

Glücksspielen: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

Bühringer, Gerhard

Neumann, Maria

Kräplin, Anja

Slecza, Pawel

Forberger, Sarah

Grüne, Bettina

Kraus, Ludwig



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN

IFT

IFT · Institut
für Therapieforschung
München

Augsburg,

26.11.14*

Warum ist die Frage nach dem *Warum* wichtig?

- (1) Nur ein sehr geringer Anteil der Spieler entwickelt Störungen durch Glücksspielen; und das Verständnis ätiopathologischer Prozesse könnte eine effektive Prävention (und Therapie) erleichtern
- (2) Ein absolutes Verbot von Glücksspielen zur Verhinderung solcher Störungen ist weder sozial legitimiert noch effektiv
- (3) Die Kenntnis von kritischen Faktoren für die Entwicklung von Störungen durch Glücksspielen ist möglicherweise ein Ansatz zur Begrenzung der Problematik

Gliederung

1. Merkmale von Störungen durch Glücksspielen
2. Anteil/Anzahl von betroffenen Personen
3. An der Störungsentwicklung beteiligte Faktoren

4. Merkmale der sozialen Umwelt
5. Glücksspielmerkmale
6. Spielermerkmale
7. Integration der Risikofaktoren in ein ätiologisches Modell

8. Schlussfolgerungen

1. Merkmale Störungen durch Glücksspielen

Diagnostische Kriterien nach DSM-5 (2013)

Störungen ohne Substanzbezug: Störungen durch Glücksspielen (312.31)

Beeinträchtigungen oder Leiden durch dauerhaftes und häufig auftretendes fehlangepasstes Glücksspielen sowie mind. 4/9 Kriterien über mind. 12-Monate:

1. **Höhere Einsätze** für die gewünschte Erregung
2. **Unruhe** und Rastlosigkeit beim Einschränken
3. **Erfolglose Versuche** beim Einschränken
4. Starke **Eingenommenheit** durch Glücksspielen
5. Häufiges Glücksspielen in **belastenden Situationen**
6. **Rückkehr** zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen
7. **Belügen** anderer
8. **Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung**, eines Arbeitsplatzes o.ä.
9. Verlassen auf **finanzielle Unterstützung** durch andere

2. Anzahl/Anteil von Personen mit Störungen durch Glücksspielen in Deutschland und Bayern

Pathologisches Glücksspielen				
		Gesamtdeutschland ¹		Bayern ²
		%	N	N
Bühringer et al. (2007)		0,2 (KI 0,1-0,4)	103.000 (KI 56.000-168.000)	16.000 (KI 8.000-28.000)
Sassen et al. (2011)		0,3 (KI 0,1-0,4)	134.000 (KI 77.000-191.000)	21.000 (KI 12.000-29.000)
BZgA (2014)	Festnetz	0,4 (KI 0,2-0,6)	193.000 (KI 122.000-300.000)	30.000 (KI 19.000-47.000)
	Dual Frame (Festnetz + Mobilnummer)	0,8 (KI 0,4-1,7)	416.000 (KI 198.000-868.000)	65.000 (KI 31.000-136.000)
<p>1 Hochrechnung mit Bevölkerungsstand zum 31.12. des jeweiligen Erhebungsjahres 2 Hochrechnung mit Bevölkerungstand Bayerns zum 31.12. im Vorjahr des Erhebungsjahres</p>				

