Jugend und Glücksspiel

Prävalenz und Prävention pathologischen Spielverhaltens im Jugendalter

Vortrag im Rahmen der Suchttherapietage 2009



Dipl.-Psych. Chantal P. Mörsen

Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie Charité – Universitätsmedizin Berlin

Themenübersicht



Einführung "pathologisches Spielen"

Glücksspiele aus der Sicht von Jugendlichen

Spielende Jugend – Ein wachsendes Problem?

Der glücksspielsüchtige Jugendliche

Prävention problematischen Spielverhaltens im Jugendalter

Klassifikation pathologischen Spielverhaltens

Internationale Klassifikation Psychischer Störungen (ICD):

Pathologisches Glücksspiel (F63.0)

"Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle"



Diagnostisches Manual Psychischer Störungen (DSM):

Pathologisches Spielen (312.34)

"Störungen der Impulskontrolle, nicht andernorts klassifiziert"



Pathologisches Glücksspiel



pathologisches Spielen, pathologisches Glücksspiel, Glücksspielsucht

pathologic, compulsive, addictive, exzessive gambling

besteht häufig in wiederholtem episodenhaftem Glücksspiel, das die Lebensführung der betroffenen Person beherrscht und zum sozialen, Verfall der beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt."

(WHO, 1992)

Pathologisches Spielen (312.31; DSM-IV)

Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in min. 5 der folgenden Merkmale ausdrückt:

- 1. Eingenommensein vom Glücksspiel
- 2. Toleranzentwicklung
- 3. Kontrollverlust
- 4. Entzugserscheinungen (Unruhe, Gereiztheit)
- 5. Spielen, um Problemen zu entkommen (Funktion)
- 6. Chasing
- 7. Lügen über das Ausmaß der Problematik
- 8. Illegale Handlungen, um das Spielen zu finanzieren
- 9. Gefährdung/ Verlust wichtiger (beruflicher) Beziehungen
- 10. Verlassen auf Geldbereitstellung durch andere

Spielphasen

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

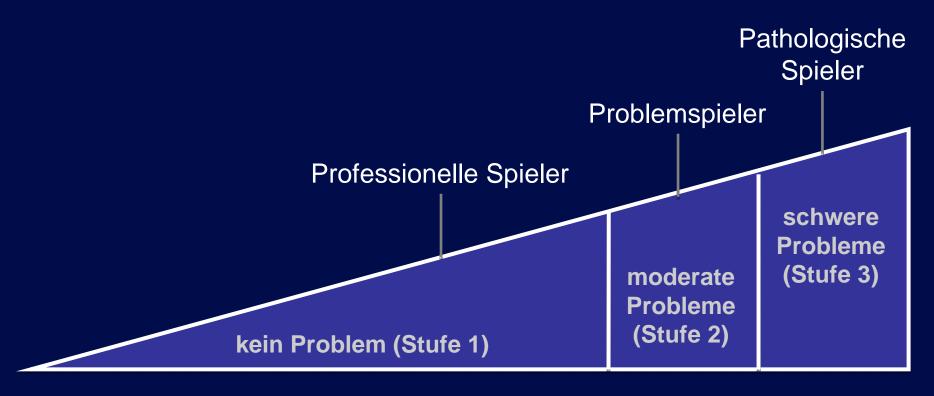
SUCHTSTADIUM (VERZWEIFLUNGSPHASE)

- Kontrollverlust
- Massive Folgeschäden
- Persönlichkeitsveränderungen

- Sozialer Abstieg
- Illegale Handlungen
- Hoffnungslosigkeit, Suizidgedanken

Custer, 1987

Spielertypologie



Gelegenheits- und Soziale Spieler

Rosenthal, 1989

Epidemiologie

Inanspruchnahme:

70% der Bevölkerung (häufig Lotto)

Pathologisches Glücksspiel: 1-3%;

in Deutschland 0,2%-0,6%

(Bühringer et al., 2007; Buth & Stöver, 2008, BZgA 2008)

Automaten, Casino, Sportwetten haben erhöhtes Suchtpotential

100.000 – **170.000** beratungs- und behandlungsbedürftige Spieler in Deutschland, ca. **5.100** Spieler in ambulanter Behandlung (DHS)

Geschlechtsunterschiede:

Männer ca. 3-5mal häufiger betroffen

Jugendschutzbestimmungen Jugendrelevante Glücksspielangebote Glücksspielnutzung von Jugendlichen

