

Workshop 3: Prävention, Beratung und Behandlung in OÖ

Plattform Glücksspiel OÖ:

Franz Gschwandtner, Wulf Struck, Karlheinz Staudinger

8. November 2011

Definition von Glücksspiel

Ein Spiel, bei dem

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

Die häufigsten Glücksspielformen

- **Lotterienprodukte** (Lotto „6 aus 45“, Bingo, Euromillionen, ToiToiToi, Zahlenlotto 1-90, Joker, Rubbellos, Brieflos, Klassenlotterie)
- **Toto**
- **Glücksspielautomaten**
- **Sportwetten** (nicht laut Gesetz)
- **Kasinospiele** (Roulette; Kartenspiele: Black Jack, Poker; Würfelspiele: Backgammon)
- **Glücksspiele im Internet** (z. B. Internetpoker)

SpielsUCHT?

ICD-10	DSM-IV
F6 Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen	
F63 Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle	312. Störungen der Impulskontrolle, 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

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.

Publikation der Studie



Jens Kalke, Sven Buth, Moritz Rosenkranz,
Christian Schütze, Harald Oechsler, Uwe Verthein

Glücksspiel und Spielerschutz in Österreich

Empirische Erkenntnisse zum Spielverhalten der
Bevölkerung und zur Prävention der Glücksspielsucht

LAMBERTUS

Spielteilnahme der Bevölkerung

	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%

- 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 %.

Teilnahme an Glücksspielarten (Jahresprävalenz)

	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)

- **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.

Bestimmung nach DSM-IV

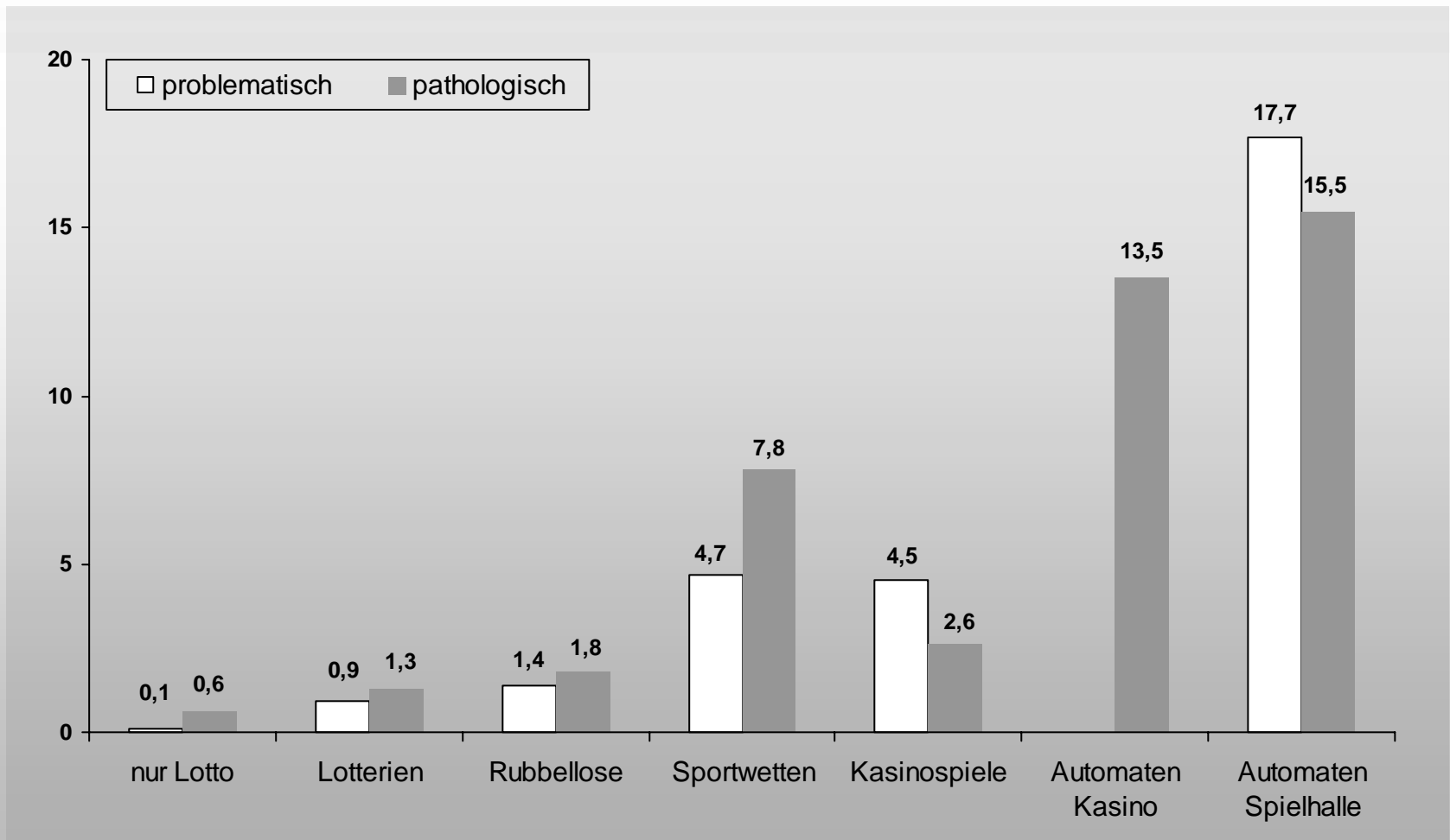
- **Problematisches Spielverhalten** (3-4 Kriterien):
0,43 % ca. 26.000 Personen
- **Pathologisches Spielverhalten** (mindestens 5 Kriterien): **0,66%** ca. 38.000 Personen