3. An der Störungsentwicklung beteiligte Faktoren

(1) Soziale Umwelt

- Soziale Akzeptanz, Regelsysteme
- Glücksspielzugangsmerkmale

(2) Glücksspielmerkmale

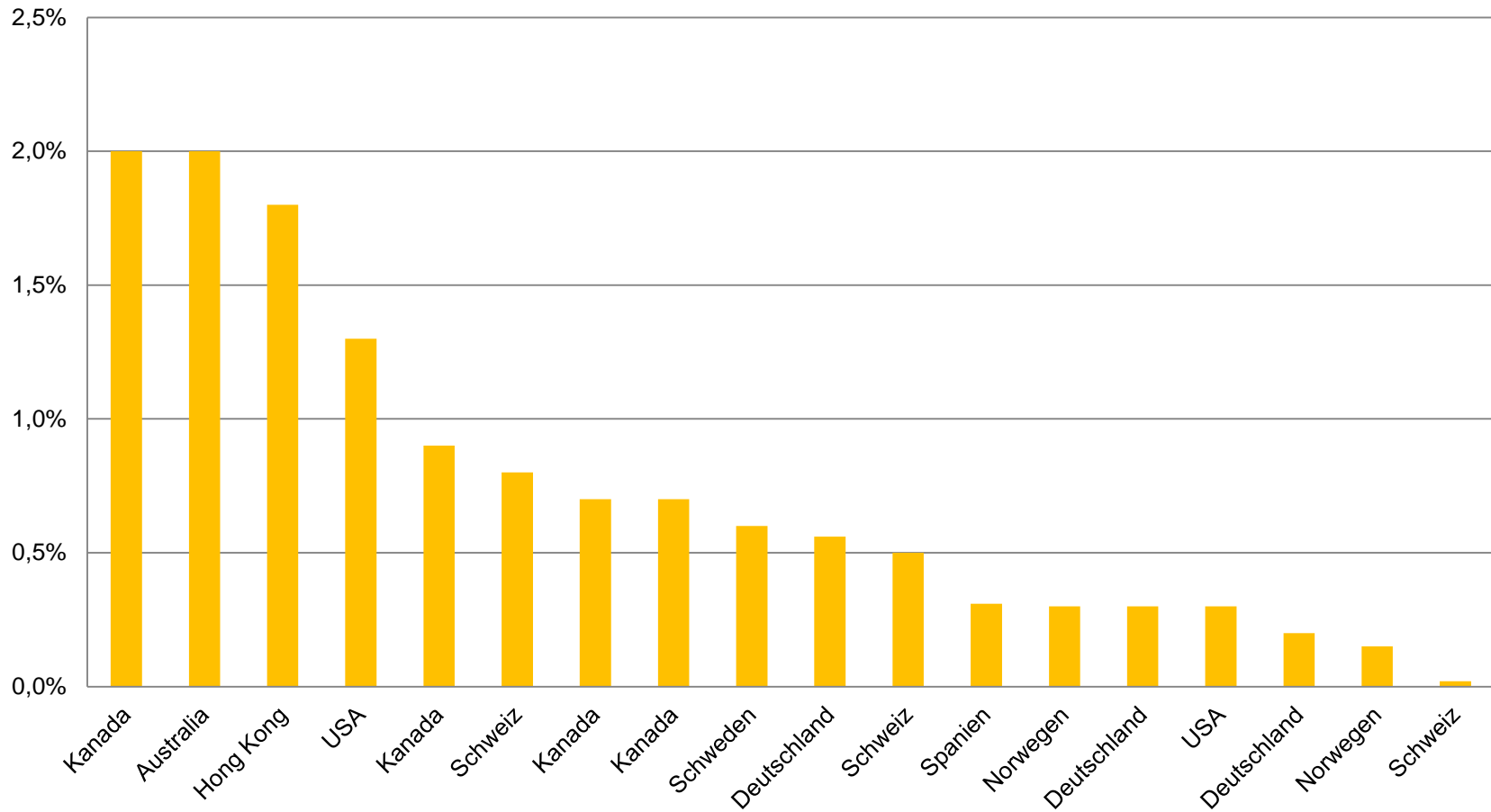
- Gewinne, Verluste
- Geschwindigkeit des Glücksspiels
- Andere Glücksspielmerkmale

(3) Spielermerkmale

- Störungen der kognitiven Kontrolle
- Störungen der Belohnungssysteme

4. Merkmale der sozialen Umwelt

4.1. Ausgangslage: große nationale Unterschiede



(Sassen, Kraus & Bühringer, 2011)

