

BASISWISSEN: Glücksspielsucht



Sascha Lutz

Psychiatrie Verlag

BASISWISSEN

stellt in konzentrierter Form zentrale Themen der psychiatrischen Arbeit dar. Die Reihe vermittelt nicht nur theoretische Grundlagen, sondern gibt praktische Tipps für den Umgang mit bestimmten Klientengruppen sowie für spezielle Berufsfelder und Themenbereiche.

MERKE

Spielen und Glücksspielen haben inhaltlich viele Überschneidungen. Sie unterscheiden sich vor allem in der Art der Belohnung und in der Funktionalität bei regelmäßiger und zweckgebundener Anwendung. **Seite 15**

MERKE

Für einen großen Teil unserer Bevölkerung ist die Teilnahme an Glücksspielen normal. Zur Einordnung von gestörtem Glücksspielverhalten ist eine umfangreiche Anamneseerhebung und Diagnostik erforderlich. Dazu hat sich der Einsatz von praktikablen Screeningverfahren als hilfreich erwiesen. **Seite 30**

MERKE

Es gibt unterschiedliche soziodemografische Komponenten, welche die Gefahr einer Entwicklung von problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten erhöhen. Dazu zählen neben dem männlichen Geschlecht, einem niedrigen Bildungsniveau und Arbeitslosigkeit auch ein Lebensalter zwischen 14 und 30 Jahren sowie ein Migrationshintergrund. **Seite 43**

MERKE

Glücksspielverhalten wird je nach angewandtem Diagnosemanual nosologisch entweder als Störung der Impulskontrolle oder als suchtbezogenes Störungsbild kategorisiert. **Seite 44**

MERKE

Die Entwicklung und Aufrechterhaltung von Störungen durch Glücksspiel werden beeinflusst durch soziokulturelle Faktoren, Schwierigkeiten in der Impulssteuerung, kognitive Verzerrungen und hirnorganische Dynamiken im Zusammenhang mit dem sogenannten Suchtgedächtnis. **Seite 55**

BASISWISSEN : Glücksspielsucht



Sascha Lutz, Jahrgang 1974, Diplom-Sozialpädagoge und Sozialtherapeut ist seit vielen Jahren in der ambulanten Suchtkrankenhilfe und hier speziell in der Beratung von spielsüchtigen Menschen tätig. Bereichsleiter des Beratungs- und Behandlungszentrums für Suchterkrankungen der Evangelischen Gesellschaft Stuttgart e.V.

Sascha Lutz

BASISWISSEN : Glücksspielsucht

Psychiatrie
Verlag



Die Reihe Basiswissen wird herausgegeben von:
Michaela Amering, Ilse Eichenbrenner,
Michael Eink, Klaus Obert und Wulf Rössler

Sascha Lutz

Basiswissen: Glücksspielsucht

Basiswissen 30

1. Auflage 2016

ISBN-Print: 978-3-88414-636-1

ISBN-PDF: 978-3-88414-885-3

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Weitere Informationen zu psychischen Störungen und ihrer Behandlung
im Internet unter: www.psychiatrie-verlag.de

© Psychiatrie Verlag GmbH, Köln 2016

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf
ohne Zustimmung des Verlags vervielfältigt,
digitalisiert oder verbreitet werden.

Lektorat: Uwe Britten, textprojekte, Eisenach

Umschlaggestaltung: Iga Bielejec, Nierstein,
unter Verwendung einer Fotografie von Charles Taylor, Fotolia.de

