

Migration & Glücksspiel – Teil I: empirische Übersicht für Deutschland

Jens Kalke, Sven Buth



ISD

Institut für interdisziplinäre
Sucht- und Drogenforschung

Aktuelles Thema in den Medien (I)

WELT+ SPIELSUCHT

Warum die Spielsucht immer mehr Migranten in den Ruin treibt

Von Philipp Woldin | Veröffentlicht am 09.11.2016 | Lesedauer: 9 Minuten



Spielautomat in Hamburg

Quelle: picture alliance / dpa Themendie

Aktuelles Thema in den Medien (II)



Vom Ruheort zur Spielhölle

Falsche Heimat Teestube

Die Teestube ist für viele Ältere ein Ruheort. Doch mit Karten, Sportwetten und Automaten verlocken viele Migranten dort ihre Existenz auf der Suche nach Sinn.



Männerorte: In der Regel gehören die Teestuben Migranten. Es wird gequalmt, gezockt und geredet.

Bild: dpa

Gesells



Pixel

Aktuelles Thema in den Medien (III)

SPIEGEL ONLINE DER SPIEGEL SPIEGEL TV

Migranten in den Daddelhallen

Berkant, 38, spielsüchtig

Hunderttausende Menschen in Deutschland sind spielsüchtig. Unter ihnen sind auffällig viele Migranten. Sie fordern von der Politik endlich schärfere Kontrollen und mehr Aufklärung.



Von Anna Reimann ▾



Gast in Spielhalle: Politiker ringen um schärfere Gesetze

DPA

Empirische Befunde nach Migrationshintergrund

Absolute Anzahl von Glücksspielern mit Migrationshintergrund (12-Monats-Prävalenz)

- GS insgesamt: 4.000.000
- Lotto 6/49: 2.200.000
- Rubbellose: 1.100.000
- Eurojackpot: 770.000
- Sportwetten: 550.000
- Geldspielautomaten: 530.000

Lifetime-Prävalenzen bei verschiedenen GS-Arten (Kastirke 2014)

	mit MG	ohne MG	Signifikanz (Chi ² -test)
Lotto 6/49	56,4%	60,1%	*
Geldspielautomaten (Spielhalle)	14,1%	11,2%	*
Geldspielautomaten (Spielbank)	4,6%	1,8%	***
Poker	9,1%	4,9%	***
Sportwetten: ODDSET	7,9%	4,2%	***
Sportwetten: andere	5,3%	2,3%	***

Problemspieler (nach SOGS)

BZgA 2015

- (mindestens) Problemspieler = 1,8%
- ca. 220.000 Personen

Risikofaktoren des PGS (life-time, PAGE-Studie 2011)