Glücksspiel: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

4. Merkmale der sozialen Umwelt

4.2 Weitere Befunde I (Beispiele)

Zugang zum Angebot

- Steigendes Angebot an Spielmöglichkeiten führt zu höherer Prävalenz von Spielern mit problematischem Spielverhalten (Lester, 1994; Pearce et al. 2008; Williams et al. 2011)
 - + Beispielhaft Einführung/Ausweitung von Spielautomaten und Casinos in Nordamerika und Australien und deren Auswirkung auf die Prävalenz (Williams et al. 2012)
- Aber Annahme der Adaptionsfähigkeit der Bevölkerung an das Angebot, da hohe Prävalenzraten aus den 90ern nicht mehr überboten werden, obwohl Angebot steigt (Shaffer et al. 2004; LaPlante & Shaffer 2007; Storer et al. 2009)

4. Merkmale der sozialen Umwelt

4.2 Weitere Befunde II (Beispiele)

- Assoziation zwischen Angebot und Nutzung*
 - + Hohe Konzentration von Video Lotterie Terminals und Casinos in einer Region führen zu höherer Prävalenz von Spielern mit problematischem Spielverhalten (Kanada; Cox et al. 2005)
 - + Zugang zu Casinos auf lokaler Ebene führt zu höherer Prävalenz von Spielern mit problematischem Spielverhalten (Australien; Marshall 2005)
- Ländervarianz bei der Art des Spiels
 - + z.B. Geldspielautomaten in westlichen Ländern (Dowling et al. 2005; Meyer et al. 2009)
 - + z.B. Bakkarat, Black Jack, Roulette (casion table games) in asiatischen Ländern (Kai-Chio Fong & Orozia 2005; Tang et al. 2007) aber auch westlichen Ländern (Welte et al. 2007; Williams et al. 2012)

*Ergebnisse v.a. relevant für Regionen, in denen Spielstätten neu eröffnet werden (Williams et al. 2012)

4. Merkmale der sozialen Umwelt

4.2 Weitere Befunde III (Beispiele) – korrelative Zusammenhänge:

- **Gesellschaftliche Akzeptanz**

Bsp. Chinesische vs. Islamische Kultur

- **Familiäre Faktoren**

elterlicher Substanzkonsum

geringerer familiärer Zusammenhalt

geringe familiäre Unterstützung

Elterliches Glücksspiel: *in Längsschnittstudie als kausaler Faktor bestätigt!*

- **Freunde**

geringe soziale Unterstützung durch Freunde

höhere Anzahl spielender Freunde

(Hardoon, Gupta & Derevensky, 2004; Langhinrichsen-Rohling et al., 2004; Raylu&Oei, 2004; Wickwire et al., 2007; Winters et al., 2002)

5. Glücksspielmerkmale

5.1 Ausgangslage: Risikounterschiede¹ für eine Störung zwischen Glücksspielen!

- Lotto, Toto, Lotterien: 10% - 15%
- Sportwetten (alle Angebote): etwa 25%
- Spielbank (alle Angebote): 10% - 25%
- Geldspielautomaten: 30% - 50%

→ Achtung: Korrelate!

1 Präferierte Spielform der Personen mit Pathologischem Glücksspielen in den letzten 12 Monaten (Bühringer et al., 2007, Sassen et al., 2011)

5. Glücksspielmerkmale

5.2 Weitere Befunde I (Beispiele)

Risikomerkmale von Glücksspielen, nach Analogieschluss oder Expertenbefragung:

- Kurze Spieldauer, schnelle Spielabfolge mehrerer Spiele (z.B. Autostart)
 - Kurze Dauer bis zur Gewinnauszahlung, schneller Wiedereinsatz (Speicher)
 - Sichtbarkeit von „Beinahe-Gewinnen“ (z.B. bei Walzen)
 - Hohe Gewinnchancen bei geringen Einsätzen (z.B. Jackpot), viele Kleinstgewinne
 - Spannungserzeugende Effekte (z.B. Ton, Licht und Farbe)
- eher höheres Risiko: Geldspielautomaten (Spielbank, Spielhalle, Internet);
Roulette (Spielbank, Internet), (schnelle) Sportwetten (Live-Wetten), Keno
- eher geringeres Risiko: Fernsehlotterien, Fußballtoto, Lotto, Klassenlotterie

