3

* Statistisch signifikanter Unterschied zwischen Männern und Frauen

¹ ohne Quizsendungen, riskante Börsenspekulationen und privates Glücksspiel

(BZgA, 2012)





2. Wie wirken Glücksspiele?





Spielmerkmale

Glücksspiele

Wirkung

Krankheit

Entstehung

Folgen

Heilung

Hilfe

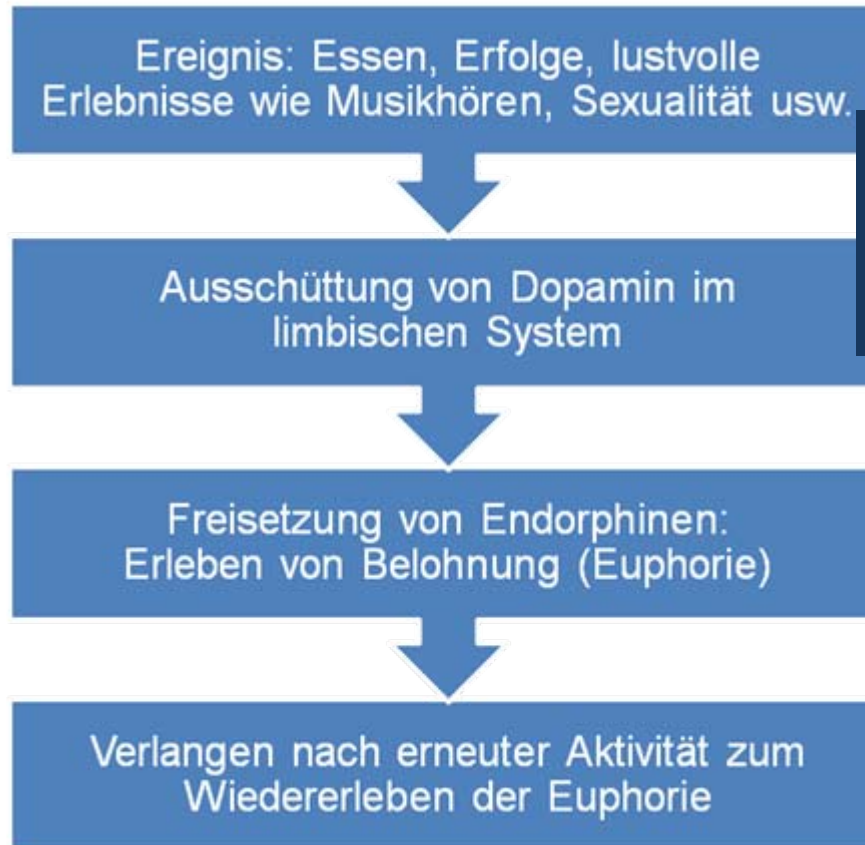
- Ereignisfrequenz
- Auszahlungsintervall
- Aktive Einbindungsprozesse
- Variable Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten
- Wahrscheinlichkeit des Gewinnens und Mischungsverhältnis der Ausschüttung
- Assoziation mit anderen Interessen
- Fast-Gewinne
- Art des Einsatzes
- Ton-, Licht- und Farbeffekte

Meyer & Bachmann, 2005





Belohnungssystem



Bei süchtigen Glücksspielern wird Dopamin in **Erwartung des Gewinns** und bei „**Beinahe**“-Gewinnen ausgeschüttet!





3. Was ist Glücksspielsucht?





Wie verhalten sich Betroffene?

- Keine Zeit und kein Geld
- Unerklärliche Abwesenheiten von der Arbeit oder zu Hause
- Nichteinhalten von Terminen
- Starke Stimmungsschwankungen
- Urlaubs- oder Ausflugsziele werden in Abhängigkeit von Spielmöglichkeiten gewählt
- Weitere Konten werden eröffnet
- Geldleihen in Familie und Freundeskreis
- Kreditaufnahme ohne Anschaffungen
- Verkauf persönlicher Wertgegenstände
- Verschwinden von Geldbeträgen

Füchtenschnieder & Petry, 2010





Unterschiede und Gemeinsamkeiten von stoffgebundenen Abhängigkeiten und Glücksspielsucht

- **Unterschied:**
Substanz wird zugeführt vs. körpereigene biochemische Veränderung
- **Gemeinsamkeit:**
Psychotroper Effekt





Pathologisches Glücksspielen:

Andauerndes und wiederholt fehlangepasstes Spielverhalten bei Erfüllung von **fünf** (oder mehr) der folgenden 10 Merkmale:

1. **Starke Eingenommenheit** vom Glücksspiel
2. **Toleranzentwicklung**
3. **Kontrollverlust**
4. **Entzugserscheinungen**
5. **Spielen, um Probleme zu kompensieren**
6. Versuch, Verluste durch erneutes Glücksspiel auszugleichen (**Chasing**)
7. **Lügen** über das Ausmaß der Problematik
8. **Illegale Handlungen** zur Finanzierung des Spielens
9. **Gefährdung/Verlust wichtiger (beruflicher) Beziehungen**
10. Verlassen auf die Bereitstellung von Geld durch andere („**Freikaufen**“)





Begleitende Erkrankungen

- **93%** der Glücksspielsüchtigen in Behandlung haben mindestens eine **weitere Erkrankung**, meist eine weitere **psychische** Erkrankung
(Erbas & Buchner, 2012)
- **3 häufigste psychische Erkrankungen** bei Glücksspielsüchtigen in der Allgemeinbevölkerung:
 - Tabakmissbrauch oder -abhängigkeit (78,2%)
 - Depressionen o.ä. (63,1%)
 - Alkoholmissbrauch oder -abhängigkeit (54,9%)

(Meyer et al., 2011)





Wie viele Betroffene gibt es?

Schätzungsweise:

- Betroffene mit Vollbild (pathologische Glücksspieler) in Deutschland: **185.000** (99.000-291.000)
 - Betroffene mit beginnender Erkrankung (problematische Glücksspieler) in Deutschland: **238.000** (103.000-330.000)
 - **Betroffene Glücksspieler gesamt: 423.000** (202.000-621.000)
- je 0,4% der Bevölkerung sind pathologische oder problematische Glücksspieler

Bühringer et al., 2007; Buth & Stöver, 2008; BZgA 2008, 2010, 2012; Sassen et al., 2011, Meyer et al., 2011

- Pro Spieler **10-15 betroffene Angehörige: 4.230.000 - 6.345.000**

Custer, 1984



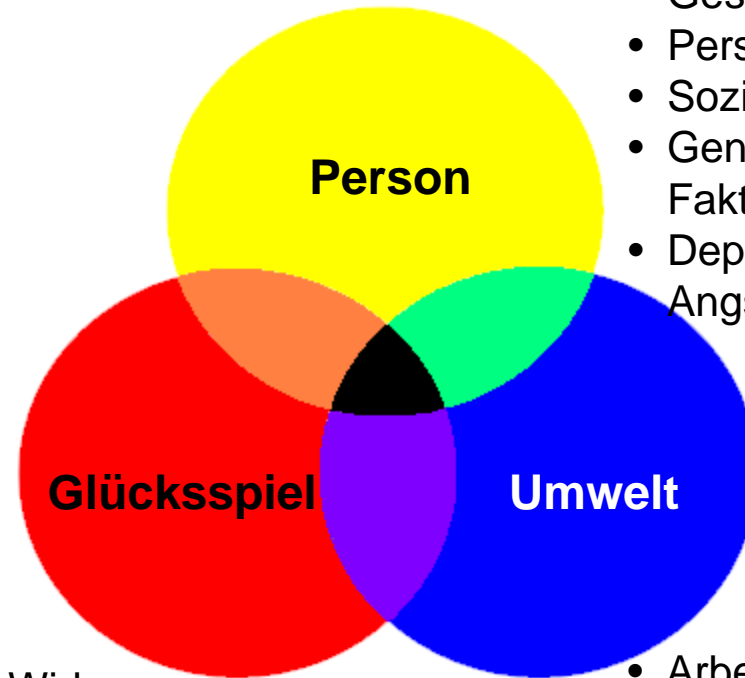


4. Wie entsteht Glücksspielsucht?





Ursachen Glücksspielsucht



- Geschlecht
- Persönlichkeit
- Soziodemographische Merkmale
- Genetische bzw. neurobiologische Faktoren
- Depressionen und Angststörungen

- Psychotrope Wirkung
- Spielmerkmale

- Arbeits- und Lebensverhältnisse
- Familienverhältnisse
- Einstellung der Gesellschaft
- Verfügbarkeit von Glücksspielen

Abbildung nach Meyer & Bachmann (2005)



Phasen der Glücksspielsucht

Glücksspiele

Wirkung

Krankheit

Entstehung

Folgen

Heilung

Hilfe

POSITIVES ANFANGSSTADIUM (GEWINNPHASE)