Typografie und Satz: Iga Bielejec, Nierstein

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Ulm



8 Vorwort

11 (Glücks-)Spiele – zwischen Freizeitangebot und Suchtgefahr

11 Zwischen Markt und Hilfe

13 Unterschiede zwischen Spielen und Glücksspielen

16 Glücksspiel ist nicht gleich Glücksspiel

16 Geschichtliche Entwicklung unterschiedlicher Glücksspielformen

18 Unterschiedliche Gefährdungspotenziale von Glücksspielen

21 Spielverordnungen und Spielerschutz

26 Problem- und Krankheitswert

Unterscheidung von Normalität – Problem – Krankheit und Störung

31 Diagnostik

34 Personengruppen mit besonderem Gefährdungspotenzial

34 Geschlechtsspezifik

35 Jugendliche

37 Migrationshintergrund

43 Verortung des Krankheitsbildes in der Störungstheorie

44 Bedingungen und Mechanismen zur Entstehung und Aufrechterhaltung von Glücksspielverhalten

45 Glücksspiel im Gehirn

50 Störung der Impulssteuerung und Impulskontrolle

52 Kognitive Irrtümer

56 Rechtzeitiges Erkennen

56 Therapeutische Beziehung, Verleugnungstendenzen und mutiges Erfragen – Ebenen diagnostischer Einordnung

59 Unbedingt notwendig: Erfragen von Schulden

61 Psychiatrische Kombinationsphänomene

62 Stoffgebundene Störungsbilder

63 Pathologischer Mediengebrauch

64 Persönlichkeitsstörungen und -akzentuierungen

66	Aufmerksamkeitsdefizite und Hyperaktivität
67	Psychotische Störungen
69	Affektive Störungen und Angststörungen
70	Suizidalität
73	Kategorien und Verläufe von Spielverhalten
73	Die Spielerkarriere(n)
75	Spielertypen
77	Veränderungsprozesse beobachten
80	Abweichung von Veränderungszielen – Rückfälle
85	Hilfreiche Beratungsmethoden
85	Vom Bedürfnis zur Handlung
87	Motivierende Beratung
89	Methoden zur Förderung von Veränderungsäußerungen
92	Die Bedeutung von Informationsvermittlung – Psychoedukation
95	Wieder das Steuer in die Hand nehmen – Selbststeuerung und Selbstkontrolle
99	Manualisierte versus individualisierte Hilfe
100	Zielvereinbarungen als Instrument individualisierter Hilfe
104	Der Blick auf das Individuum und das System – die Angehörigen
106	Bedeutung von Mitbetroffenheit
114	Geld regiert die Veränderungswelt – Geldverwaltung und ihre Tücken
118	Führung eines Haushaltskalenders oder Haushaltsbuchs
121	Unterstützung und Hilfe
121	Beratung und Behandlung – Zugangswege
123	Psychiatrische und psychotherapeutische Behandlungsformen
124	(Teil-)stationäre Behandlungsangebote für Menschen mit Glücksspielstörungen

127	Beratungsangebote und Hilfenetzwerke im digitalen Kontext
128	Hilf dir selbst – dann helfen dir auch andere
128	Selbstausstieg
130	Selbsthilfe
133	Das Zusammenwirken unterschiedlicher Unterstützungssysteme
135	Vorbeugende Konzepte
136	Jugendschutz muss sein
137	Sozial verantwortliches Glücksspielverhalten
140	Wie das Spiel, so die Hilfen – Ausblick
143	Ausgewählte Literatur
154	Internet

Vorwort

Die Walzen drehen sich. In Sekundenschnelle entscheidet sich, ob es ein guter Tag werden kann.

Ein Ass und eine Acht beim Black Jack. Weitermachen oder stehen lassen? »Es könnte ja reichen.«

Heute ist wieder Bundesliga, der Verein des Herzens ist gut im Rennen und hat lange nicht verloren. Da wird es doch Zeit, mal wieder eine Wette zu platzieren.

»Machen Sie Ihr Spiel.« Der Croupier setzt die Kugel in die Roulette-Scheibe ein: »Nichts geht mehr.«

Für eine lange Zeit geht nichts mehr: Da die Geldsorgen drücken, da die Partnerin die Eskapaden nicht mehr mitmachen möchte oder weil sich das schlechte Gewissen nach jedem verlorenen Glücksspiel erneut meldet. Doch noch einmal das Glück versuchen? Beim nächsten Mal klappt es dann bestimmt ...

Zu Beginn meiner Beratungstätigkeit waren Menschen mit Glücksspielstörungen an Beratungsstellen und in Hilfeeinrichtungen zahlenmäßig eine Minderheit. Stagnierten in anderen Suchtbereichen die Nachfragezahlen nach Hilfen auf hohem Niveau, so entwickelten sich diese für Glücksspielstörungen in den letzten Jahren – um jetzt ein wenig zu übertreiben – fast explosionsartig.

