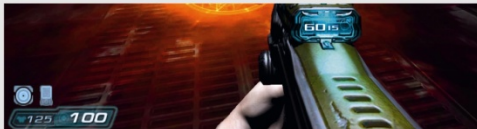


Online-Glücksspiel: Forschungsstand, aktuelle Studien & Forschungsbedarf

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

Leitung:
Univ.-Prof. Dr. Manfred E. Beutel
Dipl.-Psych. Klaus Wölfling



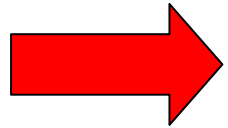
Wenn exzessives Spielen oder der exzessive Gebrauch
von Medien süchtig machen...

Dr. Klaus Wölfling

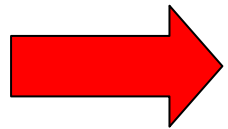
Online-Glücksspiel:

Forschungsstand, aktuelle Studien & Forschungsbedarf

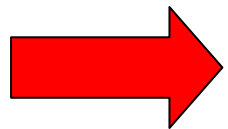
- **aktuelle internationale Entwicklung zur (Online-) Glücksspielsucht**
- **Forschungsstand - Einstieg, Verbreitung & Risikomerkmale:
problematisches (Online-) Glücksspiel im Kindes- und Jugendalter**
- **Überlegungen aus der klinischen Praxis**
- **??? anstehender Forschungsbedarf ???**



DSM-V :
„Addiction and Related Disorders“ als neue
Bezeichnung des Kapitels „Substance-Related
Disorders“



Glücksspielsucht als erste „Verhaltenssucht“ im
DSM-V in diesem Kapitel



Internetsucht soll zunächst nur im Anhang des
DSM-V aufgeführt werden





Substance-Related and Addictive Disorders



In the fifth edition of the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), the revised chapter of “Substance-Related and Addictive Disorders” includes substantive changes to the disorders grouped there plus changes to the criteria of certain conditions.

Additionally, the diagnosis of dependence caused much confusion. Most people link dependence with “addiction” when in fact dependence can be a normal body response to a substance.

Addictive Disorders

The chapter also includes gambling disorder as the sole condition in a new category on behavioral addictions. DSM-IV listed pathological gambling but in a different chapter. This new term and its location in the new manual reflect research findings that gambling disorder is similar to substance-related disorders in clinical expression, brain origin, comorbidity, physiology, and treatment.

Recognition of these commonalities will help people with gambling disorder get the treatment and services they need, and others may better understand the challenges that individuals face in overcoming this disorder.

Kriterienvorschläge im ICD11 - Verhaltenssucht

[Log In] ?

ICD11 Beta

Nov 18 - 12:02 UTC

Search [Advanced Search]

Foundation

Linearizations

Contributions

Info

▼ ICD11 Beta

- ▶ Infectious diseases
- ▶ Neoplasms
- ▶ Diseases of the blood and blood-forming organs and certain disorders involving the immune mechanism
- ▶ Endocrine, nutritional and metabolic diseases
- ▼ Mental and behavioural disorders
 - ▶ NEURODEVELOPMENTAL DISORDERS
 - ▶ SCHIZOPHRENIA SPECTRUM AND PRIMARY PSYCHOTIC DISORDERS
 - ▶ BIPOLAR AND RELATED DISORDERS
 - ▶ DEPRESSIVE DISORDERS
 - ▶ ANXIETY AND FEAR-RELATED DISORDERS
 - ▶ DISORDERS SPECIFICALLY ASSOCIATED WITH STRESS
 - ▶ DISSOCIATIVE DISORDERS
 - ▶ BODILY DISTRESS DISORDERS, AND PSYCHOLOGICAL AND BEHAVIOURAL FACTORS ASSOCIATED WITH DISORDERS OR DISEASES CLASSIFIED ELSEWHERE
 - ▶ OBSESSIVE-COMPULSIVE AND RELATED DISORDERS
 - ▶ FEEDING AND EATING DISORDERS
 - ▶ ELIMINATION DISORDERS
 - ▶ Non organic sleep disorders
 - ▶ SEXUAL DYSFUNCTIONS AND COMPULSIVE SEXUAL BEHAVIOUR DISORDER, NOT CAUSED BY DISORDERS OR DISEASES CLASSIFIED ELSEWHERE

ID : http://who.int/icd#6420_ce88e999_ba9e_41b4_8d8a_b63046b652da

BEHAVIOURAL ADDICTIONS

Parent(s)

- [Mental and behavioural disorders](#)

Definition

Behavioural addictions are a group of disorders characterized by an irresistible urge, impulse, or repeatedly engage in a specific (non substance use) behaviour and an inability to reduce or cease despite serious negative consequences to the person's physical, mental, social, and/or financial deleterious long-term outcomes. Individuals report a dysphoric state and a preoccupation with the behaviour in question if they abstain from it. With repeated behaviour positive mood effect: there is a need to increase the frequency and/or intensity of the behaviour to achieve the same subjective effects.

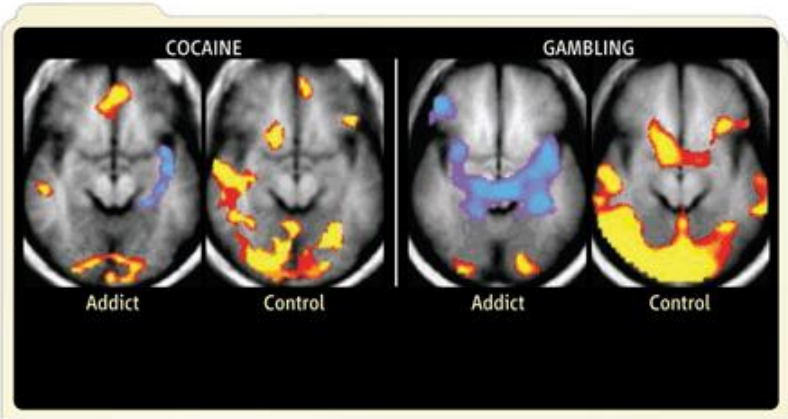
 Please read the Caveats



Home > Science Magazine > 19 February 2010 > Holden, Science 327 (5968) 935. >

Behavioral Addictions Debut in Proposed DSM-V

Science 19 February 2010:
vol. 327 no. 5968 935

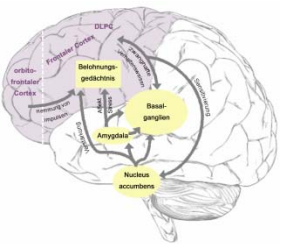


Hooked.

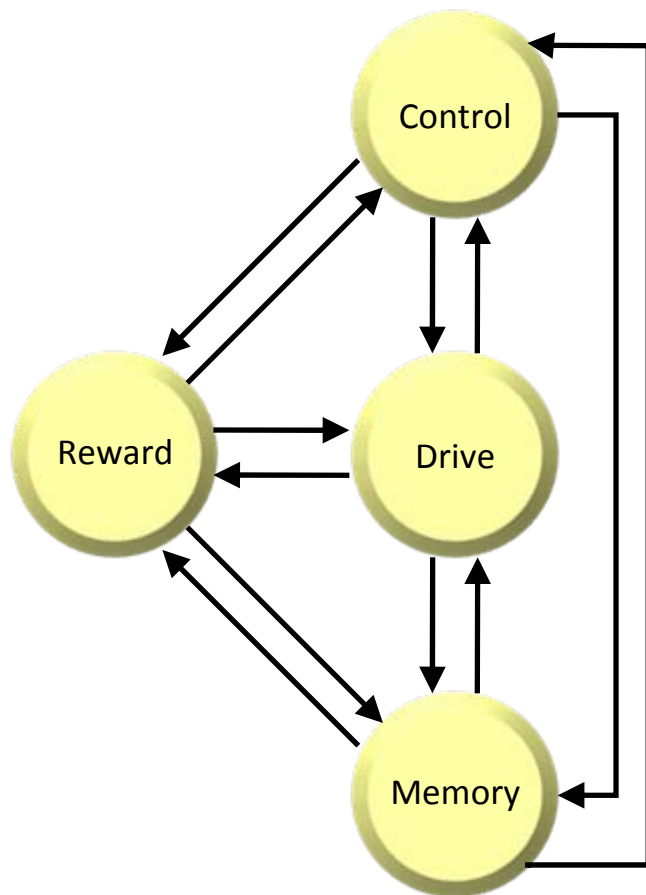
Brains of pathological gamblers watching a gambling video resemble those of cocaine addicts watching a cocaine video, with relatively less activation in regions implicated in judgment and motivation. Differences may reflect the toxic effects of cocaine exposure.

CREDIT: YALE

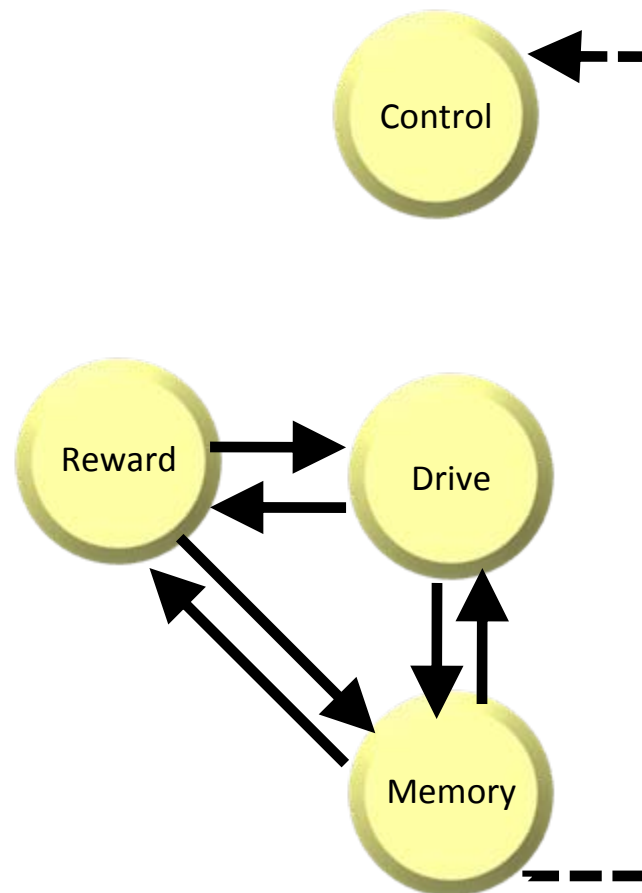
Warum wird Glücksspielsucht als Verhaltenssucht im neuen DSM-5 geführt?



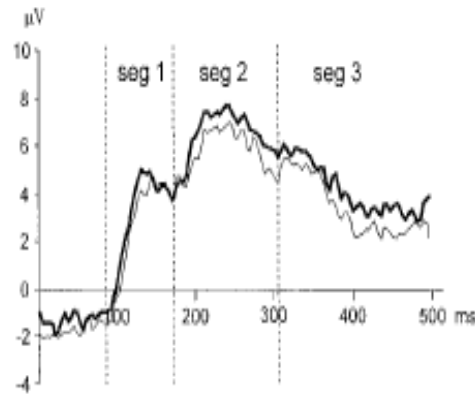
Nonaddicted brain



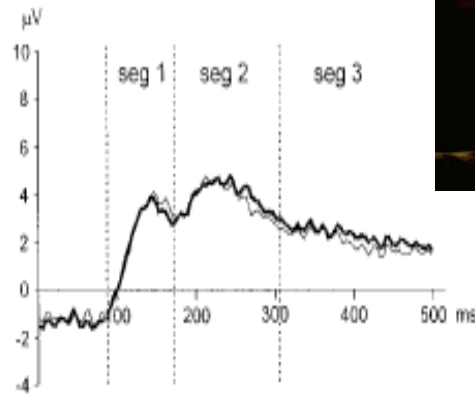
Addicted brain



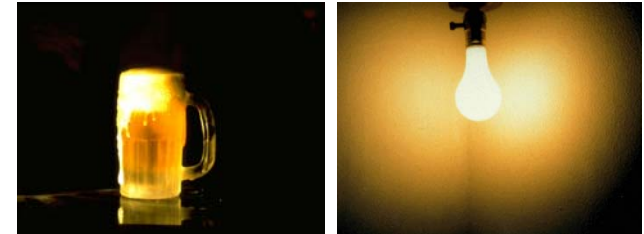
cue-reactivity bei Alkoholismus



Alcoholics



Controls



Signifikante Unterschiede in Amplitude zwischen den Gruppen in allen Zeitfenstern an Pz

Table 2. Cue Reactivity

	Segment 1	Segment 2	Segment 3
Group (G)	4.51*	7.84**	8.56**
Stimulus (S)	0.20	3.33	2.47
G x S	3.78+	5.16*	0.00

F-values of (2x2) ANOVAs for alcoholics and controls (Group) for effects of stimulus type (alcohol-related and neutral) and interaction between both for electrode location Pz in three time segments. p values are as follows: + <0.10; * <0.05; ** <0.01; df=38.

