Ergebnisse aus dem Bundesmodellprojekt

Frühe Intervention beim pathologischen Glücksspielen

Armin Koeppe
Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.

Symposium Spielsuchtprävention
Hamburg, 04. Juni 2009

Laufzeit und Finanzierung

01.10.2007 – 30.09.2010

Projektkoordination, Durchführung und Evaluation

→ Bundesministerium für Gesundheit

Regelfinanzierung von ½ Projektmitarbeiterstellen

→ Bundesministerium für Gesundheit (60%)

→ Landesministerien (Soziales/Inneres/Finanzen) (30%)

→ Einrichtungsträger (10%)

Projektziele

Mehr Menschen mit pathologischem Glücksspielverhalten **früher** erreichen

Zuwachs an Wissen in bestehenden Hilfesystemen und Beratungsstellen

Flächendeckende, fachlich qualifizierte und **dauerhaft** funktionierende Versorgung am Projektende

Modellprojektcharakter, d.h. keine Regelversorgung

- Erprobung von Arbeitsansätzen / Methoden unter realen Versorgungsbedingungen
- Steuerung im Prozess

Aufgaben vor Projektbeginn

Curriculum zur Qualifizierung von Mitarbeitern/innen in Suchtberatungsstellen im Umgang mit Pathologischen Glücksspielern/innen

Evaluations- und Dokumentationskonzept

Auswahl ambulanter Beratungsstellen & Teilnahmebedingungen

- Teilnahme an Modelltreffen
- Bereitschaft zu fortwährender Dokumentation
- Teilnahme an wissenschaftlicher Begleitung
- Annahme ausreichender Anzahl potentieller Klientel

Umsetzung

Mitarbeiterschulungen zum Thema „Pathologisches Glücksspielen“

Erwerb *Fachwissen* + Anwenden spezieller *Arbeitsmethoden*

Konzept für spezielle *Öffentlichkeitsarbeit*

Umfassendes Beratungs- und Hilfeangebot für Pathologische Glücksspieler/innen *vor Ort*

Verstärkte *Zusammenarbeit* und *Vernetzung* mit potenziellen Kooperationspartnern bzw. *Initiierung neuer* Angebote

Fachbeirat zur Unterstützung

Ziele der Qualifizierung

Grundlagenwissen über Pathologisches Glücksspielen

Spezifische Qualifizierung für die psychosoziale Beratung von Pathologischen Glücksspielern vor amb./ stat. Behandlung

Erfolgreicher Zugang zur Klientel und Bindung an Einrichtung

Optimierung der Beratungsqualifikation

Entwicklung örtlicher Handlungsstrategien

Transfer der Projektergebnisse

Inhalte und Umfang des Curriculums

Nr	Thema	Stunden
1	Spiele, Glücksspiele, Glücksspielsucht - Einführung	8
2	Störungsbild	4
3	Störungstheorien	5
4	Erkennungsmerkmale, Diagnoseprozess und Indikationsstellung	6
5	Beratungs- und Behandlungsmethoden	21
5.6	Beratungs- und Behandlungsmethoden - Praxisteil	9
6	Arbeit mit Angehörigen in der Beratung	6
7	Spezifische Besonderheiten bei pathologischem Glücksspielen	8
8	Beratung als frühe Intervention und ihre Reichweite bei pathologischem Glücksspiel	10
9	Rechtliche Grundlagen des deutschen Glücksspielmarktes	2
10	Besuch einer Spielbank und / oder einer Spielhalle	2
11	Beschreibung der Struktur des lokalen Angebotes an Glücksspielen	2
12	Strategien der Öffentlichkeitsarbeit	12
13	Netzwerkarbeit	8
14	Präsentation der Arbeitsergebnisse zum Abschluss der Modellphase (Fachtagung)	8
X	Einstiegs- bzw. Feedbackrunde / Organisatorisches / Evaluation / Berichtswesen	ca.35

Gesamtumfang:

ca.144 Stunden

17 Modellstandorte in 15 Bundesländern

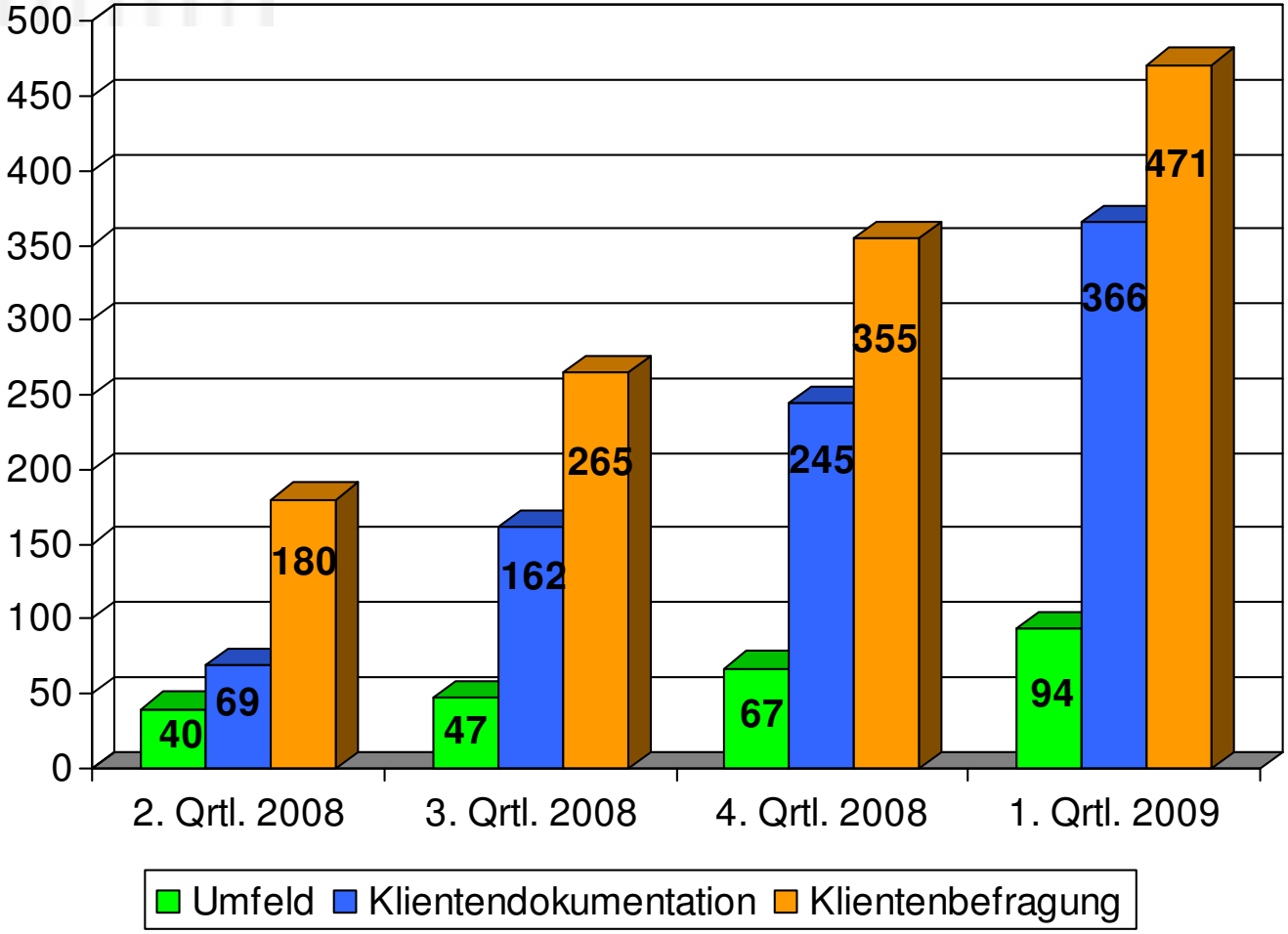
Ergebnisse aus 5. Quartalen (bis 31.03.2009)

Glück verspielt?

wenn *Glücksspielen*

***LEIDEN* schafft**

Entwicklung der Klientenzahlen



→ Ø 27 Klientenbefragungen pro Einrichtung

→ 274 Dokumentationen mit Mehrfachkontakten

Soziodemografische Daten

90,4% männlich

37,7 Jahre zu Beginn (14-78 J.) / Frauen: 45 J.

14,4% Menschen mit Migrationshintergrund (54% türkisch)

65% abgeschlossene Ausbildung, 21% ohne / 5% in Ausbildung

44% erwerbstätig, 3% Schüler/in/ bzw. Student/in

28% SGB II-Empfänger (Frauen 48% !)

54 % ledig, 24% verheiratet, 21% getrennt lebend / geschieden

Diagnosemerkmale und Vermittlung

Hauptdiagnose: 94% Path. Glücksspiel (nach ICD-10)

Einstufung der Glücksspielproblematik (nach KFG, Petry)
→ 65,2% mittelgradig → 12,6% fortgeschritten

Vermittelnde Instanzen (n=360)
→ 51% keine/Selbstmelder
→ 19% Familie, 6% andere Beratungsdienste

58,2% hatten noch keine Hilfe im Zusammenhang mit GS-Problematik in Anspruch genommen (68% Frauen)

Auf Beratungsangebot aufmerksam geworden:
→ 21,9% über Internet → 18,5% über Familie/Angehörige
→ 14,9% über Information der Beratungsstelle