Hilfeeinrichtungen reagierten zunächst etwas hilflos, dann aber zunehmend qualifiziert und zielgerichtet auf diese Dynamik. Die öffentliche Hand unterstützt(e) dies durch die strukturierte Vergabe von Finanzmitteln. Mittlerweile ist der Ausbau von Hilfemaßnahmen für Menschen mit Glücksspielproblematiken auf einem zwar vor allem in ländlichen Regionen und für spezielle muttersprachliche

Angebote (für Personen mit Migrationshintergrund) immer noch ausbaufähigem, im Durchschnitt aber doch bereits ausreichendem Niveau.

Was erwartet Sie nun in der Folge? Ausgehend von der Beschreibung und Bewertung verschiedener Glücksspielangebote werden Sie zügig in die »Welt der Glücksspielberatung« eingeführt. Sie erfahren, untermalt durch etliche Praxisbeispiele, mehr über den Störungs- bzw. Krankheitsbegriff. Sie lernen diagnostische Hilfsmittel und die diagnostischen Kriterienmerkmale aus der ICD-10 und vor allem dem DSM-5 kennen. Da die verwendeten Begrifflichkeiten in ICD (pathologisches Spielen) und DSM (Störung durch Glücksspiel) voneinander abweichen, werden beide Termini verwendet, im Schwerpunkt jedoch der Störungsbegriff.

Besonderheiten gibt es bei der Durchführung von Beratungen. Hier stelle ich Ihnen jeweils kurz aktuelle methodische Ansätze zur Beratung von Betroffenen und den mitbetroffenen Angehörigen vor und gehe auf die Notwendigkeit der vernetzten Hilfe ein. Sie erhalten Informationen über die gesetzlichen Bedingungen, präventive Ansätze und über die Besonderheiten des Glücksspielmarktes.

Wichtig ist es mir, zu sagen, dass bei allen Beschreibungen und Kategorisierungen immer der hilfebedürftige und Hilfe suchende Mensch im Mittelpunkt der Beratungsansätze stehen sollte. Jede Beratung ist neu zu bewerten, die Dynamiken, Prozesse und Ergebnisse sind ähnlich und doch eigen. Ich wünsche Ihnen, dass Sie diese feinen Differenzierungen erkennen und in einer möglichen Umsetzung beachten können.

»Also doch wieder ein Grundlagenbuch zum Thema Glücksspielstörung ...« Ja klar, aber in komprimierter Form, sodass Sie hoffentlich Lust bekommen, sich an verschiedenen Punkten auch noch vertieft in die angesprochenen Themen einzuarbeiten.

Ja, und wie so oft im Leben geht es im vorliegenden Buch um das Thema Geld und die (oft vergebliche) menschliche Suche nach Glück

und Erfüllung – aber das liegt beim Thema »Glücksspiel« auch nahe.

Vielen Dank allen, die mich bei der Entstehung des Buches unterstützt oder in Ruhe gelassen haben (Letzteres ist manchmal fast wichtiger ...).

Sascha Lutz, Frühjahr 2016

(Glücks-)Spiele – zwischen Freizeitangebot und Suchtgefahr

Zwischen Markt und Hilfe

Glücksspielunternehmen sind, wie andere Wirtschaftsbetriebe auch, Unternehmen, die zunächst einmal wirtschaftliche Unternehmensziele und Gewinnerwartungen verfolgen.

Die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen weist im *Jahrbuch Sucht* 2015 (MEYER 2015) wachsende Umsatzentwicklungen für den bundesdeutschen Glücksspielmarkt aus (siehe Abbildung 1).

ABBILDUNG 1 Umsätze auf dem Glücksspielmarkt (in Mio. Euro)

	1982	1992	2002	2010	2012	2013
Gesamt	—	—	27.359	31.511	33.111,2	33.423,3
Davon entfallen auf:						
Spielbanken	3.426	6.854	10.900	6.187	5.935,0	5.800,0
Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit	—	—	5.710	17.210	19.213,0	19.083,0
Deutschen Lotto- und Toto-Block	3.239	5.788	8.311	6.501	6.413,9	7.024,2

In Österreich wuchs der Markt für Glücksspiel und Sportwetten im Jahr 2014 deutlich. Der Bruttospielertrag stieg um 3,6 Prozent gegenüber 2013 auf 1,51 Milliarden Euro. Die Zuwächse kommen im Wesentlichen aus den Spielarten Lotterie-Glücksspiel, Online-Glücksspiel und Sportwetten. In der Schweiz wird seit 2007 ein Rückgang der Glücksspielumsätze verzeichnet, da die Glücks-

spielenden wohl zunehmend auf Online-Spielformen zurückgreifen und diese nicht erfasst werden können.