Cue reactivity bei Glücksspielsucht

positive

negative

neutral

Gambling

Alcohol



IAPS # 1710



IAPS # 9584



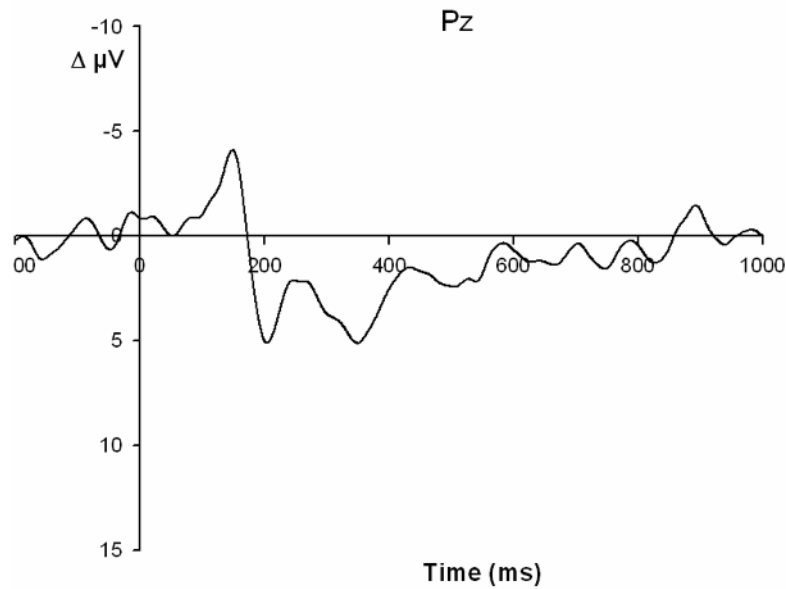
IAPS # 7010



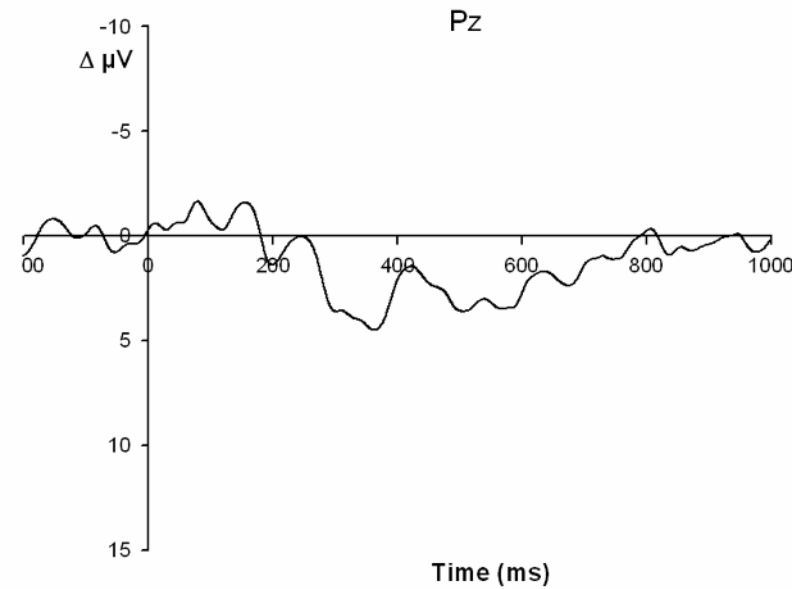
presentation:

- 5 cues per category
- pseudo randomization in a counterbalanced block design
- 6sec duration of presentation, ISI 12 sec

moderate Spieler

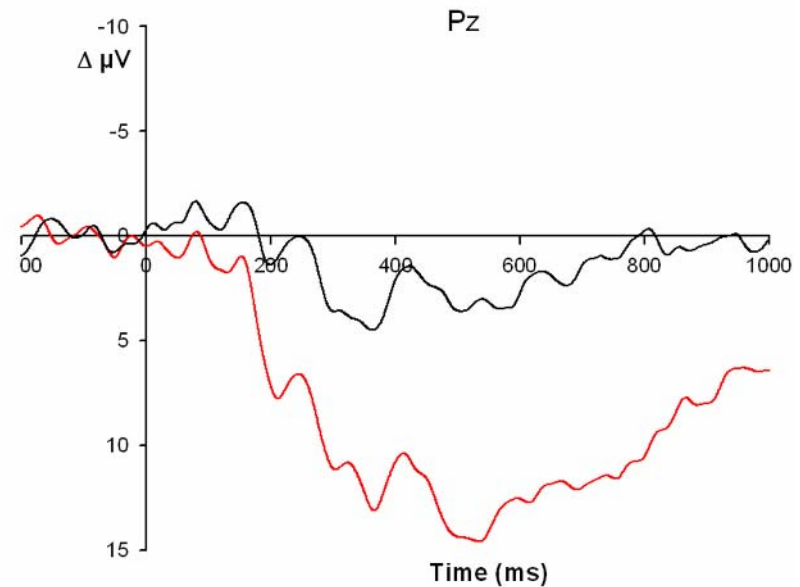
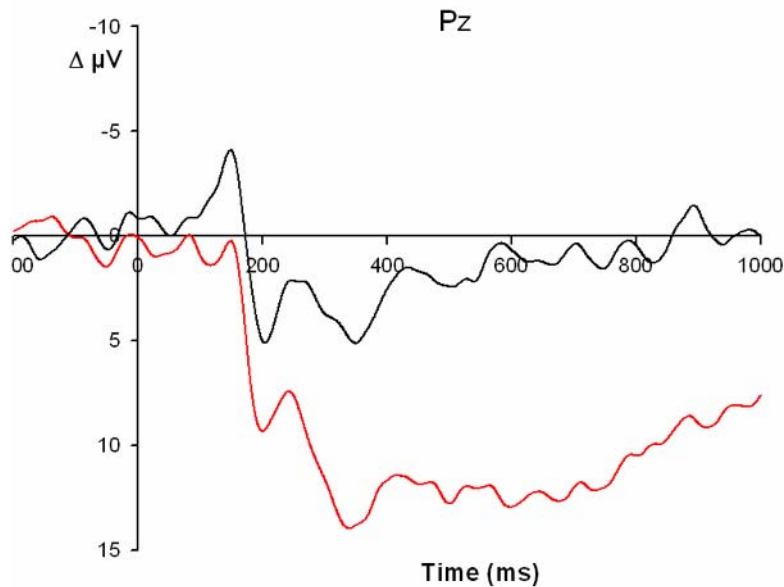


süchtige Spieler

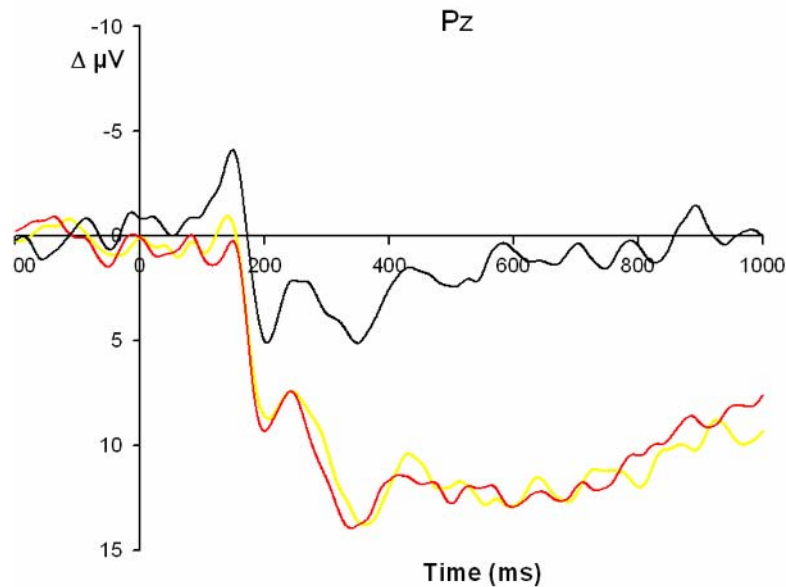


moderate Spieler

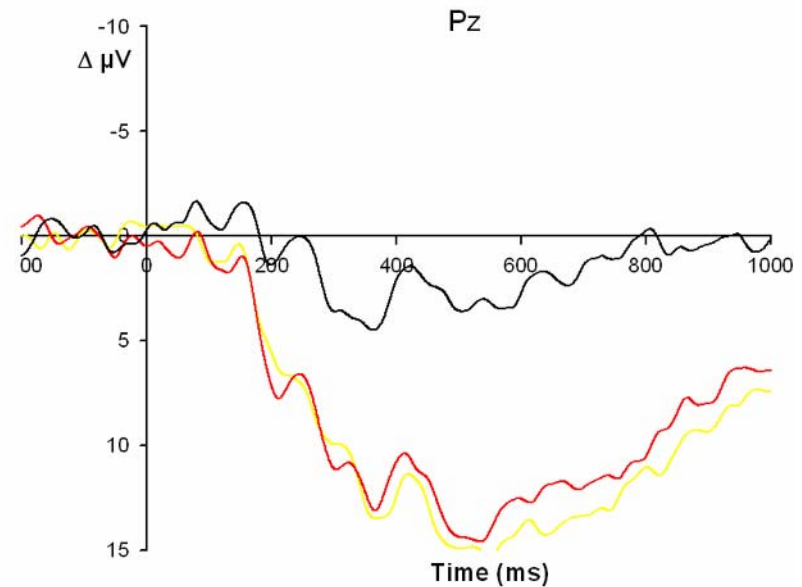
süchtige Spieler



moderate Spieler

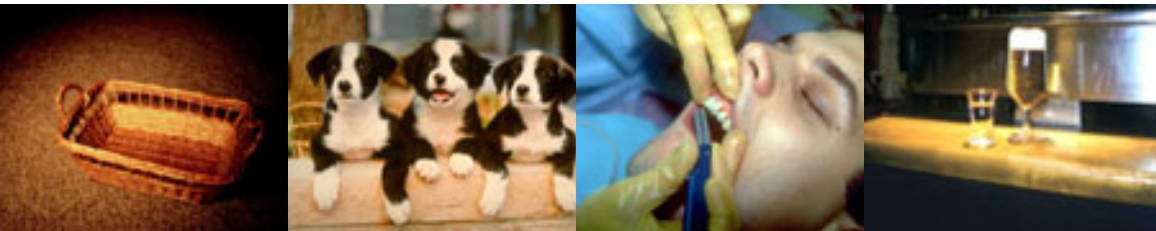
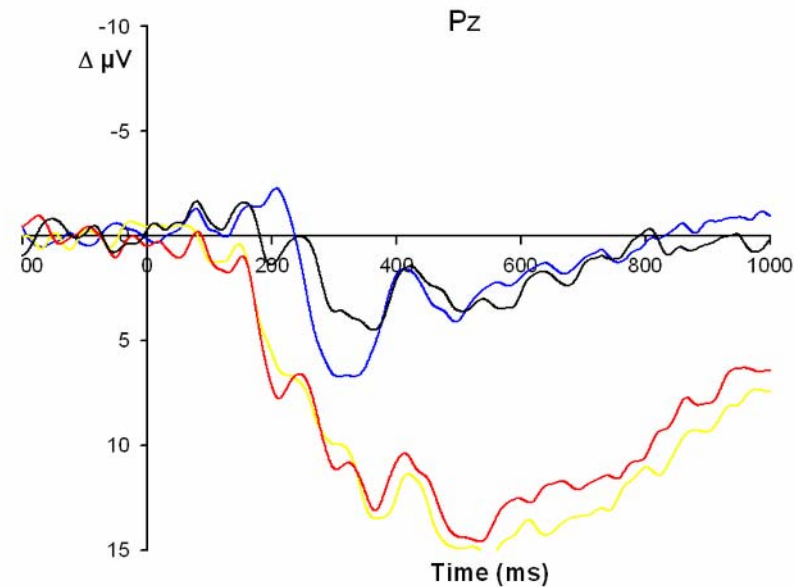
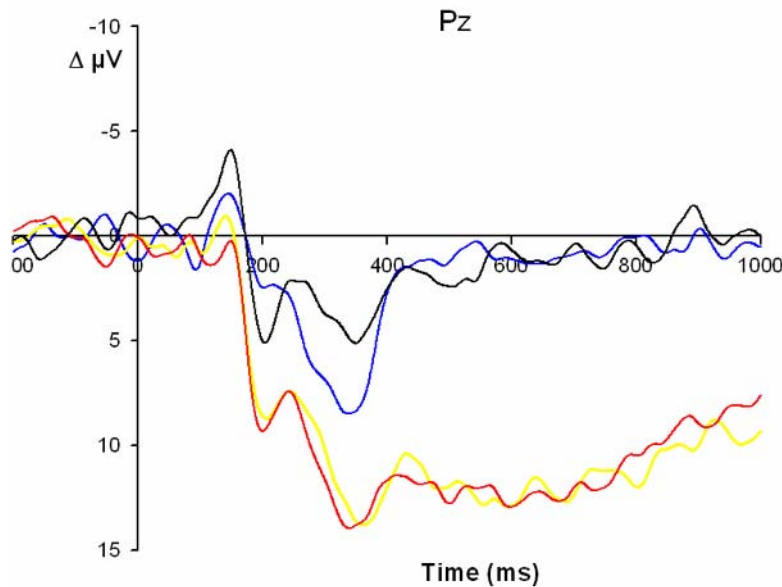


