

# **Individuelle Vulnerabilität für psychische Störungen und Konsequenzen für den Verbraucherschutz beim Glücksspielen**

Fachtagung Suchtprävention Glücksspiel in der Praxis  
16. und 17. Oktober 2017, Frankfurt/Main

Gerhard Bühringer, Robert Czernecka, Roxana Kotter,  
Anja Kräplin

## Die Förderung von Forschungsmaßnahmen erfolgt(e) seit 2005 durch folgende Organisationen

- Bayerisches Staatsministerium für Gesundheit und Pflege aus Mitteln des Bayerischen Staatsministeriums der Finanzen, für Landesentwicklung und Heimat (oberste Glücksspielaufsichtsbehörde über staatliche und private Glücksspiele im Rahmen des Glücksspielmonopols)
- Bundesministerium für Gesundheit
- Bundesministerium für Wirtschaft (Aufsichtsbehörde über Teilbereiche des Rechts für Geldspielautomaten)
- Deutsche Forschungsgemeinschaft
- Düsseldorfer Kreis
- Europäische Kommission (ALICE-RAP)
- Staatliche und gewerbliche Glücksspielanbieter (b-win, Baden-Württembergische Spielbanken, Bundesverband deutscher Spielbanken (BupriS e.V.), tipico)

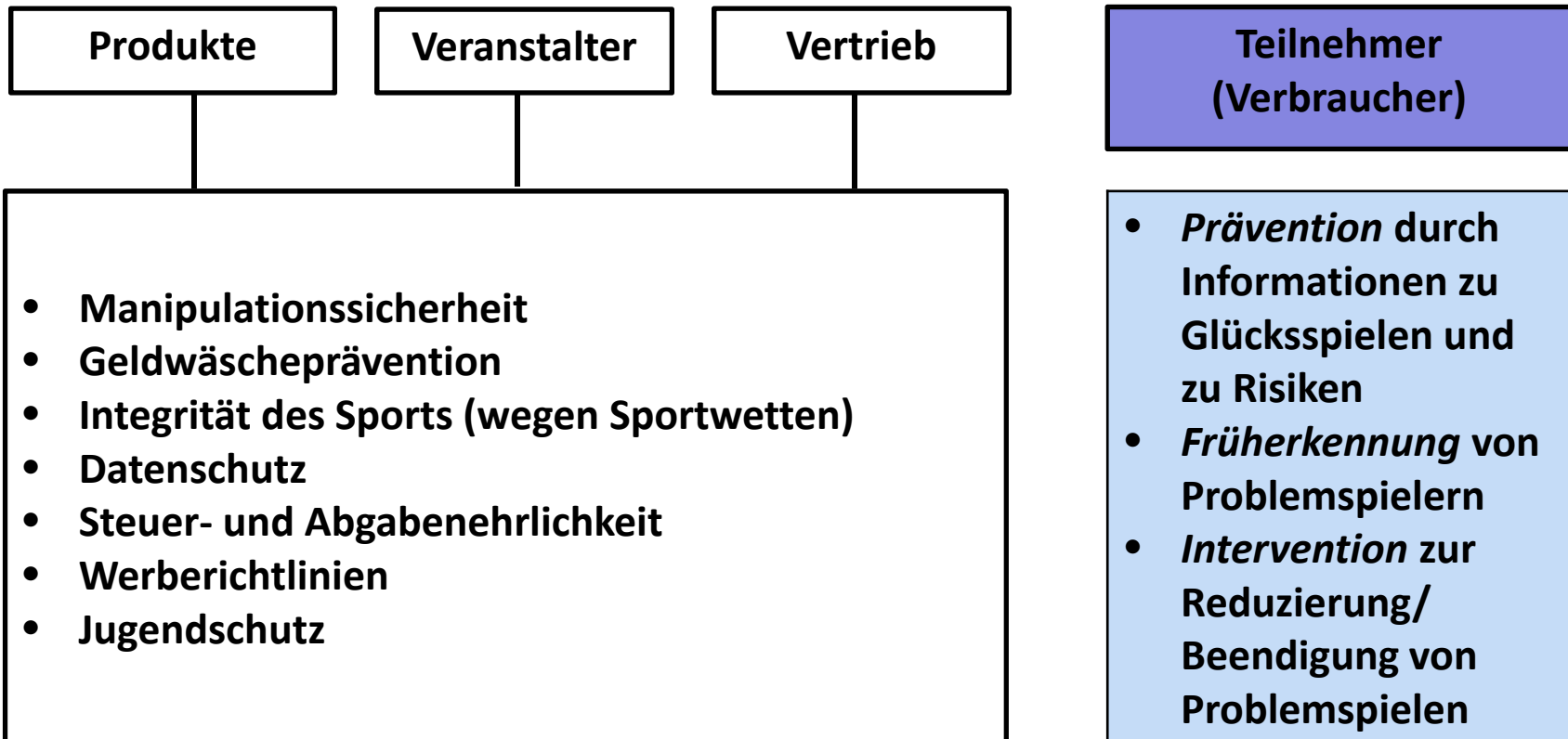
Die Planung und Durchführung der Studien sowie die Publikation und Interpretation der Ergebnisse erfolgte in alleiniger Verantwortung der Autoren.