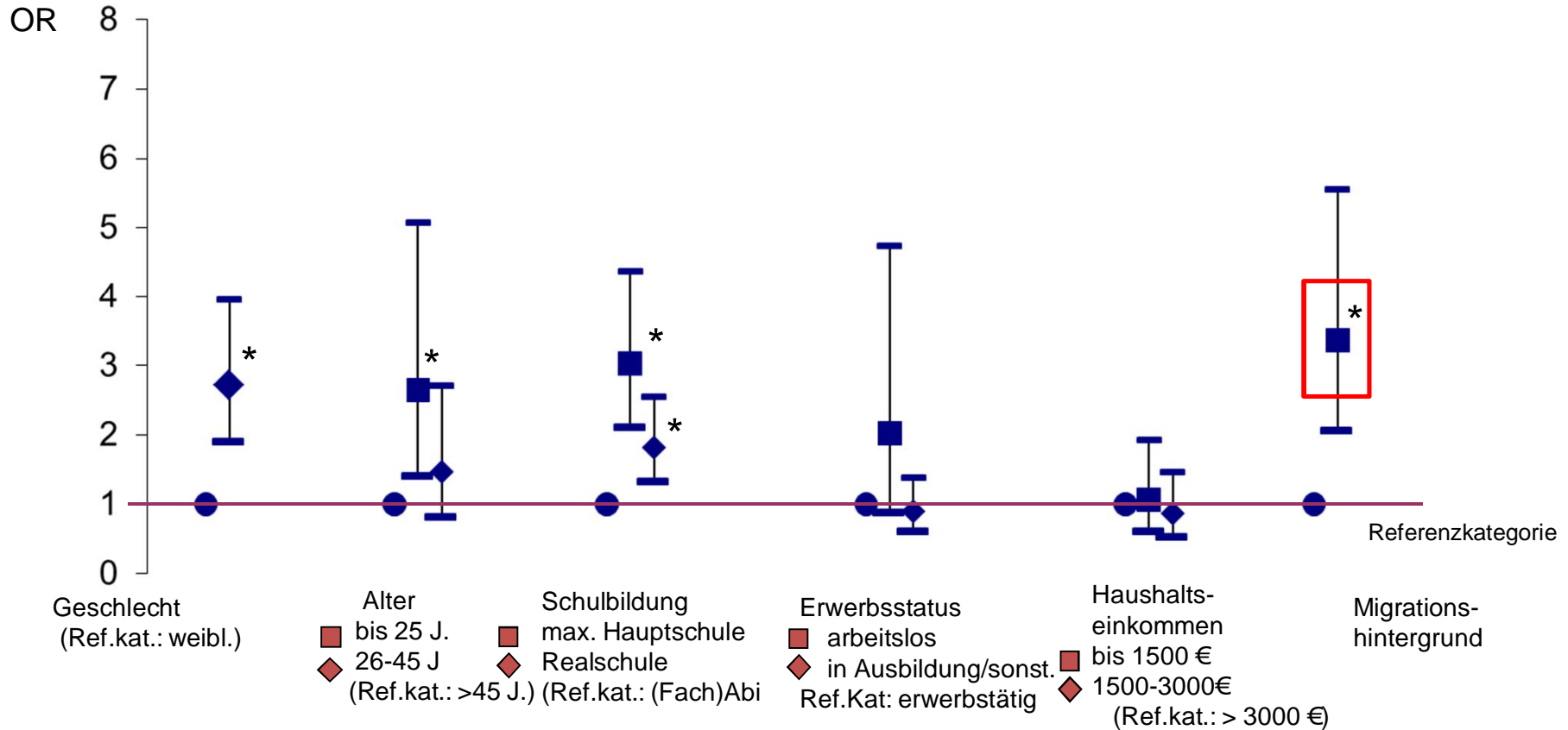
Tabelle 20: Multivariate logistische Regressionsanalyse zum Zusammenhang der Lebenszeitdiagnose Pathologisches Spielen mit verschiedenen soziodemografischen Merkmalen (N=14.696)

	OR (95%-KI)	p
Alter	0.96 (0.95-0.98)	<.001
Geschlecht		<.001
Männlich	10.71 (5.42-21.17)	
Weiblich	Ref.	
Schulbildung		.003
< 10Jahre Schule	2.43 (1.46-4.05)	
10 Jahre Schule	1.97 (1.21-3.20)	
>10 Jahre / Schüler / sonstiges	Ref.	
Familienstand		.87
Verheiratet/eing. Lebensgem.	1.06 (0.52-2.14)	
ledig/geschieden/verwitwet	Ref.	
Migrationserfahrung /-hintergrund		.002
Vorhanden	2.32 (1.39-3.86)	
Nicht vorhanden	Ref.	
Arbeitslos		<.001
Ja	3.26 (1.74-6.08)	
Nein	Ref.	

Als abhängige Variable wurde das Vorliegen der Diagnose Pathologisches Spielen mit 1, das Nicht-Vorliegen mit 0 kodiert. Die Analyse basiert auf n=14.696 Befragten der Telefonstichprobe mit gültigen Angaben für alle einbezogenen Merkmale. Alle Parameter wurden unter Berücksichtigung des Stichprobendesigns und der Gewichtung berechnet. OR=Odds Ratio; 95%-KI= 95%-Konfidenzintervall.

Soziodemografie und Migrationshintergrund (Haß 2016)

Soziodemografische Risikofaktoren für ProblemSpielverhalten



Multivariates binär-logistisches Regressionsmodell; Basis: Daten 2009, 2011, 2013 und 2015 gematcht; Alle Personen mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation und zu den soziodemographischen Variablen, n= 42.758 ; OR=Odds Ratio; * = p < 0,05.