süchtige Spieler



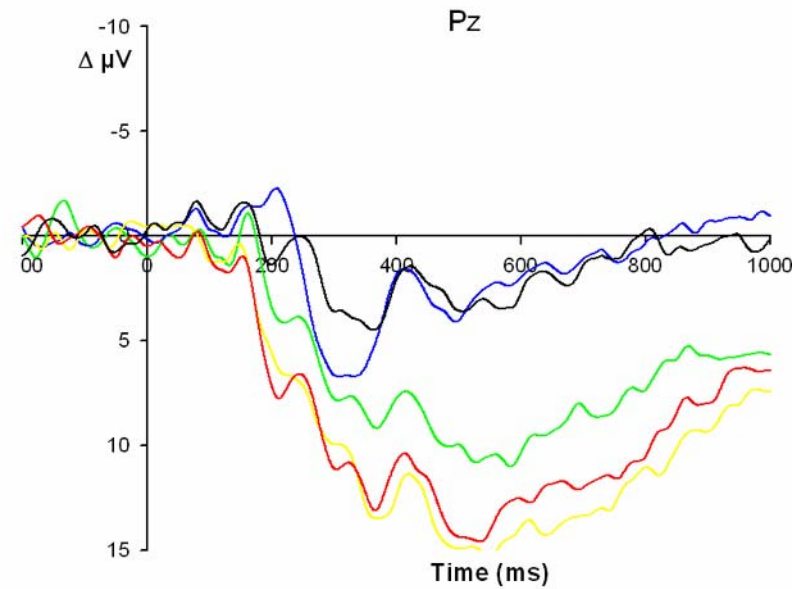
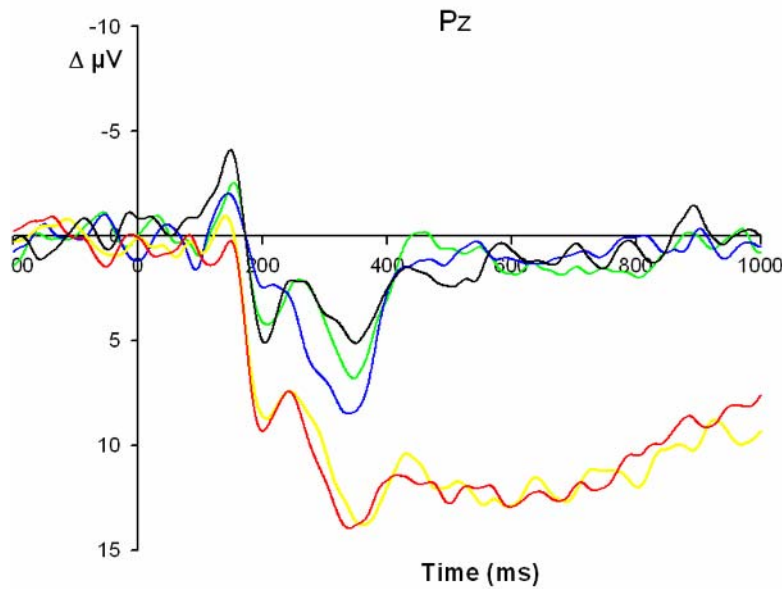
moderate Spieler

süchtige Spieler



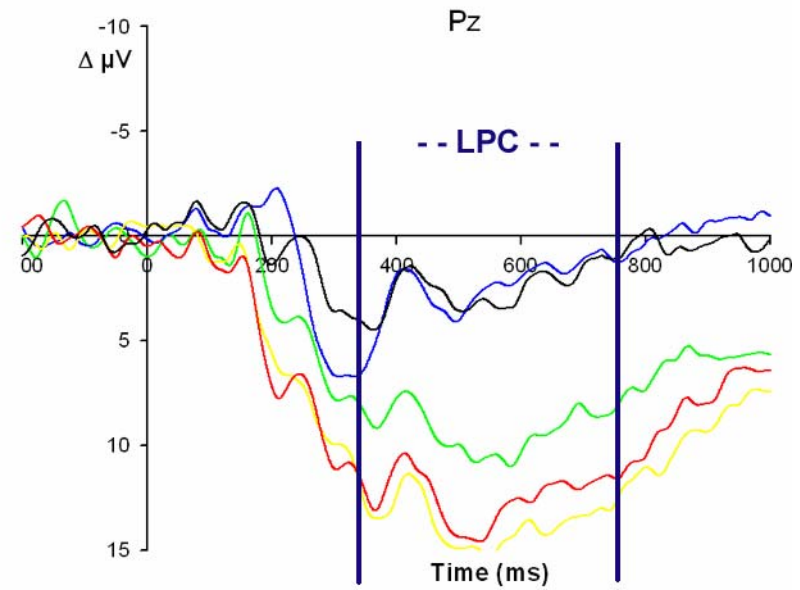
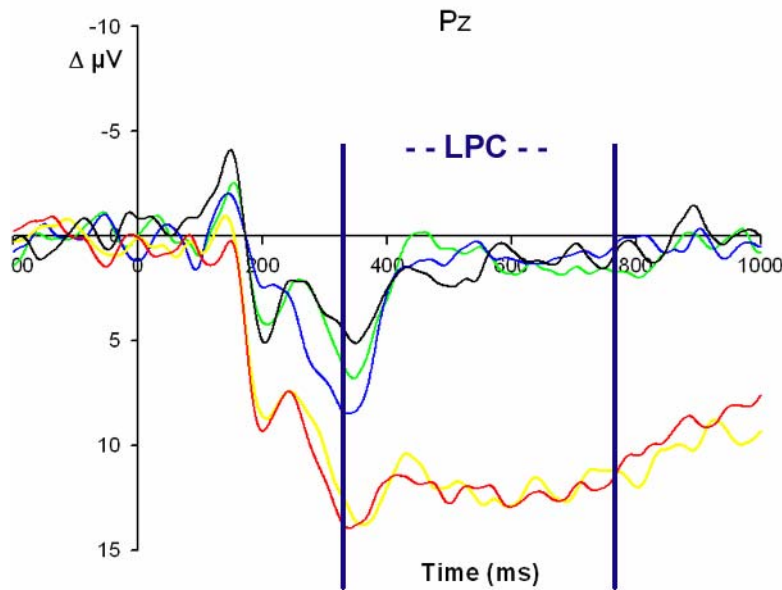
moderate Spieler