GLÜCKSSPIELE AUS DER SICHT VON JUGENDLICHEN

Glücksspiele und Jugendschutz

§ 6 Jugendschutzgesetz



- (1) Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.
- (1) Die Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeit in der Öffentlichkeit darf Kindern und Jugendlichen nur auf Volksfesten, Schützenfesten, jahrmärkten, Spezialmärkten oder ähnlichen Veranstaltungen und nur unter der Voraussetzung gestatet werden, dass der Gewinn in Waren von geringem Wert besteht.
- ▶ bis 30.06.2004 Teilnahme an Lotterien (Lotto, Rubbellose, Keno) und Sportwetten keine expliziten Vorschriften



Jugendrelevante Glücksspielangebote

Selbstorganisierte Geldgewinnspiele

- Karten-, Würfel- und Geschicklichkeitsspiele (17+4, Skat, Poker, Knobeln, Backgammon, Billiard, Darts, Tischfußball)
- Keine niedrige Einsätze
- ohne Geldeinsatz: Sammlung erster Erfahrungen mit glücksspielähnlichen Spielformen, Erfahrung von Anerkennung als Gewinner
- mit Geldeinsatz: Erfahrungen mit Glückss Gewinnerlebnisse



Jugendrelevante Glücksspielangebote

Kommerzielle Angebote

- Geldspielautomaten

 (v.a. in Gaststätten/ Imbissen)
- Sportwetten (ODDSET, Toto)
- Lotterie-Angebote: Rubbellose, Lotto6aus49
- Gewinnhotlines
- Telegewinnspiele
- Online-Glücksspiele (v.a. Poker)







Glücksspielnutzung Jugendlicher in Deutschland

Hurrelmann & Schmidt (2003)

N = 5.009 Jugendliche, 13-19 Jahre

Lebenszeitprävalenz Spielteilnahme:	62%
Rubbellose	36,2% (15,9%)
Kartenspiele um Geld	29,2% (16,9%)
ODDSET-Sportwette	18,1% (11,6%)
Geldspielautomaten	16,9% (7,4%)
Geschicklichkeitsspiele	16,9% (6,7%)
Würfelspiele	15,2% (7,4%)
Lotto 6aus49	13,6% (6,1%)

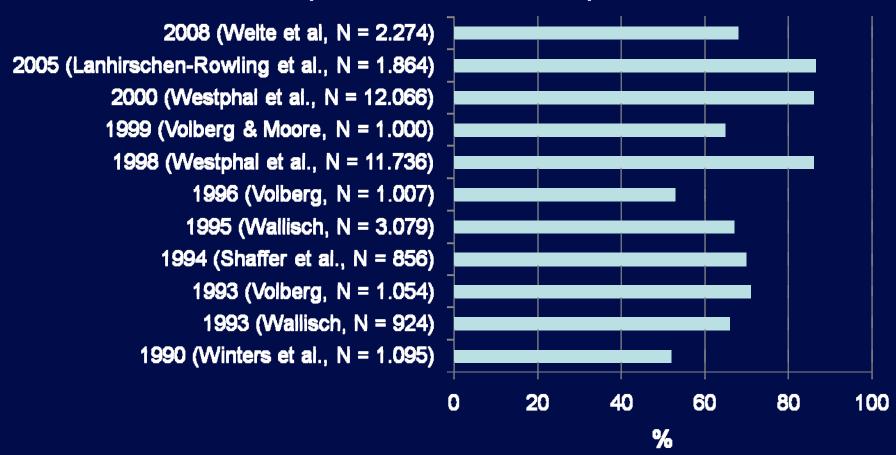
Glücksspielnutzung Jugendlicher in Deutschland

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008) N = 10.001, 16-65 Jahre davon n = 414 16-17 Jahre

Lebenszeitprävalenz Spielteilnahme:	62% (26%)
Rubbellose/ Sofortlotterien	40,7% (15,9%)
Privat organisierte Glücksspiele	16,9% (16,9%)
Telegewinnspiele	15,4% (11,6%)
Lotto 6aus49	9,4% (6,1%)
Sportwetten (ODDSET)	7,7% (6,7%)
Geldspielautomaten	6,6% (7,4%)
Spiel77/ Super 6	5 7% (7 4%)