Verteilung ausgewählter soziodemografischer und glücksspielverhaltens-bezogener Merkmalsausprägungen nach Klassifizierung im SOGS (Haß 2016)

Klassifizierung nach SOGS	unproble- matisch	auffällig	mind. problematisch
	(n = 16.416)	(n = 2.138)	(n = 344)
	Spalten %	Spalten %	Spalten %
männlich	55,4	63,2*	76,0*
≤ 25 Jahre	12,9	21,6*	26,5*
max. Hauptschulabschluss	34,4	40,5*	57,0*
erwerbslos	3,9	5,8	15,0*
Einkommen < 1.500 Euro	14,5	20,5*	25,5*
Migrationshintergrund	14,5	24,0*	42,1*
Mehrfachspieler ¹	44,3	53,9*	65,6*
Regelmäßiger Spieler ²	25,4	28,0	51,0*
mind. 100 Euro Geldeinsatz ³	8,8	13,9*	46,1*

Basis: Daten 2009, 2011, 2013 und 2015 gematcht mit gültigen Angaben zur Soziodemografie und zum SOGS, n= 42.758;

*) Sign. Unterschiede zwischen den nach SOGS gebildeten Gruppen (Test mit binär-logistischer Regression, Referenzkategorie: Personen mit unproblematischem Glücksspielverhalten, kontrolliert für Geschlecht und Alter; 1 mindestens zwei Glücksspiele in den letzten 12 Monaten gespielt; 2 mindestens wöchentliches Spielen (bezogen auf irgendein Glücksspiel); 3 pro Monat (bezogen auf irgendein Glücksspiel).

Soziodemografie bei Problemspielern nach Migrationshintergrund (Kreuzer 2012)

Tab. 23 Soziodemografie bei Menschen mit oder ohne Migrationshintergrund¹ (in %²)

	Risikoreiches Glücksspielen (1-2 Kriterien) N=822	Problematisches Glücksspielen (3-4 Kriterien) N=191	Pathologisches Glücksspielen (5-10 Kriterien) N=116
Alter, M (SE)			
Befragte ohne Migrationshintergrund ³	38,5 (1,3)	38,9 (1,6)	37,9 (1,3)
Befragte mit Migrationshintergrund ¹	34,7 (1,0)	33,6 (2,4)	26,3 (1,5)
Befragte mit türkischem Migrationshintergrund ⁴	29,3 (1,7)	34,7 (3,2)	24,9 (1,9)
Geschlecht: männlich			
Befragte ohne Migrationshintergrund ³	75,9	82,9	92,1
Befragte mit Migrationshintergrund ¹	70,0	82,6	90,9
Befragte mit türkischem Migrationshintergrund ⁴	82,5	90,4	100
Familienstand: verheiratet			
Befragte ohne Migrationshintergrund ³	36,8	27,2	35,7
Befragte mit Migrationshintergrund ¹	45,4	38,9	38,9
Befragte mit türkischem Migrationshintergrund ⁴	35,0	75,5	52,8
Schulbildung: über 10 Jahre			
Befragte ohne Migrationshintergrund ³	33,7	26,7	16,8
Befragte mit Migrationshintergrund ¹	35,2	19,8	20,0
Befragte mit türkischem Migrationshintergrund ⁴	28,9	6,9	1,7
Erwerbsstatus: erwerbslos			
Befragte ohne Migrationshintergrund ³	3,7	11,7	18,9
Befragte mit Migrationshintergrund ¹	3,7	7,9	24,6
Befragte mit türkischem Migrationshintergrund ⁴	0	9,6	20,9

Punktschätzung basierend auf gewichteten Daten. Die Gewichtung enthält neben der Berücksichtigung des Stichprobendesigns eine Anpassung an die bundesdeutsche Verteilung der Merkmale Geschlecht, Alter, Bildung, Migration und Arbeitslosigkeit.

¹ Studienteilnehmer und/oder ein/beide Elter(n) sind nicht in Deutschland geboren.