süchtige Spieler



moderate Spieler

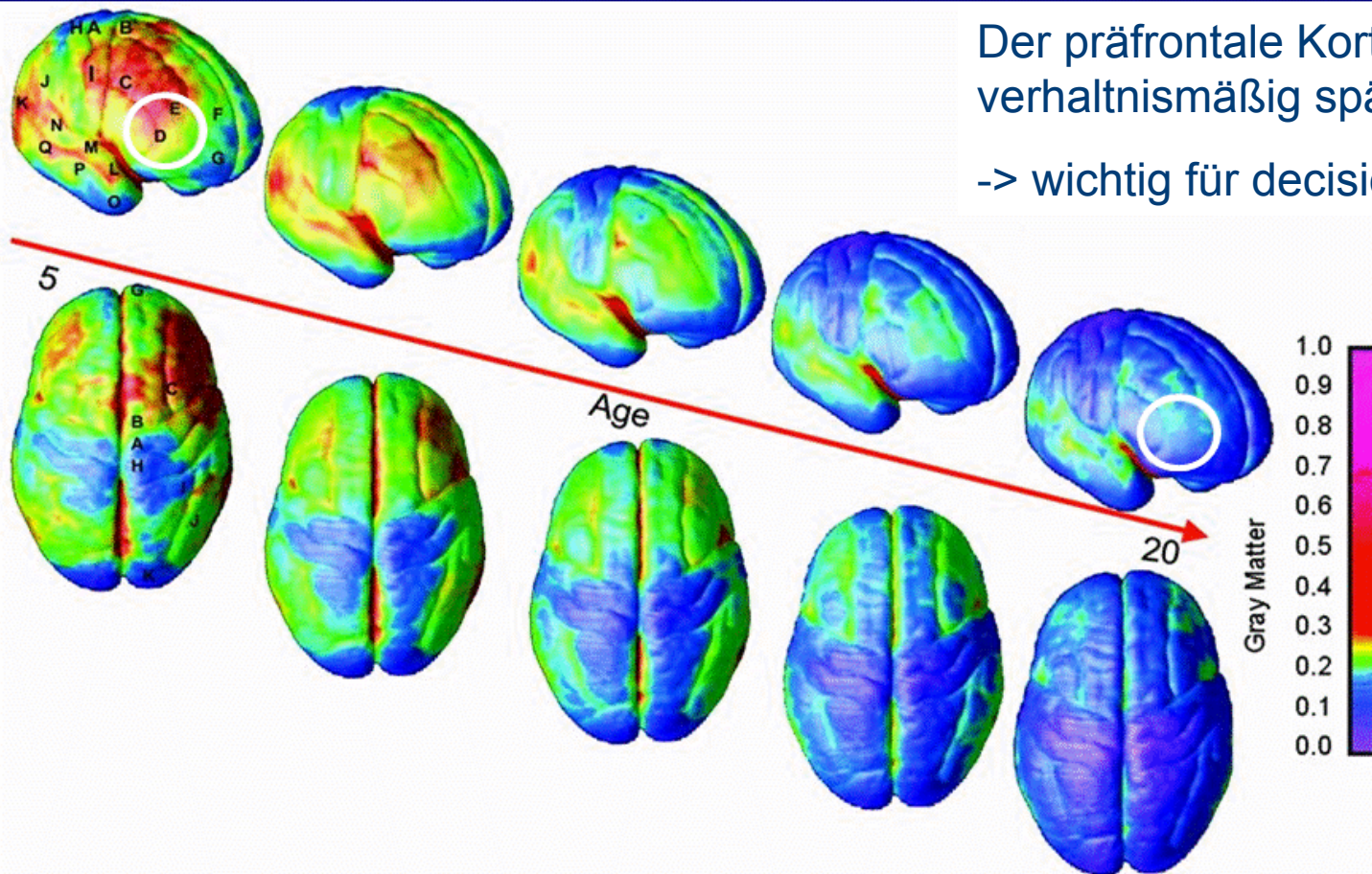
süchtige Spieler



MRI Scans of Healthy Children and Teens Over Time

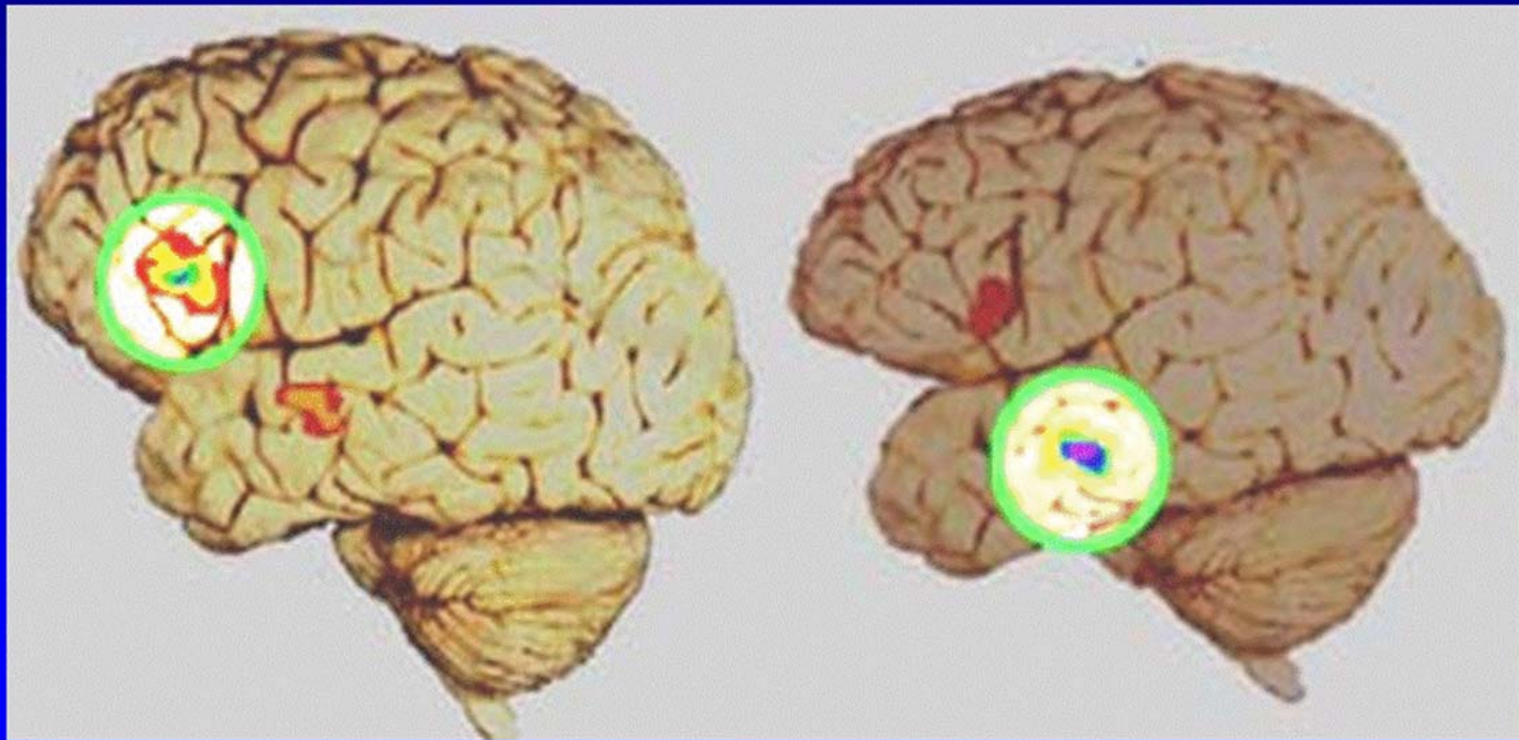
Der präfrontale Kortex reift erst verhältnismäßig spät

-> wichtig für decision making



NIDA

When Reading Emotion...
**Adults Rely More on the Frontal Cortex
While Teens Rely More on the Amygdala**



Deborah Yurgelon-Todd 2000.

NIDA

Jugendalter als Risikofaktor für exzessives Verhalten

Online-Glücksspiele



Explodierende Anzahl an Internet-Glücksspielanbietern



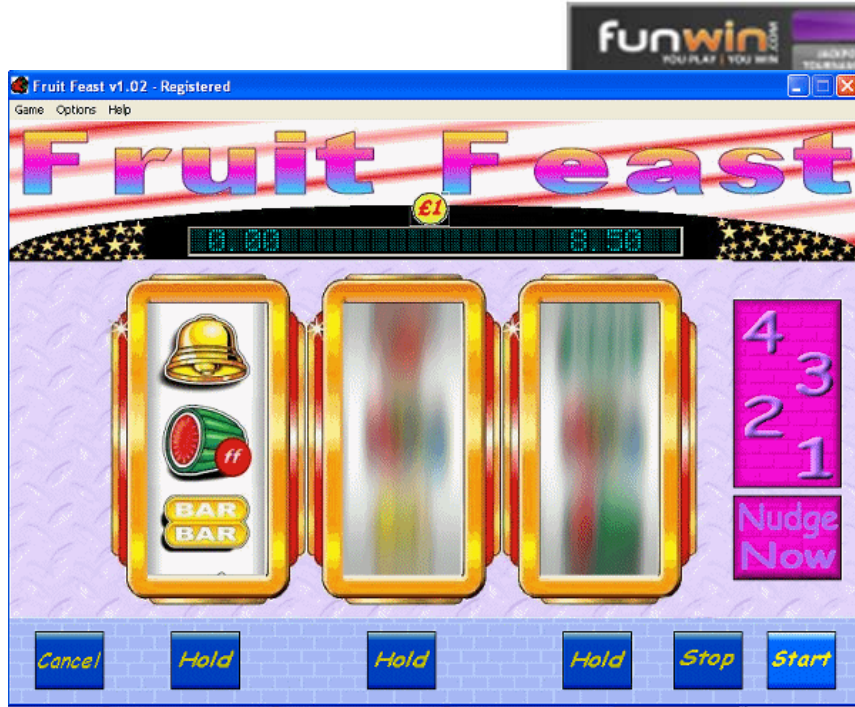
UNIVERSITÄTSmedizIN.

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
und Psychotherapie

MAINZ

Poker

FunGames










Casino




Sportwetten

glücksspielnahe Internetapplikationen

Win Money Playing Video Games on Vir... +

Land:       



TURNIERE
SPIELE
SO GEHT'S
VGBLOG

LOG IN [Anmelden](#) [Passwort vergessen?](#)

Email Password

MIT VIDEOSPIELEN GELD VERDIENEN

- FIFA 13 JETZT ERHÄLTlich
- XBOX 360 & PS3™
- TURNIERE RUND UM DIE UHR
- SPIELE ENTSPRECHEND DEINEN FÄHIGKEITEN
- KUNDENDIENST RUND UM DIE UHR
- ALLE SPIELE UND GEWINNE IN USD



IT PAYS TO HAVE GAME™

\$38,398,807

IN VG-TURNIEREN GEWONNEN

**JETZT ANMELDEN
KOSTENLOS MITMACHEN**

FIFA® 13 UND ANDERE SPIELE AUF DER PS3/XBOX 360 SPIELEN UND GELD GEWINNEN

Spiele mit Freunden und Menschen auf der ganzen Welt

UND SO GEHT'S

3 EINFACHE SCHRITTE

Internet Glücksspiel

Zugang

Europa Casino

**Wahl ob
Übungsmodus
oder mit echtem
Geldeinsatz**

EUROPA CASINO

KLICKEN SIE AUF DIE SPIELEN UM ECHTES GELD IKONE:

UM ECHTES GELD SPIELEN

500€

ÜBUNGS-MODUS

HILFE AUSGANG

- NEUE SPIELE
- KARTEN- UND TISCHSPIELE
- LIVE-SPIELE
- SLOT-MACHINES
- PROGRESSIVE SPIELE
- ARCADESPIELE
- TV SPIELE
- BONUS-SPIELE
- VIDEOPOKER
- LIEBLINGSSPIELE

LADEN SIE EINEN FREUND EIN

NEUESTE AKTIONEN

Internet Glücksspiel

Zugang

The screenshot shows the 'Kasse' (Cashier) interface of Europa Casino. At the top, there is a navigation bar with the casino logo, the word 'Kasse', a 'SECURE SITE TURBO-SSL™' badge, and an 'ONLINE-HILFE' (Help) link. Below this is a grid of payment methods including Kreditkarte, Giropay, Sofortüberweisung, Paysafecard, Direktüberweisung, Moneybookers, Click2Pay, Ticket Premium, NETeller, Expressüberweisung, ClickAndBuy, Ukash, EntroPay, WebMoney, MyCitadel, EcoCard, UseMyBank, and Moneta.ru. The user's login information is displayed as 'Benutzername: CER123443142' and 'Aktueller Kontostand: €0.00'. The main section is titled 'Die Einzahlung per Kreditkarte erfolgt als Fastengine 1 866 715 7330 / Fastengine 1 866 715 7330'. It contains a form for credit card deposits with fields for 'Gewünschter Betrag:', 'Karte:' (with a dropdown menu), and 'CVV2:' (with a note 'Die 3 letzten Zahlen auf der Rückseite'). A 'NEUE KREDITKARTE REGISTRIEREN KLICKEN SIE HIER' button is also present. A callout box shows a credit card with the CVV2 number '7 123' highlighted. At the bottom, there is a 'Benötigen Sie Hilfe?' section and a disclaimer about the deposit process.

Kasse

Einzahlung

SECURE SITE
TURBO-SSL™

ONLINE-HILFE ? HILFE

Kreditkarte Giropay Sofortüberweisung Paysafecard Direktüberweisung Moneybookers Click2Pay Ticket Premium NETeller

Expressüberweisung ClickAndBuy Ukash EntroPay WebMoney MyCitadel EcoCard UseMyBank Moneta.ru

Benutzername: CER123443142 Aktueller Kontostand: €0.00

Die Einzahlung per Kreditkarte erfolgt als Fastengine 1 866 715 7330 / Fastengine 1 866 715 7330

NEUE KREDITKARTE REGISTRIEREN KLICKEN SIE HIER

Gewünschter Betrag:

Karte:

CVV2: Die 3 letzten Zahlen auf der Rückseite

Einzahlung

Klicken Sie auf 'Neue Kreditkarte registrieren' wenn Sie eine neue bzw. eine andere Karte registrieren wollen

*Die CVV2-Nummer dient zur zusätzlichen Sicherheit. Um die CVV2-Nummer Ihrer Karte zu ermitteln, suchen Sie die letzten drei Zahlen auf der Rückseite Ihrer Karte.

Benötigen Sie Hilfe? (Im Echtgeldmodus) Klicken Sie auf das online Kundendienst-Symbol von einem unserer Kundendienst Mitarbeiter zu erhalten

Der von Ihnen eingegebene Betrag wird auf Ihrer Karte belastet und Ihrem Casino Konto gutgeschrieben. Die Belastung durch Einzahlung per Visakarte erscheint als Wisenet 1-866-291-8735, per Mastercard als Fastengine 1-866-546-0399.

Zahlreiche Einzahlungsmöglichkeiten

CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR
Volume 6, Number 6, 2003
© Mary Ann Liebert, Inc.

Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations

MARK GRIFFITHS, Ph.D.

ABSTRACT

The influence of technology in the field of gambling innovation continues to grow at a rapid pace. After a brief overview of gambling technologies and deregulation issues, this review examines the impact of technology on gambling by highlighting salient factors in the rise of Internet gambling (i.e., accessibility, affordability, anonymity, convenience, escape immersion/dissociation, disinhibition, event frequency, asociability, interactivity, and simulation). The paper also examines other factors in relation to Internet gambling including the relationship between Internet addiction and Internet gambling addiction. The paper ends by overviewing some of the social issues surrounding Internet gambling (i.e., protection of the vulnerable, Internet gambling in the workplace, electronic cash, and unscrupulous operators). Recommendations for Internet gambling operators are also provided.