Hauptspielform

Spielform/ ICD-Diagnose	Frauen (n = 28)		Männer (n = 302)		Gesamt (N = 330)	
	abs.	in %	abs.	in %	abs.	in %
Geldspielautomaten	24	85,7	257	85,1	281	85,2
kleines Spiel	6	21,4	47	15,6	53	16,1
großes Spiel	4	14,3	18	6,0	22	6,7
Sportwetten	0	0,0	26	8,6	26	7,9
Internetglücksspiel	2	7,1	17	5,6	19	5,7
andere Spielformen	0	0,0	8	2,6	8	2,4
Klassenlotterie	0	0,0	6	2,0	6	1,8
Illegales Glücksspiel	1	3,6	9	3,0	10	3,0

Anzahl der Spieltage und Störungsbeginn

	Anzahl Spieltage	N	Minimum	Maximum	Mittel-wert
Gesamt	Geldspielautomaten	188	1	30	10,74
	kleines Spiel	15	1	30	13,87
	Wetten	17	1	30	9,53
	Internetglücksspiel	12	4	30	14,17

	Alter bei Störungs-beginn	N	Minimum	Maximum	Mittel-wert
Gesamt	Geldspielautomaten	215	10	75	25,69
	kleines Spiel	30	16	65	32,83
	Wetten	22	17	37	24,55
	Internetglücksspiel	11	17	31	25,36

Spielverhalten

	für Glücksspiel ***geschätzt/gefühlte*** aufgewandte Zeit	N	Mittelwert
Gesamt	durchschnittliche Anzahl an Stunden an einem typischen Spieltag	253	5,10
	maximale Anzahl an Stunden an einem Spieltag	246	10,41
	durchschnittlich wie viele Spieltage im Monat	251	13,67

höchster Tagesverlust*	N	Minimum	Maximum	Mittelwert
Gesamt	146	20 €	4.000 €	**942,77 €**

* bei Spielform eine Angabe bei Geldspielautomaten

50,4% hatten spielfreie Phasen in den letzten 12 Monaten:
Ø 2,3 spielfreie Phasen mit einer Dauer von Ø 11,4 Wochen

Problematische Schulden und Ursache

Schulden	Frauen		Männer		Gesamt		
	abs.	in %	abs.	in %	abs.	in %	
keine	7	29,2	47	19,5	54	20,4	< Ø
bis 10.000 Euro	10	41,7	92	38,2	102	38,5	> Ø
bis 25.000 Euro	5	20,8	56	23,2	61	23,0	> Ø
bis 50.000 Euro	0	0,0	28	11,6	28	10,6	< Ø
mehr als 50.000 Euro	2	8,3	18	7,5	20	7,5	< Ø
Gesamt	24	100,0	241	100,0	265	100,0	

i. V. zu Meyer, Jahrbuch Sucht 2009

→ Über 50.000 €: Ø 140.000 €

(max. 300.000 €)

Anzahl der Kontakte und Beratungsform

Anzahl der Kontakte	weiblich		männlich		Gesamt	
	abs.	in %	abs.	in %	abs.	in %
2 - 3	13	52,0	102	41,1	115	42,1
4 - 6	8	24,0	76	30,7	82	30,1
7 - 10	2	8,0	42	16,9	44	16,1
11 - 40	2	16,0	28	11,3	32	11,7
Gesamt	25	100,0	248	100,0	273	100,0

→ 5,8 Kontakte im Durchschnitt

- 97,0% Einzelkontakte
- 17,4% Gruppengespräche
- 14,4% mit Partner/in (10,0% andere Angehörige)
- 3,3% ambulante Reha in eigener Einrichtung

Form der Beendigung, Weitervermittlung und Erfolgsquoten

Beendigung der Beratung (n=271):

- 22,5% regulär bzw. vorzeitig mit Einverständnis
- 20,3% planmäßiger Wechsel in andere Behandlungsform
- *53,3% vorzeitig ohne Einverständnis/ Abbruch*

Weitervermittlung (n=86):

- 34,9% in stationäre Reha „Path. Glücksspiel“
- 11,6% in stationäre Reha „Sucht“
- 12,8% in ambulante Reha „Path. Glücksspiel“ oder „Sucht“

Am Tag nach Betreuungsende:

- bei 60% Problematik des Path. Spielens erfolgreich/ gebessert
- 30,8% haben verbesserte Schuldensituation/ sind schuldenfrei

Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit/Vernetzung

- Einsatz und Verteilung von Flyern in Gremien, auf Veranstaltungen, u.a.
- Persönliche Vorstellungen des (Modell-)Angebots in anderen Einrichtungen und Diensten zur Intensivierung von Kooperationsvereinbarungen
- Bekanntmachung/Mitarbeit in Gremien/Arbeitskreisen
- Brief- und/oder E-Mail-Aktionen
- (eigene) Presseartikel / Pressemitteilungen
- Platzierung von Informationen und zum Hilfeangebot auf Homepage