(Airas & Järvinen, 2008; Griffiths et al., 2008; Häder & Häder, 2000; Mayer et al., 2010; Veikkaus, 2008)

5. Glücksspielmerkmale

5.2 Weitere Befunde II (Beispiele)

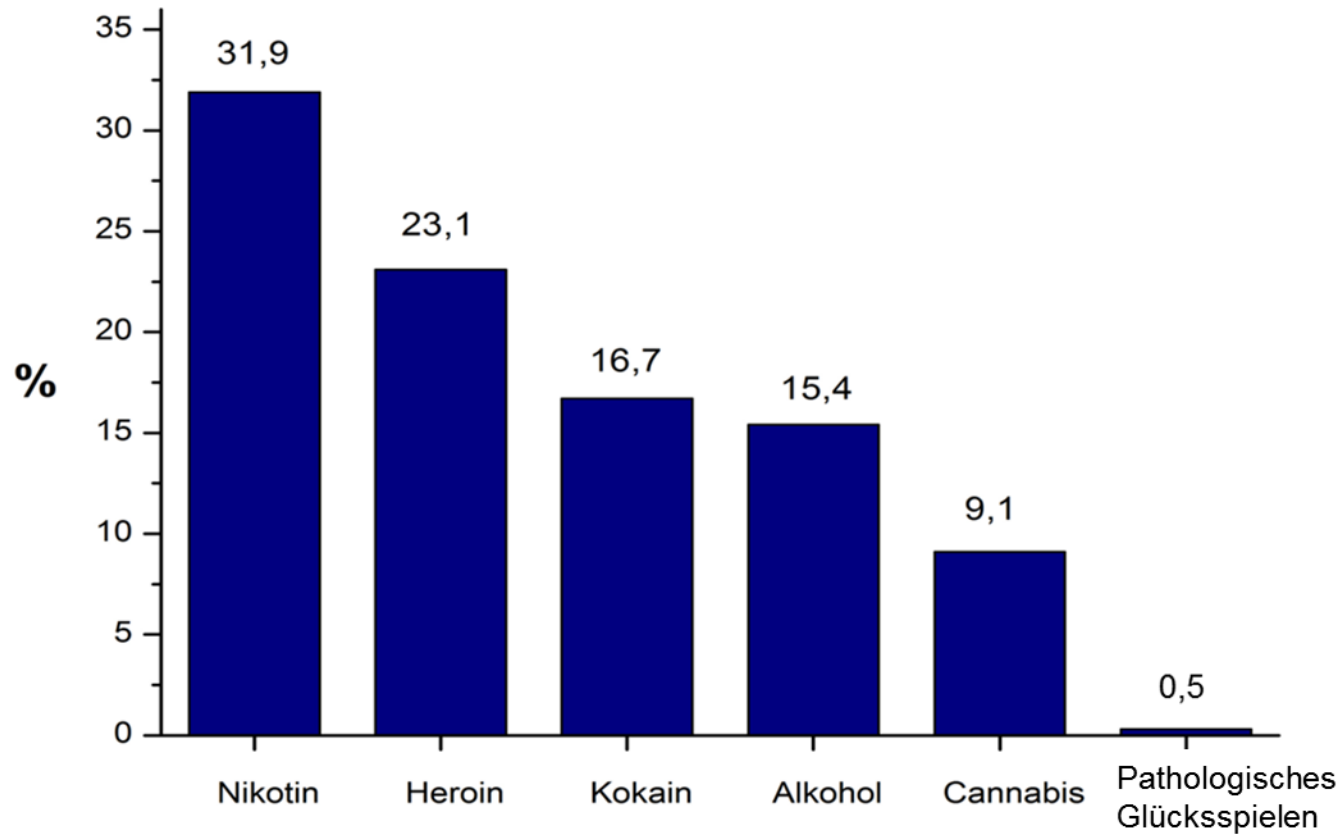
Risikomerkmale von Glücksspielen aus experimentellen Befunden:

- Manipulation von sensorischen Elementen wie z.B. Ereignisfrequenz oder Soundeffekte führen zu einer veränderten Bewertung hinsichtlich Interesse, Aufregung und Anspannungsreduktion der Spiele, was sich besonders deutlich bei pathologischen Glücksspielern zeigt

(Loba, Stewart, Klein & Blackburn, 2001; Überblick: Johannson et al., 2009)

6. Spielermerkmale

6.1 Ausgangslage: nur ein geringer Anteil entwickelt Störungen!



(BZgA, 2000; Sassen et al. 2011)

Glücksspiel: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

6. Spielermerkmale

6.2. Mögliche ätiopathologische Prozesse

(1) Impulsivität

→ Z.B. Impulsives Entscheiden: es werden kurzfristige gegenüber langfristigen (vorteilhafteren) Belohnungen bevorzugt

(z.B. Kräplin et al., 2014)

(2) Verringerte kognitive Kontrollfunktionen

→ Defizitäre Kontrolle über Aufmerksamkeits- und Handlungsprozesse

(z.B. van Holst et al., 2010)

(3) Verringerte Belohnungs- und Bestrafungssensitivität

(z.B. Goldstein & Volkow, 2002)

6. Spielermerkmale

6.2 Mögliche ätiopathologische Prozesse

(4) Genetische Marker

- Veränderte Regulierung beteiligter Transmittersysteme (z.B. dopaminerg, serotonerg, noradrenerg)
(z.B. Ibanez et al., 2003)

(5) Komorbide psychische Störungen

- Besonders häufig sind affektive Störungen, Angststörungen und Substanzstörungen (vor allem Alkohol- und Nikotinabhängigkeit)
(für einen Überblick s. Lorains et al., 2011, Slezcka et al., 2013)
- Retrospektive Befragung (Kessler et al., 2008)
Störungen liegen zum größten Teil zeitlich vor der Entwicklung von pathologischem Glücksspielen

6. Spielermerkmale

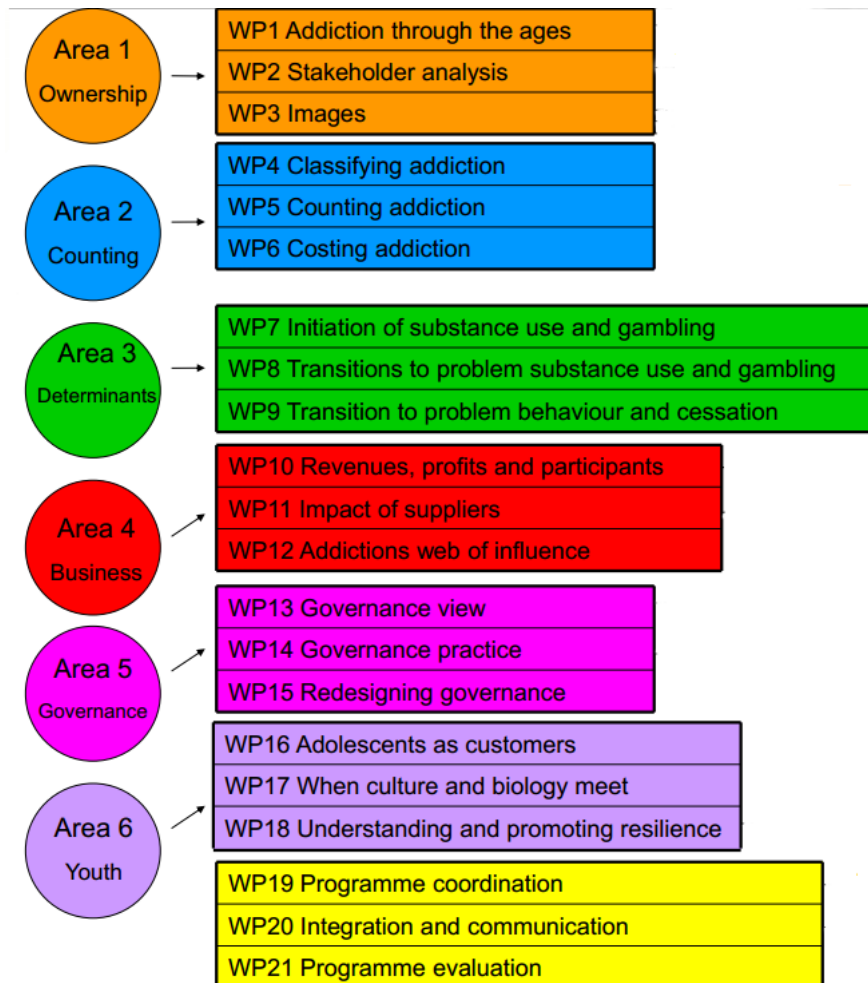
6.2 Psychopathologische Störungen als Risikofaktor?