Accessibility - 24/7 Erreichbarkeit

Disinhibition

Anonymity

Convenience – von zu Hause am Rechner

Asociability – alleine Spielen, nicht in Gesellschaft

Simulation – Free Games ohne Geldeinsatz

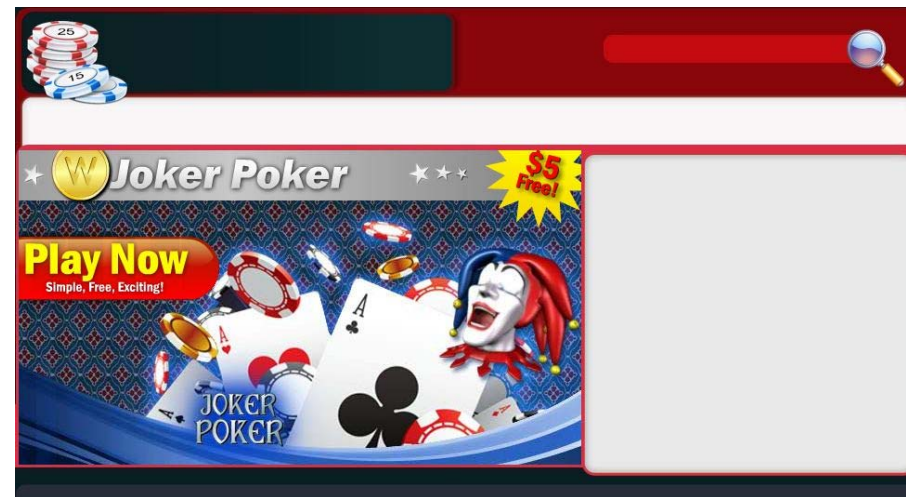
Event frequency – mehrere Pokertische gleichzeitig



Recommendations für Anbieter von Online-Gamblingsites,

M. Griffiths, Nottingham Trent University, GB, 2003

- Altersabfrage
- Möglichkeiten der Bezahlung reduzieren
- **Credit limits** einführen
- Möglichkeit zur **Selbst-Sperre** einführen
- Eingebaute **Pausen**
- **Practise-Modes** reduzieren
- Keine Ermutigungen, Geld wieder einzusetzen oder Verlusten hinterherzujagen



HOL ES DIR. BEVOR ES ZU SPÄT IST!









Wir würden dir gern einen kleinen Vorteil in Slotomania verschaffen.

Hier kommt ein fantastisches Sonderangebot für dich: Kaufe heute dein erstes Paket und du erhältst zusätzlich völlig kostenlos 100 %.



Prävalenz im Kindes- und Jugendalter

	Welte et al. (2008)	2.1%
	Volberg et al. (2010)	2.2%
	IPSOS (2009)	6.0%
	Jaakkola (2009)	2.3%
	Olason et al. (2010)	2.2%
	PAGE-Studie - Mayer et al. (2011)	1.5%

Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
Ambulanz für Spielsucht



UNIVERSITÄTSmedizin.

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
und Psychotherapie

MAINZ

- **3967 Schüler zwischen 12 und 18 Jahren in Rheinland-Pfalz**
- **41 allgemeinbildende Schulen (33% keine Teilnahme)**
 - Hauptschule
 - Realschule
 - Gesamtschule
- Gymnasium
- **14 Berufsbildende Schulen (6% keine Teilnahme)**
 - BVJ
 - Berufsfachschule
 - Höhere Berufsfachschule
 - Berufliches Gymnasium
 - Fachschule
 - Berufsschule



KiJu-RLP: Epidemiologische Erhebung zum Problematischen Glücksspielen bei Jugendlichen

Methode

Stratifizierung nach Schulform, Klassenstufe und Region

Zufallsziehung einer repräsentativen Stichprobe von **3967** Jugendlichen im Alter zwischen **12 und 18 Jahren**

Studienziele

Bestimmung der Prävalenz von Glücksspielsucht und Internetsucht

Ermittlung störungsspezifischer Symptombelastungen

Identifizierung von potenziellen Risikofaktoren



Gefördert durch:



RheinlandPfalz

MINISTERIUM FÜR SOZIALES,
ARBEIT, GESUNDHEIT
UND DEMOGRAPHIE

MERKMALE DER PERSON

Allg. Kompetenzerwartung
Soziale Unsicherheit
Persönlichkeit
Affektivität
Akkulturationsstrategien
GLMN (& Delinquenz)
Stress & Stressbewältigung

GLÜCKSSPIELNUTZUNG

Art des Glücksspiels
Häufigkeit Spielteilnahme
Erstkontakt mit Glücksspielen
Höhe der Einsätze
Spielorte
Spielumstände
Spielemotive

UMWELTFAKTOREN

Schultypen
Regionalität
Soziales Netz
Herkunft & Migration
Familiensituation

KLINISCHE VARIABLEN

Pathologisches Glücksspiel
Internetsucht
Psychosoziale
Symptombelastung

Einteilungsaspekte der Glücksspielnutzung

1) NICHT-KLINISCHE KLASSIFIKATION DES NUTZUNGSVERHALTENS

Nie-Spieler: Lebensgeschichtlich kein Kontakt zu Glücksspielen

Gelegenheitsnutzer (GN): Spielteilnahme weniger als einmal pro Woche

Regelmäßig Nutzer (RN): Wöchentliche Spielteilnahme

Einteilungsaspekte der Glücksspielnutzung

2) KLINISCHE KLASSIFIKATION DES NUTZungsverhaltens

Unauffällig (UGS): 0 – 1 DSM-Kriterium erfüllt

Gefährdet (GGS): 2 – 3 DSM-Kriterien erfüllt

Problematisch (PGS): mind. 4 DSM-Kriterien erfüllt

	-			+
(1) Wie oft hast du im vergangenen Jahr an Glücksspiele gedacht oder geplant, zu spielen oder zu wetten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) Hast du im vergangenen Jahr viel mehr für das Spielen ausgegeben als du geplant hattest?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) Wie oft hast du dich im vergangenen Jahr schlecht gefühlt, wenn du versucht hast, das Spielen oder das Wetten um Geld einzuschränken oder damit aufzuhören?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) Wie oft hast du im vergangenen Jahr gespielt oder gewettet, um damit Problemen zu entfliehen oder um dich nicht mehr schlecht zu fühlen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) Wie oft hast du im vergangenen Jahr, nachdem du beim Spielen oder Wetten Geld verloren hattest, versucht, dein Geld an einem anderen Tag zurück zu gewinnen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) Hat dein Glücksspielen im vergangenen Jahr jemals zum Belügen deiner Familie geführt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

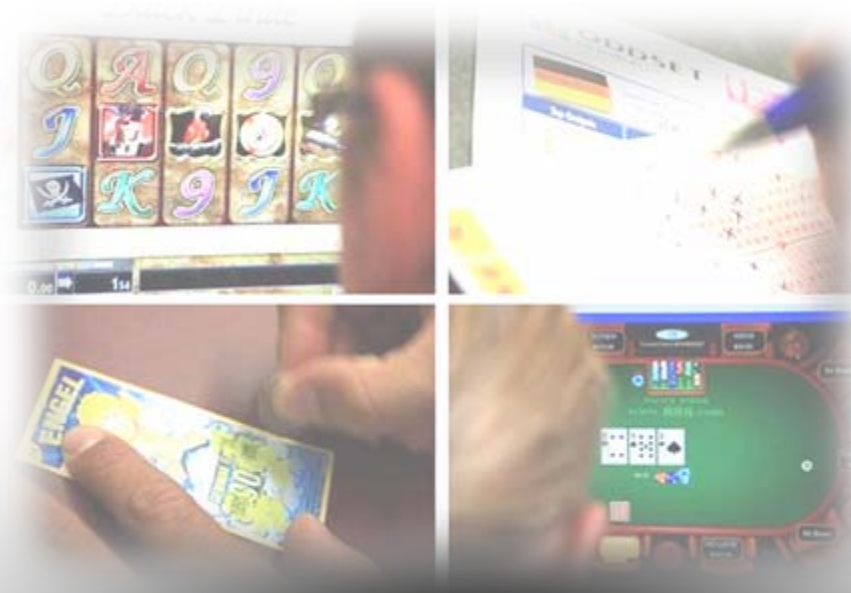
	nie	selten	manch- mal	oft
(7) Hast du im vergangenen Jahr jemals zu Folgendem geführt:				
(7.1) Zu Streit mit deiner Familie mit Freunden oder anderen Menschen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7.2) Zum Versäumen der Schule?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	nein	ja
(8) Hast du im vergangenen Jahr mit immer mehr Geld spielen oder wetten müssen, um die Aufregung zu erleben, die du gerne haben willst?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	nein	ja
(9) Hast du im vergangenen Jahr jemals ohne Erlaubnis Geld genommen, um zu spielen oder zu wetten:		
(9.1) Vom Essensgeld oder Fahrgeld?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9.2) Geld von einem Familienmitglied?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9.3) Geld von jemandem außerhalb der Familie?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	nein	ja
(10) Gab es für dich schon einmal Schwierigkeiten bei der Spielteilnahme um echtes Geld?		
(10.1) Wolltest du schon einmal Rubbellose von Lotto kaufen und bist abgewiesen worden, weil du zu jung warst?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10.2) Wolltest du schon einmal den Teilnahmechein für die Oddset-Wette abgeben und bist abgewiesen worden, weil du zu jung bist oder dein Geldeinsatz zu hoch war?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10.3) Wolltest du schon einmal an Geldspielautomaten spielen und es wurde dir verboten, weil du zu jung bist?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10.4) Ich hatte noch nie Schwierigkeiten bei der Spielteilnahme um echtes Geld	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ergebnisse



1.

Teilnahme an Glücksspielen, klinische
Prävalenzen & soziodemographische Marker

Modul 1: Testverfahren zur Glücksspielnutzung

ERFASSUNG DER 12-MONATS-NUTZUNGSHÄUFIGKEIT

ERFASSUNG DER LEBENSZEIT-NUTZUNGSHÄUFIGKEIT

12 VERSCHIEDENE GLÜCKSSPIEL-
FORMEN (ONLINE / OFFLINE)

(2.1) Kartenspiele (z.B. Poker, Skat usw.)

(2.2) Würfelspiele

(2.3) Geschicklichkeitsspiele

(2.4) Spiele an Geldspielautomaten

(2.5) Roulette

(2.6) Sportwetten (z.B. Oddset)

(2.7) Rubbellose

(2.8) Lotto oder Keno

(2.9) Internetpoker

(2.10) Spiele in Internetcasinos (z.B. Roulette)

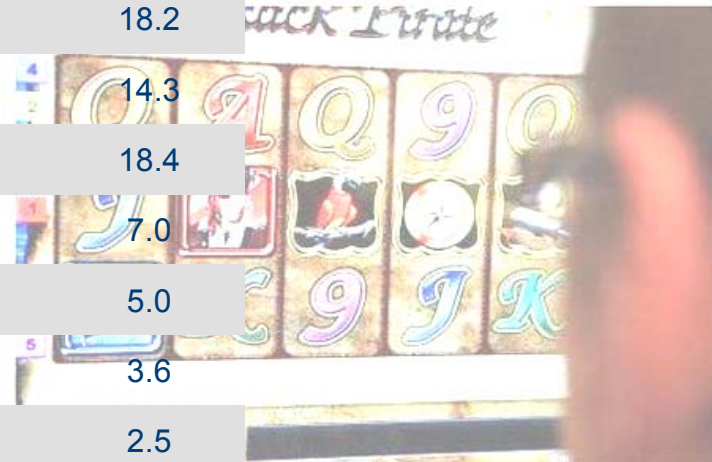
(2.11) Internet-Sportwetten (z.B. bwin)

(2.12) Andere Spiele im Internet (z.B. Browsergames)

Spielteilnahme

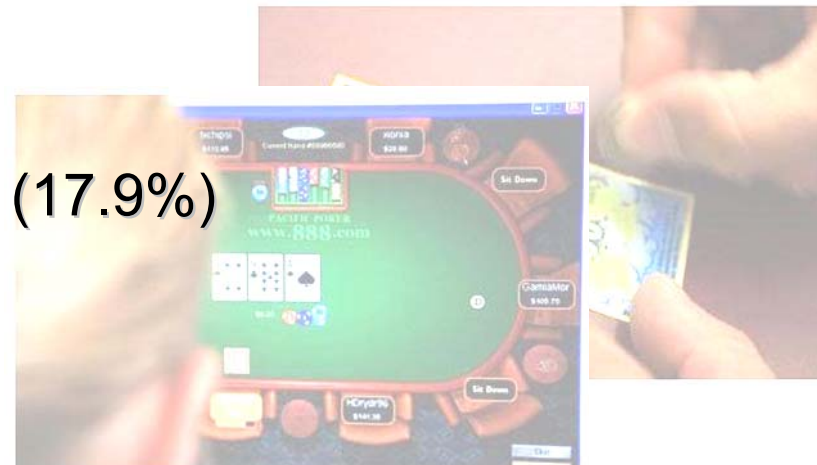
Tabelle 4: Nutzungsprävalenzen für verschiedene Glücksspielvarianten sortiert nach der Nutzungshäufigkeit der letzten 12 Monate