Demgegenüber liegen die sozialen Kosten pro pathologischem Glücksspieler im Jahr in Deutschland und Österreich bei etwa 1.300 Euro, in der Schweiz umgerechnet grob bei 1.800 Euro. Unter sozialen Kosten werden Behandlungskosten, Gerichtsverfahren, Beratungskosten sowie Maßnahmen des Spieler- und Jugendschutzes verstanden.

Dass die Unternehmensprodukte Gefährdungspotenziale aufweisen, ist vielen Anbietern von Glücksspielen – von unrühmlichen Ausnahmen abgesehen – durchaus bewusst. Zumeist ausgelöst durch gesetzliche Vorgaben zur Umsetzung des Spielerschutzes werden Anstrengungen unternommen, begleitend qualifizierten Spielerschutz zu betreiben. Dazu gehören unter anderem Schulungs- und Qualifizierungsangebote für Mitarbeitende, geordnete Einlassverfahren und der Versuch eines systematisierten Sperrwesens. Zudem gibt es Initiativen, um Spielerschutz im betriebsinternen Qualitätsmanagement zu verankern und zertifiziert kontrollieren zu lassen. Man kann für manche Anbieter deshalb behaupten, dass auch Spielerschutzmaßnahmen bei den Unternehmenszielen angekommen sind.

Nicht verschwiegen werden darf aber, dass der Markt illegaler Glücksspielangebote riesig ist und diverse Manipulationsversuche an Glücksspielangeboten unternommen werden. So wurden zum Beispiel im Januar 2015 mehrere Personen verhaftet, denen vorgeworfen wurde, die Software von Geldspielautomaten so verändert zu haben, dass sich die Gewinnausschüttung zugunsten der Betreiber änderte. Im Sportwettenbereich werden immer wieder Vorabsprachen von Spieldausgängen (»Match-Fixing«) oder Bestechungsversuche bei einzelnen (Fußball-)Spielern bekannt.

Für die Politik und die entsprechende Gesetzgebung stellt sich die Frage nach dem richtigen Maß notwendiger Kontrolle des Glücksspielmarktes ebenso wie die Frage danach, ob einem durch On-

line-Angebote zunehmend globalisierten Glücksspielangebot durch einzelstaatliche Regelungen überhaupt Einhaltung geboten werden kann. Mittlerweile gibt es deshalb zumindest europaweite Initiativen, um Maßnahmen des Spieler- und Verbraucherschutzes zu organisieren.

MERKE → Der Glücksspielmarkt ist vielgestaltig und sehr umsatzträchtig. Für die Politik stellt sich die Frage nach dem richtigen Maß an Kontrolle und Regulation, um dem Auftrag der Prävention von glücksspielbezogenen Störungen gerecht zu werden.

Unterschiede zwischen Spielen und Glücksspielen

»Was ist denn schon dabei, mal ein Spielchen zu wagen?!« Diesen Satz könnte man eigentlich ohne Widerspruch gelten lassen, wenn – ja, wenn – das »Spielchen« nicht unweigerlich mit einem sich verstärkenden Lernprozess verbunden wäre. Was bei Kindern – wie in verschiedenen Bildungsplänen der Bundesländer erwähnt – ein erwünschter Effekt ist, kann bei Glücksspielen auch zu nicht erwünschten Lerneffekten führen. Nicht außer Acht lassen sollte man hierbei also den feinen Unterschied zwischen »Spielen« und »Glücksspielen«.

In der gängigen Fachliteratur wird auf die präzisere Unterscheidung der beiden Worte im englischen Sprachgebrauch verwiesen: *to play* und *to gamble*. Die Begriffswahl erscheint wesentlich in der Arbeit mit den betroffenen Personen. So ist der Gebrauch des Begriffs »Spieler« oder auch »Spielerin« eher unspezifisch und teilweise irreführend, da eine Vielzahl auch nicht dem Glücksspiel zugeordneter Spielformen gemeint sein könnte. Der Begriff »Glücksspieler« hingegen scheint passender. Nimmt das Glücksspielen dann tatsächlich problematische Ausmaße an, so sind Adjektive wie »gestört«, »exzessiv« oder »selbstschädigend« eine mögliche Ergänzung. Gerne