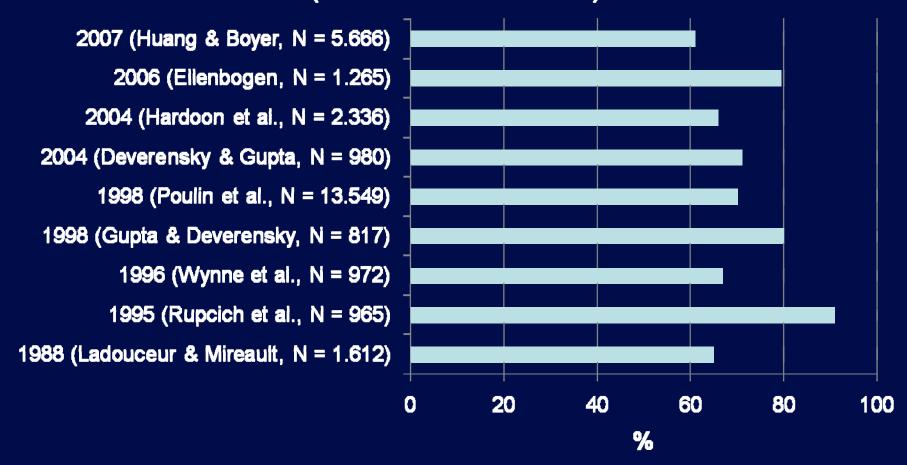
Glücksspielnutzung Jugendlicher

Glücksspielbeteiligung Jugendlicher in den USA (12-Monats-Prävalenz)



Glücksspielnutzung Jugendlicher

Glücksspielbeteiligung Jugendlicher in Kanada (12-Monats-Prävalenz)



Glücksspielnutzung Jugendlicher in den USA

12-Monats-Prävalenz

	Mädchen	Jungen	Gesamt
Kartenspiele	21%	<i>45%</i>	33%
Kleine Lotterien	24%	37%	30%
Lotterien	29 %	30%	29%
Sportwetten	11%	35%	23%
Geschicklichkeitsspiele	8%	33%	21%
Bingo	13%	11%	12%
Würfelspiele	4%	14%	9%
Casinospiele	5%	10%	7%
Glücksspielautomaten	5%	7%	6%
Gesamt	58%	77%	68%

Hohes Risiko der Entwicklung von Spielproblemen:

Welte et al., 2009



Verfahren zur Erfassung pathologischen Spielverhaltens Prävalenz problematischen Spielverhaltens bei Jugendlichen

SPIELENDE JUGEND – EIN WACHSENDES PROBLEM?

Verfahren zur Erfassung problematischen Spielverhaltens im Jugendalter

South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents

(SOGS-RA; Winters et al., 1993)

- •Adaption des DSM-III-R basierten SOGS (Lesieur & Blume, 1987)
- •12-Monats-Prävalenz
- •zufriedenstellende Reliabilität und Validität
- •16 Items (davon 4 ohne Wertung im Gesamtscore)
- 2 3: problematisches Spielen, > 3: pathologisches Spielen
- Tendenz zur Überschätzung → Fehlinterpretation der Fragen
- •häufig im anglo-amerikanischen Sprachraum eingesetzt

Gamblers Anonymous Twenty Questions (GA-20)

- •typische Situationen/ Verhaltensweisen pathologischer Spieler
- •auch bei Jugendlichen eingesetzt
- Abweichungen von DSM-IV-Kriterien
- •Hohe Augenscheinvalidität



Verfahren zur Erfassung problematischen Spielverhaltens im Jugendalter

Diagnostic Statistical Manual-IV Adapted for Juveniles

(DSM-IV-J; DSM-IV-MR-J; Fischer, 1992; Fischer 2000)

- •Adaption der DSM-IV-Kriterien für Jugendliche (Bsp.: illegale Handlungen)
- •12 Items, Scoringsystem 4 von 9 Kriterien (! Fehlerquelle)
- •Unterschiedlicher Zeitbezug der Items
- Zufriedenstellende Reliabilität und Validität

Massachusetts Adolescent Gambling Screen

(MAGS; Shaffer et al., 1994)

- •DSM-IV basiert, biologische, psychologische und soziale Probleme pathologischen Spielens bei Jugendlichen
- •26 Items, DSM-IV orientierter Subscore
- Zufriedenstellende Reliabilität und Validität

Prävalenz problematischen Spielverhaltens - Metaanalyse

Shaffer & Hall (2001): 146 Studien

Erwachsene: Jugendliche:

Lebenszeitprävalenz

Problematisches Spielen 4,15 8,40

(3,11-5,18) (5,61-11,18)

Pathologisches Spielen 1,92 3,38

(1,52-2,33) (1,79-4,98)

12-Monats-Prävalenz

Problematisches Spielen 2,54 14,60

(1,72-3,37) (8,32-20,89)

Pathologisches Spielen 1,46 4,80

(0.92 - 2.01) (3.21 - 6.40)

Überschätzung der Prävalenz bei Jugendlichen

- geringe Rate hilfesuchender jugendlicher Spieler
- ► Fehlinterpretation/ mangelndes Verständnis der Fragen in Screening-Verfahren (Erhöhung falsch-positiver Antworten)
- ▶ Diskrepanz zwischen höheren Prävalenzraten bei Jugendlichen und der besseren Zugänglichkeit von Glücksspielen mit erhöhtem Gefährdungspotential bei Erwachsenen
- ► Auswertungsfehler in verschiedenen Instrumenten (z.B. DSM-IV-J), die zur Überschätzung führen
- mangelnde Konstruktvalidität bestehender Screening-Verfahren für Jugendliche
- Nutzung unterschiedlicher Verfahren für Erwachsene und Jugendliche
- ▶ Neuere Studien finden keine Unterschiede in den Prävalenzraten Jugendlicher und Erwachsener
- ► Unterschiedliche Cut-Off-Werte bei gleichen Verfahren für riskantes, problematisches und pathologisches Spiel



Prävalenz problematischen Spielverhaltens Jugendlicher in Deutschland

Hurrelmann & Schmidt (2003)

N = 5.009, 13-19 Jahre, DSM-IV-MR-J

- 3 % Problemspieler der Gesamtstichprobe
 9% der aktiven Spieler
- Männer: 11,2% Frauen: 4,7%
- Migrationshintergrund (beide/ ein Elternteil): 17,2%/ 13,6%
- Hauptschule: 40,5%

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008)