- (1) Ausgangslage
- (2) Konkurrierende Interessen beim Verbraucherschutz
- (3) Informationen zum Konzept der individuellen Vulnerabilität
- (4) Ziele des Verbraucherschutzes einschließlich der Prävention von Glücksspielstörungen
- (5) Vorschläge zum Verbraucherschutz

## 1.1 Der Glücksspielmarkt

- (1) Alle Glücksspielangebote sind zunehmend terrestrisch und online verfügbar, global zugänglich und werden ständig weiterentwickelt
  - (2) Der Markt umfasst einen Umsatz von jährlich etwa 35 Mrd. € in Deutschland
  - (3) Eine effektive staatliche Regulierung und Kontrolle ist notwendig
  - (4) Das gilt für die regulatorisch getrennt zu betrachtenden 3 Marktebenen::
    - Glücksspielprodukte
    - Glücksspielveranstalter
    - Glücksspielvertrieb
- *Effektive Regulierung und Kontrolle des gesamten Marktes ist die beste Grundlage für einen effektiven Verbraucherschutz*
- *Aber: Kein interessantes Glücksspielangebot ohne die Entwicklung einer Teilgruppe von Problemspielern denkbar!*
- *Problemumfang kann nur durch Verbraucherschutz begrenzt werden*

## 1.2 Leistungen des Verbraucherschutzes



## 2. Konkurrierende Interessen beim Verbraucherschutz (1)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten

### Unterschiedliche Gesellschaftsmodelle zur Gewichtung von Selbst- und Fremdverantwortung

- **Laissez faire: Extreme Selbstverantwortung**
- **Nanny state: Extreme Fremdverantwortung (Paternalismus)**

### Betreiber-/ staatliche Verantwortung (Gaskin, 2007)

(1) Risiko für andere  
 (2) Risiko für „eingeschränkt Verantwortliche“ (incapable)  
 (3) Eigenrisiko

**(1)Schutz teilweise akzeptiert** (externe Effekte)  
**(2)Schutz akzeptiert** (Minderjährige/Path. Spieler)  
**(3)Schutz kontrovers**  
 Zumeist akzeptiert bei asymmetrischer Information  
 → Marktregulierung

**Individuelle Verantwortung**

**Betreiber-/ öffentliche Verantwortung**

## 2. Konkurrierende Interessen beim Verbraucherschutz (2)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten

### **Nanny state vs. Laissez faire: Wer entscheidet nach welchen Kriterien?**

#### **(1) Glücksspielen als sozial/moralisch verwerfliches Verhalten**

- Ziel: Totalverbot bzw. extreme Beschränkung auf möglichst unattraktive Angebote
  - Mengenreduzierung
  - Geringe Attraktivität der Spielmerkmale
- Staat als moralische Instanz
- Ausweichverhalten auf (ungeregelte) Alternativen
- Mehrheit risikoarmer Spieler muss den Verhaltensspielraum einschränken zugunsten des Schutzes problematischer Spieler

#### **(2) Glücksspiel als potentiell riskante Unterhaltung**

- Staat neutral zu allen Glücksspielen, aber Interesse an risikoarmer Teilnahme
- Regulierung, die Jugendliche und Verbraucher allgemein schützt
- Regulierung, die vulnerable Verbraucher besonders schützt
- Beachtung wissenschaftlicher Erkenntnisse

## 2. Konkurrierende Interessen beim Verbraucherschutz (3)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten

### (3) Ökonomische Interessen

- Marktteilnehmer: Gewinnerzielung
- Staat als Marktteilnehmer: Gewinnerzielung
- Staat als Marktteilnehmer mit Monopolstatus: Monopolsicherung
- Staat als Steuereinnahmer: Steuersicherheit
- Nutznießer der Abgaben für Kultur, Sport, Wohlfahrt: Subventionssicherheit

### (4) Datenschutz

- Bundesweite Personendatei aller Spielteilnehmer?
- Nutzung der Spiel(er) Merkmale für Betreiberaktionen?