² Sofern nicht anders ausgewiesen. Relative Häufigkeit der Nennung bei gewichteten Daten.

³ Studienteilnehmer und Eltern sind in Deutschland geboren.

⁴ Studienteilnehmer und/oder ein/beide Elter(n) sind in der Türkei geboren. Für die Migrationsregion unberücksichtigt blieben gemischte, beidseitig nicht-deutsche Paare.

Inanspruchnahme von Hilfen - Anteil von PGS mit Migrationshintergrund (Bischof et al. 2014)

- Rehabilitationsleistungen: 22,8%
- andere formelle Hilfen: 29,9%
- ohne Hilfen: 36,9%

Empirische Befunde nach Herkunftsland

Glücksspielteilnahme nach Herkunftsland/-region (Kastirke 2016)

Tab. 3 Glücksspielprävalenz: Glücksspielteilnahme an mindestens einem Tag im Leben (Lebenszeitprävalenz) und in den letzten 12 Monaten (12-Monatsprävalenz), gruppiert nach HR.

	DE n=11 638	PL n=530	TR n=374	SU n=602	JU n=172	NWE n=275	SUE n=250	OE n=356	AM n=129	AF n=124	AS n=273
Lebenszeitprävalenz											
Lotto und Lotterien	64,7	67,5	53,9	43,0	74,6	63,4	56,1	74,3	59,8	35,1	41,7
Sportwetten	11,8	17,7	23,5	8,5	15,3	18,2	14,4	13,7	10,3	8,9	10,1
Casinospiele	11,9	11,4	11,2	9,2	16,1	16,7	15,3	13,4	10,5	10,0	10,7
Geldspielautomaten	17,5	16,9	17,6	18,5	18,5	21,3	13,2	17,4	13,6	10,2	10,4
Sonstige	14,0	11,3	15,1	17,1	13,9	18,2	16,1	14,5	18,4	5,9	10,0
Irgendein Glücksspiel	74,1	76,0	65,6	61,3	79,6	71,8	68,5	81,7	69,1	47,0	55,0
exkl. Lotto und Lotterien	35,2	37,5	39,9	34,1	40,1	43,4	37,2	38,2	31,8	23,9	26,2
12-Monatsprävalenz											
Lotto und Lotterien	40,1	44,5	35,6	25,3	51,7	41,7	41,3	43,9	43,0	27,6	28,4
Sportwetten	4,2	9,0	16,4	4,0	7,7	4,9	9,6	5,2	9,0	5,0	5,4
Casinospiele	2,9	3,2	5,8	4,5	7,3	3,2	4,5	3,5	3,0	3,8	3,7
Geldspielautomaten	4,1	4,0	12,2	8,2	10,5	7,4	6,1	3,3	8,6	1,4	5,8
Sonstige	8,0	6,2	9,4	9,2	8,4	13,1	7,9	8,9	6,0	3,5	6,9
Irgendein Glücksspiel	46,0	49,6	44,3	35,9	57,7	49,5	48,5	50,8	45,8	31,8	36,6
exkl. Lotto und Lotterien	14,5	17,7	29,4	17,6	19,1	22,4	19,8	15,0	17,6	9,9	15,7

Absolute Häufigkeiten basieren auf ungewichteten Daten, relative Häufigkeiten basieren auf gewichteten Daten; HR = Herkunftsregion, n = Anzahl, DE = Deutschland (ohne MH), PL = Polen, TR = Türkei, SU = Sowjetunion, JU = Jugoslawien, NWE = Nord-/Westeuropa, SUE = Südeuropa, OE = Osteuropa, AM = Amerika, AF = Afrika, AS = Asien; Lotto und

Glücksspielprobleme bei GS-Spielern nach Herkunftsland/-region (Kastirke 2016)