Störungen	Prävalenz		Störung zuerst?	
	%	SD	%	SD
Affektive Störungen				
• Major Depression	38.6	9.1	73.5	11.1
Angststörungen				
• Panikstörung	21.9	6.7	81.8	16.1
• GAS	16.6	7.0	79.8	14.3
• Phobien	52.2	8.8	100.0	0.0
Substanzstörungen				
• Nikotinabhängigkeit	63.0	9.0	33.0	10.5
• Alkohol und Substanzmissbrauch	46.2	10.7	70.9	11.3

(Kessler et al., 2008)

7. Integration der Risikofaktoren für ein ätiologisches Modell

ALICE RAP: Addictions and lifestyle in contemporary Europe – Reframing addictions project



- 31 Länder
- 43 Institutionen & 107 wissenschaftliche Mitarbeiter
- Laufzeit: 5 Jahre (2011-2016)
- Budget: 7,978,226.00 €

Glücksspiel: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

7. Integration der Risikofaktoren für ein ätiologisches Modell

Interdisziplinäre Arbeitsgruppe „determinants of addiction“

Anthropology

Vibeke Asmussen Frank
Bagga Bjerge



Genetics

Miguel Casas
Francisco J. Eiroa Orosa



Economics

Ben Baumberg



Neurobiology

Anne Lingford-Hughes
David Nutt



European studies perspective

Allaman Allamani



Public Policy

Petra Meier
Peter Anderson



Marketing

Martine Stead



Gambling

Dike van de Mheen
Carola Schrijvers



Psychology

Gerhard Bühringer
Maria Neumann
Sarah Forberger



Sociology

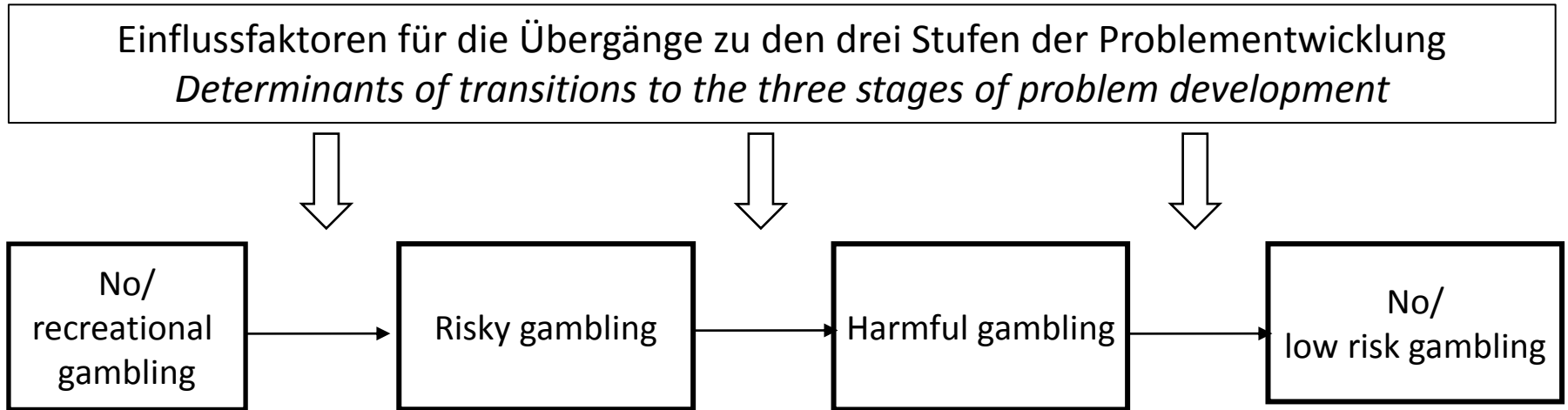
Robin Room



Glücksspiel: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

7. Integration der Einflussfaktoren für ein ätiologisches Modell