→ *Keine objektiven Entscheidungskriterien für den Interessenausgleich!*

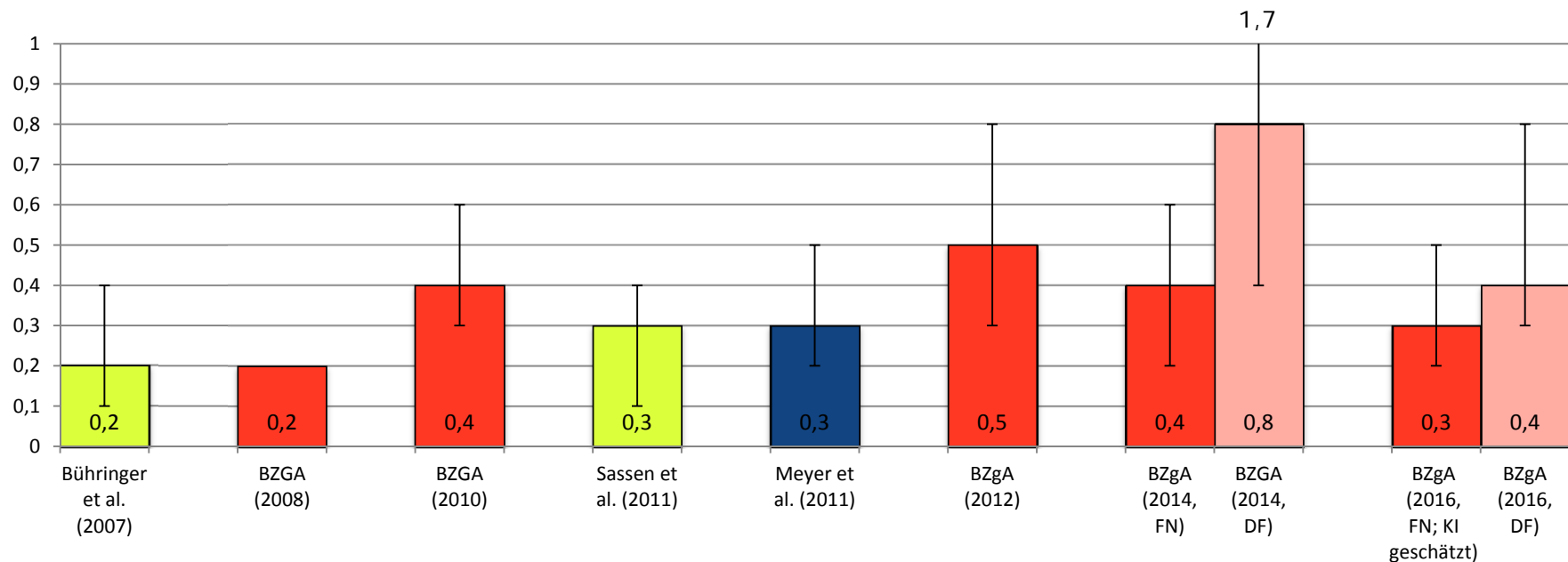
→ *Konsensbildung aller Beteiligten*

→ *Ziel: risikobewusste und risikoarme Spielteilnahme*



## 2.1 Prävalenz der Störung durch Glücksspielen in Deutschland

### (1) Übersicht



## 2.1 Prävalenz der Störung durch Glücksspielen in Deutschland

(2) Stabile 12-Monats-Prävalenzwerte über 8 Studien in 10 Jahren

- 0,3% – 0,4% (KI: 0,1% – 0,8%) der erwachsenen Bevölkerung
- oder: 0,8 – 1,0% der aktiven Spieler (etwa 40% oder 20 Mio.).
- etwa 150 – 200 Tsd.