Rang	Glücksspielvariante	12-Monats-Nutzungsprävalenz	Lebenszeit-nutzungsprävalenz
1	Kartenspiele	23.7	35.8
2	Rubbellose	15.8	34.0
3	Spiele an Geldspielautomaten	14.2	19.5
4	Würfelspiele	13.4	21.3
5	Geschicklichkeitsspiele	10.9	16.9
6	Andere Spiele im Internet	10.7	18.2
7	Sportwetten	10.4	14.3
8	Lotto / Keno	9.7	18.4
9	Internet-Poker	5.0	7.0
10	Roulette	3.5	5.0
11	Internet-Sportwetten	3.3	3.6
12	Spiele in Internetcasinos	2.3	2.5
Total		41.2	64.3

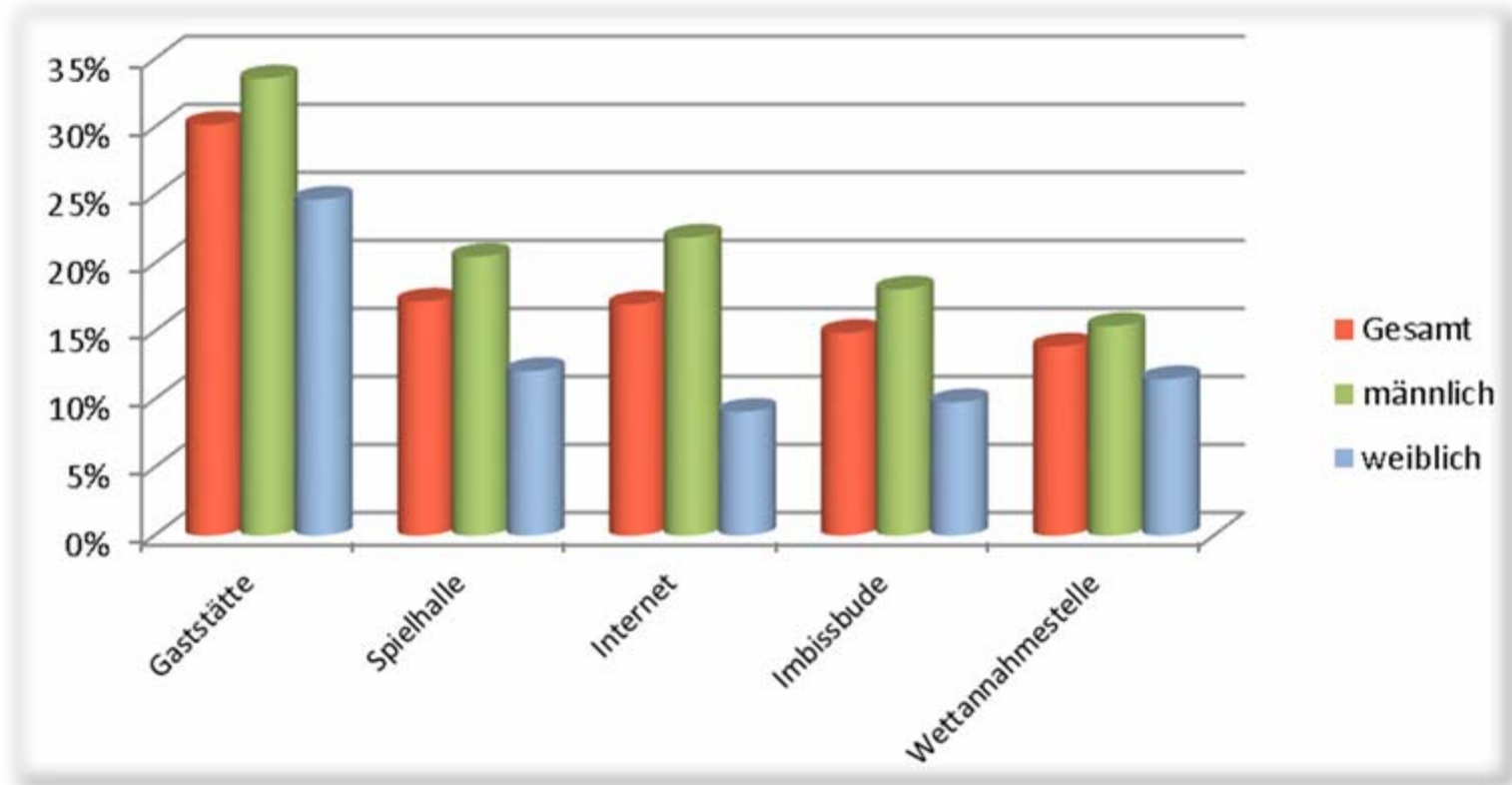


Spielmotive

- ➔ Hoffnung auf Geldgewinn (46.8%)
- ➔ Neugier (42.0%)
- ➔ Freunde spielen auch (36.8%)
- ➔ Langeweile (33.7%)
- ➔ Mitglieder der Familie spielen auch (17.9%)



Spielorte



Trotz Jugendschutzbestimmungen gelingt Jugendlichen die Teilnahme an Glücksspielen auch im öffentlichen Raum

Prävalenz des Pathologischen Glücksspiels

Klassifikation	Gesamtstichprobe N = 3967	Letzte 12-Monate N = 1603	Regelmäßige Nutzer N = 386
Problematische Spieler	2.2% (87)	5.0% (80)	17.1% (66)
Gefährdete Spieler	3.7% (148)	8.4% (134)	18.9% (73)
Unauffällige Spieler	94.1% (3732)	86.7% (1389)	64.0% (247)



Häufigste erfüllte Kriterien: Gefährdung von Beziehungen, Chasing, antisoziale Handlungen, Lügen und Eingenommenheit vom Spiel

Hauptschule, Realschule und Berufsschulen mit den höchsten Prävalenzraten

Soziodemographische Prädiktoren

x16 männliches Geschlecht

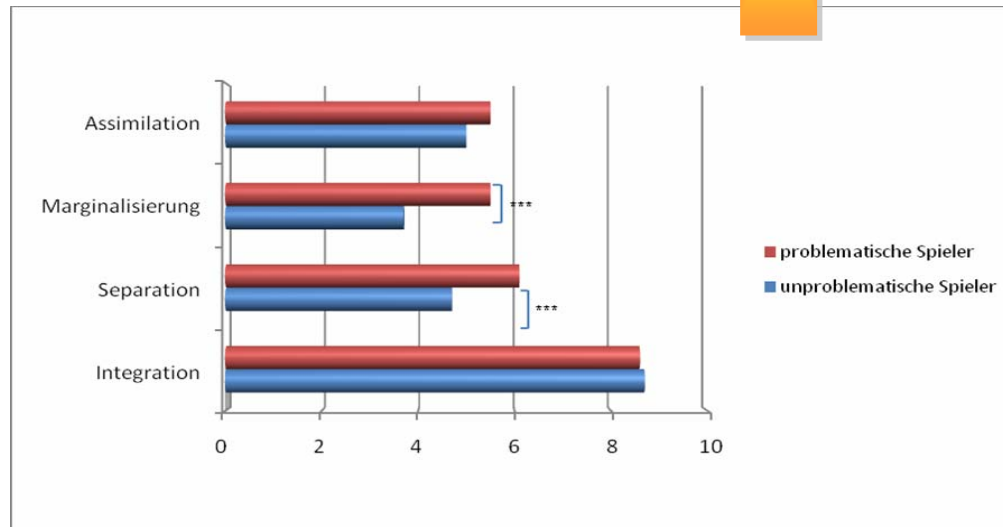
x5 Migrationshintergrund →



Soziodemographische Prädiktoren

x16 männliches Geschlecht

x5 Migrationshintergrund



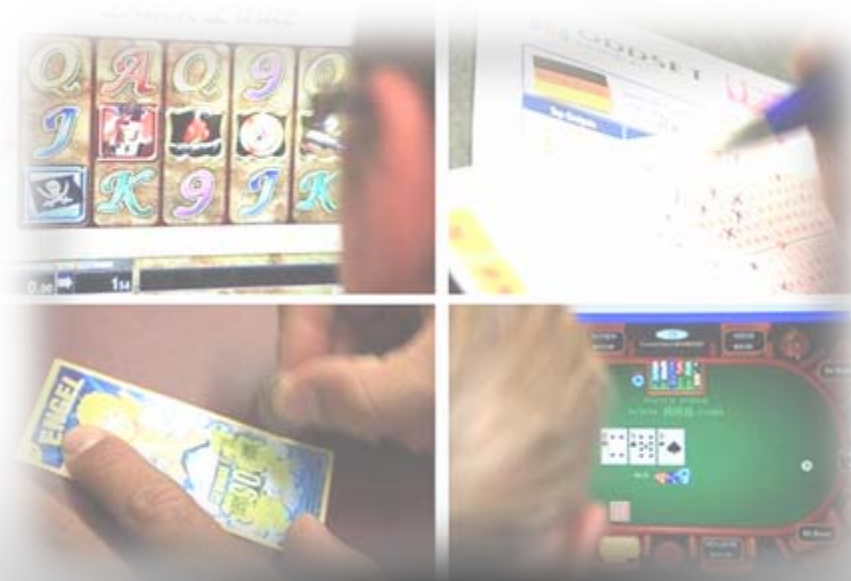
x26 Akkulturationsstrategie der Marginalisierung

Spielverhalten innerhalb der Familie

- ➔ 40.1% der Jugendlichen mit einer Spielproblematik geben an, dass ein Mitglied der Kernfamilie ebenfalls regelmäßig Glücksspiele nutzt
- ➔ Dieser Sachverhalt ist nur bei 18.4% der bei unauffälligen Jugendlichen zu beobachten
- ➔ Das Risiko für eine Spielproblematik erhöht sich um den **Faktor 13**, wenn ein weiteres Familienmitglied regelmäßig an Glücksspielen teilnimmt



Ergebnisse



2.

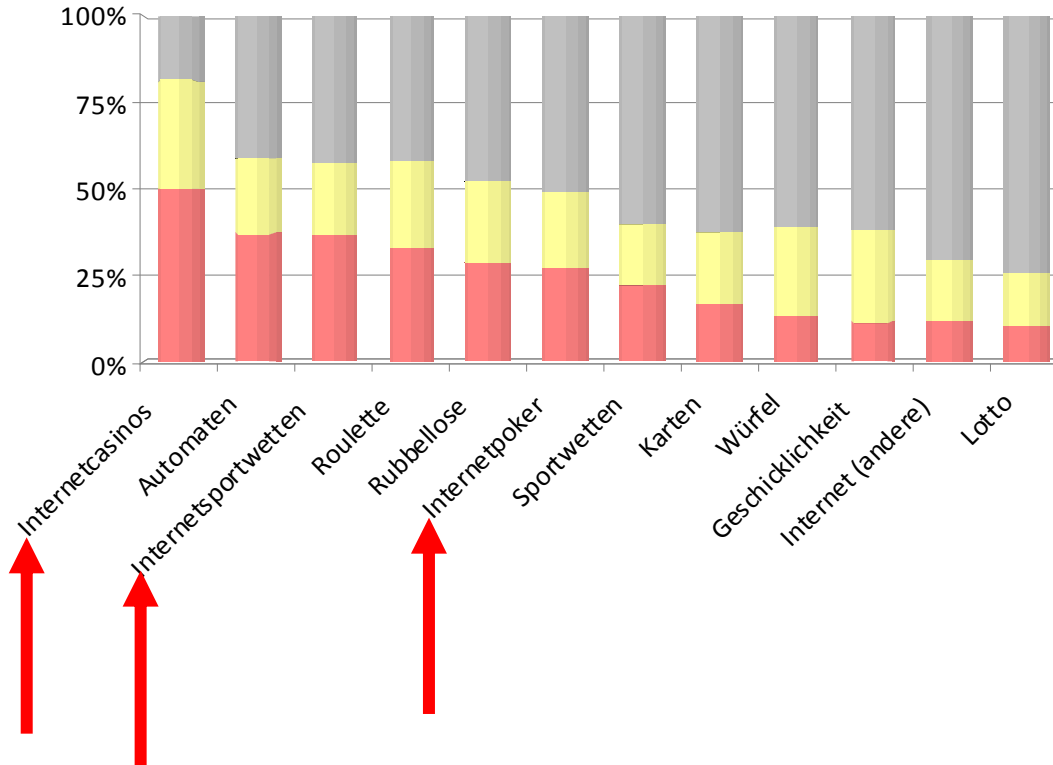
Spezifisches Nutzungsverhalten und
Erkrankungsrisiko

Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
Ambulanz für Spielsucht



Nutzung von Internetglücksspielen durch Jugendliche



- unauffällig
- gefährdet
- problematisch



Eine berechnete multiple Regression zeigt, dass neben der Nutzung von Geldspielautomaten, **Internet-Poker** und **Internetsportwetten** die stärksten Prädiktoren für eine problematische Glücksspielnutzung darstellen