- gelegentliches Spielen
- häufiger Gewinn
- positive Erfahrungen



- gesteigertes Selbstwertgefühl
- unrealistischer Optimismus
- Phantasien über große Gewinne

KRITISCHES GEWÖHNUNGSSTADIUM (VERLUSTPHASE)

- gesteigerte Spielintensität
- häufigere Verluste
- Glücksspiel beherrscht das Denken



- Berufliche und soziale Konflikte
- Verheimlichen, Lügen
- Chasing

SUCHTSTADIUM (VERZWEIFLUNGSPHASE)

- Kontrollverlust
- Massive Folgeschäden
- Persönlichkeitsveränderungen

- Sozialer Abstieg
- Illegale Handlungen
- Hoffnungslosigkeit, Suizidgedanken

(Custer, 1987)





5. Welche Folgen hat Glücksspielsucht?





Auswirkung auf Spieler

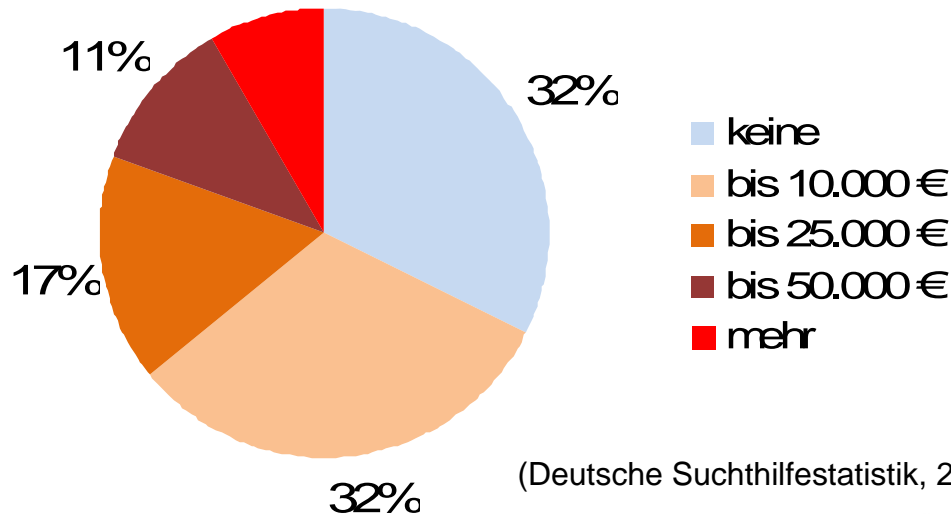
- Schuld- und Panikgefühle, insbesondere bei Totalverlusten
- Erschöpfung
- Motivationsverlust
- Konzentrations- und Leistungsmängel
- Persönlichkeitsveränderungen, z.B. Stimmungslabilität, Selbstverachtung, Antriebsverlust bis hin zur Depression
- Erhöhte Suizidgefahr





Geld und Schulden

- 80% der Glücksspielsüchtigen in bayerischen Beratungsstellen kommen aufgrund finanzieller Probleme (IFT, 2010)
- Auf Glücksspiel lassen sich durchschnittlich 20.000 € Schulden zurückführen (IFT, 2010)
- **Schuldensituationen Glücksspielsüchtiger:**



(Deutsche Suchthilfestatistik, 2009)



Illegale Handlungen

- **89%** der Glücksspielsüchtigen haben bereits **einmal im Leben kriminelle Taten aufgrund ihrer Spielsucht** begangen (Meyer & Stadler, 1999)
- **60%** der Glücksspielsüchtigen haben diese Taten **im vergangenen Jahr** begangen (Meyer & Stadler, 1999)
- die häufigsten Verbrechen sind **Diebstahl, Betrug oder Unterschlagung** (Turner et al., 2006)





Angehörige von Spielern haben eine **hohe psychische Belastung**

(Hodgins et al., 2007; Buchner et al., 2012)

Dabei gibt es folgende **Auswirkungen**:

- Einfluss auf die Partnerschaft: Vertrauensverlust, Lügen, Unehrlichkeit, Verlust von Respekt
- Verantwortungsübernahme
- Opfer bringen
- Finanzielle Einbußen
- Einfluss auf die eigene Gesundheit
- Schuld und negative Selbstzuschreibungen
- Isolation

(Dickson-Swift et al., 2005)