Heuristisches Arbeitskonzept: Vier Stufen des Glücksspielverlaufs

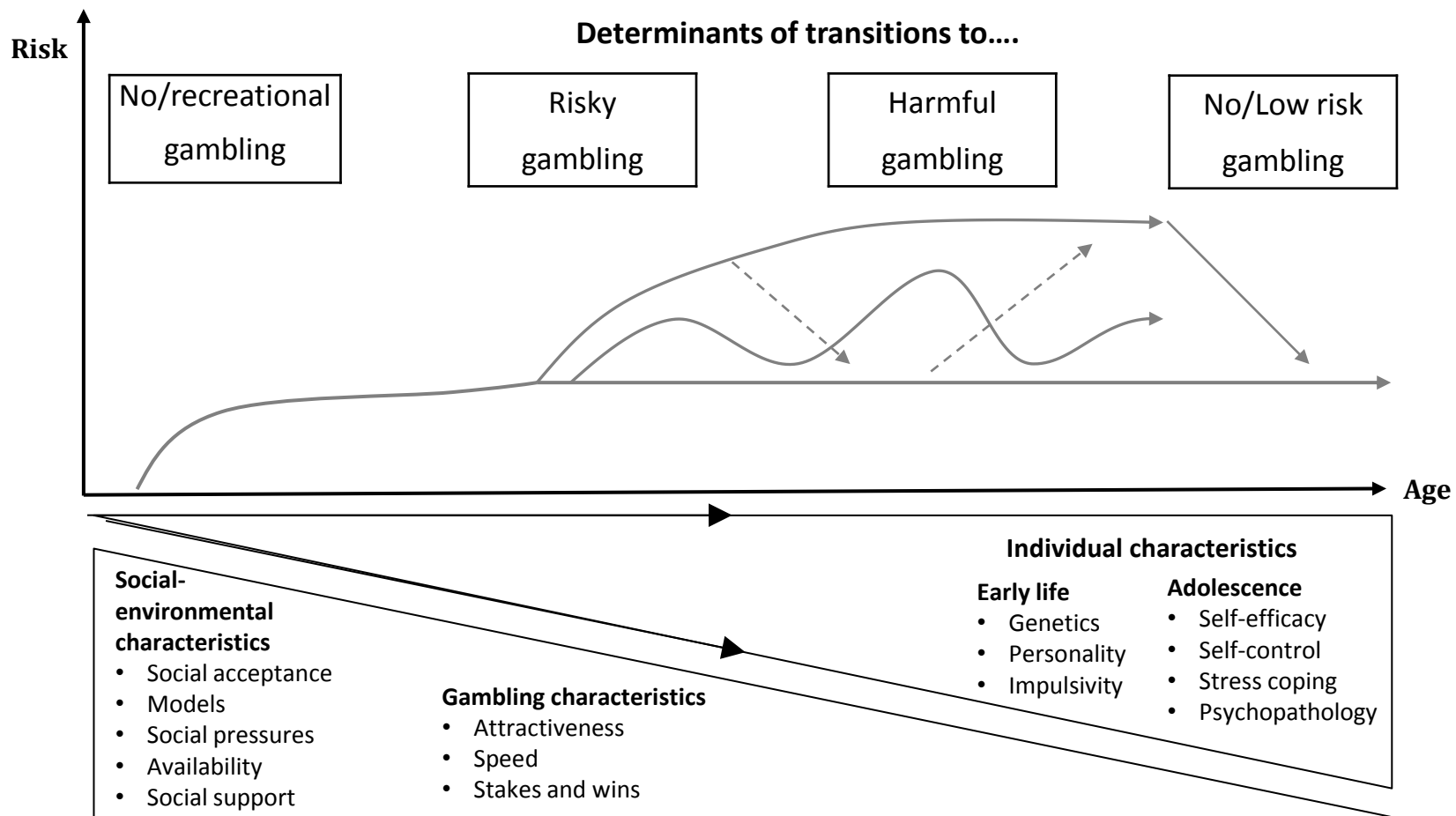


Wissenschaftliche Disziplinen	Einflussbereiche
Politologie, Ökonomie, Anthropologie, Soziologie Psychologie, Genetik, Neurobiologie	Soziale Umwelt Glücksspielmerkmale Spielermerkmale

(www.alicerap.eu)

7. Integration der Einflussfaktoren für ein ätiologisches Modell

Modell für die Entwicklung von Störungen durch Glücksspielen



(Bühringer et al. 2013)

Glücksspiel: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

8. Schlussfolgerungen für die Prävention

(1) Relevanz der Einflussbereiche

Unklar, doch spricht der geringe Anteil von Betroffenen für die Bedeutung individueller Einflussfaktoren auf die Entwicklung von Störungen

(2) Glücksspiel ohne Risiken und Störungen?

Derzeit nicht vorstellbar, wir können Probleme nur minimieren

(3) Verhaltensprävention (Verbraucherschutz)

- Universelle Prävention wenig zielführend, da aufwendig, aber nur wenige Personen betroffen sind
- Aber: Allgemeine Aufklärung: Gewinnwahrscheinlichkeiten, Glücksspielrisiken
- Selektive Prävention nur bei klaren Hochrisiko-Gruppen
- Indizierte Prävention wichtig (durch Personal, statistische Analysen des Spielverlaufs; möglicherweise auch Angehörige)

8. Schlussfolgerungen für die Prävention

(3) Verhältnisprävention: Wieviel Glücksspiel und Schutz will das Land?

- Diskussion notwendig