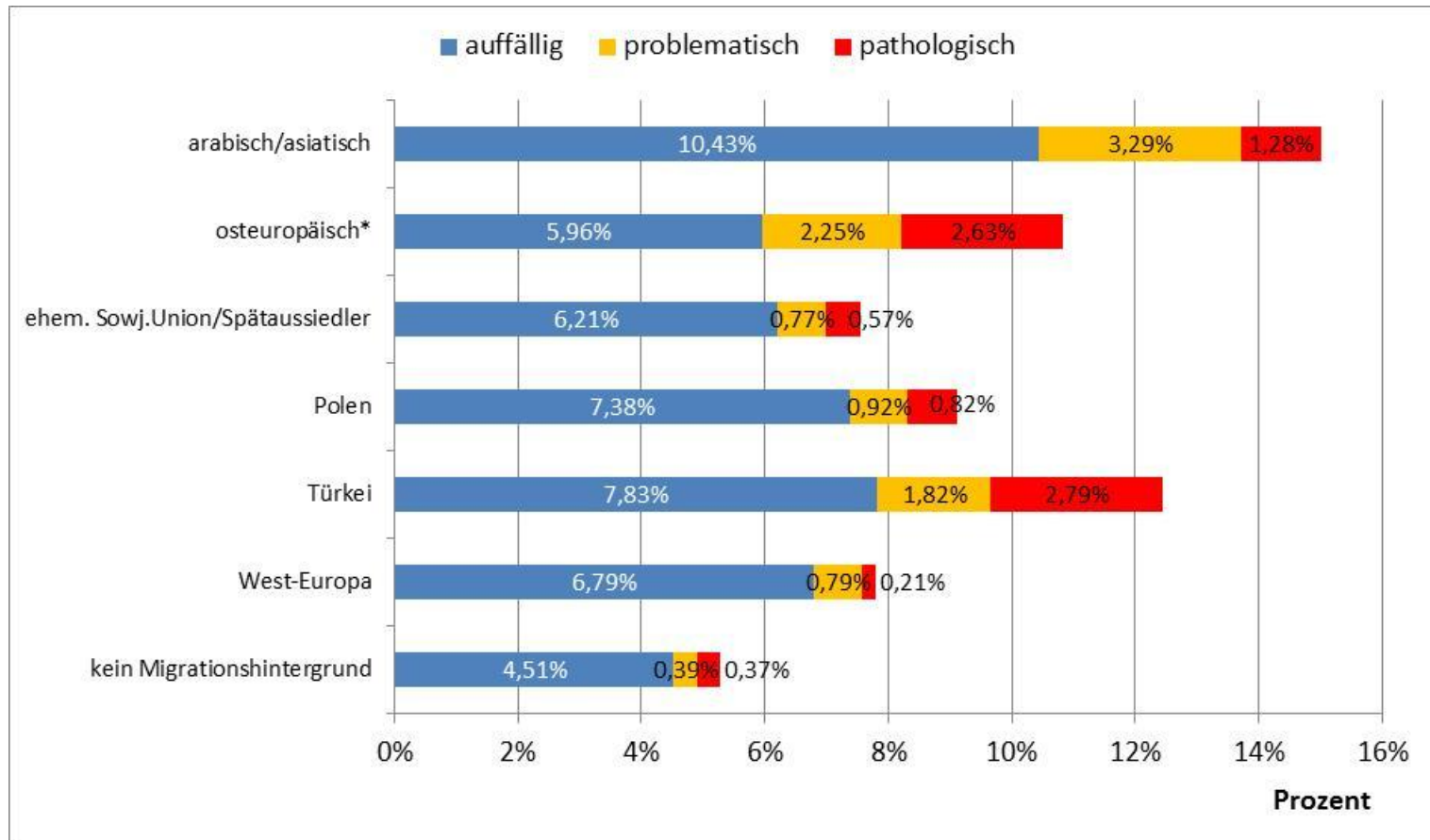
	0 Symptome			1–4 Symptome			5–10 Symptome		
	n	%	se	n	%	se	n	%	se
DE	10 865	93,2	0,8	709	6,1	0,7	64	0,7	0,2
PL	479	90,2	1,4	49	9,4	1,6	2	–	–
TR	315	81,9	2,3	47	14,1	2,4	12	4,0	1,0
SU	548	91,0	1,9	52	8,5	1,9	2	–	–
JU	151	87,2	2,8	16	9,6	2,9	5	3,2	1,8
NWE	262	93,6	1,7	11	6,1	1,7	2	–	–
SUE	218	92,3	1,4	28	7,1	1,2	4	–	–
OE	320	90,0	2,0	34	9,6	1,9	2	–	–
AM	116	92,0	2,8	13	8,0	2,8	0	–	–
AF	112	91,7	2,8	11	7,4	3,1	1	–	–
AS	241	88,3	2,2	26	10,3	2,2	6	1,4	0,8