Ingesamt 1,1% = ca. 64.000 Personen (14 bis 65 Jahre)

Problematisches Spielen nach Geschlecht und Alter

	keine Spielprobleme (0 Krit.)	geringe Spielprobleme (1-2 Krit.)	probl. Spielverhalten (3-4 Krit.)	path. Spielverhalten (5-10 Krit.)	N (gewichtet)
Geschlecht					
männlich	95,8 %	2,6 %	0,7 %	0,9 %	3.141
weiblich	98,7 %	0,8 %	0,1 %	0,4 %	3.157
Alter					
14-17 Jahre	100,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	425
18-35 Jahre	96,1 %	1,8 %	0,8 %	1,3 %	2.103
36-49 Jahre	97,7 %	1,6 %	0,3 %	0,4 %	2.057
50 Jahre oder älter	97,4 %	2,0 %	0,2 %	0,4 %	1.713

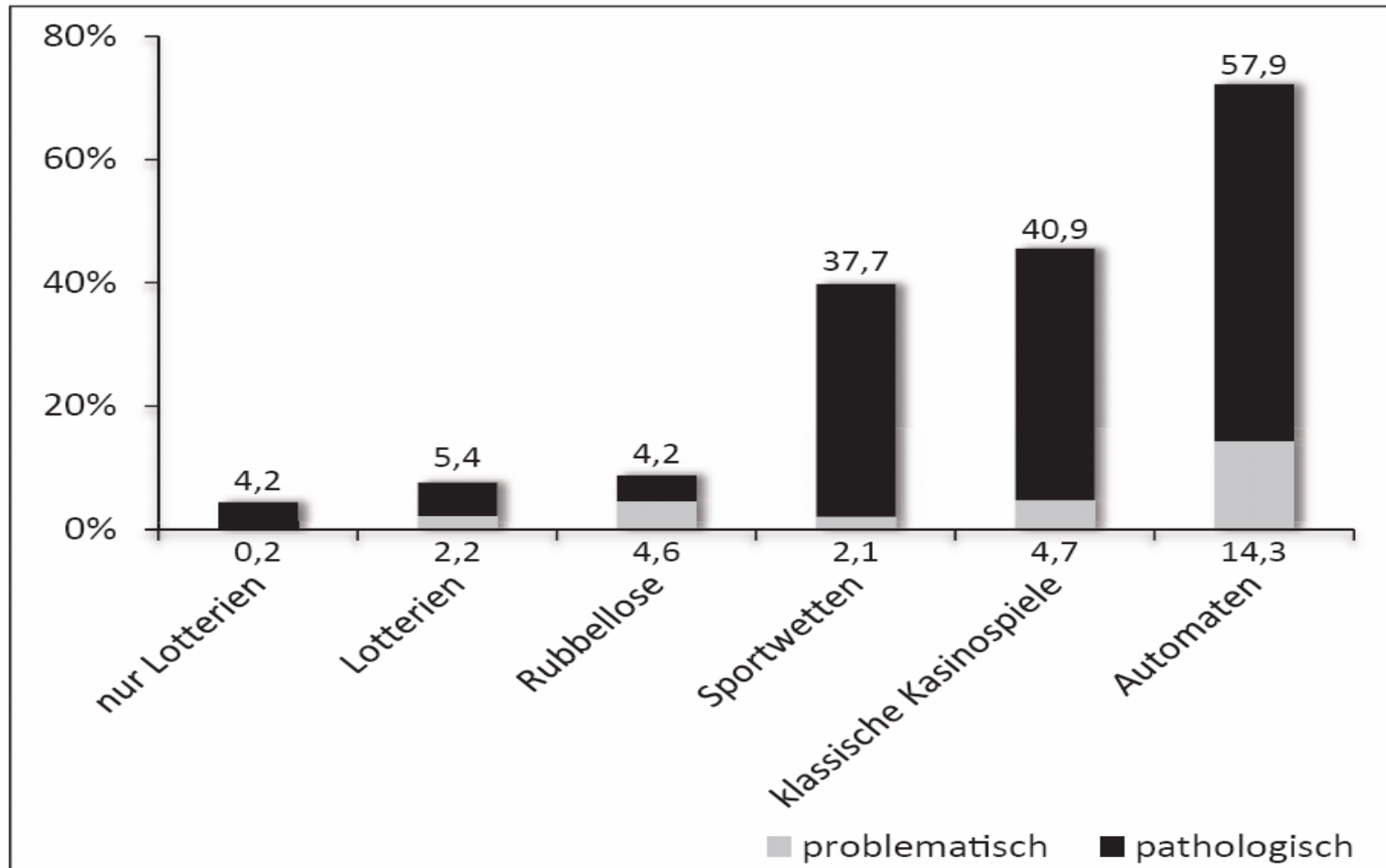
Anteil ProblemspielerInnen nach verschiedenen Glücksspielarten



Anteil ProblemspielerInnen nach verschiedenen Glücksspielarten

1. Die Prävalenz problematischen und pathologischen Spielens ist bei **Glücksspielautomaten** am höchsten!
2. Es folgen **Sportwetten** und die **klassischen Kasinospiele**.
3. Die geringsten Anteile finden sich bei den **Lotterien**.

Anteil der ProblemspielerInnen am Geldeinsatz nach Spielart



3 und mehr DSM IV-Kriterien erfüllt:

- arbeitslos: 7,1 %
- Einkommen unter 1.500 €: 2,8 %
- Pflichtschul-Abschluss: 2,6 %
- 18- bis 35-Jährige: 2,1 %

Risikofaktoren problematischen bzw. pathologischen Spielens

	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

§ 7 Spielapparate und Glücksspiele

- **Jugendlichen sind Teilnahme an Glücksspielen** mit Geldwert, die Benützung von Glücksspielapparaten, der Aufenthalt in Räumen, in denen überwiegend Glücksspiele betrieben werden und der **Aufenthalt in Wettbüros verboten**. Abs. 1

Ausnahmen:

- **Keine Altersbeschränkungen** für behördlich bewilligte „**Tombolas, Glückshäfen und Jux-Ausspielungen**“. Abs. 2
- **Ab 14 Jahren** ist die „Teilnahme an behördlich bewilligten Glücksspielen wie Zahlenlotto, Klassenlotterie, Nummernlotterie, Sofortlotterien, **Lotto, Toto** und sonstigen Ausspielungen“ **erlaubt**. Abs. 3

- **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 sollen in Abstimmung mit regionalen Präventions- und Hilfsangeboten unter Einbindung der AkteurInnen vor Ort geplant, entwickelt und umgesetzt werden.
- **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**