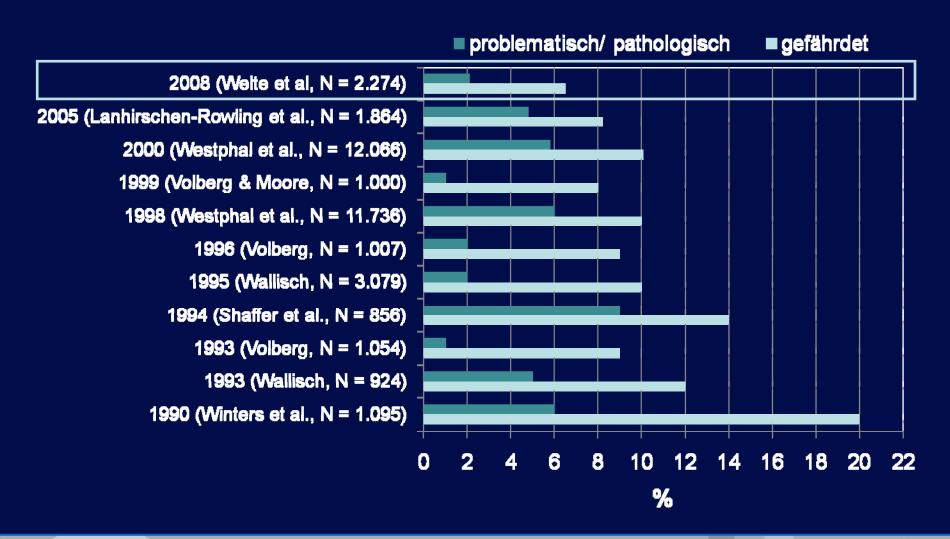
N = 414, 16-17 Jahre, SOGS

- 0,3% Problemspieler
- Männer: 0,6% Frauen: 0,0%

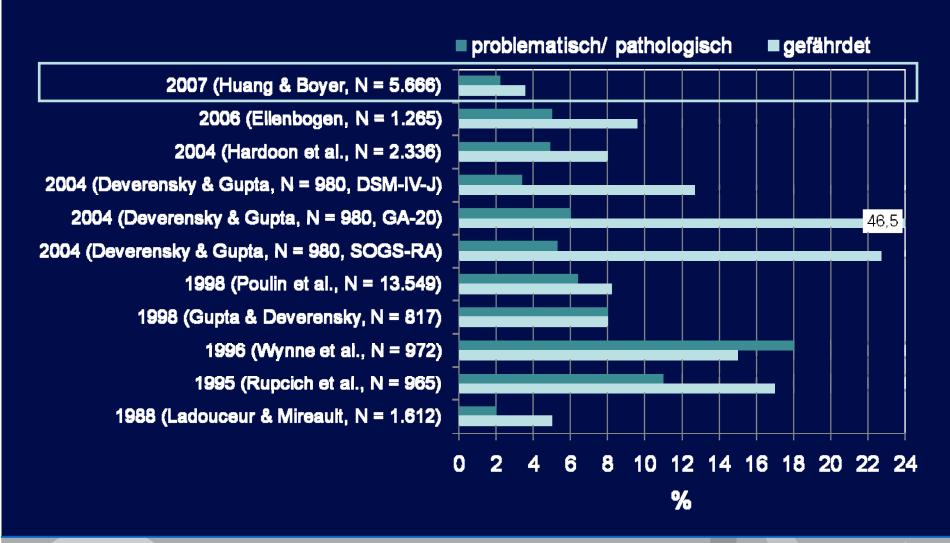
Prävalenz problematischen Spielverhaltens Jugendlicher in Europa

Studie	Land	Instrument	<i>N</i> (Alter in Jahren)	Problem-/ pathologische Spieler
Fisher 1992, 1993	England	DSM-IV-J	467 (11–16)	5.7%
Wood & Griffiths 1998	England	DSM-IV-J	1.195 (11-16)	6%
Fisher 2000	England & Wales	DSM-IV-MR-J	9.774 (12-15)	5,6%
Johansson & Götesam 2003	Norwegen	DSM-IV Kriterien	3.237 (12-18)	3,5%/ 1,8%
Molde et al. 2009	Norwegen	MAGS	1.351 (16-19)	1,9%/ 2,5%
Lupu et al. 2002	Rumänien	GA-20	500 (14-19)	6,8%
Becona 1997	Spanien	DSM-IV-J	1.200 (11-16)	2,2%
Becona 1997	Spanien	DSM-IV-J	2.185 (11-16)	1,6%
Becona et al. 2001	Spanien	SOGS-RA	2.790 (14-21)	8,2%/ 5,6%
Olason et al. 2005	Island	SOGS-RA DSM-IV-MR-J	750 (16-18)	2,0% 2,7%

Prävalenz problematischen Spielverhaltens Jugendlicher in den USA



Prävalenz problematischen Spielverhaltens Jugendlicher in Kanada



Charakteristiken Jugendlicher Problemspieler Risiko- und Schutzfaktoren pathologischen Spielverhaltens

DER GLÜCKSSPIELSÜCHTIGE JUGENDLICHE

Charakteristiken jugendlicher Problemspieler

Jugendliche Problemspieler ...

- ... sind männlichen Geschlechts (15 21 Jahre),
- ... haben frühzeitig mit dem Glücksspiel begonnen,
- ... hatten im Verlauf ihrer Spielkarriere frühzeitig einen großen Gewinn,
- ... jagen Verlusten konsequent hinterher,
- ... begannen ihr Glücksspielen mit ihren Eltern oder allein,
- ... sind deprimiert, bevor sie spielen,
- ... sind begeistert und erregt während des Spielens,
- ... haben irrationale, falsche Vorstellungen während des Spielens,
- ... schwänzen die Schule, um zu spielen
- ... haben schlechte Schulleistungen,
- ... üben andere suchtgefährdende Verhaltensweisen aus
- ... kommen aus den unteren Sozialschichten,
- ... haben Eltern mit einem Glücksspiel-Problem,
- ... haben eine ,**Delinquenzgeschichte**' und

Risiko- und Schutzfaktoren

Intrapersonell

Wissen, Einstellungen, Überzeugungen, Fähigkeiten, Persönlichkeit

Bsp.: Männlich, niedriger Selbstwert, geringe Stressverarbeitungs-kompetenz, Impulsivität, Sensation Seeking, Ängstlichkeit, Depressivität

Interpersonell

soziale Netzwerke, soziale Unterstützung, soz. Identität, Rollendefinition

Bsp.: Familiäres Spielen, Konflikte mit Eltern/ Freunden, Einstellungen von Eltern/ Freunden, familiärer Zusammenhalt