Das Risiko für eine Glücksspielsucht bei Jugendlichen steigt in Abhängigkeit der genutzten Spielform

x23 Geldspielautomaten

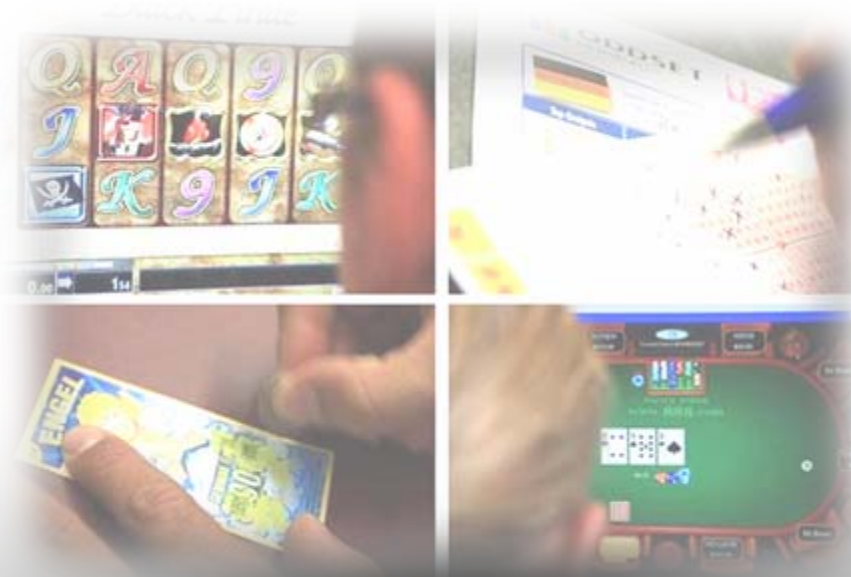
x3 Internet-Sportwetten

x3 Internet-Poker

x2 andere Internet-Glücksspiel
(z.B. Fun Games)



Ergebnisse



3.

Psychopathologische
Symptombelastung

Eingesetzte klinische Fragebögen

Allgemeine Symptombelastung

Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)

Symptomcheckliste 9 (SCL-9)

Spezifische Symptombelastung

Cambridge Depersonalisationsskala (CDS-2)

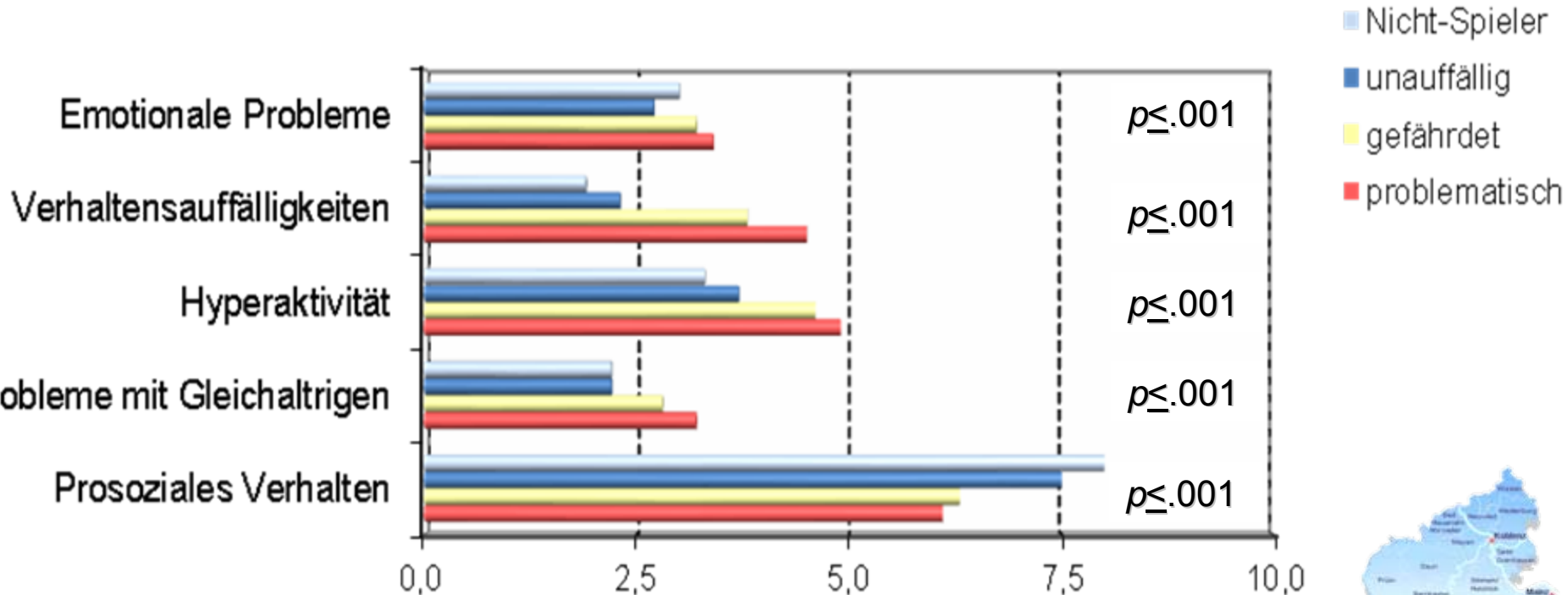
Skala zum Onlinesuchtverhalten (OSV-S)

Perceived Stress Scale (PSS)

Substanzkonsum (Nikotin, Alkohol, Cannabis)



Klinische Symptombelastung



Signifikant stärkere Symptombelastung bei Problemspielern

Die höchsten Effektstärken sind für die Skala Verhaltensauffälligkeiten zu verzeichnen



Ein knappes Fazit zur Kinder- und Jugendstudie

Die Teilnahme an Glücksspielen unter Jugendlichen ist keine Ausnahme. Ein erheblicher Anteil hat Erfahrungen mit Glücksspielen gesammelt, insbesondere Kartenspiele mit Geldeinsatz (Poker) scheinen beliebt

Mit einer Prävalenz von 2.2% ist das problematische Spielverhalten unter Jugendlichen ebenfalls nicht selten.

Erhöhte Zusammenhänge mit einer Spielproblematik ergeben sich hinsichtlich der Nutzung von Geldspielautomaten und Internet-Glücksspielen.

Problematisches Glücksspielen ist mit einer deutlich erhöhten psychosozialen Symptombelastung assoziiert

Merkmale von treatment-seekern: Überlegungen aus der klinischen Praxis



UNIVERSITÄTSmedizin.

Ambulanz für Spielsucht
Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
und Psychotherapie

MAINZ



KLINIKUM

der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

JOHANNES
GUTENBERG
UNIVERSITÄT
MAINZ

Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Ambulanz für Spielsucht

Leitung:
Univ.-Prof. Dr. Manfred E. Beutel
Dipl.-Psych. Klaus Wölfling



Wenn exzessives Spielen oder der exzessive Gebrauch
von Medien süchtig machen...

KVS
Kompetenzzentrum
Verhaltenssucht

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin
und Psychotherapie

Universitätsklinik Mainz



8915632 A / UK: 10.04.2008 APOLU
M: 22.04.1980 PT (Punk): PT ID: 5039580

Ambulanz für Spielsucht





Ambulante Behandlung der Glücksspielsucht

Psychotherapie

Psychologische Diagnostik
Einzel- und Gruppentherapie
Angehörigengespräche

Sozialberatung

Schuldenberatung
Berufsbezogene Beratung

Ärztliche Betreuung

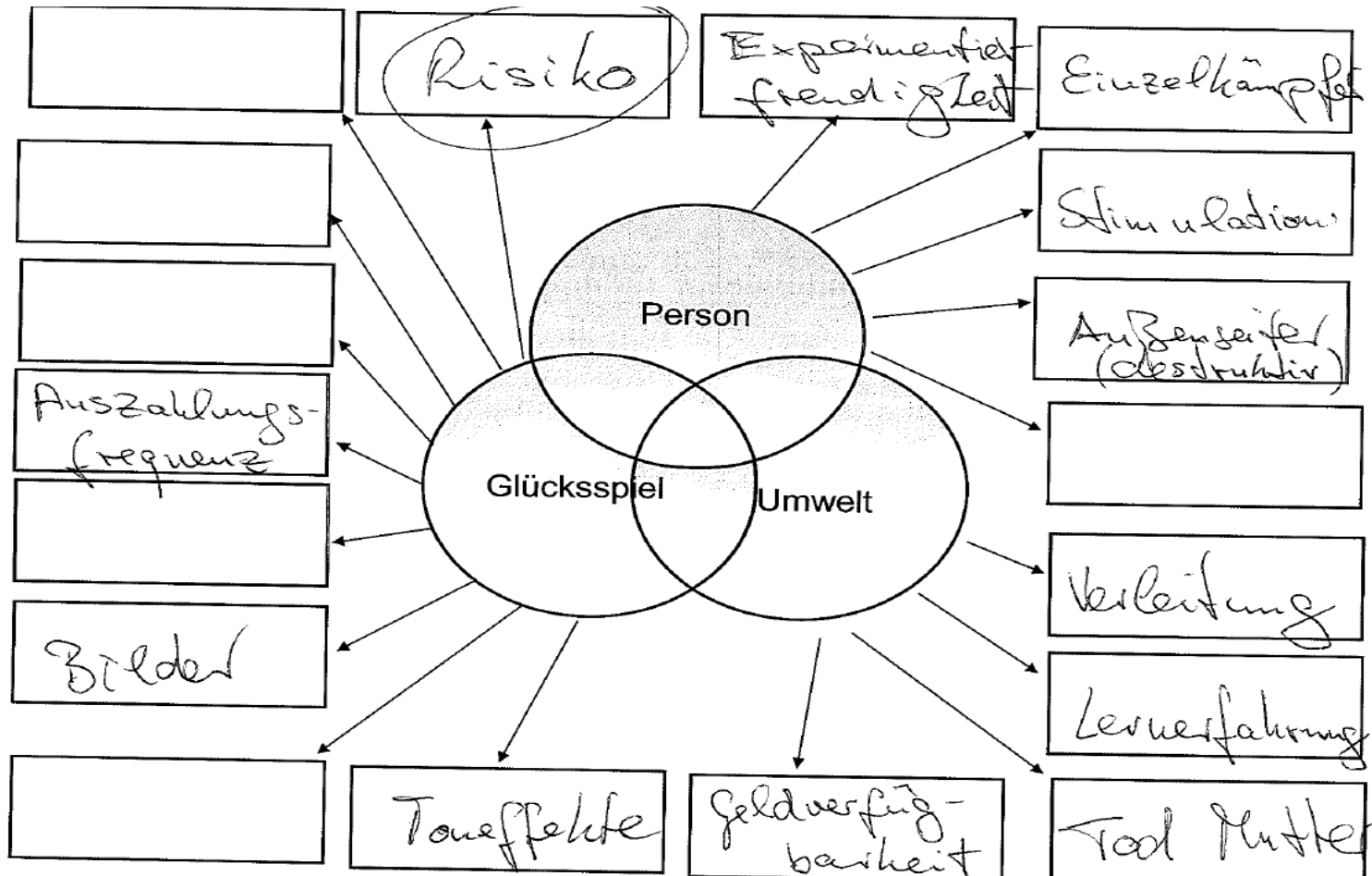
Ärztliche Aufnahme
allgemeinärztliche, neurologische und
psychiatrische Untersuchung und
Behandlung
Abschlussuntersuchung

Indikativgruppen

Sporttherapie
Entspannungstraining
Soziales Kompetenztraining etc.