Absolute Häufigkeiten basieren auf ungewichteten Daten, relative Häufigkeiten basieren auf gewichteten Daten; - = relative Häufigkeiten und se werden nicht berichtet, da $n < 5$; PG = pathologisches Glücksspielen, HR = Herkunftsregion, n = Anzahl, se = Standardfehler, DE = Deutschland (ohne MH), PL = Polen, TR = Türkei, SU = Sowjetunion, JU = Jugoslawien, NWE = Nord-/Westeuropa, SUE = Südeuropa, OE = Osteuropa, AM = Amerika, AF = Afrika, AS = Asien

Glücksspielprobleme nach Herkunftsland/-region

(Haß 2016)

SOGS-Ausprägungen von Befragten mit unterschiedlichem Migrationshintergrund
(Daten 2009 bis 2015)

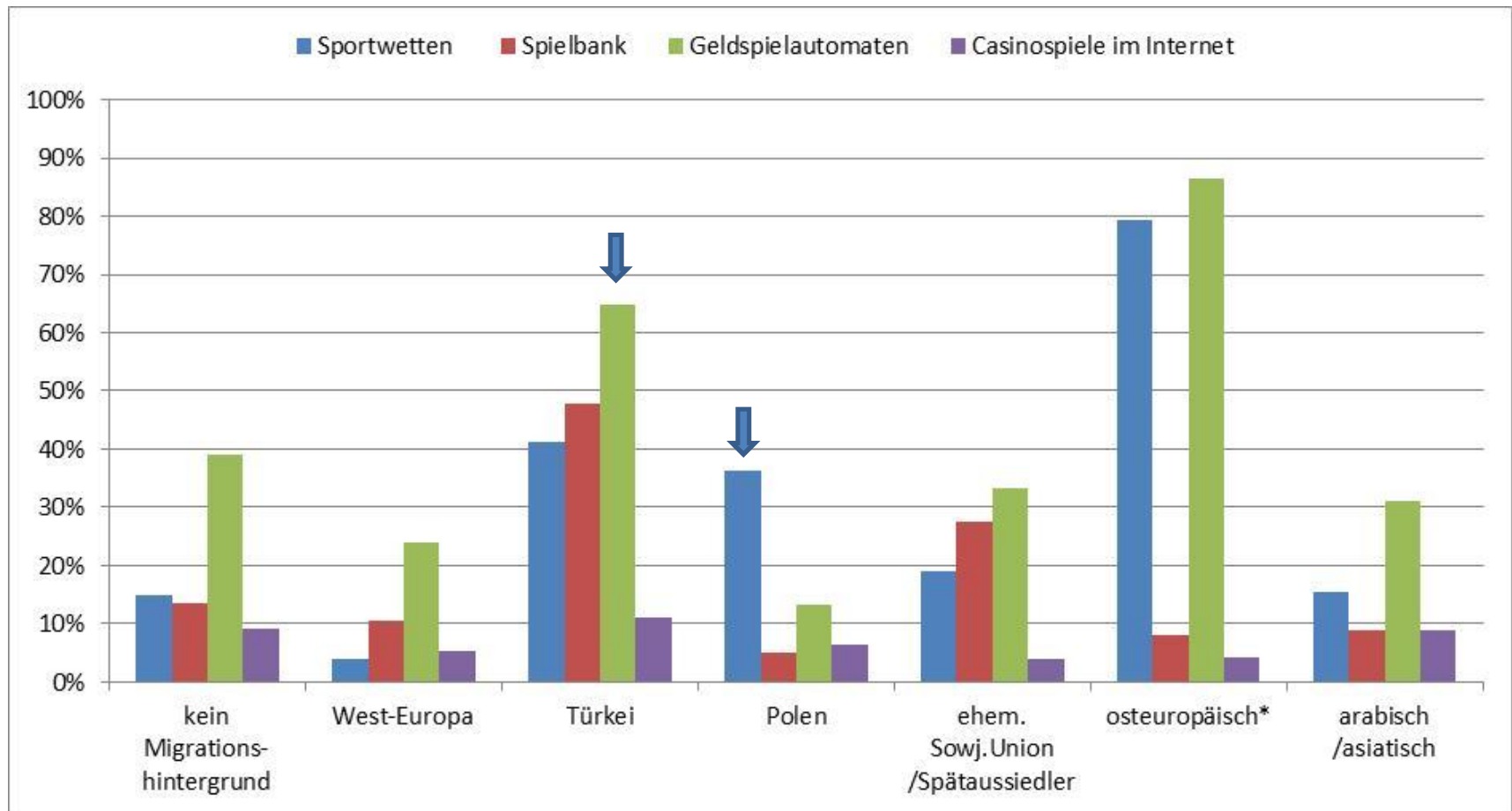


Basis: Daten 2009, 2011, 2013 und 2015 gematcht; N kein Migrationshintergrund: 35.661, N arabisch/asiatisch: 328, N osteuropäisch: 1.288, N ehem. Sowj.Union/Spätaussiedler: 1.529, N Polen: 947, N Türkei: 921, N Westeuropa: 1.437;

* Slowenien, Bosnien-Herzegowina, Serbien, Kroatien, Mazedonien, Albanien, Rumänien, Bulgarien, Slowakei, Tschechien, Ungarn, Griechenland.

Bevorzugte Glücksspiele der Problemspieler nach Herkunftsland/-region (Haß 2016)

Glücksspielpräferenzen von Personen mit Problemspielverhalten und unterschiedlichem Migrationshintergrund (Daten 2009 bis 2015)