Gesellschaftliche

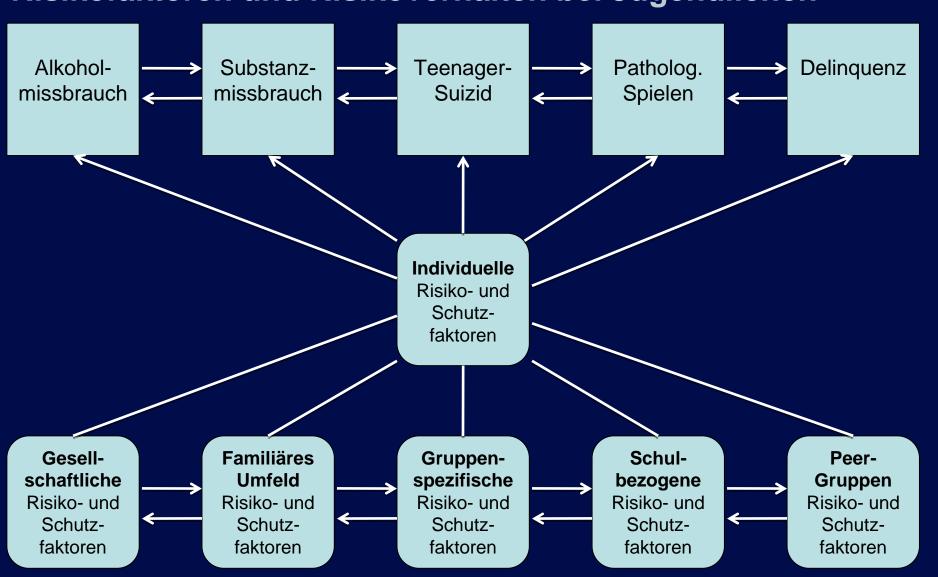
Soziale Normen und Einstellungen

Bsp.: Zugang, Verfügbarkeit, Schulpräventionsprogramme, Medien

Politische

Bundes- und Landespolitik, Förderung-, Kontrolle, Beschränkung von Gesundheitsverhaltem Bsp.: Jugendschutz, Werbung

Risikofaktoren und Risikoverhalten bei Jugendlichen



Brounstein & Zweig et al., 1999; Dickson, 2004

Risikoverhalten bei Jugendlichen

Biologie/ Genetik

Riskofaktoren:
fam. Alkoholismus
männlich
patholog. GS Eltern
red. Reifung PFC
Schutzfaktoren:
Hohe Intelligenz

Soziales Umfeld

Riskofaktoren:
Armut
Normabweichungen
Migrationshintergrund
Illegalität, Angebot
Zugang Glücksspiele
Ersatz von Freunden
durch Spielbekannte
positive
Mediendarstellung
Schutzfaktoren:
qualifizierte Schulen
Familienkohäsion
Nachbarschaftsressourcen

Wahrgenom. Umfeld

Risikofaktoren:
Modelle für deviantes
Verhalten
Normkonflikte ElternFreunde

Schutzfaktoren:
Modelle für angemess.
Verhalten
Hohe Kontrolle
devianten Verhaltens

Persönlichkeit

Risikofaktoren:

Wenige Lebensperspektiven Geringer Selbstwert Risikobereitschaft

Depressivität,
Ängstlichkeit
hohe Extraversion
geringe Konformität &
Selbstdisziplin
erhöhte Dissoziation
beim Spielen
Schutzfaktoren:

Leistungsmotivation

Gesundheitswert

Intoleranz vor Devianz

Verhalten

Risikofaktoren:
Alkoholmissbrauch
schl. Schulleistung
Schulschwierigkeiten
mang. Stressverarbeitungskompetenz
anhaltende
Verhaltensprobleme
frühe Spielerfahrung