Aktuelle Herausforderungen

Lange Wartezeiten → Haltequoten erhöhen:

- Fehlende stationäre Therapieplätze
- Fehlende Angebote ambulante Reha in strukturschwachen Regionen

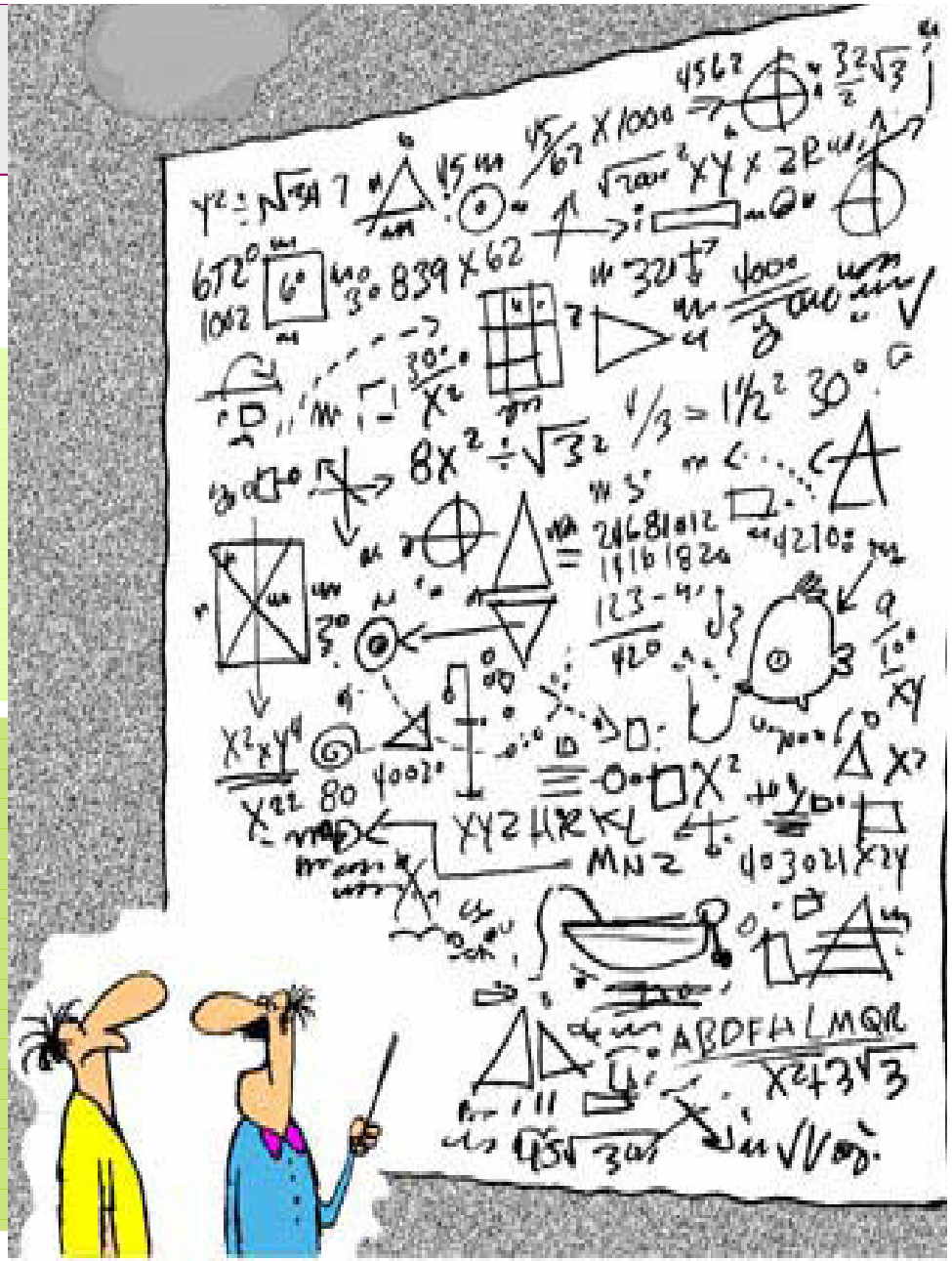
Erfahrene/unerfahrene Berater/innen

Etablierte/ noch nicht etablierte Einrichtungen/ Konkurrenz im Umfeld

Zusammenarbeit mit parallelen Projekten auf Länderebene

Konzeption neuer Arbeitsmaterialien/Factsheets

Sicherung des spezifischen Angebots der Standorte nach Projektende

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Armin Koeppe
Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (DHS)
Westenwall 4, 59065 Hamm
Fon 0 23 81 / 90 15 - 23
Mail koeppe@dhs.de
Homepage www.dhs.de