Basis: Daten 2009, 2011, 2013 und 2015 gemacht; Alle Personen mit gültigen Angaben zur SOGS-Klassifikation und zu den abgebildeten Glücksspielformen; Bezugszeitraum: zurückliegende 12 Monate; N Problemspielende insges. = 344;

* Slowenien, Bosnien-Herzegowina, Serbien, Kroatien, Mazedonien, Albanien, Rumänien, Bulgarien, Slowakei, Tschechien, Ungarn, Griechenland.

GS-Klienten/innen nach Herkunftsland – soziodemografische Merkmale (ambulant, Hessen, 2014-2016)

	D	TR	PL	SU	JU
Männer	86,6%	95,0%	81,3%	85,5%	83,7%
Ø-Alter	36,7 J.	40,6 J.	38,8 J.	35,0 J.	40,4 J.
alleinlebend	33,2%	22,8%	32,3%	27,6%	39,0%
Schulabschluss: > Hauptschule	55,8%	29,4%	37,9%	54,5%	46,2%
erwerbstätig	66,8%	63,3%	64,5%	75,9%	70,7%
N	1.984	157	32	62	43

D: Deutschland; TR: Türkei; PL: Polen;
SU: ehemalige Länder Sowjetunion; JU: ehemals Jugoslawien

GS-Klienten/innen nach Herkunftsland- Hauptproblem-Spielformen (ambulant, Hessen, 2014-2016, MF)

	D	TR	PL	SU	JU
Geldspielautomaten	79,4%	87,3%	87,1%	90,3%	81,8%
Sportwetten	8,2%	12,0%	6,5%	4,8%	13,6%
Großes Spiel	2,3%	1,3%	-	3,2%	2,3%
Pokern	1,6%	1,9%	-	-	4,5%
N	1.984	157	32	62	43

Mögliche Gründe für unterschiedliches GS-Verhalten und Inanspruchnahme von Hilfen

- soziokulturell (Familie, Tradition, Religion)
 - Krankheitsverständnis
 - Migrationsbedingungen
- Es müssen die verschiedenen Migrantengruppen differenziert betrachtet werden, um in Prävention und Hilfe zu bedarfsgerechten und angemessenen Interventionen zu gelangen!