6. Ist Glücksspielsucht heilbar?





- **Ambulante Behandlung:**
 - **Planmäßige Beendigung:**
36,5% erfolgreich, 46,9% Besserung der Symptomatik (Meyer, 2011)
 - **Vorzeitige Beendigung:**
59,2% keine Veränderung (Meyer, 2011)
 - Aber: **häufige Behandlungsabbrüche**
Männern 45,2%, Frauen 48,2% (Meyer, 2011)
- **Stationäre Behandlung: Ein-Drittel-Faustregel**
Behandlung führt langfristig bei 1/3 zu vollständiger Abstinenz, bei 1/3 zur Besserung und bei 1/3 bleibt die Erkrankung bestehen (Meyer & Bachmann, 2005)





Rückfall oder Vorfall?

- Bearbeitung eines **möglichen Rückfalls** ist fester Bestandteil der therapeutischen Arbeit, z.B. wird ein Notfallplan erarbeitet
 - **Phasen des Rückfalls** (nach Meyer & Bachmann, 2005; Marlatt, 1985):
 1. Fehlende/zurückgehende Krankheitseinsicht, fehlende/sinkende Wachsamkeit und unausgewogener Lebensstil, z.B. Arbeitsstress, große Einsamkeit, Probleme in der Partnerschaft
 2. Rückfallrisikoreiche Situation, z.B. Spielhallenbesuch, um jemanden zu besuchen/beim Spielen zuzusehen
 3. Erwartung, dass ein kleiner Spieleinsatz nicht schadet
 4. Handlung/Aktivität
 5. Rückfall oder Vorfall
- Wesentlich ist der **Umgang mit erneuten Spielphasen!**