Schutzfaktoren: Glaube/ Religion Einbindung in Schule und Vereinen

Jugendliches Risikoverhalten

Problemverhalten
Drogen/ Alkohol
Delinquenz Rauchen
Pathologisch. Spielen

Gesundheitsverhalten ungesund. Ernährung Abbruch

Schulverhalten Schwänzen

Negative Folgen

Gesundheit soz. Rolle
Störung/ Krankheit
geringe Kondition

Persönlichkeitsentwicklung Vorbereitung auf d. Erwachsensein

Schulversagen soziale Isolation

inadäquates Selbstkonzept Begrenzte Arbeitsfähigkeit

Depression/ Suizid Amotivation

Arbeitslosigkeit

rechtliche Probleme

Peer-Gruppen-Effekte



Freunde werben

So funktionierts

Freunde werben

1. Die Aktion



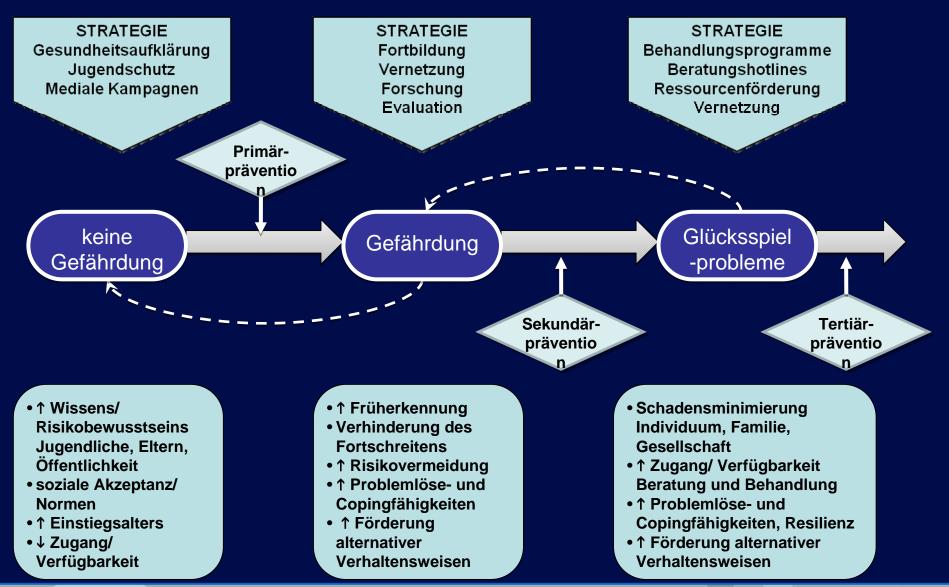
Sichern Sie sich 100 \$, indem Sie Ihren Freunden erzählen, wie gern Sie gewinnen

Denken Sie daran: Je mehr Freunde Sie werben, desto mehr können Sie verdienen.

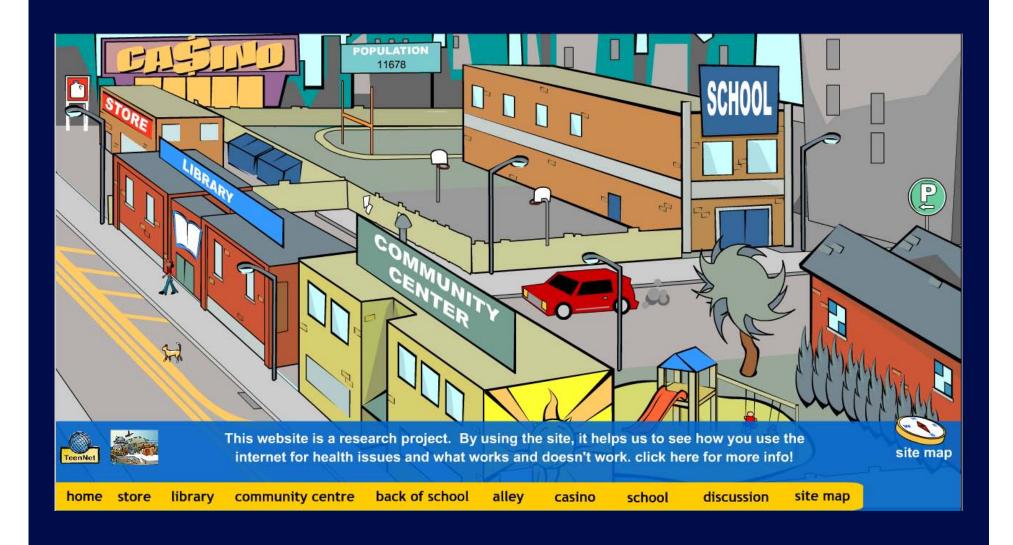
Modell zur Prävention jugendlichen Glücksspiels Youthbet.net - Internetplattform 1x1 des Glücksspiels – Lehrmaterialien für den Unterricht