→ *Wenn 20 Mio. Erwachsene aktiv am Glücksspiel teilnehmen, warum entwickeln vergleichsweise wenige eine Störung durch Glücksspielen?*

→ *Und warum gerade diese?*

→ *Zufallsverteilung? Personen mit bestimmten Merkmalen?*

## 2.2 Merkmale des vulnerablen Spielers

---

### Neurobiologische Merkmale

- Geringe Belohnungssensitivität (häufige, starke Belohnungen gesucht)
- Geringe Bestrafungssensitivität (verminderte Lernfähigkeit aus negativen Folgen)
- Hohe Aufmerksamkeitsverzerrung (Fokus auf starke Reize)
- Verringerte kognitive Kontrolle (geringe Verhaltenshemmung, mangelnder Belohnungsaufschub)

### Psychologische Merkmale

- Hohe Impulsivität
- Häufige kognitive Verzerrungen (Kontrollillusion)
- Erhöhte Komorbidität (Depression, Angst)

## 2.3 Einflussfaktoren auf die Entwicklung einer Störung durch Glücksspielen

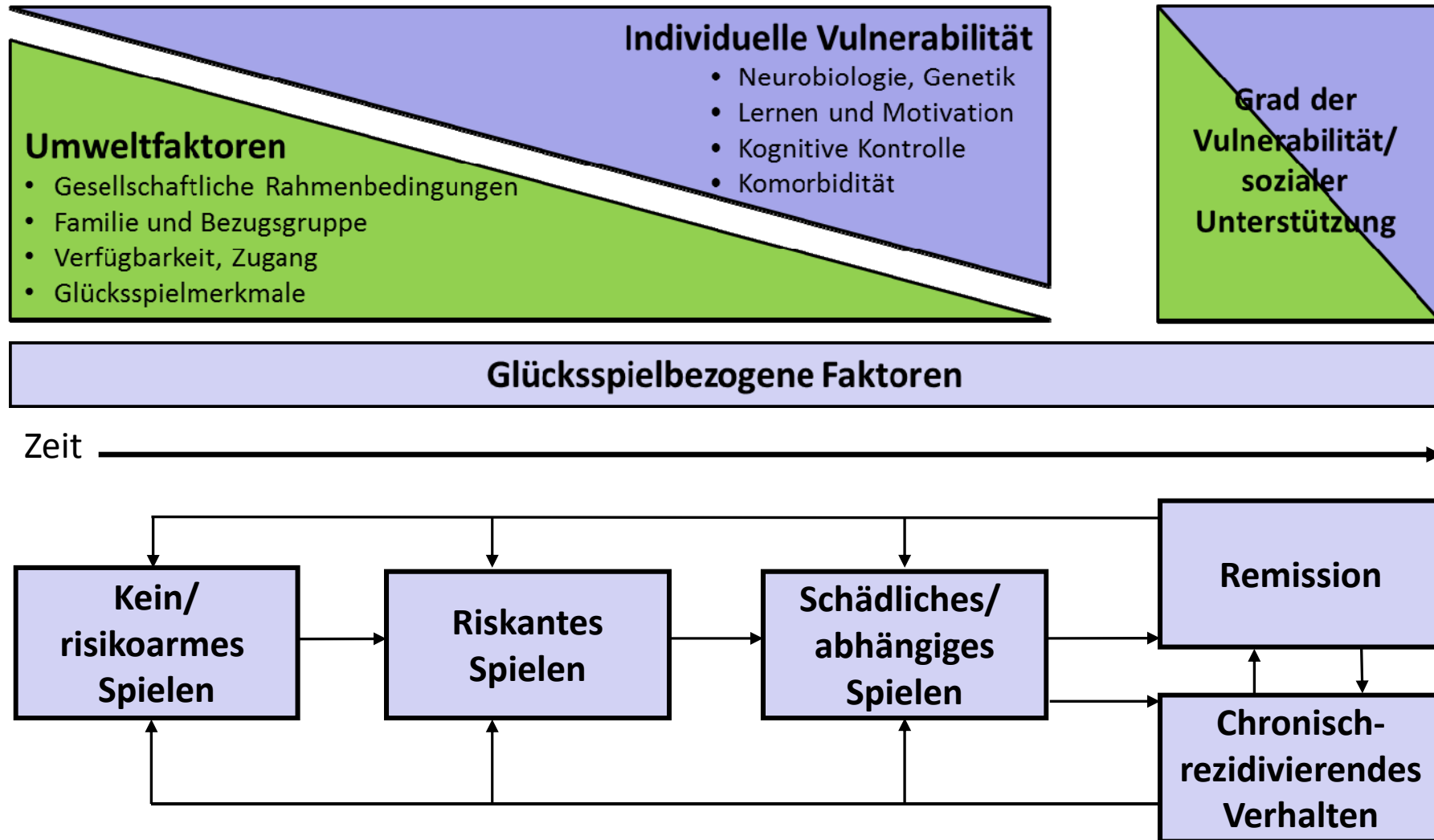
- (1) Nur ein geringer Teil der aktiven Spieler entwickelt eine Störung  
→ individuelle Faktoren (Vulnerabilität)
- (2) Prävalenzzahlen unterscheiden sich zwischen Ländern und Kulturen  
→ Umweltbezogene Faktoren
- (3) Glücksspiele unterscheiden sich in ihrer Attraktivität  
→ Glücksspielbezogene Faktoren