7. Wo bekomme ich Hilfe?

Landesarbeitsgemeinschaft
der Freien Wohlfahrtspflege
in Bayern

LAGFW

**Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen**

**BAS Unternehmersgesellschaft
(haftungsbeschränkt)**



IFT Institut für
Therapieforschung

IFT



Ansprechpartner

Glücksspiele

Wirkung

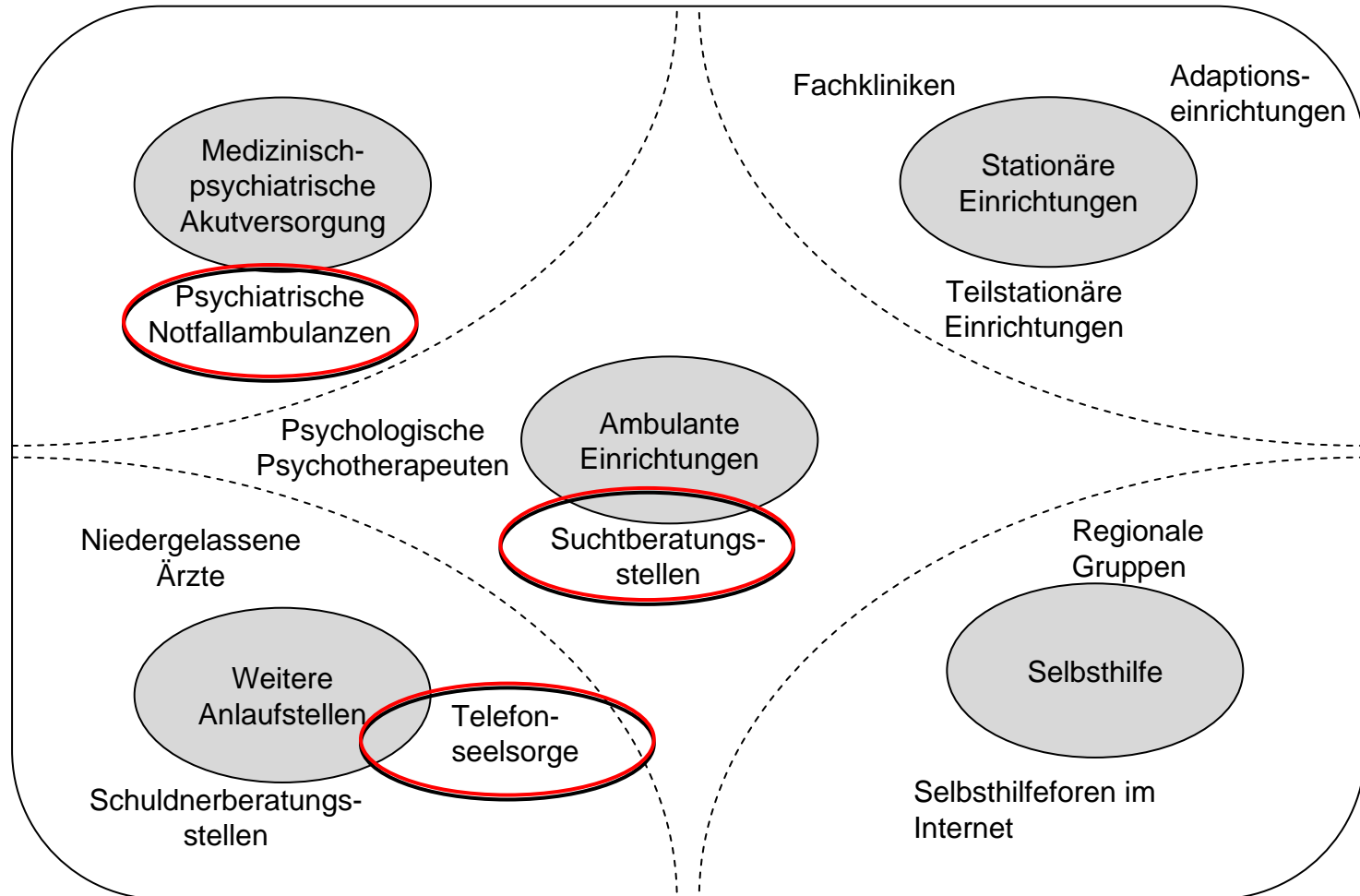
Krankheit

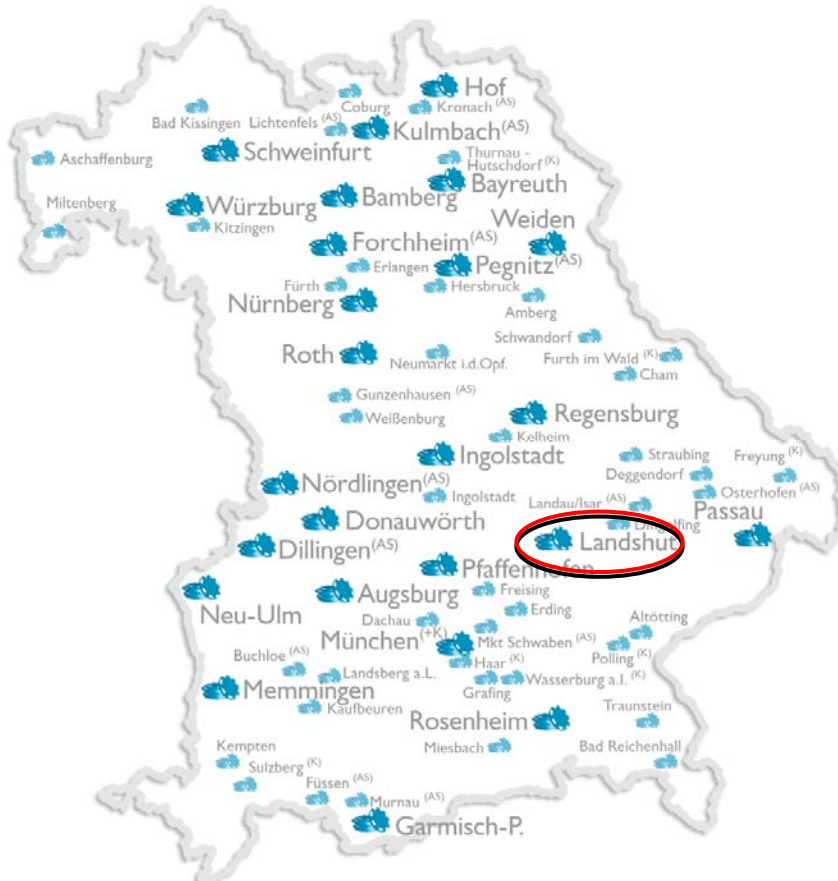
Entstehung

Folgen




Heilung

Hilfe





65 Suchthilfeeinrichtungen bilden das **Kompetenznetzwerk Glücksspielsucht**

- 22 finanzierte Fachstellen 
- 35 Beratungsstellen 
- 8 Kliniken (K) 

12 Fach-/Beratungsstellen haben die Anerkennung für ambulante Rehabilitation



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Weitere Informationen erhalten Sie unter
www.bas-muenchen.de oder unter www.lsgbayern.de