PRÄVENTION PROBLEMATISCHEN SPIELVERHALTENS IM JUGENDALTER

Modell zur Prävention jugendlichen Glücksspiels



YouthBet.Net - Internetplattform



YouthBet.Net - Internetplattform

Strategie: Gesundheitsförderung

- Zeitmanagement: "Time of Your Life"
 Förderung Angemessenen Zeitmanagement in Bezug auf Glücksspiele und andere Aktivitäten
- Wahrnehmen von Risiken: "Ruisky buisness"
 Erfahrungen mit dem Konzept "Risiko" und der eigenen Wahrnehmung von "Risiko"
- **Geldmanagement**: "Lets Spend Your Money" Simuliertes Spielen in sicherer Umgebung
- Entscheidungsfähigkeit: "Wanna Bet"/ "To Change or Not to Change" Hervorheben von Entscheidungen und Konsequenzen von Glücksspielen in sozialer, finanzieller und persönlicher Ebene

YouthBet.Net - Internetplattform

Strategie: Primärprävention

Quoten, Zufall und Wahrscheinlichkeit:
 "Odds/ Randomness and Probability"
 Aufzeigen und Vermitteln von Informationen zu Quoten, Zufall und Wahrscheinlichkeit

Strategie: Sekundärprävention

- **Selbstbeurteilung SOGS-RA**: "Are You at Risk?"
Möglichkeit den Ausmaß des eigenen Spielverhaltens und das Risiko spielbezogener Probleme zu bestimmen

Strategie: "Harm Reduction"

- Negative Konsequenzen minimieren: "Winning Ways"/ "Low Risk gambling"
 Rat und Information für Menschen die über ihr Glücksspielverhalten oder das eines anderen besorgt sind
- Weiterleitung zu Behandlungsangeboten: "Ontario Problem Gambling Helpline" Einrichtungen und Kontaktangebote bei Glücksspielproblemen

Korn et al., 2006

1 x 1 des Glücksspiels – Lehrmaterialien für den Unterricht



1 x 1 des Glücksspiels – Lehrmaterialien für den Unterricht



- DAS SPIEL
 Was für Spiele gibt es? Was sind
 Geschicklichkeitsspiele? Was sind Glücksspiele?
- DAS GLÜCKSSPIEL Formen von Glücksspielen, Zufall und Wahrscheinlichkeit, Gewinn und Verlust
- GLÜCKSSPIELSUCHT Definition und Merkmale
- DAS GESCHÄFT MIT DEM GLÜCKSSPIEL Gewinne und Umsätze der Glücksspielindustrie

Zusammenfassung I

- Pathologisches Spielen ist eine Verhaltenssucht, der ähnliche Entstehungsbedingungen wie der Substanzabhängigkeit und dem Substanzmissbrauch zugrundeliegen (Suchttrias).
- Trotz des Verbots der Teilnahme Minderjähriger an Glücksspielen zeigen Studien in Deutschland dass 60% bereits Kontakt mit Glückspielen hatten und 26% in den letzten 12 Monaten an Glücksspielen teilnahmen.
- In Nordamerika liegt Teilnahme Jugendlicher an Glücksspielen in den letzten 12 Monaten bei etwa 65%.
- Bevorzugt werden von Jugendlichen selbstorganisierte Glücksspiele und Spiele mit geringem Einsatz und hoher Verfügbarkeit (Sportwetten, Rubbellose, Lotto6aus49, Spielautomaten) genutzt.

Zusammenfassung II

- Ein früher Beginn des Glücksspielens steht mit einem erhöhten Risiko in Verbindung eine pathologisches Spielverhalten zu entwickeln.
- Prävalenzraten problematischen Spielverhaltens fallen in nationalen und internationalen Studien bei Jugendlichen etwa 2-3mal höher aus als bei der erwachsenen Vergleichspopulation.
- Überschätzung der tatsächlichen Prävalenzrate pathologischen Spielens ist nicht auszuschließen. Neuere Studien fanden ähnliche Prävalenz problematischen Spielverhaltens im Jugend- und Erwachsenenalter.
- Pathologisches Spielen kann aufgrund ähnlicher Risiko- und Schutzfaktoren wie bei substanzbedingten Störungen in bestehende Suchtpräventionsprogramme integriert werden.
- Informationen zu Konzepten wie Wahrscheinlichkeit, Zufall und Glück lassen sich anhand praktischer Beispiele in den naturwissenschaftlichen Unterricht an Schulen integrieren.

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!