→ *Relative Bedeutung der drei Faktorenbereiche? Unklar!*

→ *Individuelle Vulnerabilität wahrscheinlich dominant, da nur wenige Teilnehmer eine Störung entwickeln.*

# 3. Vulnerabilität

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten



## 4. Ziele für den Verbraucherschutz

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten

**Teilnehmer (Verbraucher)**

**Ziele: Risikoarme Unterhaltung,**

**Schaden verhindern durch Prävention bzw. minimieren durch Intervention**

**Wissen**

Glücksspiele,  
Mechanismen,  
Zufallsverständnis,  
Aberglauben

Risiken,  
Risikomerkmale,  
Problemmerkmale,  
Selbst- und Fremdhilfe

**Einstellungen/Verhalten**

Risikobewusstes Spielen

Risikoarmes  
Spielverhalten

**Schutz vulnerabler  
Teilnehmer**

Problematische  
Entwicklungen

- verhindern bzw.
- früh erkennen

Schutzmaßnahmen

- Hilfe
- Spieleinschränkung
- Spielsperre

# 5. Vorschläge zum Verbraucherschutz (1)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten



**Verhaltens-  
prävention**

- (1) **Schule, Erziehung, Freizeit**
  - Information im Rahmen des Unterrichts (z.B. Mathematik)
  - Übungen zum Erleben und Verstehen von Risiken (höhere Klassen)
- (2) **Risikogruppen** (junge Männer, Migranten)
  - Präventionsprogramme (z.B. „Joker“)

**Struktur-  
prävention**

- (3) **Vorgabe zu Informationen zum Glücksspiel:** Gerät / Internet / Verkaufsstelle
- (4) **Vorgabe zur automatischen Rückmeldung zentraler Parameter im Spielverlauf**
- (5) **Spielerkarte bzw. Ausweisprüfung**
- (6) **Recht der Gemeinden Sperrbezirke und Abstände zu Jugendeinrichtungen festzulegen**
- (7) **Werberichtlinien**

## 5. Vorschläge zum Verbraucherschutz (2)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten

**Teilnehmer (Verbraucher)**  
**Ziele: Risikoarme Unterhaltung,  
Schaden verhindern bzw. minimieren**

**Wissen**

**Einstellungen/ Verhalten**

**Schutz vulnerabler Teilnehmer**

Problematische Entwicklungen

- verhindern bzw.
- früh erkennen

Schutzmaßnahmen

- Hilfe
- Spieleinschränkung
- Spielsperre

- (1) Altersprüfung, Personenidentifizierung
- (2) Schulung von Aufsichts- / Kontrollpersonal
- (3) Tätigkeit von Präventionsfachpersonal
- (4) Automatisierte individuelle Warn-Infos an Spieler
- (5) Automatisierte individuelle Warn-Infos an Aufsichtspersonal
- (6) Gespräche mit Präventionsfachkräften
- (7) Angebote zur Risikoreduzierung
- (8) Selbstsperre (befristet, mit automatischer Entsperrung)
- (9) Fremdsperre (unbefristet oder befristet, Antrag auf Entsperr-Verfahren)



- (1) Umfassende Regulierung und Marktkontrolle aller Glücksspielangebote ist die beste Grundlage für einen effektiven Verbraucherschutz**  
(u. a. Manipulationssicherheit, Auszahlungsgarantie, Werberichtlinien; Schutz des Verbrauchers vor einer Glücksspielstörung)
- (2) Ein Teil der Glücksspielnutzer weist eine angeborene bzw. im Lebensverlauf entwickelte Vulnerabilität für die Entwicklung einer Glücksspielstörung auf**
- (3) Für vulnerable Spieler sind spezifische Maßnahmen zu Prävention, Früherkennung und Intervention (Hilfe) notwendig**
- (4) Eine begleitende Evaluation zur Optimierung des Verbraucherschutzes ist notwendig**