- Gesellschaftlicher Schutz akzeptiert für Minderjährige und Personen mit Störungen durch Glücksspiel: Zugangskontrolle, Spielsperre
- Auch für alle Erwachsenen? (Optionen):
 - + Identifizierung, Zeit- und Einsatzbegrenzungen, Spielverbote (z.B. Internet)
 - + direkte Beschränkung von Spielmerkmalen: Dauer, Einsatz

(4) Wichtig: Verbraucherschutz als Aufgabe von Betreiber und Regulierungsbehörde

(5) Starke und unabhängige Regulierungsbehörde

(6) Forschungsbedarf zur Störungsentwicklung

9. Mitarbeiter

Arbeitsgruppe der Professur für Suchtforschung, TU Dresden



Gerhard Bühringer



Anja Kräplin



Sarah Forberger



Maria Neumann

Arbeitsgruppe am IFT Institut für Therapieforschung, München



Ludwig Kraus



Pawel Slecza



Bettina Grüne

Glücksspiel: Warum wird aus einem Freizeitspaß eine psychische Störung?

10. Deklaration möglicher konkurrierender Interessen

Forschungsarbeiten dieser Präsentation sind teilweise durch uneingeschränkte Finanzierung unterstützt worden durch:

- Bayerische Staatsministerium für Gesundheit und Pflege mit Finanzierungen durch das Bayerische Staatsministerium der Finanzen, für Landesentwicklung und Heimat im Rahmen der Landesstelle Glücksspielsucht Bayern
- bwin.party digital entertainment
- Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)
- Europäische Kommission
- Bundesministerium für Gesundheit
- Bundesministerium für Wirtschaft
- Haushaltsmittel der Professur für Suchtforschung, TU Dresden