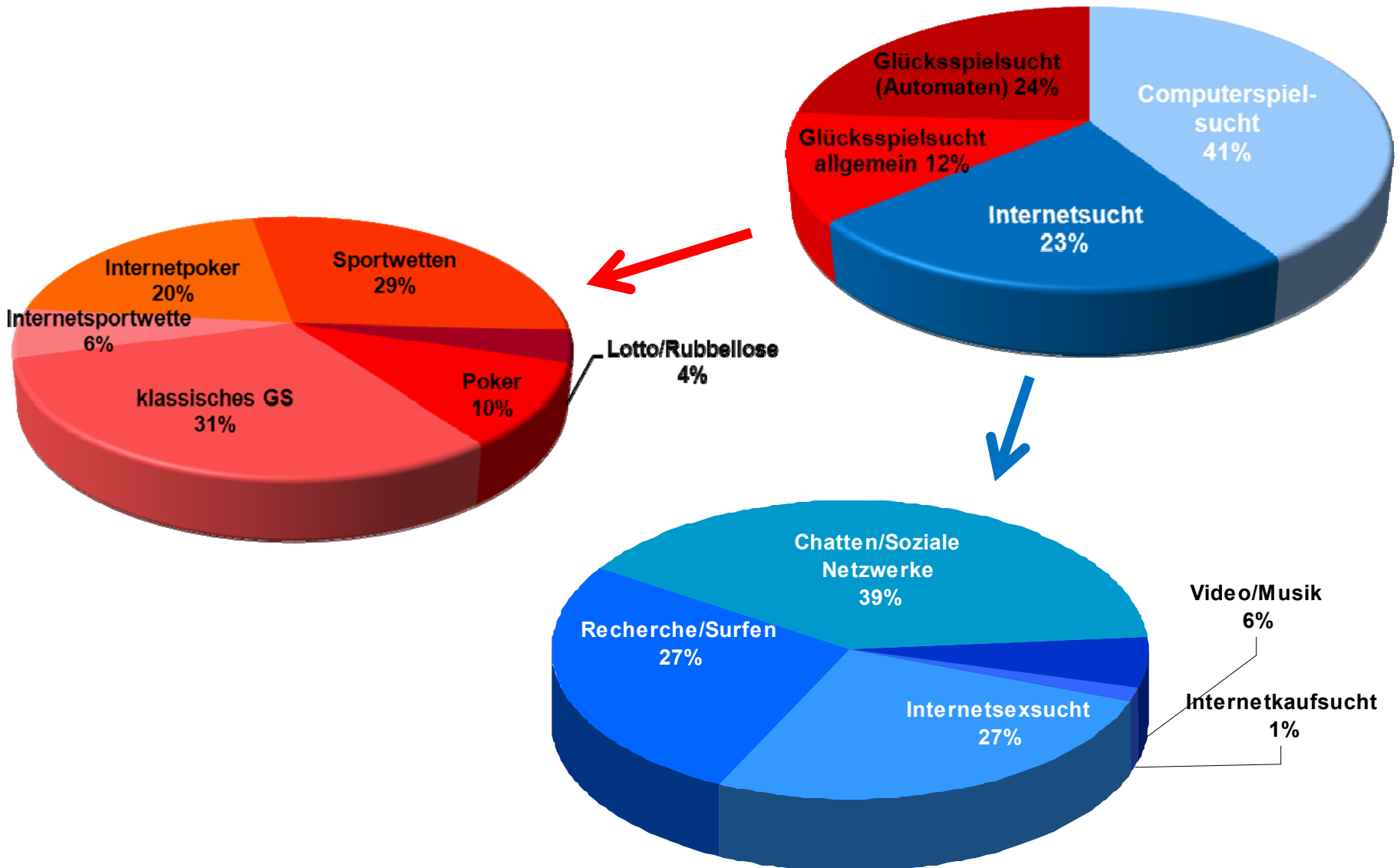


Hauptphase: Entstehungsmodell



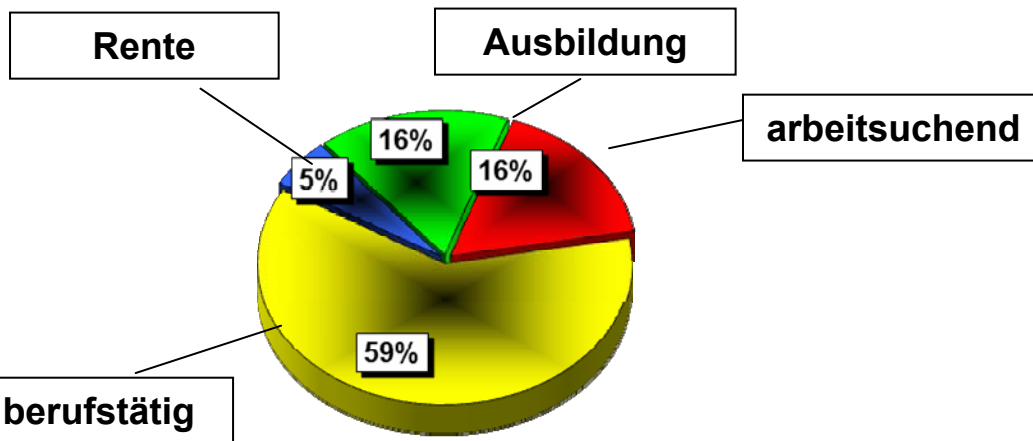
Hotline Verhaltenssucht 2012

N = 1023

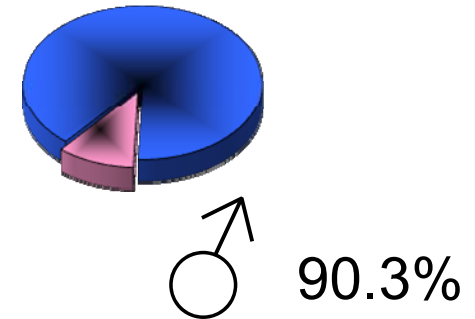


Glücksspielsucht: Soziodemographische Patientenmerkmale

Ausbildungsstand

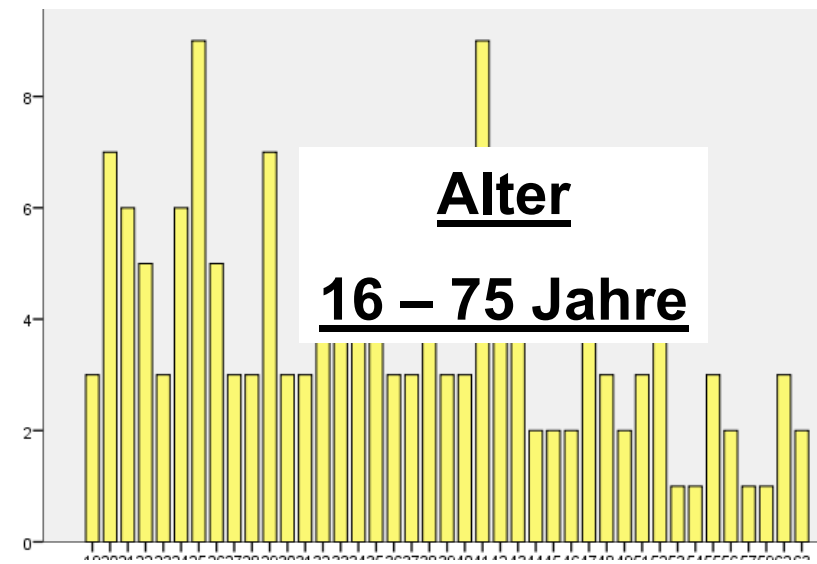


Geschlecht



Migrationshintergrund

24.2%



Genutzte Spielformen bei Patienten der AfS

➔ Internetsucht (N=450)

Games (**56%**)

Foren / Communities (**24%**)

Recherche / Downloads (**16%**)

➔ Glücksspielsucht (N=280)

Automatenspiel (**72%**)

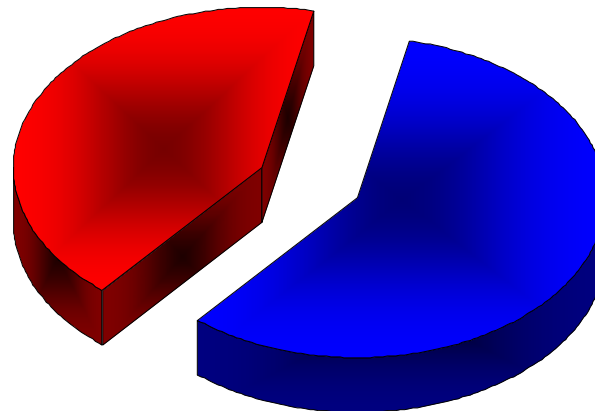
Kartenspiele (offline / online) (**21%**)

Großes Spiel im Casino (**15%**)

Sportwetten (**11%**)

Internetglücksspiele

42.2% ja

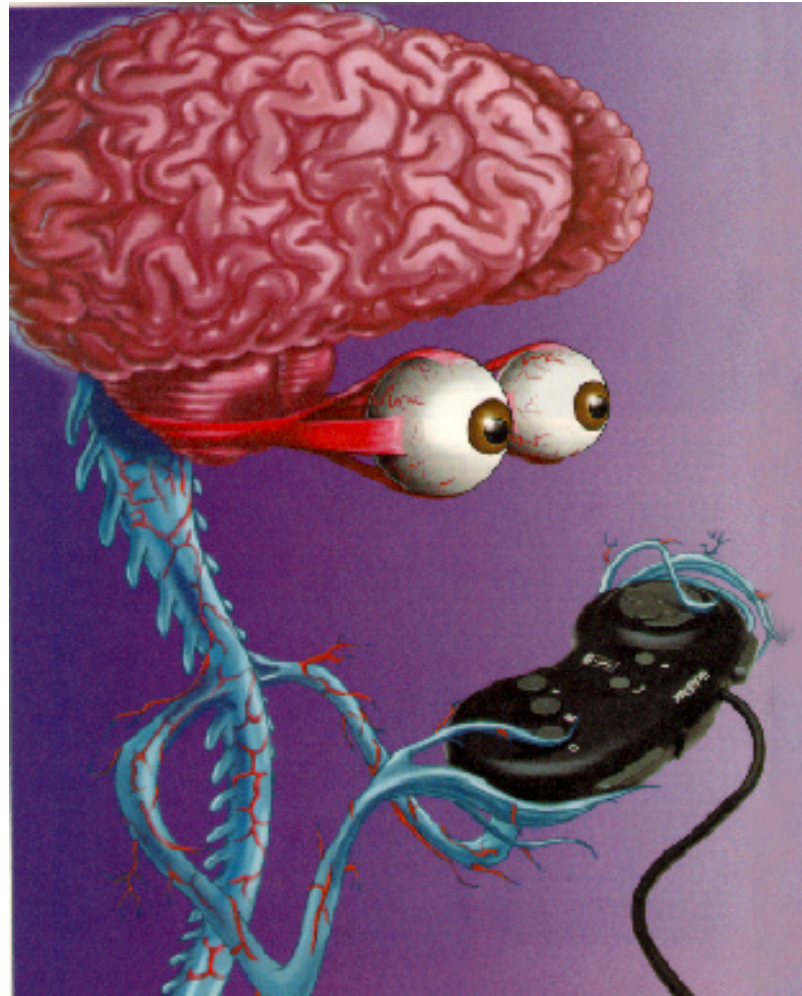


Forschungsfragen Onlineglücksspiel - Hauptfragen

- Erhebung der jugendspezifischen Prävalenzen für das Problemverhalten
- Bestimmung von Risikofaktoren sowie dem Grad des Problembewusstseins bei jugendlichen Betroffenen
- Ermittlung des speziellen Risikopotenzials verschiedener Problemanwendungen
(verschiedene Online-Glücksspielvarianten, glücksspielnahe Internetapplikationen, Browsergames, Computerspiele mit Glücksspielcharakter)

Forschungsfragen Onlineglücksspiel - Detailfragen

- Wie viele Jugendliche in Österreich sind von internetbasierter Glücksspielsucht betroffen?
- Welche Varianten der internetbasierten Glücksspielsucht sind besonders häufig vertreten?
- Welche Online-Glücksspielangebote weisen ein erhöhtes Risikopotenzial für die Nutzer auf?
- Stehen bestimmte soziodemographische Faktoren (Geschlecht, Bildung, Migrationshintergrund) mit einer erhöhten Nutzungswahrscheinlichkeit bzw. erhöhten Gefährdung in Zusammenhang?
- Welche personalen Variablen sind mit einem erhöhten Risiko für eine internetbasierten Glücksspielsucht assoziiert (Persönlichkeitsmerkmale, kognitive Verzerrungen)?
- Wie sehen die Zugangsbedingungen (Alter des Erstkontakts, wahrgenommene Barrieren) zu Online-Glücksspielen bei Jugendlichen aus und welche Nutzungsmotivationen liegen vor?
- Welche Maßnahmen der Früherkennung sind bislang wirksam?
- Welche Auswirkungen von Glücksspielwerbung auf die Akzeptanz und die Nutzungsquote sind beobachtbar??u.v.m



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !