

10 Bedeutung von Geld für pathologische Spieler

Bislang existieren nur wenige wissenschaftliche Untersuchungen zur Einstellung von Glücksspielern zu Geld. Eine davon ist die Diplomarbeit von Unrath: „Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht“.³¹¹ Da die Arbeit das Thema umfassend behandelt, soll sie im Folgenden in Grundzügen vorgestellt werden.

Der Autor geht auf zwei Bedeutungen von Geld ein: Zum einen dient es als Tauschmittel, andererseits sind Besitz und Zurschaustellen von Geld ein Mittel, um das persönliche Geltungsbedürfnis des Menschen zu befriedigen. Beide Funktionen sind bedeutsam für den Spieler, wenn sich sein Verhältnis zu Geld im Laufe der Spielerkarriere (siehe Kapitel 7) auch wandelt.

Während der anfänglichen „Gewinnphase“ steht Geld für Freundschaft und soziale Kontakte – wer Geld hat, genießt in seinem Umfeld in der Regel höheres Ansehen. Ist die Bedeutung des Geldes zunächst noch mit dem Wunsch nach sozialen Kontakten und Prestige gekoppelt, so löst sie sich mit fortschreitender Spielerlaufbahn mehr und mehr von diesem und das Geld wird zunehmend zum Selbstzweck. Bestärkt wird dieser Prozess durch anfängliche Gewinne. Das Verlangen, zu spielen, nimmt häufig dann zu, wenn ein persönlicher Misserfolg – bspw. eine Trennung vom Partner oder berufliche Schwierigkeiten – zu bewältigen sind. In diesem Fall hängt das Selbstwertgefühl immer stärker von den Gewinnen ab.

In der sich anschließenden „Verlustphase“ bezieht sich der Verlust nicht nur auf finanzielle Aspekte, sondern auch auf „Wichtigkeit, Prestige, Annahme, Anerkennung, Freundschaft und Macht“³¹². Die anfängliche Euphorie und die „Magie der Unbesiegbarkeit“ gehen verloren. Das Leben beginnt, sich in erster Linie um das verlorene Geld und die entstandenen Schulden zu drehen. Gleichzeitig wird aus Scham versucht, die Realität vor dem Umfeld zu verstecken. Lügen werden zu einem natürlichen Bestandteil des Lebens; darüber hinaus dienen sie auch dazu, neue Geldquellen „anzuzapfen“. Gewinnen Spieler nun größere Summen, werden diese

³¹¹ Unrath, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, einzusehen auf den Internetseiten der Forschungsstelle Glücksspiel, (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/DAUnrath.pdf>).

³¹² Petry, J. (2003), Pathologisches Glücksspielverhalten – Ätiologische, psychopathologische und psychotherapeutische Aspekte. Neuland-Verlag: Geesthacht.

nicht zur Rückzahlung von Schulden verwendet, sondern als Gewinn „gefeiert“ und als Bestätigung ihrer persönlichen Haltung zum Spiel betrachtet.

In der „Freikauf-/Verzweiflungsphase“ begleiten Familie und / oder andere Angehörige die Schulden, oft unter hohen persönlichen Opfern. Schuldgefühle treiben die Spieler dazu, ihr Verhalten noch zu verstärken. Moralische und ethische Werte treten in den Hintergrund; für einzelne Personen beginnt hier der Weg in die Beschaffungskriminalität.

Die Tatsache, dass Geld so sehr in den Lebensmittelpunkt der Spieler rückt, lässt sich laut Unrath „nur durch die psychische Bedeutung des Geldes für das Individuum erklären“³¹³. Zur bereits genannten Tauschmittel- und Prestigefunktion des Geldes führt der Autor ergänzend weitere Funktionen und Attribute aus:

- Sicherheit: Mit Geld lassen sich Probleme leichter bewältigen und Risiken daher besser ertragen; das Gefühl der Bedrohung der eigenen Existenz wird minimiert. Bei Umfragen ist das Einkommen daher ein wichtiger Faktor bei der Bestimmung der Lebenszufriedenheit.³¹⁴
- Macht: Geld dient in unserer westlichen Gesellschaft als wesentlicher Maßstab für Erfolg. Ein hohes Einkommen bedeutet demnach, „es geschafft zu haben“.
- Intelligenz: Bildung und Intelligenz sind wichtige Faktoren für den sozialen Status; die Kombination aus Intelligenz und Geld wird mit hohen Karrierechancen gleichgesetzt.
- Liebe, Wertschätzung, Freundschaft: Häufig ersetzen materielle Dinge schon bei Kindern die elterliche Zuneigung.
- Magie: „ständig wird versprochen, dieses oder jenes Produkt mache attraktiv und begehrt.“³¹⁵
- Sexuelle Potenz: Unrath sieht diese Rolle als besonders wichtig für das männliche Selbstwertgefühl an.
- Schmutz: Diese Assoziation geht auf die Thesen Sigmund Freuds zurück; sie sei heute noch in Redewendungen und Begriffen wie „Geld stinkt nicht“ oder „Geldscheißer“ spürbar.

³¹³ Unrath, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, S. 40.

³¹⁴ Unrath, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, S. 44.

³¹⁵ Unrath, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, S. 48.

Der Autor folgert, dass in der Therapie eine „Veränderung der Einstellungen bzgl. dem Umgang mit Geld und der Definition des Selbstwerts über das Geld erreicht werden“ sollte.³¹⁶ Konkret schlägt er vor, den Partner und / oder Angehörige in die Therapie mit einzubinden; gemeinsam einen Haushaltsplan aufzustellen; herauszufinden, welche Einschränkungen den Spielern besonders schwer fallen; den Spielern zu helfen, Anerkennung ohne finanzielle Anreize kennen und akzeptieren zu lernen, und möglichst rasch mit der Schuldenrückzahlung zu beginnen, selbst wenn dies nur in kleinsten Raten realisierbar ist. Präventionsarbeit, so schließt Unrath, solle nicht nur in Hinblick auf die Spiele geleistet werden, sondern auch auf die „Macht des Geldes“ thematisieren.³¹⁷

10.1 Bedeutung von Geld: Nennungen der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen und Bemerkungen aus der Fokusgruppe

Frage 7 des Fragebogens, der an die ambulanten Beratungsstellen verschickt wurde, fragte explizit nach der Bedeutung von Geld für die (ehemaligen) Glücksspieler. Die Antwortmöglichkeit war offen gehalten. Von den 112 Teilnehmern beantworteten 107 diese Frage. Insgesamt trafen 171 Antworten ein; die Antworten wurden in insgesamt 16 Kategorien zusammengefasst (siehe Tabelle 79).

Als häufigste Bedeutung von Geld wurde „Sicherheit“ genannt (14,6 % der Antworten). An zweiter Stelle wurde die „Notwendigkeit“ von Geld erwähnt (12,3 % der Antworten) bzw. seine Funktion als „Lebensunterhalt“ oder „Mittel zum Zweck“ (jeweils 7 % der Antworten). Weiter stand Geld den Befragten für „Freiheit und Unabhängigkeit“ (10,5 % der Antworten). Am anderen Ende der Skala standen Nennungen wie „Suchtmittel“ und „Stress / Ärger“ (jeweils 1,2 % der Antworten).

Diese Ergebnisse bestätigen die in der o. g. Diplomarbeit von Unrath gestellten Thesen nur teilweise, da unmittelbar nach der positiven Bewertung von Geld als Garant für Sicherheit die Notwendigkeit und Unumgänglichkeit des Umgangs mit Geld betont wurde. Trotzdem bezogen sich immerhin 5,8 % der Antworten auf die „große Bedeutung“ von Geld bzw. die Befragten gaben gar an, Geld bedeute ihnen „alles“.

³¹⁶ Unrath, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, S. 78.

³¹⁷ Unrath, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, S. 78.

Da von Glücksspielern, die an einer Therapie teilnehmen, in der Regel Abstinenz gefordert wird, ist es denkbar, dass sich ihre Einstellung zu Geld seit ihrer aktiven Spielphase verändert hat, oder dass sie ihre Antworten im Sinne der sozialen Erwünschtheit formulieren. Einen konkreten Hinweis auf eine veränderte Einstellung gaben Antworten wie: [Geld bedeutet für mich], „Grundbedürfnisse zu stillen (Essen+Trinken), heute hat Geld für mich einen Gegenwert. Zur aktiven Spielzeit war es Mittel zum Zweck“ oder „Inzwischen die Notwendigkeit, ‚leben‘ zu können. Ansonsten sind immaterielle Werte für mich wichtiger“, und „Geld ist für mich wichtig, ich muss aber noch lernen, mit Geld richtig umzugehen.“ Interessant wären daher Vergleiche mit aktiv spielenden und mit nichtspielenden Personen sowie mit einer für die Gesamtheit repräsentativen Bevölkerungsgruppe. Bislang liegen hierzu noch keine Untersuchungen vor.

Tab. 79: Bedeutung von Geld aus der Sicht der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen

Bedeutung von Geld (n=107)	n	Prozent
Sicherheit	25	14,6
Notwendigkeit	21	12,3
Freiheit / Unabhängigkeit	18	10,5
Lebensqualität	16	9,4
Mittel zum Zweck	12	7,0
Lebensunterhalt	12	7,0
Macht / Ansehen	11	6,4
Große Bedeutung / Alles	10	5,8
Wohlbefinden	10	5,8
Sorglosigkeit	9	5,3
Materielle Vorteile	7	4,1
Handlungsspielraum	6	3,5
Zufriedenheit	6	3,5
Keine Bedeutung	4	2,3
Stress / Ärger	2	1,2
Suchtmittel	2	1,2
Gesamt	171	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Interessanterweise decken sich dagegen die in der Spielergruppe³¹⁸ getroffenen Aussagen voll und ganz mit Unraths Thesen. Auf die Frage, ob Geld für sie eine wesentliche Motivation zum Spiel war, antworteten die Spieler, „Am Anfang geht es um Geld, später nicht mehr“ bzw. „Mir ging es um Dopamin, nicht um Geld“. Auch für den oben beschriebenen Umgang mit Geld wurden Beispiele genannt, die illustrieren, dass der Umgang mit Geld während der Spielerkarriere zunehmend unrealistisch wird: „Du denkst, du brauchst 1.000 Euro, um Deinen Kredit abzuzahlen, gewinnst 2.000 Euro, spielst aber weiter“, oder: „Man denkt nicht an Verlust, sondern an Gewinn“.

10.2 Ein Lebensjahr gegen eine Million

Wären Sie bereit, ein Lebensjahr gegen eine Million Euro einzutauschen? Diese Frage hatte das Meinungsforschungsinstitut TNS Emnid im Januar 2010 insgesamt 1.002 Personen aus ganz Deutschland gestellt. 20 % der Befragten antworteten mit „Ja“; 78 % mit „Nein“; weitere 2 % konnten oder wollten sich nicht entscheiden bzw. machten keine Angaben.³¹⁹

Die Antworten der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen wichen ganz klar von den Ergebnissen der bevölkerungsrepräsentativen TNS Emnid-Studie ab: 67,3 % der Befragten würden ein Lebensjahr gegen eine Million Euro tauschen; 32,7 % lehnten eine solche Möglichkeit ab.

Anschließend sollten sich die Teilnehmer der Umfrage dazu äußern, ob es andere Anreize für sie gäbe als Geld, um auf ein Lebensjahr zu verzichten. Hier lag die Bereitschaft mit 56,5 % deutlich unter den 67,3 %, die bereit waren, ein Lebensjahr für eine Million Euro einzutauschen, aber immer noch wesentlich über den Ergebnissen der TNS Emnid-Studie. 43,5 % beantworteten die Frage, ob sie bereit seien, auf ein Lebensjahr aus anderen Gründen zu verzichten, mit „nein“.

³¹⁸ Fokusgruppe am 8. Februar 2011.

³¹⁹ Die Studienergebnisse wurden freundlicherweise von TNS Emnid zur Einsicht übermittelt.

Auf die Frage nach den Gründen, die sie dazu bewegen könnten, auf ein Lebensjahr zu verzichten (Frage 6.1 des Fragebogens), gab es unterschiedliche Angaben. Auch hier war die Antwortmöglichkeit offen. Die Antworten wurden in insgesamt 22 Kategorien zusammengefasst.

Gründe die eigene Gesundheit betreffend stellten mit 18,6 % der Antworten die größte Kategorie. Am Herzen lag den Befragten außerdem die Gesundheit von Familie und Kindern sowie die Möglichkeit, einer anderen Person – sei es aus der Familie oder außerhalb – das Leben verlängern oder retten zu können (jeweils 12,8 % der Antworten). Antworten, die sich auf das Leben anderer Personen bezogen, lauteten u. a.: [Ein Grund, auf ein Lebensjahr zu verzichten, wäre für mich], „wenn ich einem wichtigen Menschen dafür ein Jahr längeres Leben schenken könnte bzw. Leben retten könnte“ oder ganz konkret: „wenn meine krebserkrankte Mutter dadurch ein Jahr länger leben könnte.“ Ansonsten war das Spektrum an Antworten sehr breit. 5,5 % der Antworten etwa bezogen sich auf Liebe und Partnerschaft (z. B. [für] „eine Frau, die mich liebt“); 3,5 % entfielen auf das Thema Sex („Eine oder besser mehrere sexgeile Frauen“, „Ausleben (verbotener) sexueller Wünsche“). Weitere Nennungen bezogen sich u. a. auf „ein sorgenloses Leben“, „schuldenfrei“ [sein], oder eine glückliche Familie. Insgesamt stand bei den Antworten zu dieser Frage der Wunsch nach höherer Lebensqualität im Vordergrund, während materielle Aspekte einen geringen Raum einnahmen.

Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass Geld für die KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen einen hohen Stellenwert einnimmt. Als weitere bzw. zusätzliche Erklärung ist denkbar, dass die Befragten das eigene Leben weniger wertschätzen bzw. die eigene Lebensqualität als geringer empfinden als die eingangs genannte repräsentative Vergleichsgruppe.

Tab. 80: Gründe, die zum Verzicht auf ein Lebensjahr führen würden

Gründe (n=63)	n	Prozent
Eigene Gesundheit	16	18,6
Gesundheit Familie/Kinder	11	12,8
Leben einer anderen Person	11	12,8
Für Nahestehende	6	7,0
Glückliche Familie	5	5,8
Liebe/Partnerschaft	5	5,8
Glück	5	5,8
Glücklich sein/Zufriedenheit	4	4,7
Sex	3	3,5
Gesundheit Nahestehender (Freunde/Mitmenschen)	3	3,5
Materielle Vorteile	3	3,5
Sorglosigkeit	2	2,3
Vergangenes Leben	2	2,3
Etwas Besonderes sein/eine wichtige Rolle einnehmen	2	2,3
Jenseitsvorstellungen (religiöse)	1	1,2
Wahrheitsfindung	1	1,2
Spaß	1	1,2
Vertrauen	1	1,2
Freunde	1	1,2
Schuldenfrei	1	1,2
Glückliche Partnerschaft	1	1,2
Beruflicher Erfolg	1	1,2
Gesamt	86	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

11 Risikobereitschaft, *Sensation Seeking*, Diskontierungsverhalten und kognitive Irrtümer

Zu den Persönlichkeitsmerkmalen, die pathologischen Glücksspielern zugeschrieben werden, zählen eine erhöhte Risikobereitschaft sowie ein erhöhtes Stimulationsbedürfnis (*sensation seeking*). Weiterhin ist zu vermuten, dass sich pathologische Spieler in ihrem Diskontierungsverhalten vom Durchschnitt der Bevölkerung unterscheiden und zu kognitiven Irrtümern neigen.

11.1 Risikobereitschaft

Als Risiko wird ein unsicheres Ereignis bezeichnet, dessen Folgen ungewiss sind. In der Ökonomie wird zwischen Risiken mit bekannten Wahrscheinlichkeiten (bei wiederkehrenden Ereignissen, etwa beim Automatenenspiel) und unbekanntem Wahrscheinlichkeiten (bei Einmaligkeit des Ereignisses) unterschieden. Risikoverhalten beschreibt das Verhalten in riskanten Situationen, „in denen man aufgrund unvollkommener Informationen Entscheidungen zu treffen hat, wobei sich der Entscheider in Ungewissheit befindet, ob seine Entscheidung die richtige sein wird und ob das angestrebte Ziel erreicht werden kann“³²⁰. Wenn die Sichtweise zutrifft, dass Glücksspiel eine Form der Risikosuche darstellt,³²¹ so müsste sich unter pathologischen Spielern im Vergleich zur Gesamtbevölkerung ein erhöhter Anteil an risikofreudigen Personen befinden.

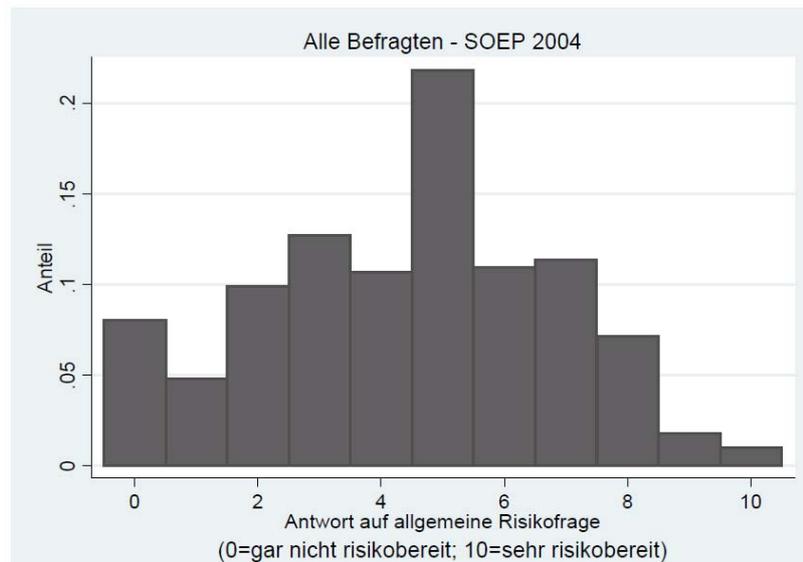
Eine bundesweite Messung der Risikopräferenz führt das Sozio-ökonomische Panel (SOEP) im Rahmen einer repräsentativen Befragung von etwa 12.000 Haushalten durch. An der Umfrage nehmen mehr als 20.000 in Deutschland lebende Personen teil. Die Teilnehmer werden direkt gefragt, ob sie sich selbst als risikobereit bezeichnen: „Wie schätzen Sie sich persönlich ein: Sind Sie im Allgemeinen ein risikobereiter Mensch oder versuchen Sie, Risiken zu vermeiden?“ Die Befragten geben ihre Selbsteinschätzung auf einer von 0 (gar nicht risikobereit) bis 10 (sehr risikobereit) reichenden Skala an. Durch ein weiteres Experiment, das anhand einer Stichprobe von 450 Teilnehmern durchgeführt wurde, wurde

³²⁰ Lünborg, C. (1977), Risikoverhalten bei Gruppenbildung – Eine empirische Untersuchung. Frankfurt: Johann-Wolfgang-Goethe-Universität, S. 9.

³²¹ Mishra, S.; Lalumière, M. L.; Williams, R. J. (2010), Gambling as a form of risk-taking: Individual differences in personality, risk-accepting attitudes, and behavioural preferences for risk. In: Personality and Individual Differences 49, S. 616-621.

belegt, dass die auf die Schätzfrage gegebenen Antworten mit der tatsächlichen Risikobereitschaft der Befragten übereinstimmen.³²² Die SOEP-Umfrage aus 2004 ergab folgendes Bild von der Risikobereitschaft der in Deutschland lebenden Bevölkerung:

Abb. 16: Risikobereitschaft der in Deutschland lebenden Bevölkerung



Quelle: Falk, A.; Dohmen, T.; Sunde, U. (2009).

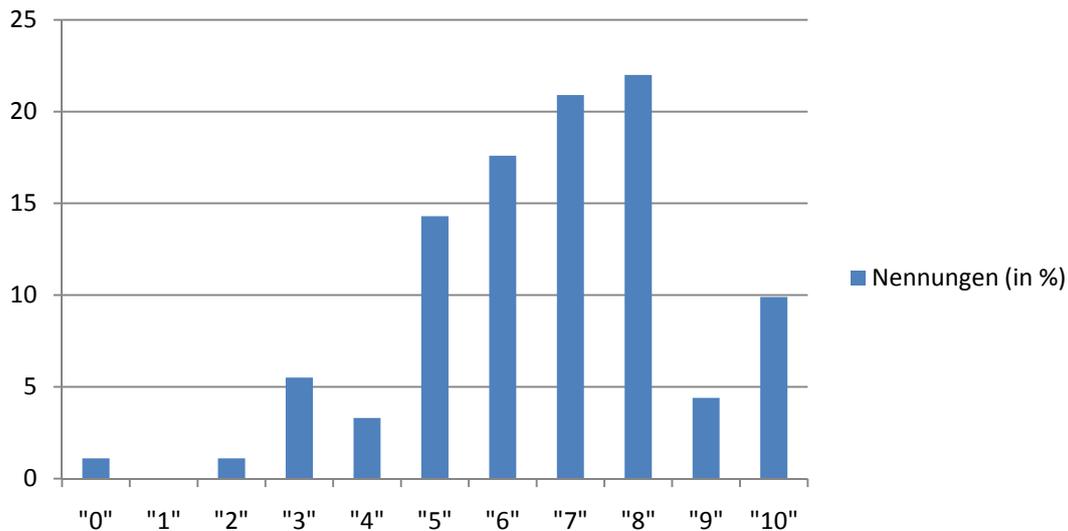
Als häufigste Antwort auf die Einschätzung der eigenen Risikobereitschaft wurde eine mittlere Wertung (Wert 5) angegeben. Nahezu alle Antworten bewegten sich zwischen den Werten 2 und 8. Etwa 7 % der Befragten geben an, gar nicht risikobereit zu sein (Wert 0), während nur ein ganz geringer Prozentsatz das entgegengesetzte Extrem (Wert 10) wählte.³²³

Dieselbe Frage wurde den KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen gestellt (Frage 1). Insgesamt schätzten 91 Befragte ihre Risikobereitschaft anhand der vorgegebenen Skala ein.

³²² Falk, A.; Dohmen, T.; Sunde, U. (2009), Kontrolliert und repräsentativ: Beispiele zur Komplementarität von Labor- und Felddaten. SOEPpapers 168, S. 7-16, (http://www.diw.de/documents/publikationen/73/diw_01.c.96993.de/diw_sp0168.pdf).

³²³ Dohmen, T.; Falk, A.; Huffman, D.; Sunde, U.; Schupp, J.; Wagner, G. G. (2005), Individual Risk Attitudes: New Evidence from a Large, Representative, Experimentally-Validated Survey, IZA DP 1730.

Abb. 17: Risikobereitschaft der KlientInnen aus den ambulanten Beratungsstellen



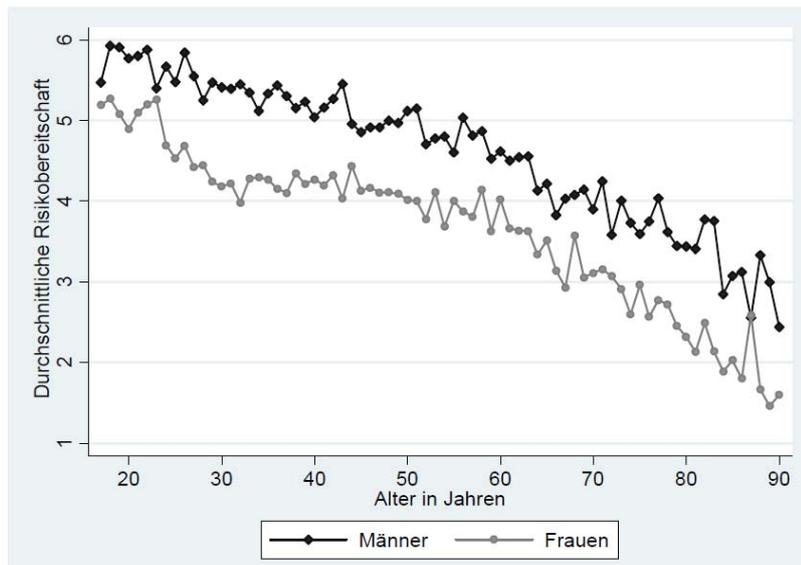
Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Abbildung 17 gibt die Risikobereitschaft der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen wieder. Auffallend ist, dass sich 9,9 % der Befragten als sehr risikobereit (Wert 10) bezeichneten. Der größte Teil der Befragten schätzte sich als eher risikobereit bis sehr risikobereit ein; Werte von über 5 überwogen. Der Mittelwert lag daher mit 6,69 vergleichsweise hoch. Tabelle A 29 (im Anhang) gibt die genaue Verteilung der Antworten wieder.

Beim direkten Vergleich der Ergebnisse aus beiden Umfragen ergeben sich Einschränkungen. So hängt das Risikoverhalten u. a. auch von Faktoren wie Geschlecht und Alter ab: Frauen zeigen sich generell weniger risikobereit als Männer; außerdem lässt die Risikobereitschaft mit zunehmendem Alter immer weiter nach (s. Abb. 18). Da der Anteil der männlichen Befragten mit 93,6 % deutlich über dem Durchschnitt lag, ist schon durch diese Tatsache ein hoher Wert „vorprogrammiert“. Weiter lag der Altersdurchschnitt der Befragten mit 38,5 Jahren (männliche Befragte) bzw. 29 Jahren (weibliche Befragte) unter dem Durchschnittsalter von 44,3 Jahren;³²⁴ auch damit ist eine Verzerrung in Richtung einer höheren Risikobereitschaft gegeben. Dennoch ist die Risikobereitschaft der Befragten auch unter Berücksichtigung dieser Einflüsse als überdurchschnittlich hoch anzusehen.

³²⁴ Vgl. Datenbank der United Nations Population Division, (<http://esa.un.org/unpp/index.asp>), eingesehen am 11.04.2011.

Abb. 18: Risikobereitschaft der in Deutschland lebenden Bevölkerung nach Alter und Geschlecht



Quelle: Population Division of the Department of Economics and Social Affairs of the United Nations Secretariat (2011).

Weitere Faktoren, die die Risikobereitschaft beeinflussen, etwa die Körpergröße oder die Einstellung der Eltern, wurden bei der vorliegenden Befragung nicht erhoben.

Auch die Teilnehmer an der Gruppendiskussion gaben Einschätzungen zu ihrer persönlichen Risikobereitschaft ab. Hier wurden Werte zwischen 4 und 10 genannt; die durchschnittliche Risikobereitschaft lag bei einem Wert von 6,5 und deckt sich somit weitestgehend mit den Ergebnissen der Umfrage, die sich an die KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen in Baden-Württemberg richtete.

Die These, dass Glücksspieler sich u. a. durch eine größere Risikobereitschaft auszeichnen, wird durch diese Umfrage gestützt. Ein differenzierterer Vergleich im Hinblick auf die verschiedenen soziodemographischen Gruppen könnte detailliertere Ergebnisse aufzeigen.

11.2 Feststellung des Stimulationsbedürfnis anhand des *Sensation Seeking Scale*

Beim sog. *Sensation Seeking* (deutsch: Stimulationsbedürfnis oder Stimulationsuche) handelt es sich um ein Persönlichkeitsmerkmal. Man geht davon aus, dass Menschen versuchen, mittels Reizen und Stimuli ein für sie angenehmes Erregungsniveau zu halten. Besonders ausgeprägt ist dieses Merkmal bei jungen Menschen; bei Frauen liegen die Werte generell

niedriger als bei Männern. Die Ausprägtheit dieses Merkmals könnte auch an genetischen Faktoren liegen; nach Zwillingsstudien liegt der Erblichkeitsanteil bei 58 bis 68 %.³²⁵

Zuckerman entwickelte 1994 das Messinstrument *Sensation Seeking Scale*, das aus insgesamt 40 gegensätzlichen Aussagepaaren besteht (bspw. „Ich würde keine Drogen nehmen, die unbekannte oder gefährliche Reaktionen in mir auslösen“ vs. „Ich würde gerne einmal eine der Drogen probieren, die Halluzinationen hervorrufen, z. B. LSD“).³²⁶ Jeder Antwortmöglichkeit ist ein Wert zugeordnet. Die Gesamtsumme gibt Aufschluss über die Ausprägung des Merkmals.

Weiter unterscheidet Zuckerman beim *Sensation Seeking* vier Teilbereiche, die durch jeweils zehn Aussagepaare abgedeckt sind.³²⁷

- „Boredom susceptibility“, also die Suche nach Abwechslung, um keine Langeweile aufkommen zu lassen,
- „Disinhibition“, auf Deutsch „Enthemmung“, also die Abwechslung durch soziale Stimulation (z. B. durch soziales Trinken oder Promiskuität),
- „Experience seeking“, d. h. die Suche nach Abwechslung durch einen unkonventionellen Lebensstil,
- „Thrill and adventure seeking“, die Stimulation durch (körperlich) riskante Aktivitäten.

Laut Zuckerman zeichnen sich pathologische Glücksspieler durch eine besonders hohe Sensationslust aus.³²⁸ Einige spätere Untersuchungen widerlegen diese These jedoch.³²⁹

Auf die Ergebnisse aus dem *Sensation Seeking Scale* soll an dieser Stelle nicht näher eingegangen werden, da dieser zu den Bestandteilen des Fragebogens gehörte, die vom Zentralinstitut für Seelische Gesundheit näher untersucht wurden. Die Tabellen, die die

³²⁵ Lexikon für Psychologie und Pädagogik, (<http://lexikon.stangl.eu/1198/sensation-seeking/>), eingesehen am 14.03.2011.

³²⁶ Zuckerman, M. (1994), *Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking*. Cambridge, England: Cambridge University Press.

³²⁷ Winterhoff-Spurk, P. (2004), *Medienpsychologie*. Stuttgart: Kohlhammer.

³²⁸ Zuckerman, M. (1999), *Vulnerability to psychopathology. A biosocial model*. Washington, DC: American Psychological Association.

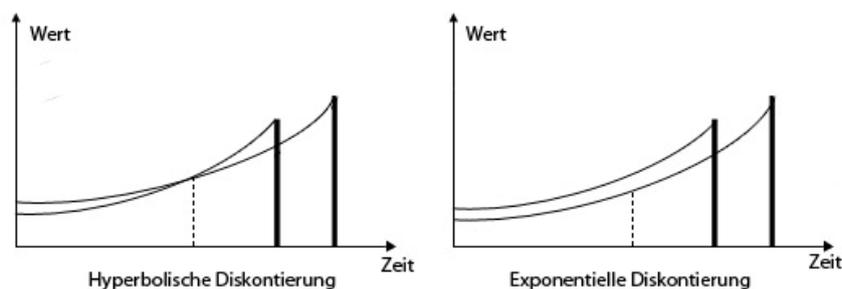
³²⁹ S. Zusammenfassung bei Meyer, G.; Bachmann, M. (2000), *Spielsucht – Ursachen und Therapie*, S. 72.

Antworten der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen wiedergeben, finden sich im Anhang auf Seite 17 bis 20 (Tabellen A 30 bis A 34).

11.3 Diskontierungsverhalten

Die Diskontierung fragt danach, welcher Wert einem bestimmten Ereignis in Abhängigkeit vom Zeitpunkt des Eintreffens beigemessen wird. Bei der exponentiellen Diskontierung findet eine konstante, also gleichmäßige, „Umbewertung“ statt; bei der hyperbolischen Diskontierung verändert sich das Maß (auch „Zinssatz“), zu dem ein Ereignis auf- bzw. abgewertet wird.³³⁰

Abb. 19: Hyperbolische vs. exponentielle Diskontierung



Quelle: Skog, S. (2005).

Thaler untersuchte 1981 die hyperbolische Diskontierung in einem Experiment: Er bot seinen Probanden verschiedene Beträge zu unterschiedlichen Auszahlungszeitpunkten an. Ziel war es, das (künftige) Äquivalent zu einer sofortigen Auszahlung von 15 Dollar – verklausuliert als fiktiver Lotteriegewinn – zu ermitteln. Die Probanden empfanden bei einer Auszahlung nach drei Monaten den Betrag von 30 Euro, nach sechs Monaten 60 Euro, und nach drei Jahren 100 Euro als gleichwertig.³³¹ Bei einem Vergleich der genannten Beträge zeigt sich, dass der geforderte Zinssatz nicht konstant bleibt, sondern sinkt, je mehr Zeit vergeht.³³²

³³⁰ Berechnet wird diese nach der Formel $V=A/(1+kD)$, wobei A für den nicht diskontierten, subjektiven Wert, k für die individuelle Sensibilität bzgl. der Verspätung und D für die Verspätung selbst steht.

³³¹ Thaler, R. H. (1981), Some Empirical Evidence on Dynamic Inconsistency. *Economic Letters* 8, 201-207.

³³² Fiedler, I. (2008), Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen – Soziale Kosten und rechtspolitische Empfehlungen, Norderstedt: BoD Verlag.

In weiteren Untersuchungen konnte festgestellt werden, dass Verluste (etwa ein Strafzettel, der bezahlt werden muss) weniger stark diskontiert werden als Gewinne.³³³ Dagegen werden primäre Verstärker wie Essen und Alkohol stärker diskontiert als Geld, verlieren für die Befragten also schneller an Wert.³³⁴

Petry verglich das Diskontierungsverhalten 60 pathologischer Spieler mit demjenigen von 26 Personen ohne Spielproblem. Dabei stellte sie fest, dass pathologische Spieler spätere Beträge stärker diskontieren als die Probanden einer Kontrollgruppe. Dieser Effekt wurde noch bestärkt, wenn die pathologischen Spieler zusätzlich substanzbezogene Süchte aufwiesen.³³⁵

Die Fragen 2, 3 und 5 des Fragebogens, der von KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen beantwortet wurde, behandeln dieses Thema. Frage 2 sucht zu ermitteln, welchen Betrag die Befragten einem Lotterielos mit einer 50-prozentigen Gewinnchance auf 200 Euro vorziehen würden („Sie bekommen einen bestimmten Barbetrag angeboten oder Sie nehmen stattdessen ein Lotterielos, welches Ihnen mit 50 % Wahrscheinlichkeit 200 € einbringt. Wie würden Sie sich in folgenden Situationen entscheiden?“).

Bei einem risikoneutralen Verhalten stünden sich ein Barbetrag von 100 Euro und ein Lotterielos von 200 Euro (bei einer 50-prozentigen Gewinnchance) gleichwertig gegenüber. Tatsächlich entscheiden sich die meisten Befragten jedoch schon bei geringeren Beträgen für Bargeld, verhalten sich also eher risikoavers.

Die folgende Abbildung veranschaulicht die gegebenen Antworten. Dargestellt sind jeweils die einzelnen Optionen („ich nehme lieber xy Euro sofort“ vs. „ich nehme das Los über 200 Euro mit 50-prozentiger Gewinnwahrscheinlichkeit“). Die dunkle Säule gibt die Prozentzahl an Personen wieder, die sich für eine sofortige Barauszahlung entschieden (z. B. „lieber 80 Euro sofort“); die helle Säule steht für die (Prozent-)Zahl der Personen, die das Los bevorzugen (z. B. „lieber das Los als 60 Euro sofort“).

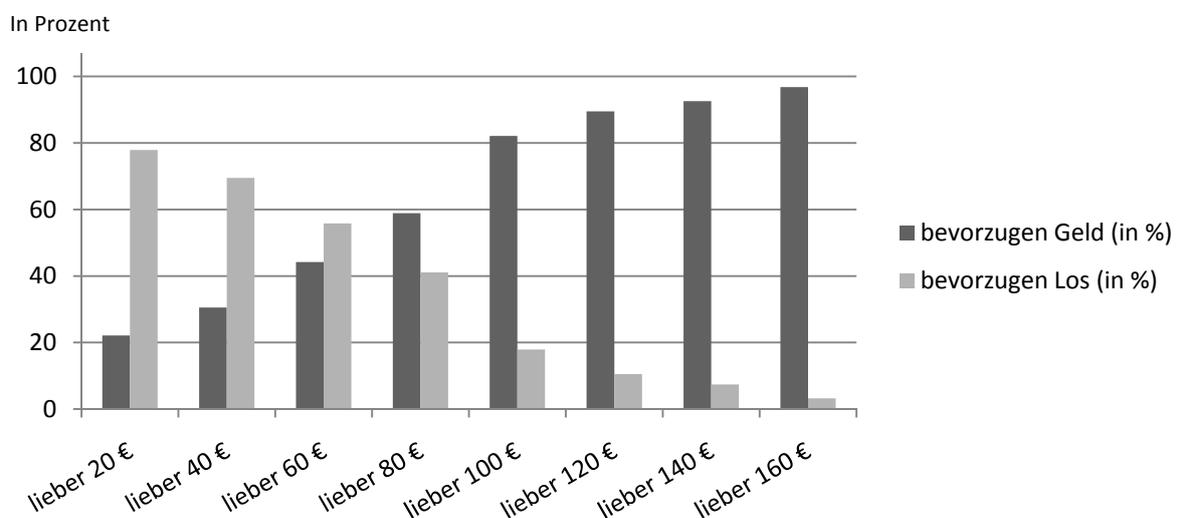
³³³ Thaler, R. H. (1981), Some Empirical Evidence on Dynamic Inconsistency. *Economic Letters* 8, 201-207.

³³⁴ Odum, A. L.; Baumann, A.; Rimington, D. (2006), Discounting of delayed hypothetical money and food: Effects of amount. In: *Behavioural Processes* 73, S. 278-284.

³³⁵ Petry, N. M. (2001), Pathological gamblers, with and without substance use disorders, discount delayed rewards at high rates. In: *Journal of abnormal psychology*, 110(3), S. 482-487.

Es zeigt sich, dass der „Wendepunkt“ schon bei einem Betrag zwischen 60 und 80 Euro erreicht ist: Während die Mehrheit der Befragten sich bei einer Barauszahlung von 60 Euro (und weniger) noch für das Lotterielos (helle Säule) ausspricht, wird bei einer Auszahlung ab 80 Euro Bargeld (dargestellt als dunkle Säule) präferiert. Die Tabellen, die die exakten Antworten auf Frage 2 wiedergeben, finden sich im Anhang auf Seite 21 bis 22 (Tabellen A 35 bis A 42).

Abb. 20: Präferenzen der KlientInnen aus den ambulanten Beratungsstellen: sofortige Barauszahlung vs. möglicher künftiger Lotteriegewinn



Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

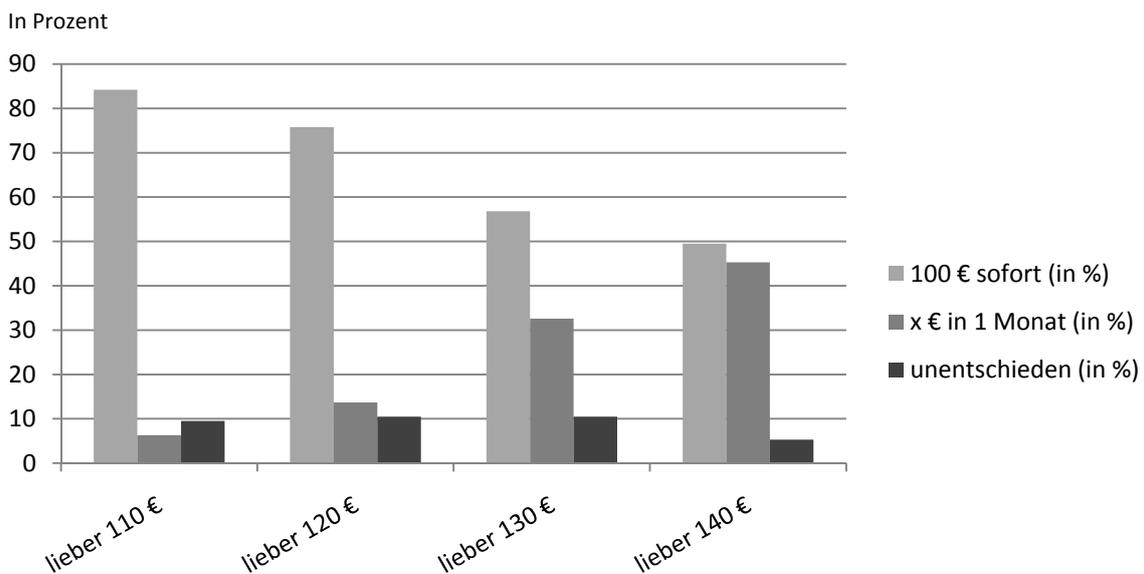
Frage 3 des Fragebogens lautete: „Was ist Ihnen in folgenden Situationen lieber? Heute 100 € zu bekommen oder stattdessen in einem Monat xy €?“ Frage 5 verlegte dieselben hypothetischen Auszahlungen in die Zukunft: „Was ist Ihnen in folgenden Situationen lieber? In 12 Monaten 100 € zu bekommen oder stattdessen in 13 Monaten xy €?“ Die Antworten auf diese beiden Fragen verdeutlichen, dass Ereignisse, die in der Zukunft stattfinden, anders bewertet werden als solche der Gegenwart.

Anschaulich wird dies anhand eines Beispiels: In einem Experiment stellte Ainslie Probanden vor die Wahl, einen Scheck im Wert von 100 Euro sofort oder einen Scheck über 200 Euro in drei Jahren einzulösen. Die Mehrheit entschied sich für eine sofortige Auszahlung. Lagen beide Alternativen jedoch in der Zukunft – vorgegeben waren hier ein Scheck über 100 Euro

in sechs bzw. ein Scheck über 200 Euro zahlbar in neun Jahren – entschieden sich fast alle Personen für den höheren Betrag zum späteren Zeitpunkt.³³⁶

95 Personen machten detaillierte Angaben zu jeder der beiden o. g. Fragen und gaben damit verwertbare Aussagen ab. In Abbildung 21 ist dargestellt, welche Option die KlientInnen aus den ambulanten Beratungsstellen jeweils vorziehen: sofort 100 Euro zu erhalten (helle Säule) oder 110, 120, 130 bzw. 140 Euro in einem Monat (mittelgraue Säule) sowie die (Prozent-) Zahl der „Unentschiedenen“ (dunkle Säule). Je größer die Differenz zwischen beiden angebotenen Summen war, desto eher waren Probanden bereit, Wartezeiten in Kauf zu nehmen. Trotzdem überwog in allen Fällen die Zahl der Personen, die eine sofortige Auszahlung bevorzugten.

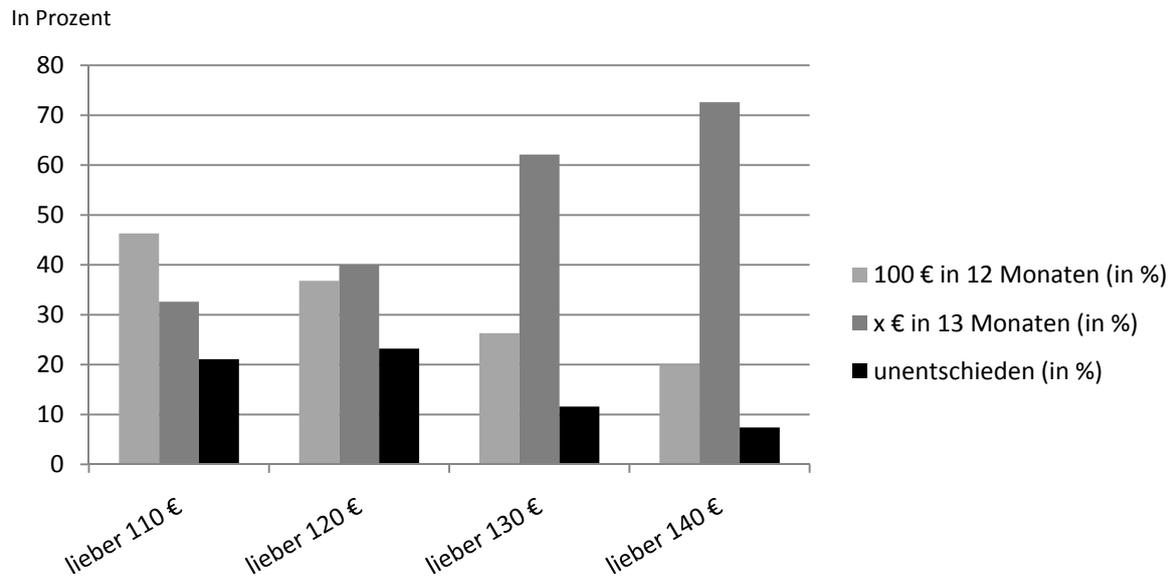
Abb. 21: Präferenzen der KlientInnen aus den ambulanten Beratungsstellen: sofortige Barauszahlung vs. Auszahlung eines höheren Betrages in einem Monat



Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

³³⁶ Ainslie, G. (2005), Die Delle in unserer Zukunftsbewertung, in: Spitzley, T. (Hrsg.), Willensschwäche, Paderborn: Mentis, S. 139-167.

Abb. 22: Präferenzen der KlientInnen aus den ambulanten Beratungsstellen: Auszahlung in 12 vs. in 13 Monaten



Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Anders verhält es sich im zweiten Szenario (Abbildung 22): Bei hypothetischen Wartezeiten von 12 bzw. 13 Monaten ziehen die Probanden in den meisten Fällen (ab einer Differenz von 20 Euro) eine spätere Auszahlung des höheren Betrags vor.

Es ist deutlich zu sehen, dass die Präferenzen der Probanden „zeitinstabil“ sind. Während sich die Mehrheit der Befragten im ersten Szenario (Auszahlung sofort vs. höherer Betrag in einem Monat) stets und eindeutig für die sofortige Auszahlung des geringeren Betrags entschied, schwenkte sie im zweiten Szenario (in 12 vs. in 13 Monaten) ab einem Betrag von 120 Euro auf die Alternative mit dem späteren Auszahlungstermin und der höheren Auszahlungssumme um. Im zweiten Szenario lag auch die Zahl der Personen höher, die sich nicht entscheiden konnten oder wollten. Es scheint also einen „gefühlten“ Unterschied in der Bewertung von Ereignissen innerhalb der Zeitspannen „sofort“ und „in einem Monat“ vs. „in 12 Monaten“ und „in 13 Monaten“ zu geben, obwohl es sich jeweils um einen Monat handelt.

Die Tabellen, die die detaillierten Antworten auf Fragen 3 und 5 wiedergeben, finden sich im Anhang auf Seite 23 bis 24 (Tabelle A 43 und A 44).

Interessant wäre hier ein Vergleich mit den entsprechenden Angaben nichtspielender Personen. Damit ließen sich erste Aussagen zu der Hypothese treffen, dass pathologische Spieler im Sinne einer möglichst raschen Bedürfnisbefriedigung das „sofortige Vergnügen“ höher bewerten als die nichtspielende Vergleichsgruppe.

11.4 Kognitive Irrtümer

Bei pathologischen Spielern können verschiedene Formen eines kognitiven Irrtums vorliegen:

- Unkenntnis der Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten
- falsche Vorstellung von Zufallsmerkmalen
- falsche Vorstellung der Wahrscheinlichkeit bei verschiedenen Stichprobenumfängen
- Verwechslung von bedingten und unbedingten Wahrscheinlichkeiten (*gamblers' fallacy*)
- Gefangensein (*entrapment*)
- magische Vorstellungen (*superstitious beliefs*)
- Repräsentationsbias und flexible Zuschreibung von Gründen des Gewinns und Verlusts
- Kontrollillusion
- Verfügbarkeitsbias

In der Regel sind Spieler nicht objektiv über die jeweiligen Auszahlungsquoten bzw. Gewinnwahrscheinlichkeiten informiert.³³⁷ Eine Frage, die falsche Vorstellungen der Probanden aufdecken soll, ist Frage 8 des an die KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen gerichteten Fragebogens: „Stellen Sie sich vor, Sie sind in einer Spielbank und nehmen am Roulette teil. Überraschenderweise ist in den letzten Runden siebenmal hintereinander ‚Rot‘ gefallen. Was schätzen Sie: Welche Farbe wird in der nächsten Ausspielung wahrscheinlich fallen und warum?“ Dabei waren drei Antwortmöglichkeiten vorgegeben:

- Da es sich offenbar um eine stabile Serie handelt, wird vermutlich wieder „Rot“ fallen.
- Da „Rot“ nun schon so häufig gefallen ist, ist „Schwarz“ überfällig. Also setze ich lieber auf „Schwarz“.

³³⁷ Becker, T. (2009): Glücksspielsucht in Deutschland. Prävalenz bei verschiedenen Glücksspielformen, S. 36.

- Keine Ahnung. Man kann nämlich nicht aus den bisherigen Ergebnissen schließen, welche Zahl oder Farbe kommt.

Die dritte Antwortmöglichkeit ist statistisch richtig; sie wurde von 60,7 % der Befragten gewählt. 30,8 % waren der Ansicht, nach einer solchen „Serie“ von „Rot“ sei nun „Schwarz“ an der Reihe; 8,4 % würden dagegen auf „Rot“ setzen. Obwohl die Mehrheit der Befragten sich für die richtige Antwortmöglichkeit entschied, ist der Anteil derer, die einem Irrtum aufsaßen, mit fast 40 % immer noch sehr hoch.

Tab. 81: Ansichten der KlientInnen aus den ambulanten Beratungsstellen über eine „Roulette-Serie“

Roulette-Frage (n=107)	Häufigkeit	Prozent
Da es sich offenbar um eine stabile Serie handelt, wird vermutlich wieder „Rot“ fallen.	9	8,4
Da "Rot" nun schon so häufig gefallen ist, ist "Schwarz" überfällig. Also setze ich lieber auf „Schwarz“.	33	30,8
Keine Ahnung. Man kann nämlich nicht aus den bisherigen Ergebnissen schließen, welche Zahl oder Farbe kommt.	65	60,7
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Weitere Hinweise auf kognitive Verzerrungen ergaben sich innerhalb der Fokusgruppe. Die Diskussionsteilnehmer berichteten, dass sie während ihrer aktiven Spielphase überzeugt waren, den Spielverlauf steuern zu können (Kontrollillusion). Zusätzlich erwähnten sie mehrere Beispiele von abergläubischem Verhalten, etwa die Existenz von Glücksstrahlen, oder den Glauben, „zur rechten Zeit am rechten Ort“ zu sein.³³⁸

Auch hier könnte wiederum ein Vergleich mit einer nichtspielenden Vergleichsgruppe vertiefende Einsichten bringen.

³³⁸ Solche Kontrollillusionen sind in der Regel bei Geschicklichkeitsspielern stärker ausgeprägt als bei Glücksspielern. Vgl. Myrsetz, H.; Brunborg, G. S.; Eidem, M. (2010), Differences in Cognitive Distortions Between Pathological and Non-Pathological Gamblers with Preferences for Chance or Skill Games. In: Journal of Gambling Studies.

12 Prävention von Glücksspielsucht

12.1 Begriffsklärung und Zielsetzung

Unter Prävention versteht die Gesundheitswissenschaft „jegliche Handlungsmaßnahme, die dem Aufkommen unerwünschter psychischer oder physischer Zustände entgegenwirkt bzw. sie im vornherein abwendet“.³³⁹ Prävention im Glücksspielbereich zielt darauf ab, Problemen vorzubeugen, die durch das Spielen verursacht werden, eine gesunde Einstellung gegenüber dem Glücksspiel und dem Spielverhalten zu fördern, und gefährdete Personengruppen zu schützen. Die Maßnahmen sollten bereits im Kindes- und Jugendalter ansetzen.³⁴⁰

Die besten Resultate sind bei einem Mix aus verhaltens- und verhältnisbezogenen Maßnahmen zu erwarten.³⁴¹ Verhaltensprävention ist ein Sammelbegriff für Strategien, die die Beeinflussung von gesundheitsrelevanten Verhaltensweisen beinhalten. Verhältnisprävention steht für Strategien, die auf die Kontrolle, Reduzierung oder Beseitigung von Risiken in den Umwelt- und Lebensbedingungen bzw. auf die Herstellung gesunder Verhältnisse abzielen.³⁴²

Informiert und an einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Spielen herangeführt werden v. a. Kinder und Jugendliche sowie Eltern und Pädagogen. Die Förderung sozialer Kompetenz, das Erarbeiten alternativer Bewältigungsmuster bei Krisen und Konflikten sowie eine Sensibilisierung gegenüber den Themen Glücksspiel und Sucht im Allgemeinen stehen dabei im Vordergrund.

Die Stärkung der Lebens- und sozialen Kompetenzen liegt nahe: Jugendlichen mit auffälligem Spielverhalten bereitet ihr Leben auch sonst Probleme. Dies belegt u. a. die vom Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen in Auftrag gegebene Studie, bei der 5.100 Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 7 bis 9 aus den vier

³³⁹ Hayer, T.; Meyer, G. (2004), Prävention problematischen Spielverhaltens, S. 297.

³⁴⁰ Korn, D. A. (2000), Expansion of gambling in Canada: Implications for both health and social policy, in: Canadian Medical Association Journal, S. 61-64.

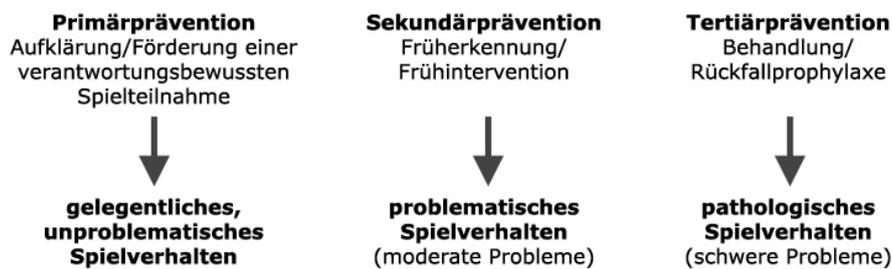
³⁴¹ Vgl. u. a. Landesprojekt „Glücksspielprävention und Beratung – Tätigkeitsbericht der Projektkoordination 2008“, (http://www.hls-online.org/download/Gluecksspiel/Taetigkeit_2008+Presse.pdf).

³⁴² S. http://www.leitbegriffe.bzga.de/bot_angebote_idx-90.html.

Regelschultypen befragt wurden³⁴³. Die Autoren stellten u. a. fest, dass rund die Hälfte (51 %) der befragten Problemspieler das Gefühl hatten, von ihren Freunden nicht akzeptiert zu werden. Auch lag das Ausmaß an psychosomatischen Beschwerden und der als belastend empfundenen Lebenssituationen – etwa schulische Überforderung oder Probleme mit den Eltern – signifikant höher als bei Jugendlichen, denen ihr Spielverhalten keine Probleme bereitete.

In Deutschland wird je nach Zeitpunkt des Eingreifens zwischen primärer, sekundärer und tertiärer Prävention unterschieden (vgl. Abb. 23).³⁴⁴

Abb. 23: Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention



Quelle: Meyer, G.; Hayer, T. (2008).

Mittlerweile werden diese Begriffe häufig ersetzt durch „universelle Prävention“, „selektive Prävention“ und „indizierte Prävention“. Diese Einteilung definiert nicht mehr den Zeitpunkt, an dem die Maßnahmen ansetzen, sondern die zu erreichenden Zielgruppen.

Universelle Prävention richtet sich an die gesamte Bevölkerung eines Landes, eines Landkreises, einer Stadt oder auch an Mitarbeiter eines Betriebes oder an Schüler einer Schule oder Schulklasse (etwa durch Schulprogramme zur Förderung der Lebenskompetenz).

Selektive Prävention richtet sich an Gruppen oder Personen, die aufgrund bestimmter bekannter Bedingungen einem erhöhten Risiko ausgesetzt sind, später Suchtprobleme zu entwickeln (z. B. Kinder suchtkranker Eltern, Jugendliche mit verminderten Zukunftschancen wie Schulabbrecher oder ohne Ausbildungsplatz, oder Menschen in Stadtteilen mit hoher

³⁴³ Schmidt, L.; Kähnert, H. (2003), Konsum von Glücksspiel bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention.

³⁴⁴ Hayer, T.; Meyer, G. (2004), Prävention problematischen Spielverhaltens, S. 297.

Kriminalität). Selektiv-präventive Maßnahmen sollen durch Einwirkung auf Risikofaktoren verhindern, dass aus Gefährdeten manifest süchtige Menschen werden.

Indizierte Prävention richtet sich an gefährdete Einzelpersonen, die auf Grund ihre bereits vorhandenen problematischen Verhaltensweisen (z. B. multiples Risikoverhalten oder riskanter Konsum) gefährdet sind, eine spätere Abhängigkeit zu entwickeln. Sie will Folgestörungen bestehender Krankheiten verhindern und die schädlichen Auswirkungen der bereits bestehenden Abhängigkeit vermeiden.³⁴⁵

Die Binsenweisheit „Vorbeugen ist besser als heilen“ dürfte auch in der Glücksspielprävention und unter Beachtung der Kosten-Nutzen-Aspekte ihre Gültigkeit behalten.³⁴⁶

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung wollte 2007 mithilfe des Dokumentationssystems Dot.sys einen Überblick über sämtliche suchtpreventiven Maßnahmen erhalten. Die Befragung richtete sich an hauptamtlich in der Suchtprevention beschäftigte Personen; die Rücklaufquote betrug 76 %. Von den erfassten Maßnahmen zielten 7 % (2.200) auf stoffungebundene Süchte. Diese beschäftigten sich überwiegend mit Verhaltenssüchten, 1,4 % (440) mit pathologischem Glücksspiel bzw. Wetten. Die Maßnahmen richteten sich in erster Linie an Schulen (38 %), das Gesundheitswesen (18 %) sowie die Jugendarbeit (14 %). 50 % der Aktivitäten richteten sich an Multiplikatoren, 42 % an Endadressaten (insbesondere Schüler im Alter zwischen 14 und 17 Jahren) und 7 % an die Öffentlichkeit. Bei den Maßnahmen stand die Vermittlung von Informationen im Vordergrund.³⁴⁷

12.2 Verhältnisprävention: Maßnahmen

12.2.1 Schulische Maßnahmen

Programme zur Stärkung der sozialen und kommunikativen Kompetenzen finden bereits in der Grundschule statt. Sie zielen eher darauf ab, Schüler im Umgang mit der Suchtproblematik „stark zu machen“ als spezifisch auf die einzelnen Arten von Süchten

³⁴⁵ http://www.diakonie-heilbronn.de/_rubric_sucht/index.php?rubric=sucht_praevention.

³⁴⁶ Meyer, G., Hayer, T.; Griffiths, M. (2009), Problem Gambling in Europe, S. xxiv.

³⁴⁷ Beck, M. (2009), Wenn Geldspielautomaten süchtig machen, S. 55 f.

einzugehen. Vermittler und Multiplikatoren der Maßnahmen sind Lehrkräfte und Eltern. Die Schüler lernen, mit negativen Gefühlen umzugehen und Strategien zur Problemlösung und Stressbewältigung anzuwenden, ohne auf riskante Verhaltensweisen auszuweichen.

Beispiele für Programme an deutschen Grundschulen sind:

Abb. 24: Programme „Eigenständig werden“ und „Klasse2000“ für Klasse 1 bis 4

Klasse 1 bis 4

Programm „Eigenständig werden“

Das Programm vermittelt alters- und entwicklungsadäquate Kenntnisse und Fähigkeiten zur Gesundheitsförderung und Primärprävention des Substanzmissbrauchs bei Kindern. Bis heute wurden mehr als 2.000 Lehrkräfte geschult.



Programm „Klasse2000“

„Lebenskompetenzen als Schutz gegen Suchtgefahren“
Schirmherrin: Sabine Bätzing
Im Schuljahr 2008/09 nehmen über 320.000 Kinder aus mehr als 13.800 Grundschulklassen in allen Bundesländern an Klasse2000 teil. Das Programm bezieht auch die Eltern mit ein.

Quelle: Informationen aus <http://www.eigenstaendig-werden.de> und <http://www.klasse2000.de/>.

In späteren Klassenstufen geht es auch um spezifische Aufklärung. Begleitend zur schulischen Arbeit sollten Elternseminare und Diskussionsveranstaltungen angeboten werden. Die Eltern einzubinden ist wesentlich, da der Erstkontakt zum Glücksspiel häufig über sie stattfindet. Eine Ausnahme bilden Automatenspiele, die bevorzugt mit Gleichaltrigen gespielt werden.³⁴⁸

Das Thema Glücksspiel in den Unterricht einzubinden und über die Gefahren aufzuklären war Ziel des Schweizer Präventionsprojekts „1 x 1 des Glücksspiels“. Das Glücksspiel mit seinen Komponenten Zufall und Wahrscheinlichkeit wurde in den Klassen 8 bis 10 in Sekundar- und Realschulen als Anschauungsmaterial für praxisnahen Mathematikunterricht eingesetzt. So wurde etwa die Wahrscheinlichkeitsrechnung (Stochastik) anhand der Gewinnwahrscheinlichkeiten beim Roulette erklärt. Der Natur-Mensch-Mitwelt-Unterricht behandelte mithilfe von Arbeitsblättern die Themen Spiel, Glücksspiel, Glücksspielsucht und „das Geschäft mit dem Glücksspiel“, das über die Hintergründe des Glücksspielmarkts aufklärte. Eine Befragung der Schüler nach Projektende ergab „einen Wissenszuwachs um 40 %“. Die Frage nach AHA-Erlebnissen wurde von 80 % der Jugendlichen positiv beantwortet. 33 %

³⁴⁸ Schmidt, L.; Kähnert, H. (2003), Konsum von Glücksspiel bei Kindern und Jugendlichen, S. 35.

gaben an, sie hätten über ihr eigenes Spielverhalten nachgedacht und 16 % äußerten die Einschätzung, dass sie in Zukunft weniger Glücksspiele spielen würden, während die große Mehrheit von 70 % angaben, sie würden genauso wenig Glücksspiele spielen wie bisher.³⁴⁹

Auch in Deutschland gibt es eine Reihe von Unterrichtsmaterialien rund ums Glücksspiel (wenn sie auch nicht so systematisch eingesetzt werden wie im eben erwähnten Projekt), u. a. für den Mathematik-, Ethik- und Religionsunterricht.³⁵⁰

Weiter bietet etwa die Evangelische Gesellschaft Stuttgart e. V. unter dem Titel „Sehnsucht und Ernüchterung“ Materialien für den Religionsunterricht an. Sie gehen explizit auf das Thema Glücksspielsucht und die „Schuldenfalle“ ein.³⁵¹ Die Evangelische Gesellschaft führte auch die Präventionsveranstaltung „Sei nicht dein eigener Gegner“ – eine Kooperation mit der Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg – an weiterführenden Schulen durch.³⁵²

Die Ergebnisse einer Expertenbefragung zum Thema Prävention der Glücksspielsucht zeigen, dass die befragten Experten an erster Stelle die schulische Prävention und den Jugendschutz, beispielsweise in Form von Alterskontrollen, als geeignete Maßnahmen ansehen. Die schulische Suchtprävention sollte – laut der befragten Experten – über die Gefahren des Glücksspiels und die Gewinnwahrscheinlichkeiten aufklären, Standfestigkeitstrainings beinhalten und über einzelne Glücksspielformen, Jugendschutzbestimmungen, Glücksspiel im Internet und dem kontrollierten Umgang mit Glücksspiel informieren.³⁵³

Über schulische Aktivitäten hinaus ist es sinnvoll, Aufklärungsarbeit an Orten zu leisten, an denen Jugendliche ihre Freizeit verbringen, etwa in Jugendtreffs.

³⁴⁹ Mezzera, M. (2004), 1x1 des Glücksspiels – Glücksspielprävention für die Schule, (<http://www.glueck-im-unglueck.ch/download/1x1des-Gluecksspiels.pdf>).

³⁵⁰ Vgl. Materialien der Evangelischen Gesellschaft für den Religionsunterricht: <http://www.eva-stuttgart.de/unterrichtsmaterialien.html>; Unterrichtseinheit über Computerspiele: <http://www.mediaculture-online.de/Anregungen-fuer-den-Unterricht.1301.0.html>; Cornelsen Verlag: Computerspiele – zwischen Spaß und Sucht: <http://www.cornelsen.de/tw/1.c.1632263.de?hasjs=1245417963&submittedByForm=1>; DVD „Spielzone“ über Computerspiele: <http://www.kirchen.net/medien/page.asp?id=13753>.

³⁵¹ S. http://www.eva-stuttgart.de/sl1_2008.html

³⁵² Beck, M. (2009), Wenn Geldspielautomaten süchtig machen, S. 57.

³⁵³ Kalke, J.; Rosenkranz, M.: Prävention der Glücksspielsucht – Ergebnisse einer Expertenbefragung, (http://www.fauler-spiel.de/upload/bildergalerie/beispiel/Kalke_Berlin_2009.pdf).

12.2.2 Jugend und Freizeit

Gerade im ländlichen Raum spielen offene Einrichtungen (Jugendzentren und -treffs mit offenen Angeboten) eine wichtige Rolle. Über die Jugendarbeiter kann eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht angestoßen und gefährdende Gewohnheiten können verhindert bzw. frühzeitig erkannt und verändert werden, wenn auch die Aufmerksamkeit in der Regel eher den stoffgebundene Süchten gilt.

Auch Vereine, vor allem Sportvereine, leisten suchtpreventive Arbeit. Das Projekt „Kinder stark machen“ der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung hat einige der bedeutendsten deutschen Sportvereine als Partner.³⁵⁴

12.2.3 Kommunale Suchtprävention

2001 schrieb die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung erstmalig den Wettbewerb „Kommunale Suchtprävention“ aus; im Jahr 2008/2009 fand dieser unter dem Motto „Suchtprävention für Kinder und Jugendliche vor Ort“ statt.³⁵⁵ Der kommunalen Suchtprävention kommt seit der 2005 erfolgten Verwaltungsreform, die die Verwaltungsaktivitäten der Kreise verstärkt hat, zunehmende Bedeutung zu.

Wie kommunale Suchtprävention aussehen kann, zeigt das Beispiel des Landkreises Sigmaringen (ebenfalls Teilnehmer am Wettbewerb 2008/2009). Die Initiative will junge Menschen „möglichst früh mit einem adäquaten Aufklärungs-, Beratungs- und Unterstützungsangebot für das Thema [...] sensibilisieren und dadurch Suchtgefahren möglichst von vornherein [...] meiden bzw. [...] mildern.“³⁵⁶ Für das Projekt haben sich Bürgermeister, Polizeidirektion, Landratsamt sowie ehrenamtliche Initiativen vernetzt. Das Angebot, das u. a. explizit auf die Vermeidung von Spielsucht abzielt, umfasst Themenabende für Eltern, Hausbesuche bei der Geburt eines Kindes, Projekte in Kindergärten, Schulen und Ausbildungsstätten, Kompetenztrainings, eine „Jugendmedienakademie“, das „Jugendfilm

³⁵⁴ S. <http://www.kinderstarkmachen.de/>

³⁵⁵ S. <http://kommunale-suchtpraevention.de/wettbewerb-2008-2009>.

³⁵⁶ S. http://www.ju-max.de/fileadmin/agentur-doc/suchtpraevention/2Sigmaringen_Titel_Vorw_Konz.pdf.

fest“, die Veranstaltungsreihe „Jugend Cool Tour“ sowie ein Programm zur Frühintervention bei erstmalig auffällig gewordenen Kindern und Jugendlichen.³⁵⁷

12.2.4 Aufklärungskampagnen

Kampagnen in verschiedenen Bundesländern machen auf das Thema Glücksspiel und Sucht aufmerksam – mit Internetseiten, Selbsttests, Chat-Sprechstunden, weiterführenden Hilfsangeboten, Plakaten und Infobroschüren.

Im Folgenden einige Beispiele:

Abb. 25: Kampagnen informieren zu Glücksspiel und Sucht

Kampagnen zum Glücksspiel / Suchtprävention

Check dein Spiel!
www.check-dein-spiel.de
Angebot der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA) u. a. mit Chat-Sprechstunde





Spiel nicht bis zur (Glücksspiel-)Sucht
www.spielen-mit-verantwortung.de/
BzGA und Gesellschaften des Deutschen Lotto- und Totoblocks u. a. mit Chat-Sprechstunde



Automatisch verloren
www.automatisch-verloren.de
Behörde für Soziales, Familie, Gesundheit und Verbraucherschutz, Hamburg sowie der Landesstelle für Suchtfragen e. V.



Ich mach das Spiel nicht mehr mit
www.gluecksspielsucht-nrw.de/materialien.php?cmd=kampagne
Landesstelle Glücksspielsucht NRW



Setz auf Dich selbst
www.suchthh.de/aktionen/spielsucht_kampagne.htm
Hamburgische Landesstelle für Suchtfragen e. V. Büro für Suchtprävention



Der Automat gewinnt immer
www.fauler-spiel.de/
Angebot der Fachstelle für Suchtprävention / pad e. V. im Auftrag der Senatsverwaltung für Gesundheit, Umwelt und Verbraucherschutz



Quelle: Informationen aus <http://www.check-dein-spiel.de>, <http://www.spielen-mit-verantwortung.de>, <http://www.automatisch-verloren.de>, <http://www.gluecksspielsucht-nrw.de/materialien.php?cmd=kampagne>, <http://www.suchthh.de/aktionen/spielsucht-kampagne.htm> und <http://www.fauler-spiel.de>

³⁵⁷ S. http://www.ju-max.de/fileadmin/agentur-doc/suchtpraevention/2Sigaringen_Titel_Vorw_Konz.pdf.

Ein Problem stellt die schlechte Messbarkeit des Erfolgs solcher Gesundheitskampagnen dar. Als effektiv hat sich ein Medien-Mix aus möglichst vielen unterschiedlichen Medien (Inserate in Zeitungen, Kleinplakate in öffentlichen Verkehrsmitteln, TV- und Radiospots etc.) erwiesen, der jedoch sehr kostenintensiv ist. Bei der Durchführung von Kampagnen wird die begleitende Medienarbeit häufig unterschätzt.³⁵⁸ Eine Umfrage anlässlich der Schweizer Kampagne „Sucht beginnt im Alltag. Prävention auch“ ergab, dass sich die Zielgruppe neben einer emotional ansprechenden Darstellung konkrete Handlungsempfehlungen oder Hinweise wünschte; andererseits sollte die Kampagne selbst nicht „zu textlastig“ wirken.³⁵⁹

12.2.5 Freiwilliger Verzicht

Einen eigenen Ansatz der Suchtprävention führen die Evangelische Gesellschaft Stuttgart e. V. (eva) und die Drogenberatung Release Stuttgart durch: 2007 riefen sie das Projekt „One Week No Media“ ins Leben, das Schüler zu einem einwöchigen freiwilligen Medienverzicht aufruft. Während dieser Zeit sind Fernsehen, Computer, Spielkonsole, Handy, MP3-Player, Discman, Walkman und Radio tabu. Innerhalb des Projektes hinterfragen Schüler, Lehrer und Eltern ihren eigenen Medienkonsum und lernen, ihre Freizeit wieder aktiv zu gestalten. Die Organisatoren wollen „die Lust auf ein aktives Leben wecken und gleichzeitig dem Risiko einer Spielsucht vorbeugen“.³⁶⁰

12.2.6 Betriebliche Suchtprävention

Suchterkrankungen verringern häufig die Leistungsfähigkeit der Mitarbeiter und sorgen für Konflikte am Arbeitsplatz. Bisher liegt das Hauptaugenmerk in der betrieblichen Suchtprävention auf Alkohol- und Tabakkonsum. In ihren „Qualitätsstandards in der betrieblichen Suchtprävention und Suchthilfe“ aus dem Jahr 2006 bezieht sich die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen lediglich auf stoffgebundene Süchte;³⁶¹ erst allmählich wird auch stoffungebundenen Süchten wie Arbeits- oder Spielsucht Aufmerksamkeit gewidmet. Gängige Interventionsmöglichkeiten sind Gespräche mit Vorgesetzten oder betrieblichen

³⁵⁸ Leonarz, M. (2006), Vorne ansetzen, um hinten zu sparen, S. 209-228.

³⁵⁹ Leonarz, M. (2006), Vorne ansetzen, um hinten zu sparen, S. 209-228.

³⁶⁰ Mehr Informationen unter: <http://www.one-week-no-media.de/>

³⁶¹ S. http://www.dhs.de/makeit/cms/cms_upload/dhs/qualitaetsstandards_betriebliche_suchtpraevention.pdf.

Suchtbeauftragten. Spezielle Trainings und Qualifizierungsmaßnahmen bereiten auf diese nicht einfach zu führenden Gespräche vor. Ein Beispiel für umfassende Suchtprävention – auch die Spielsucht wird erfasst – bieten die Internetseiten „Suchtprävention in der Bundeswehr“.³⁶² Auch für diese Zielgruppe bot die Evangelische Gesellschaft Stuttgart e. V. in der Vergangenheit Informationsveranstaltungen an.

12.2.7 Beratungs- und Therapieangebote für Spieler

Für die Beratenden ist es wichtig, Spieler frühzeitig zu erreichen und zu einer Änderung ihres Verhaltens zu motivieren. Empfehlungen aus Fachkreisen beinhalten so genannte niedrigschwellige Kontaktmöglichkeiten wie Telefon-Hotlines oder Treffpunkte nach dem Vorbild des Berliner Café Beispiellos.³⁶³ Die Problematik dieser Ansätze ist, dass das Spiel für die betroffenen Personen nicht oder noch nicht deutlich erkennbar zum Problem geworden ist. Pathologische Spieler suchen jedoch erst dann Hilfeeinrichtungen auf, wenn sie in einer akuten Krise sind,³⁶⁴ und auch dann nicht immer: Nach vorsichtigen Schätzungen werden nur zwischen 1,1 und 2,8 % der pathologischen Glücksspieler von einem Hilfsangebot erreicht;³⁶⁵ optimistischere Studien gehen von 7 bis 12 % aus.³⁶⁶ Im Durchschnitt dauert es fünf bis sechs Jahre, bis sich ein Spieler in Beratung begibt.³⁶⁷ Die Motivation, sich um Hilfe zu bemühen, ist in der Regel in finanziellen Problemen zu suchen; daneben spielen auch Probleme mit den Partnern bzw. Familien eine wichtige Rolle.³⁶⁸ Die Autoren einer diesbezüglichen Studie empfehlen daher, den finanziellen Aspekt bei der Kampagnenarbeit stärker hervorzuheben und die Zusammenarbeit mit Schuldnerberatungsstellen zu intensivieren. Auf die Frage, was sie davon abhält bzw. abgehalten hat, Hilfe anzunehmen, nannten die Betroffenen Stolz (78 % der Hilfesuchenden, 84 % der Nicht-Hilfesuchenden), Schamgefühl („shame“, 73 bzw. 84 %)

³⁶² S. <http://www.sucht.lawicki.de/>.

³⁶³ Hayer, T.; Meyer, G. (2004), Prävention problematischen Spielverhaltens – Eine multidimensionale Herausforderung, S. 297.

³⁶⁴ Evans, L.; Delfabbro, P. H. (2005), Motivators for Change and Barriers to Help-Seeking in Australian Problem Gamblers, in: *Journal of Gambling Studies*, S. 133-155.

³⁶⁵ Angaben aus dem Modellprojekt „Frühe Intervention bei Pathologischem Glücksspiel“ des Bundesministeriums für Gesundheit, (http://www.dhs.de/makeit/cms/cms_upload/dhs/1._ausgangssituation_und_hintergrund.pdf).

³⁶⁶ Slutske, W. S. (2006), Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling, in: *The American Journal of Psychiatry*, S. 297-302.

³⁶⁷ Künzi, K., Fritschi, T.; Egger, T. (2004), Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz – Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen.

³⁶⁸ Evans, L.; Delfabbro, P. H. (2005), Motivators for Change and Barriers to Help-Seeking in Australian Problem Gamblers, in: *Journal of Gambling Studies*, S. 133-155 sowie Pulford, J. et al. (2008), Barriers to help-seeking for a gambling problem, in: *Journal of gambling studies*, S. 33-48.

oder dass sie den Ernst der Situation verleugneten („denial“, 87 % der Nicht-Hilfesuchenden).³⁶⁹ Spieler, die sich in einem späteren Stadium in Behandlung begeben haben, gaben als weiteren Grund an, dass sie gehofft hatten, ihre Probleme auch ohne professionelle Hilfe in den Griff zu bekommen.³⁷⁰ Häufig stellen auch Angehörige den ersten Kontakt zu einer Beratungsstelle her.

Eine noch recht junge Alternative zu den Beratungsstellen sind Internetberatungsprogramme. Das Internetangebot „Check dein Spiel“ bspw. versteht sich als Komplementärangebot zur Beratung und Behandlung vor Ort. Damit „wird dem Umstand Rechnung getragen, dass eine der Hauptschwierigkeiten von Spielerinnen und Spielern darin besteht, dass sie die eigenen Glücksspielbezogenen Probleme (noch) nicht genug wahrgenommen haben.“³⁷¹. Zusätzlich versprechen sich die Initiatoren der Kampagne, „durch gezielte Interventionen in frühen Stadien des Suchtverlaufs einer Manifestierung der Erkrankung“³⁷² entgegenwirken zu können. Im Rahmen des Beratungsprogramms lernen Spielerinnen und Spieler u. a., sich selbst „’spielfreie’ Alltagsziele zu setzen und Bewältigungsstrategien anzuwenden. Hierzu zählen vor allem das Erkennen persönlicher Risikosituationen und die Entwicklung individueller Kontrollstrategien“³⁷³.

Eine erste Bilanz des Angebots, das seit 2007 online ist, ergab, dass das Beratungsangebot bei fast drei Vierteln der Besucher die erste professionelle Hilfemöglichkeit darstellt, die in Anspruch genommen wird. Auch die Ergebnisse fallen positiv aus: „Trotz noch kleiner Fallzahlen lässt sich ... ableiten, dass rund 30 % der Personen durch das Beratungsprogramm ihr Glücksspielverhalten mindestens reduzieren konnten.“³⁷⁴

³⁶⁹ Pulford, J. et al. (2008), Barriers to help-seeking for a gambling problem, in: Journal of gambling studies, S. 33-48.

³⁷⁰ Evans, L.; Delfabbro, P. H. (2005), Motivators for Change and Barriers to Help-Seeking in Australian Problem Gamblers, in: Journal of Gambling Studies, S. 133-155.

³⁷¹ Pauly, A.; Jonas, B.; Tossmann; P. (2011): Prävention von Glücksspielsucht: Das Online-Beratungsprogramm der BZgA: „Check dein Spiel“, in: Becker, T. (Hrsg.; 2009): Glücksspiel im Internet, S. 133.

³⁷² Pauly, A.; Jonas, B.; Tossmann; P. (2011): Prävention von Glücksspielsucht: Das Online-Beratungsprogramm der BZgA: „Check dein Spiel“, in: Becker, T. (Hrsg.; 2009): Glücksspiel im Internet, S. 134.

³⁷³ Pauly, A.; Jonas, B.; Tossmann; P. (2011): Prävention von Glücksspielsucht: Das Online-Beratungsprogramm der BZgA: „Check dein Spiel“, in: Becker, T. (Hrsg.; 2009): Glücksspiel im Internet, S. 136.

³⁷⁴ Pauly, A.; Jonas, B.; Tossmann; P. (2011): Prävention von Glücksspielsucht: Das Online-Beratungsprogramm der BZgA: „Check dein Spiel“, in: Becker, T. (Hrsg.; 2009): Glücksspiel im Internet.

12.2.8 Stationäre Therapieangebote

Die Therapie in stationären Einrichtungen soll insbesondere bei schwierigen Fällen pathologischen Glücksspiels eine Stabilisierung des Zustands der betroffenen Personen herbeiführen, die Wiedereingliederung (wenn nötig) in das Arbeitsleben, das soziale Umfeld und die Gesellschaft fördern sowie etwaigen Rückfällen vorbeugen. Zu den Maßnahmen gehören auch Schuldner-, Rechts-, Partner- und Angehörigenberatungen, lebenspraktische Hilfen (etwa bei der Stellensuche), Unterstützung im Kontakt mit Behörden und das Angebot von Selbsthilfegruppen.

Nahezu alle therapeutischen Einrichtungen sehen in der Abstinenz die Grundlage für eine Bewältigung der Glücksspielproblematik, da nur der völlige Verzicht den Rahmen für eine dauerhaft zufriedenstellende Lebensbewältigung schafft. Kontrolliertes Spielen ist für die meisten keine gangbare Option.

12.2.9 Anbieterseitige Präventionsmaßnahmen

Ein anders gelagerter Ansatz zielt auf die Initiative von Mitarbeitern in Verkaufsstellen oder Spielstätten ab: Diese sollen Problemspieler identifizieren und ansprechen. Die Autoren, die diesen Vorschlag vorbringen, merken jedoch selbst an, dass er aufseiten des Personals „mit erheblichen Unsicherheiten verbunden“ ist. Darüber hinaus stellt sich die Frage, ob das Konzept auch dann greift, wenn sich Spieler nur kurz am Spielort aufhalten (bspw. in einer Lottoannahmestelle). Als sinnvolles Kontrollorgan bewerten die Autoren hingegen die 2008 vom Deutschen Lotto- und Totoblock eingeführte Kundenkarte, mit der sich das Alter erheben (und somit der Verkauf an Minderjährige unterbinden) oder ein Sperrsystem aufbauen lässt.³⁷⁵

Die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg führt seit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags jährlich Schulungen für Mitarbeiter in allen Lotto-Annahmestellen des Landes durch. Die Evaluation der Maßnahmen ergab, dass die Annahmestellenleiter und -mitarbeiter sicherer im Umgang mit ihren Kunden wurden, sowohl was die Erkennung als

³⁷⁵ Meyer, G.; Hayer, T. (2008), Identifikation von Problemspielern in Spielstätten, in: Prävention und Gesundheitsförderung, S. 7.

auch den Umgang mit problematischen Spielern betrifft, sowie einen deutlichen Wissenszuwachs (im Vergleich zum Vorjahr). Mehr als die Hälfte aller Befragten (52,4 %) gaben an, Problemspieler nun „deutlich“ bzw. „etwas leichter“ zu erkennen. Der Hälfte (49,5 %) der Befragten fiel es nach dem Besuch der Maßnahme „deutlich leichter“ bzw. „etwas leichter“, Problemspieler anzusprechen. 87,2 % fühlten sich „sehr gut“ bzw. „gut“ informiert über die Themen Spielsuchtprävention und Glücksspielsucht (2007: 64,9 %); niemand fühlte sich uninformiert (2007: 1 %).³⁷⁶

In der Schweiz gehört die Ansprache problematischer Spieler ganz selbstverständlich zu den Aufgaben des Casino-Personals: Das dortige Spielbankengesetz erhebt präventive Maßnahmen zur Pflicht. Bereits am Eingang erhalten Casino-Besucher Informations- und Präventionsmaterial ausgehändigt. Schulungen bereiten das Personal auf die Erkennung von und den Umgang mit problematischen Glücksspielern vor;³⁷⁷ die Kriterien zur Identifikation problematischer bzw. pathologischer Spieler sind durch das Screeninginstrument ID-PS (siehe 6.2.4 Screeninginstrument ID-PS) definiert. Das Sozialkonzept der Spielbanken Baden-Württemberg basiert auf den in der Schweiz gewonnenen Erkenntnissen zur Früherkennung von problematischem Spielverhalten in Casinos.³⁷⁸ Eine jüngere Studie ergab, dass etwa 16,6 % der Spielersperren in der Schweiz auf diesen Prozess zurückzuführen sind.³⁷⁹

12.2.10 Spielersperren

Spielersperren werden in der Regel als Eigensperren beantragt. Zu diesem Zeitpunkt hat sich bei den Spielern meist ein „manifestes Suchtverhalten“ entwickelt.³⁸⁰ Schätzungen gehen davon aus, dass über 10 000 Personen in deutschen Casinos eine Selbstsperre beantragt haben;³⁸¹ alternativ ist eine Limitierung des Budgets möglich. Die Effektivität der Sperren ist umstritten; in Feldstudien berichten rund ein Drittel der Spieler von Verstößen gegen die

³⁷⁶ Becker, T.; Götz, H.-M., Ergebnisbericht Annahmestellenbefragung zum Thema Glücksspielsucht und Spielsuchtprävention (Oktober/November 2007) und dies.: Informationsstand und Schulungsbedarf der Mitarbeiter der Staatlichen Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg (März 2009).

³⁷⁷ Schneider, C.; Häfeli, J. (2005), Glücksspiel in der Schweiz, in: Abhängigkeiten 2, S. 20-35.

³⁷⁸ S. <http://www.spielbank-stuttgart.de/de/spielangebot/verantwortungsvolles-spiel/angebot.html>.

³⁷⁹ Untersucht wurden sechs Kasinos, die insgesamt die Hälfte des schweizerischen Bruttospielertrags in diesem Sektor erwirtschaften (Häfeli, J.; Lischer, S. (2010), Die Früherkennung von Problemspielern in Schweizer Kasinos, in: Prävention und Gesundheitsförderung 2, S. 148).

³⁸⁰ Meyer, G.; Hayer, T. (2007), Die Spielersperre des Glücksspielers – eine Bestandsaufnahme, in: Sucht 53, S. 160-168.

³⁸¹ Kanzlei Dr. Bahr: <http://www.gluecksspiel-und-recht.de/impressum.html>.

Selbstsperrung.³⁸² Meyer et al. sehen in der Eigensperre von Spielern oftmals eine vorübergehende Beruhigung des eigenen Gewissens und vor allem der Angehörigen.³⁸³ Weitere Kritikpunkte an Sperren beziehen sich auf die hohe Rückfallgefahr sowie die Tatsache, dass nur wenige gesperrte Spieler weitere Hilfsangebote in Anspruch nehmen. Doch gibt es auch positive Effekte: Die gesperrten Personen fühlen sich durch das Glücksspiel weniger belastet; ihre Symptomatik verbessert sich.³⁸⁴

Auch Online-Spieler können sich sperren lassen, indem sie ein entsprechendes Programm installieren. Die Software GamBlockTM etwa blockiert Glücksspielseiten und -software auf dem PC oder auf mobilen Geräten. Im Vergleich zu Casinospielern liegt die Motivation für die Sperrung weniger in glücksspielbezogenen Belastungen als in Gefühlen von Ärger oder dem Wunsch nach Vorbeugung. Die Entscheidung für die Sperre wird relativ spontan getroffen.³⁸⁵ Online-Spieler haben darüber hinaus die Möglichkeit, ihre Kreditkarte sperren zu lassen.

12.2.11 Selbsthilfegruppen

Neben Suchtberatungsstellen sind Selbsthilfegruppen meist die ersten Anlaufstellen, in denen die Motivation für eine nachfolgende ambulante oder stationäre Behandlung geschaffen wird. Natürlich gibt es auch Spieler, denen der „Absprung“ innerhalb einer Selbsthilfegruppe und ohne Inanspruchnahme weiterer Hilfsangebote gelingt. Auch in der Nachsorgephase spielen Selbsthilfe- und Therapiegruppen eine wichtige Rolle: Sie helfen dabei, die Spielabstinenz zu festigen und Rückfällen vorzubeugen.

Laut Meyer et al. ist die „hohe Fluktuation in den Selbsthilfegruppen ... ein Indiz dafür, dass diese Maßnahme nicht für alle Ratsuchenden eine ausreichende Hilfe darstellt, die Spielsucht zu bewältigen.“³⁸⁶ Demgegenüber bewähren sich laut Fischer von der Medizinischen

³⁸² Bühringer, G. et al.: Wissenschaftlicher Kenntnisstand zum Pathologischen Glücksspiel – Konsequenzen für die Praxis. Vortrag auf den 13. Tübinger Suchttagen, 25. September 2008, (http://www.universitaetsklinikum-tuebingen.de/ukpp/contray/pdf/TST08_Buehringer.pdf), S. 22.

³⁸³ Meyer, G.; Bachmann, M. (2000), Spielsucht – Ursachen und Therapie, S. 34.

³⁸⁴ Die Spielsperre – Eine wirksame Maßnahme des Spielerschutzes?, Vortrag auf den 14. Suchttherapietagen, 04.06.2009, (http://www.isd-hamburg.de/dl/20090604_Hayer.pdf).

³⁸⁵ S. <http://www.gamblock.com/>

³⁸⁶ Meyer, G.; Bachmann, M. (2000), Spielsucht – Ursachen und Therapie, S. 147.

Universität Wien Selbsthilfegruppen „nicht nur für Spielsüchtige, sondern auch für deren Umfeld“.³⁸⁷ Zudem führt die Arbeit der Selbsthilfegruppen langfristig zu kostenreduzierenden Wirkungen im staatlichen Sozial- und Gesundheitssystem.³⁸⁸

Als Leitfaden für die Gruppentherapie dient der angepasste 12-Schritte-Selbsthilfe-Katalog der Anonymen Alkoholiker. Diesem liegt die Überzeugung zugrunde, dass es sich beim pathologischen Spielen um eine fortschreitende Krankheit handelt, die zwar nicht geheilt, jedoch zum Stillstand gebracht werden kann.³⁸⁹ Wie in jeder Selbsthilfegruppe, ist es für die Teilnehmer essenziell, sich in den Schilderungen der anderen Teilnehmer wieder zu finden, Erfahrungen offen und ehrlich auszutauschen und zu lernen, einführendes Verständnis und solidarische Anteilnahme zum Ausdruck zu bringen.

In Deutschland wurde die erste Selbsthilfegruppe der Anonymen Spieler (kurz: GA, „Gamblers Anonymous“) 1982 gegründet; in den USA gibt es sie bereits seit 1957. Genaue Angaben über die Anzahl der Selbsthilfegruppen in Deutschland existieren derzeit nicht. Für Glücksspielsüchtige finden sich beispielsweise auf <http://www.spielsucht-forum.de>, einer privat betriebenen Informationsseite zum Thema Glücksspielsucht, 116 Selbsthilfegruppen in 102 unterschiedlichen Städten.³⁹⁰ Ersichtlich wird hier schon eine dezentrale Verteilung der Gruppen über das ganze Land. Die „Fachstelle Glücksspielsucht“ in Neuss hat auf ihrer Homepage 126 Selbsthilfegruppen in 99 Städten verzeichnet.³⁹¹ Mayer verzeichnet für den Zeitraum 1982 bis 1995 einen stetigen Anstieg der Selbsthilfegruppen von 2 auf 103. Die Anzahl der Selbsthilfegruppen blieb dann im Mittelwert leicht schwankend bei 110 in 80 Städten bis in das Jahr 2002.³⁹²

³⁸⁷ Fisch, S. (2009), Spielsuchtkongress 2009 – Nur interdisziplinäre Behandlung ist wirksam, (http://medizin.suite101.de/article.cfm/spielsuchtkongress_2009).

³⁸⁸ Braun, J.; Greiwe, A. (1989), Kontaktstellen und Selbsthilfe. Bilanz und Perspektiven der Selbsthilfeförderung in Städten und ländlichen Regionen.

³⁸⁹ Meyer, G.; Bachmann, M (2000), Spielsucht – Ursachen und Therapie, S. 138 ff.

³⁹⁰ Abrufbar unter: <http://www.spielsucht-forum.de/spielsucht-wettsucht-selbsthilfegruppen-in-deutschland>.

³⁹¹ Abrufbar unter: http://caritas.erzbistum-koeln.de/neuss_cv/sucht_hilfe/gluecksspiel/index.html.

³⁹² Meyer, G. (2004), Glücksspiel – Zahlen und Fakten, <http://www.gluecksspielsucht.de>.

12.2.12 Nachsorge-Maßnahmen und Rückfallrisiko

Nachsorge kann z. B. in einer Selbsthilfegruppe oder in einer Beratungs- oder Behandlungsstelle durchgeführt werden, am besten unmittelbar an die Therapie anschließend. Die Einrichtungen müssen Erfahrungen in der Beratung von pathologischen Glücksspielern nachweisen und ein geeignetes Nachsorgekonzept vorlegen.³⁹³ Dem Patienten sollte in der Nachsorgephase vermittelt werden, dass sein Verhalten mehr durch Selbst- als durch Fremdkontrolle gesteuert werden muss.³⁹⁴

Über das Rückfallrisiko gibt es wenig verwertbare Angaben. Ein Teil der Problematik liegt im Erkennen eines Rückfalls; hier das Zitat eines betreuenden Arztes: „Wenn jemand wieder angefangen hat mit dem Spielen, kommt er nicht mit einer Alkoholfahne zurück, man sieht ihm nicht an, ob er gespielt hat oder nicht. Man ist fast ausschließlich auf Vertrauen angewiesen.“³⁹⁵ Mögliche Auslöser für Rückfälle sind u. a. die Idee des kontrollierten Spielens sowie innerpsychische bzw. zwischenmenschliche Konflikte.³⁹⁶ Auch der berufliche Umgang mit Geld (etwa bei Bankangestellten) oder Glücksspieleinrichtungen (z. B. bei Croupiers) bringt erhöhte Rückfallrisiken mit sich.³⁹⁷ Stationäre Einrichtungen haben gute Erfahrungen mit Programmen zur Rückfallverhütung gemacht, die einen integralen Bestandteil der Therapie bilden.³⁹⁸ Rückfälle in Behandlungseinrichtungen sind mit Konsequenzen, beispielsweise Ausgangsbeschränkungen, verbunden. Nach Meyer muss der Rückfall zunächst therapeutisch aufgearbeitet und die Frage der Behandlungsmotivation und Krankheitseinsicht geklärt werden. Dies kann zu Einsichten führen, die sogar einen positiven Einfluss auf die therapeutische Entwicklung haben.³⁹⁹ Um erfolgreiche Strategien zur Bewältigung risikoreicher Situationen zu führen, ist eine Rückfallanalyse unbedingt notwendig.⁴⁰⁰

³⁹³ Vgl. Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei Pathologischem Glücksspielen (2001), (<http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/EMPFEH1D.pdf>).

³⁹⁴ Meyer, G.; Bachmann, M. (2000), Spielsucht – Ursachen und Therapie, S. 289.

³⁹⁵ Interview mit Dr. Johannes Lindenmeyer, Saulus Klinik Lindow: „Schwierigkeiten mit dem Zufall“, auf www.trockenpresse.de (Stand: 08.06.2009).

³⁹⁶ Beck, M. (2009), Wenn Geldspielautomaten süchtig machen, S. 59.

³⁹⁷ Bundesarbeitsgemeinschaft für Rehabilitation (Hrsg.; 2005), Rehabilitation und Teilhabe: Wegweiser für Ärzte und andere Fachkräfte der Rehabilitation, S. 291.

³⁹⁸ Stationäres Konzept für pathologisches Glücksspiel der Bernhard-Salzmann-Klinik Gütersloh (2005), (http://www.lwl.org/klinik_guetersloh_download/pdf/Konzept_pathologisches_Spielen.pdf).

³⁹⁹ Meyer, G.; Bachmann, M. (2000), Spielsucht – Ursachen und Therapie, S. 282 f.

⁴⁰⁰ Beck, M. (2009), Wenn Geldspielautomaten süchtig machen, S. 59.

12.2.13 Besserung ohne therapeutische Hilfe

Zahlreiche Personen schränken ihr Spielverhalten ohne Hilfe einer Therapie oder einer Selbsthilfegruppe ein oder hören ganz zu spielen auf. Eine kanadische Studie, bei der anhand einer Zufallsstichprobe 8.467 Erwachsene telefonisch befragt wurden, identifizierte 130 von insgesamt 450 gefährdeten Spielern, die sich aus eigenen Stücken aus dem Problemfeld Spiel und Sucht gelöst hatten. Die meistgenannten Auslöser für diese Veränderung bezogen sich auf das Eintreten neuer Lebensabschnitte (z. B. durch Heirat, Umzug oder eine neue Arbeitsstelle), eine neue Wahrnehmung und Bewertung des eigenen Handelns sowie das Bewusstwerden über die negativen Folgen (u. a. Geldknappheit).⁴⁰¹ Auch andere Untersuchungen zeigen, dass die Mehrzahl der problematischen Spieler ihre Probleme selbst bewältigen, wobei das Spielverhalten in diesen Fällen weniger ausgeprägt als bei Hilfesuchenden Spielern und das Rückfallrisiko größer ist.⁴⁰²

12.3 Verhältnisprävention

Verhältnispräventive Maßnahmen sollen die Rahmenbedingungen für die Entstehung und Verbreitung von Glücksspielsucht von vornherein soweit möglich einschränken. Sie werden daher auch als strukturelle Präventionsmaßnahmen bezeichnet. Darunter fallen vor allem gesetzliche Regelungen: etwa der Jugendschutz, der Minderjährigen die Teilnahme am Glücksspiel verbietet; Vorschriften darüber, wie Glücksspiele gestaltet und beworben werden dürfen sowie Beschränkungen des Höchsteinsatzes und der Ausschüttungsquote bei Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten.⁴⁰³

⁴⁰¹ Cunningham, J. A.; Hodgins, D. C.; Toneatto, T. (2009), Natural history of gambling problems, in: *Sucht*, S. 98-103.

⁴⁰² Benschop, A.; Korf, D. J. (2009), The dynamics of gambling, in: *Sucht*, S. 10-18.

⁴⁰³ Vgl. auch Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein e. V., (<http://gluecksspiel-sh.de/index.php?page=praevention>).

Abb. 26: Beispiele für präventive Maßnahmen

Präventive Maßnahmen	Beispiel für Umsetzung
Verfügbarkeit / Griffnähe	restriktiver Umgang mit Angebotserweiterungen
Verbraucherschutz	eindeutige, gut sichtbare Produktinformation
Kindes- und Jugendschutz	Aufklärungskampagnen in der Schule
Werbung	Verbot von Spielanreizen (z. B. Freispiele)
Öffentlichkeitsarbeit	Projekte und Ausstellungen
Steuerpolitik / Einnahmeverteilungspolitik	Einführung von Pflichtabgaben
Alkoholkonsum	Einschränkung der Verknüpfung von Alkoholkonsum und Glücksspiel
Zahlungsverkehr	Einschränkung bargeldlosen Zahlungsverkehrs
Verzahnung Präventionsarbeit und Versorgungsstrukturen	Einberufung eines staatlichen Referenten
Qualitätsmanagement	regelmäßige und systematische Evaluation der Präventionsmaßnahmen

Quelle: Hayer, T.; Meyer, G. (2004).

In ihrem Memorandum „Prävention der Glücksspielsucht“ spricht sich die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen für den Einsatz verhältnispräventiver Maßnahmen aus:

„Jegliche Expansion des Glücksspielmarktes führt zu einer Ausweitung glücksspielbezogener Probleme auf individueller und sozialer Ebene. Es erfolgt zwangsläufig eine Zunahme der Zahl problematischer und süchtiger Glücksspieler, die sich selbst, ihre Familien und das Sozialsystem schädigen. [...] Verhältnispräventive Ansätze, die das Angebot verteuern, es einschränken und den Zugang erschweren, sind das Mittel der Wahl, wenn es um die effektive Begrenzung der Glücksspielsucht geht.“

Kellermann von der Aktiven Suchthilfe e. V. fasst in seinem Artikel „Glücksspielsucht – ein überflüssiges Suchtproblem“ nüchtern zusammen: „Je mehr Glücksspiele mit hohem Suchthilfepotenzial verfügbar sind, desto mehr Menschen werden glücksspielsüchtig und zum Teil auch kriminell.“⁴⁰⁴ Für die Gültigkeit dieser Aussage spricht u. a., dass 2005, kurz nachdem Sportwetten mit festen Quoten (ODDSET) in Deutschland eingeführt wurden, eine geringe, aber signifikante Zahl an beratungssuchenden Spielern diese Spielvariante als Hauptproblem angaben.⁴⁰⁵

⁴⁰⁴ Kellermann, B. (2004), Glücksspielsucht – ein überflüssiges Suchtproblem, in: Hamburger Ärzteblatt 10, S. 462-466.

⁴⁰⁵ Meyer, G.; Hayer, T. (2005); Meyer, G. et al. (2009).

Ein weiteres Beispiel für den Zusammenhang zwischen Verfügbarkeit und Suchtpotential findet sich bei Becker: „Geldspielautomaten [werden] von mehr pathologischen Spielern als Hauptproblem bezeichnet [...] als die Glücksspielautomaten, obwohl die Designmerkmale der Glücksspielautomaten ein ähnliches oder sogar ein höheres Gefährdungspotential vermuten lassen. Während Geldspielautomaten beinahe an jeder Ecke verfügbar sind, sind die Glücksspielautomaten nur in den Automatenspielsälen der Spielbanken zu finden.“⁴⁰⁶ Becker fordert daher eine Änderung der Spielverordnung, die dem hohen Gefährdungspotenzial von Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten Rechnung trägt.⁴⁰⁷

Es ist jedoch deutlich zwischen den verschiedenen Formen des Glücksspiels zu unterscheiden. Eine höhere Verfügbarkeit von solchen ungefährlichen Glücksspielangeboten, wie die derzeit in Deutschland angebotenen Lotterien, führt nicht zu einer höheren Anzahl pathologischer Spieler. Anders dürfte dies hingegen bei den gefährlicheren Glücksspielen wie Casinospielen und Geldspielautomaten aussehen.

12.4 Zusammenhang zwischen Werbung und Konsum

Der Glücksspielstaatsvertrag beschränkt Werbung für öffentliches Glücksspiel „zur Vermeidung eines Aufforderungscharakters bei Wahrung des Ziels, legale Glücksspielmöglichkeiten anzubieten, auf eine Information und Aufklärung über die Möglichkeit zum Glücksspiel“⁴⁰⁸. Weiter heißt es: „Werbung für öffentliches Glücksspiel darf nicht ... gezielt zur Teilnahme am Glücksspiel auffordern, anreizen oder ermuntern. Sie darf sich nicht an Minderjährige oder vergleichbar gefährdete Zielgruppen richten. Die Werbung darf nicht irreführend sein und muss deutliche Hinweise auf das Verbot der Teilnahme Minderjähriger, die von dem jeweiligen Glücksspiel ausgehende Suchtgefahr und Hilfsmöglichkeiten enthalten.“⁴⁰⁹

⁴⁰⁶ Becker, T. (2009), Glücksspielsucht in Deutschland. Prävalenz bei verschiedenen Glücksspielformen, Frankfurt: Peter Lang, S. 38.

⁴⁰⁷ Becker, T. (2009), Prävalenz des pathologischen Spielverhaltens in Deutschland, S. 83-94.

⁴⁰⁸ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

⁴⁰⁹ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

Im Vergleich zu diesen recht neuen Werbebeschränkungen ist das Tabakwerbeverbot in Deutschland bereits seit 2006 in Kraft. Der Zusammenhang zwischen Werbung und Konsum ist in diesem Bereich gut erforscht.

In Einschränkungen der Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential: Tabak, Alkohol und Glücksspiele kommt Becker zu folgendem Schluss: „in den frühen ökonometrischen Untersuchungen [ist] das Ergebnis gemischt [...]. Die Untersuchungen, die zu einer Auswirkung der Werbeausgaben auf die Gesamtnachfrage kommen, halten sich mit solchen, die keinen Zusammenhang finden konnten, etwa die Waage. Neuere Untersuchungen [...] kommen hingegen zu dem eindeutigen Ergebnis, dass dieser Zusammenhang in den 50er und 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts möglicherweise gegeben war, nicht jedoch in den letzten Jahrzehnten.“⁴¹⁰

Im Fall von Kindern und Jugendlichen liegt der Sachverhalt anders:

„Hier liegt für Deutschland eine Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit vor, die zwar nicht den Einfluss von Werbung untersucht, jedoch den Einfluss von Rauchszenen in Film und Fernsehen auf Kinder und Jugendliche. [...] Es zeigt sich, dass Rauchen in Filmen das Erleben und Verhalten von Kindern und Jugendlichen beeinflussen kann: Jugendliche mit ersten Raucherfahrungen beurteilen dieselbe attraktive weibliche Protagonistin dann deutlich „schöner“, „cooler“, „jünger“ und „sexier“, sofern diese in einer Filmsequenz raucht, im Vergleich zu einem bis auf eine einzige Rauchszenen identischen Film, in der die Protagonistin nicht raucht. Raucht hingegen ein unattraktiver Protagonist, löst dies bei den Kindern und Jugendlichen als auch bei jungen Erwachsenen durchweg negativere Assoziationen aus, als wenn dieselbe Person nicht raucht.“⁴¹¹

Unter Einbeziehung weiterer Untersuchungen fasst Becker zusammen: „...Studien an Kindern und Jugendlichen [zeigen], dass es einen deutlichen Zusammenhang zwischen der Involviertheit in Zigarettenwerbung und dem Rauchen gibt. Dies scheint jedoch vor allem

⁴¹⁰ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

⁴¹¹ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

Kinder und Jugendliche zu betreffen. Erwachsene haben in der Regel eine gefestigtere Einstellung gegenüber dem Rauchen als Kinder und Jugendliche.“⁴¹²

Hanewinkel kommt im „Jahrbuch Sucht 2009“ zu einem ähnlichen Schluss: „[Die] Untersuchungen zeigen eine deutliche Verbindung von der Involviertheit in eine Werbekampagne [...] und der Anfälligkeit, mit dem Rauchen zu experimentieren und / oder mit regelmäßigem Rauchen zu beginnen.“⁴¹³

Ein Alkoholwerbeverbot wurde zwar in den vergangenen Jahren immer wieder diskutiert, wurde jedoch bislang nicht umgesetzt. Hierzu sagt Becker: „Das Ausmaß der Werbung hat keinen oder einen nicht messbaren Einfluss auf den Alkoholkonsum insgesamt, dies zeigen die ökonometrischen Studien. [...] Jedoch kann Werbung den Konsum innerhalb bestimmter Produktkategorien ausdehnen. Werbung kann den Konsum lenken, beispielsweise hin zu einem Bierkonsum (und weg von einem Wein- und Spirituosenkonsum), ohne dass es zu einer Ausdehnung des Gesamtkonsums kommt.“⁴¹⁴

Wie schon bei der Tabakwerbung, ergibt sich ein etwas anderes Bild, wenn das Verhalten von Kindern und Jugendlichen untersucht wird. In einer unlängst im Auftrag der DAK erstellten Studie werteten Morgenstern et al. Fragebögen von insgesamt 3.146 Schülern aus Grund-, Haupt-, Realschulen und Gymnasien in Schleswig-Holstein, Hamburg und Brandenburg aus. Die Autoren stellten einen linearen „Dosis-Wirkungs-Zusammenhang“ zwischen der Exposition mit Alkoholwerbung und verschiedenen Konsumvariablen wie Lebenszeitkonsum, aktuellem Konsum und dem sog. *Binge Drinking* fest: „Auch nach statistischer Berücksichtigung einer Reihe von Kontrollvariablen hatten Schüler/innen mit der höchsten Dosis an Alkoholwerbung im Vergleich zu Schüler/innen mit der niedrigsten Dosis eine etwa doppelt so hohe Chance, zur Gruppe der Alkoholkonsumenten zu gehören.“⁴¹⁵

Becker weist darauf hin, dass Untersuchungen zum Zusammenhang zwischen Glücksspielwerbung und -nutzung anderen Kriterien unterliegen als Studien zur Wirkung von

⁴¹² Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

⁴¹³ Hanewinkel, R.; Morgenstern, M. (2009), Werbung für Alkohol und Tabak: Ein Risikofaktor für die Initiierung des Substanzkonsums? In: Jahrbuch Sucht 09, S. 229-238.

⁴¹⁴ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

⁴¹⁵ Morgenstern, M. et al. (2009), Jugendliche und Alkoholwerbung – Einfluss der Werbung auf Einstellung und Verhalten.

Alkohol- und Tabakwerbung: „Während die Werbeeinschränkungen bei Alkohol und Tabak vornehmlich gesundheitspolitisch begründet sind, steht bei den Werbeeinschränkungen für Glücksspiel das Ziel der Suchtprävention im Vordergrund.“⁴¹⁶

Weiterhin fordert er bei den Werbeschränkungen zu einer stärkeren Differenzierung zwischen den verschiedenen Produkten auf: Glücksspielprodukte mit höherem Suchtpotential sollten stärkeren Beschränkungen unterliegen als solche mit geringerem. Der gesetzgeberische Auftrag laute, den „natürlichen Spieltrieb“ des Menschen zu „kanalisieren“; daher sei auch eine Lenkung der Spieler von einem Glücksspiel mit höherem zu einem solchen mit niedrigerem Suchtpotential denkbar. Zusätzlich fordert Becker Untersuchungen darüber, welche Auswirkungen Werbung auf die einzelnen Personengruppen zeigt.⁴¹⁷

⁴¹⁶ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

⁴¹⁷ Becker, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

13 Versorgungsforschung und Maßnahmen zur Einschränkung der Glücksspielsucht

Nach der Deutschen Suchthilfestatistik 2008 für ambulante Beratungs- und / oder Behandlungsstellen, Fach- und Institutsambulanzen wurde in 558 Einrichtungen bei 4.329 Klienten die Einzeldiagnose „Pathologisches Spielverhalten“ gestellt. Die Anzahl der Hauptdiagnosen betrug 3.822. Hochgerechnet auf die Gesamtzahl der betreuten Spieler in den bundesweit 934 Suchtberatungsstellen haben sich 2008 rund 7.300 Glücksspieler in ambulante Beratung begeben.⁴¹⁸

Die Deutsche Suchthilfestatistik 2008 für stationäre Einrichtungen weist 833 Einzeldiagnosen und 333 Hauptdiagnosen in 127 Einrichtungen aus. Eine Auswahl stationärer Einrichtungen, die sowohl Suchtfachkliniken als auch psychosomatische Fachkliniken und Kliniken mit entsprechenden Abteilungen einbezieht, belegt eine deutlich höhere Anzahl behandelter Spieler. Insgesamt wurden 2008 in den stationären Einrichtungen 1.131 pathologische Spieler therapiert.⁴¹⁹

Im vorliegenden Kapitel werden u. a. die Abstinenzbestrebungen sowie -erfolge der Befragten der ambulanten Beratungsstellen vorgestellt. Ferner werden die Gründe für die Inanspruchnahme von Hilfen diskutiert. Im Anschluss daran werden die Angaben bezüglich der in Anspruch genommenen Hilfeleistungen der befragten KlientInnen ambulanter Beratungsstellen aufgezeigt. Als weiterer Punkt werden die Auflagen vorgestellt, die zur Therapieaufnahme geführt haben. Sofern möglich werden die Ergebnisse der vorliegenden Studie mit den Ergebnissen des Bundesmodellprojektes verglichen.

Auch werden die Hilfeleistungen aufgezeigt, die bezüglich der substanzbezogenen Störungen in Anspruch genommen wurden.

Weiter wird diskutiert, wie die KlientInnen der ambulanten Beratungsstelle und die Fokusgruppenteilnehmer zu der aktuellen Beratungsstelle gekommen sind und welche Erfahrungen sie mit dieser gemacht haben.

⁴¹⁸ Vgl. Meyer, G. (2010): Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) e. V. (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2010, S. 127 ff.

⁴¹⁹ Vgl. Meyer, G. (2010): Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) e. V. (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2010, S. 127 ff.

Anschließend werden mögliche Maßnahmen sowie deren Bewertung durch die KlientInnen ambulanter Beratungsstellen vorgestellt. Die Befragten sollten ein Werbeverbot für Lotto diskutieren und angeben, wie sie zu einem Verbot von Glücksspielen im Internet stehen. Danach werden die Maßnahmen vorgestellt, die sich die Befragten selbst wünschten. Abschließend werden sowohl die Selbstsperre als auch die zugehörigen Ergebnisse aus der Fokusgruppendifkussion vorgestellt.

13.1 Abstinenzbestrebungen und -erfolge

Unter anderem sollten die KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen angeben, ob sie bereits ohne fremde Hilfe versucht hatten, mit dem Spielen aufzuhören. Von den 108 Personen, die diese Frage beantworteten, bejahten dies fast 76 % (82 Personen; siehe Tabelle A 22 im Anhang).

Weiter sollten diejenigen, die diese Frage mit „ja“ beantwortet hatten, angeben, wie häufig sie versucht hatten, ohne fremde Hilfe das Spielen zu beenden. Obwohl die Frage von 81 Personen beantwortet wurde, werden zunächst nur diejenigen Fälle betrachtet, die ihre Angaben in konkreten Zahlen machten. Dabei wurden die Angaben aufgerundet, etwa wenn eine Person angab, drei bis vier Versuche unternommen zu haben. Im Durchschnitt haben diese 58 Personen 31,5 Mal versucht, mit dem Spielen aufzuhören. Dieser Mittelwert ist mit Vorsicht zu betrachten, da die Spannweite der Nennungen von 1 bis 1000 Mal reichte (siehe Tabelle A 73 im Anhang) und 31 Angaben nicht verwertbar waren, da diese Personen keine konkreten Zahlen nannten.

31 der 81 Personen unternahmen bis zu fünf Versuche, mit dem Spielen aufzuhören, ohne jedoch fremde Hilfe in Anspruch zu nehmen. Rund 11 % versuchten dies zwischen fünf und zehn Mal; weitere 12,3 % nannten zwischen 10 und 24 Versuche.

Tab. 82: Anzahl der Versuche, mit dem Spielen ohne fremde Hilfe aufzuhören

Anzahl der Versuche (n=81)	Häufigkeit	Prozent
1 bis 4 Mal	31	38,3
5 bis 9 Mal	9	11,1
10 bis 24 Mal	10	12,3
25 bis 49Mal	2	2,5
50 Mal oder mehr	6	7,4

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Die sechs Personen, die angegeben hatten, über 50 Versuche unternommen zu haben, um das Spielen zu beenden, nannten folgende Werte: 100 (drei Personen), 150 (eine Person) und 1.000 Versuche (eine weitere Person).

23 Personen hatten ebenfalls Angaben zu ihren diesbezüglichen Versuchen gemacht, jedoch lassen sich diese Aussagen nicht in konkreten Zahlen wiedergeben.

Tab. 83: Anzahl, der Versuche ohne fremde Hilfe das Spielen zu beenden

Anzahl der Spielstopps (ausformulierte Angaben) (n=81)	Häufigkeit	Prozent
sehr oft	2	2,5
täglich	4	4,9
öfters	3	3,7
zu oft	2	2,5
nach jedem Verlust/Spiel	3	3,7
oft	2	2,5
immer wieder	1	1,2
x-mal	1	1,2
mehrmals	5	6,2

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Rund 6 % sagten aus, dass sie mehrmals versucht hatten, das Spielen ohne fremde Hilfe zu beenden. Fast 5 % gaben an, täglich versucht zu haben, aus eigener Kraft mit dem Spielen aufzuhören. Weitere 3,7 % wollten nach jedem Verlust bzw. nach jedem Spiel abstinert werden.

Im Fragebogenteil des ZI Mannheims sollten sich die befragten Personen bezüglich ihrer Spielproblematik selbst einschätzen. Ziel dieser Befragung war es, anhand des Messinstrumentes SOGS herauszufinden, ob ein pathologisches Spielverhalten zugrunde liegt.

Zunächst sollten die Befragten Angaben dazu machen, ob sie jemals das Gefühl hatten, ein Problem mit dem Spielen zu haben. Von den 109 Personen, die diese Frage beantwortet haben, bejahten 77 % diese Frage. Rund 19 % gaben an, in der Vergangenheit ein Problem mit dem Spielen gehabt zu haben, zum Zeitpunkt der Befragung jedoch nicht (mehr). Lediglich 3,7 % gingen davon aus, kein Problem mit ihrem Spielverhalten zu haben (siehe Tabelle A 50 im Anhang).

Ferner sollten die Befragten angeben, ob sie jemals länger spielten als beabsichtigt. Diese Frage wurde von rund 97 % der 108 Personen bejaht, die diese Frage beantwortet haben.

Auf die Frage, ob sie jemals das Gefühl hatten, das Spielen beenden zu wollen, aber nicht beenden zu können, antworteten nahezu 95 % der 109 Befragten mit „ja“.

Abschließend sollten die Befragten angeben, wie lange sie schon von Glücksspielen abstinent leben. Diese Angaben sollten in Monaten erfasst werden. Jedoch hatten einige der Befragten erst kürzlich begonnen, abstinent zu leben, und wollten dies auch angeben. Daher werden in Tabelle A 23 im Anhang auch Werte unter einem Monat angezeigt.

Insgesamt beteiligten sich 75 Personen an der Beantwortung der eben erwähnten Frage. Die Dauer der Abstinenz liegt bei Werten zwischen zwei Tagen und 66 Monaten. Als Mittelwert konnte eine Abstinenzzeit von 7,6 Monate ermittelt werden (siehe Tabelle A 23 im Anhang).

Zum Zeitpunkt der Befragung waren 21,3 % der Probanden seit zwei bis 29 Tagen abstinent; 40 % zwischen einem und sechs Monaten, weitere 20 % zwischen sechs Monaten und einem Jahr. 12 % gaben an, zwischen einem und zwei Jahren abstinent zu leben.

Tab. 84: Dauer der Abstinenz – KlientInnen ambulanter Beratungsstellen

Dauer der aktuellen Abstinenz (n=75)	Häufigkeit	Prozent
Unter einem Monat	16	21,3
Zwischen einem und sechs Monaten	30	40,0
Zwischen sechs Monaten und einem Jahr	15	20,0
Zwischen einem und zwei Jahren	9	12,0
Zwischen zwei und drei Jahren	1	1,3
Zwischen drei und vier Jahren	2	2,7
Zwischen vier und fünf Jahren	1	1,3
Über fünf Jahre	1	1,3
Gesamt	75	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Eine Person lebte seit zwei bis drei Jahren abstinent; zwei weitere Personen seit vier bis fünf Jahren. Eine Person benannte ihre glücksspielfreie Zeit mit einem Zeitraum zwischen vier und fünf Jahren; eine weitere gab sie mit 66 Monaten an.

13.2 Gründe für die Inanspruchnahme von Hilfen

Laging (2009) untersuchte mittels einer Medline- und WISO-Datenbankrecherche Primärstudien, um Faktoren zu finden und zu verifizieren, die den Prozess der Inanspruchnahme von Hilfeleistungen steuern.⁴²⁰ Es zeigte sich, dass Menschen, die ein problematisches bzw. pathologisches Glücksspielverhalten aufweisen, oftmals spezifischen Barrieren ausgesetzt sind, die von der eigenen Person abhängen. Ebenso spielt es eine Rolle, wie stark das Glücksspielverhalten bereits ausgeprägt ist, und welche negativen Konsequenzen aufgetreten sind.

Laging bewegte folgende Frage: „Welche personalen, sozialen und strukturellen Bedingungen und Voraussetzungen müssen also vorliegen, damit der Hilfesucheprozess gelingt, welche Faktoren und Umstände werden hierbei als besonders hilfreich und unterstützend erlebt und welche Hürden und Barrieren sind zu überwinden?“⁴²¹

⁴²⁰ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 68-74.

⁴²¹ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder

Die Primärstudien, die untersucht wurden, mussten Aussagen zur Behandlungseinstellung, Behandlungsbereitschaft oder zur faktischen Behandlungsaufnahme treffen. Ein weiteres Kriterium der Recherchearbeit war, dass sowohl pathologische als auch problematische Spieler befragt wurden. Es wurden sieben passende Studien gefunden; eine davon aus der deutschsprachigen Schweiz.

Tab. 85: Studien zur Behandlungsbereitschaft und / oder zum Inanspruchnahmeverhalten bei problematischem und / oder pathologischem Spielverhalten.

Studie	Studienziele und -ansätze	Untersuchte Samples	Stichprobenrekrutierung	Staat
Hodgins und El-Guebaly (2000) [11]	Erforschung des Heilungsprozesses bei Spielsucht, u. a. die Bedeutung professioneller Hilfen Vergleich behandlungsrelevanter Einstellungen bei aktiven Spielern mit diagnostizierter Spielsucht gegenüber denen bei remittierten Spielern	aktive Spieler (n=63) und remittierte Spieler (n=43)	Medienaufrufe	Kanada
Nett et al. (2003) [12]	Erforschung des Selbstheilungsprozesses bei Spielsucht, insbesondere Ausstiegsbedingungen und Behandlungswiderstände Identifizierung und Gewichtung behandlungsrelevanter Einstellungen Vergleiche unter ehemals und aktuell Spielenden mit und ohne Behandlungserfahrung	Erwachsene (n=64), ehemals und aktuell spielend, mit und ohne Behandlungserfahrung	Medienaufrufe Vermittlung über ärztliche Fachstelle Aufrufe über Flyer in Spielstätten	Schweiz
Evans und Delfabro (2005) [13]	Identifizierung von Motivatoren und Barrieren für die Inanspruchnahme professioneller Hilfen durch einen Vergleich behandlungsrelevanter Einstellungen bei Spielern im professionellen Hilfesystem mit denen außerhalb des professionellen Hilfesystems	aktive Spieler (n=77), darunter n=61 im professionellen Hilfesystem, n=16 außerhalb des professionellen Hilfesystems	Medienaufrufe Vermittlung durch Beratungs- und Behandlungseinrichtungen	Australien
Rockloff und Schofield (2004) [14]	Identifizierung kognitiver Behandlungsbarrieren und deren Zusammenhang mit dem Ausprägungsgrad des problematischen Glücksspiels, mit Alter, Geschlecht und Bildungsgrad	Erwachsene (n=1 203)	telefonische Befragung einer Zufallsstichprobe aus der Allgemeinbevölkerung	Australien
Cronce et al. (2007) [15]	Zusammenhang der Klassifikation gemäß SOGS-RA mit der Selbstwahrnehmung eines problematischen/pathologischen Spielens Einfluss einzelner Merkmale des Spielverhaltens auf die Selbstwahrnehmung eines problematischen/pathologischen Spielens Einfluss der familiären Suchtbelastung auf die Selbstwahrnehmung eines problematischen/pathologischen Spielens	Schüler im Alter von 14 bis 17 mit positivem SOGS-RA Ergebnis (n=532)	direkte Ansprache von Schülern (n=3 886) im Alter von 14 bis 21 Jahren aus 5 Highschools	USA
Hardoon et al. (2003) [16]	Zusammenhang der Klassifikation gemäß DSM-IV-J, SOGS-RA, GA 20 mit der Selbstwahrnehmung eines problematischen/pathologischen Spielens Zusammenhang positiver Klassifikationsergebnisse bzw. positiver Selbsteinschätzung mit Behandlungsbereitschaft	Studenten (n=980)	direkte Ansprache in Klassenzimmern in 4 Junior Colleges	Kanada
Wohl et al. (2007) [17]	Zusammenhang des problematischen Spielverhaltens und glücksspielbezogener Attributionen mit Einstellungen gegenüber professioneller Hilfe Vergleich der glücksspielbezogenen Attributionen und Einstellungen gegenüber professioneller Hilfe bei Freizeitspielern mit denen bei problematischen Spielern	junge Erwachsene (Studenten; n=82), die spielen und keine professionellen Hilfen in Anspruch nehmen	schriftliche Befragung unter Studenten im zweiten Jahr des Psychologiestudiums (n=379)	Kanada

Quelle: Laging (2009), S. 70.

Aus vier der sieben Untersuchungen ergaben sich folgende Faktoren, die die Inanspruchnahme formeller Hilfen fördern:

- Hodgins und El-Guebaly (2000) stellten fest, dass lediglich der Ausprägungsgrad der Störung (gemessen anhand von DSM-IV-Kriterien) eine Behandlungsaufnahme voraussagen kann. Demographische Faktoren und komorbide Störungen haben keinen Einfluss auf die Inanspruchnahme formeller Hilfen.⁴²²
- Nett et al. (2003) bestätigen diese Befunde dahingehend, dass suchtkranke Spieler stärker ausgeprägte Suchtprobleme haben als nicht behandelte. Im Gegensatz zu Hodgins und El-Guebaly (2000) stellten sie fest, dass komorbide Störungen bei behandelten Spielern stärker ausgeprägt sind als bei nichtbehandelten Spielern.
- Evans und Delfabbro (2005) fanden heraus, dass das Erleben einer akuten Krise verbunden mit der Anzahl der Bereiche, die bereits negativ betroffen sind, die Betroffenen zur Inanspruchnahme formeller Hilfen bewegen. Letztendlich bestätigen diese Ergebnisse die vorangegangenen Resultate; allerdings werden die Beratungs- und Behandlungseinrichtungen von den SpielerInnen eher als letzter Zufluchtsort denn als Interventionsmöglichkeit wahrgenommen.
- Rockloff und Schofield (2004) erkannten, dass die Vorbehalte gegenüber einer Behandlung umso stärker sind, je ausgeprägter das pathologische bzw. problematische Spielverhalten ausgebildet ist.⁴²³ Somit wirkt der wachsende Problemdruck als Motivator, formelle Hilfen in Anspruch zu nehmen. Weiter fanden die Autoren heraus, dass ein höheres Maß an Bildung die Behandlungsvorbehalte mindern kann.

⁴²² Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 69.

⁴²³ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 69.

Des Weiteren konnten auch Faktoren erkannt werden, die der Inanspruchnahme von Hilfeleistungen entgegenstehen:

- Evans und Delfabbro (2005) stellten neun Barrieren fest, die einer Inanspruchnahme von Hilfen entgegenstehen. Die stärkste Barriere war der Wunsch der Betroffenen, das Spielproblem vor bestimmten Personen geheim zu halten. An zweiter Stelle folgte die Scham darüber, das Problem nicht aus eigener Kraft lösen zu können. Diese Faktoren wogen stärker als das Unwissen über mögliche Hilfeeinrichtungen.
- Hodgins und El-Guebaly (2000) kamen zu ähnlichen Ergebnissen, jedoch war es den Befragten der Studie am wichtigsten, ihr Problem selbstständig lösen zu können. An zweiter Stelle folgten Angaben darüber, über kein umfassendes Wissen bezüglich der Behandlungsmöglichkeiten zu verfügen.⁴²⁴
- Nett et al. (2003) fanden heraus, dass vor allem die mangelnde Problemeinsicht und Unbehagen die Befragten davon abhielt, Hilfeleistungen in Anspruch zu nehmen.

Weiter konnte aus den anderen Studien, die sich mit der Entwicklung der Problemeinsicht von Spielenden beschäftigt hatten, folgende Faktoren herausgefiltert werden:

- Crounce et al. (2007) und Hardoon et al. (2003) stellten fest, dass die Selbstwahrnehmung, ein Spielproblem zu haben, von folgenden Faktoren abhängig ist: Höhe des Spieleinsatzes, tägliches Spielen und Wahrnehmung eines Familienmitglieds mit Spielproblem.⁴²⁵
- Wohl et al. (2007) fanden heraus, „dass eine Attributierung von Glück als personengebundene Eigenschaft und ein bei problematischen Spielern spezifisches hedonistisches Spielerleben“⁴²⁶ Barrieren für die Inanspruchnahme von Hilfen darstellen und somit das Glücksspielverhalten aufrecht erhalten.

⁴²⁴ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 70.

⁴²⁵ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 71.

⁴²⁶ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 71.

Demzufolge suchen Personen mit stark ausgeprägter Glücksspielproblematik eher formelle Hilfen als solche, die noch am Anfang ihrer Spielerkarriere stehen. Weiter wollen Personen, die weniger stark involviert sind, die Problematik aus eigener Kraft bekämpfen kommen und gar nicht mit dem Hilfesystem in Kontakt.

Die genannten Barrieren und Hindernisse sind sowohl problem- als auch personenbezogener Natur und können von außen kaum beeinflusst werden. Um Personen dazu zu bewegen, Hilfe in Anspruch zu nehmen, müssen diese zunächst für sich selbst klären, ob ihr Problem dadurch erleichtert werden könnte, ob sie um Hilfe bitten sollten und wie sie diese Hilfen erreichen können.⁴²⁷ Doch auch diesen Entscheidungsprozessen liegen Barrieren im Weg, die es zu überwinden gilt.

Laging fordert deshalb folgende Maßnahmen:

- Allgemeine Aufklärung bezüglich der Glücksspielsucht als Krankheit und ihrer Bedeutung für die betroffenen Personen. Dies soll Vorurteile gegenüber pathologischen Spielern abbauen und den Betroffenen klar machen, dass diese Krankheit nicht von selbst heilt.
- Kontinuierliche allgemeine Öffentlichkeitsarbeit sowie Schulung der Schlüsselpersonen.
- Beratungs- und Behandlungsstellen sollten betonen, dass sie die Selbstbestimmung der Betroffenen fördern.
- Beratungsangebote und Behandlungsansätze müssen dort vorgestellt werden, wo sich die Betroffenen aufhalten, also z. B. an den Spielorten etc. Weiter müssen Hilfen niedrigschwellig angeboten werden, etwa in Form von Telefonhotlines und Online-Beratungsdiensten.

⁴²⁷ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 71.

- Das Personal von Beratungs- und Behandlungsstellen muss kontinuierlich geschult werden, um ein spezifisches Angebot zu ermöglichen.⁴²⁸

Weiter konnte im Rahmen des Projektes PAGE festgestellt werden, dass das Hilfesystem in Deutschland weiterhin ausgebaut werden muss. „Nach Schätzungen auf Grundlage der Festnetztelefonstichprobe haben etwa drei Viertel der Menschen mit Pathologischem Glücksspielen in Hinblick auf Spielprobleme keinerlei Kontakt zum Hilfesystem gehabt. Bezüglich des Problematischen Glücksspielens zeigt sich eine nur marginale Kontaktrate von 5 % (bei 3-4 Kriterien) und 1 % (bei 1-2 Kriterien). Es ist damit von einer gravierenden Unterversorgung von Menschen mit Pathologischem Glücksspielen und einem Fehlen von Frühinterventionen für Menschen mit Problematischem Glücksspielen auszugehen.“⁴²⁹

13.3 Inanspruchnahme von Hilfen in Zusammenhang mit der persönlichen Glücksspielproblematik

Im weiteren Verlauf wurde erhoben, ob die KlientInnen ambulanter Beratungsstellen in Zusammenhang mit ihrer persönlichen Glücksspielproblematik Hilfen in Anspruch genommen hatten. Traf dies zu, sollten die Befragten angeben, um welche Art von Hilfeleistung es sich handelte, und wie häufig sie die Maßnahmen genutzt hatten.

18 der 112 Befragten hatten in Bezug auf ihre Glücksspielproblematik keine Hilfen aufgesucht. Die Hälfte der Befragten besuchte regelmäßig eine Selbsthilfegruppe. Im Durchschnitt dauerte die Teilnahme an einer Selbsthilfegruppe 14,5 Monate (mit Werten zwischen einem und 144 Monaten; s. Tabelle A 71 im Anhang). Am häufigsten wurden ambulante Beratungen in Suchtberatungsstellen genutzt (von rund 68 %). Der Mittelwert liegt bei knapp fünf Beratungsterminen. Leider geht aus den Angaben nicht hervor, ob es sich dabei um die Anzahl der Sitzungen oder um das Aufsuchen unterschiedlicher Beratungsstellen handelt.

⁴²⁸ Laging, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10: S. 74.

⁴²⁹ Projekt PAGE: Pressemitteilung vom 16.02.2011, (http://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/news/2011_02_16_Pressemeldung_Rumpf.pdf).

Tab. 86: Inanspruchnahme von Hilfen im Zusammenhang mit der persönlichen Glücksspielproblematik

Inanspruchnahme von Hilfen (n=112)	Häufigkeit	Prozent	Anzahl (MW)	Min	Max
Keine Hilfen in Anspruch genommen	18	16,1	-	-	-
Ambulante Beratung in einer Suchtberatungsstelle	76	67,9	4,96	1	100
Ambulante Beratung in einer Schuldnerberatungsstelle	21	18,8	2,10	1	9
Ambulante Beratung in einer anderen Beratungsstelle (z. B. Ehe-, Familien-, Erziehungsberatung etc.)	11	9,8	3,55	1	10
Ambulante Rehabilitation pathologisches Glücksspielen	9	8,0	1,56	1	6
Stationäre Rehabilitation pathologisches Glücksspielen	22	19,6	1,18	1	3
Stationäre Behandlung in einer psychosomatischen Klinik (wegen pathologischen Glücksspiels)	17	15,2	1,12	1	12
Psychotherapeutische Behandlung	23	20,5	6,65	1	80
Ärztliche / Fachärztliche Behandlung	22	19,6	4,27	1	40
Sonstige Hilfen	13	11,6	3,69	1	30
Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe (wegen pathologischen Glücksspiels), Angabe in Monaten	56	50,0	14,5	1	144

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

Weitere 20,5 % der Befragten hatten sich in psychotherapeutische Behandlung begeben; der Durchschnitt lag bei 6,65 Kontakten pro Teilnehmer. 19,6 % gaben ärztliche bzw. fachärztliche Behandlungen an (durchschnittlich vier Kontakte). Knapp 20 % waren ein- oder mehrmals in stationärer Rehabilitation (Mittelwert: 1,18). Auch die ambulante Beratung in einer Schuldnerberatungsstelle wurde von etwa 19 % aufgesucht, mit durchschnittlich zwei Beratungsterminen. 15 % der Befragten ließen sich stationär in einer psychosomatischen Klinik behandeln. Weitere knapp 10 % suchten Rat und Hilfe in anderen Beratungsstellen, etwa in der Familien- und / oder Eheberatung (durchschnittlich 3,6 Mal).

Weitere 8 % der Befragten gaben an, in ambulanter Rehabilitationen gewesen zu sein (Mittelwert: 1,56 Mal). Sonstige Hilfen wurden von knapp 12 % in Anspruch genommen und zwar im Schnitt knapp vier Mal.

Tab. 87: Übersicht der Hilfen im Zusammenhang mit der Glücksspielproblematik (Mehrfachnennungen möglich) – sortiert nach Häufigkeit

	weiblich (N = 99)		männlich (N = 967)		Gesamt (N = 1.066)	
	abs.	in %	abs.	in %	abs.	in %
keine Hilfen in Anspruch genommen	63	63,6	561	58,0	624	58,5
ambulante Beratung in einer Suchtberatungsstelle	23	23,2	220	22,8	243	22,8
ambulante Beratung in einer Schuldnerberatungsstelle	10	10,1	60	6,2	70	6,6
ambulante Beratung in einer anderen Beratungsstelle	4	4,0	16	1,7	20	1,9
ambulante Rehabilitation pathologisches Glücksspielen	0	0,0	15	1,6	15	1,4
stationäre Rehabilitation pathologisches Glücksspielen	7	7,1	81	8,4	88	8,3
stationäre Behandlung in einer psychosomatischen Klinik (wegen path. Glücksspiels)	0	0,0	20	2,1	20	1,9
psychotherapeutische Behandlung	7	7,1	46	4,8	53	5,0
regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe	9	9,1	75	7,8	84	7,9
sonstige Hilfen	6	6,1	75	7,8	81	7,6
Gesamt	129	130,3	1.165	120,9	1.298	121,8

Quelle: Modellprojekt des Bundesministeriums für Gesundheit (2010), Tab 41, S. 55.

Im nächsten Schritt wurden die Studienteilnehmer und -teilnehmerinnen nach etwaigen therapeutische Auflagen gefragt, die sie zur Teilnahme an einer Therapie ermutigt bzw. verwiesen hätten. Rund 82 % der Befragten gaben an, dass ihnen keine therapeutischen Auflagen auferlegt wurden. Fast 7 % berichteten von Auflagen durch ihre Arbeitgeber; weitere 5,7 % von gerichtlichen Auflagen. Weitere Nennungen betrafen Auflagen durch die Renten- oder Krankversicherung, die Arbeitsagentur / Job-Center / ARGE oder sonstige Auflagen (s. Tabelle 88).

Tab. 88: Therapeutische Auflagen - Mehrfachnennungen

Therapeutische Auflagen (n=88)	Häufigkeiten	Prozent
Keine Auflagen	72	81,8
Gerichtliche Auflage	5	5,7
Auflage durch Arbeitgeber	6	6,8
Auflage durch Rentenversicherung, Krankenversicherung	2	2,3
Auflage durch Arbeitsagentur, Job-Center, ARGE	2	2,3
Auflage durch sonstige	3	3,4

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

Auch im Bundesmodellprojekt wurden die therapeutischen Auflagen erhoben. Anders als in der vorliegenden Studie gab es hier keine Mehrfachnennungen.

Rund 90 % der 1.081 Befragten gaben an, ohne Auflagen und somit auf freiwilliger Basis Hilfeleistungen in Anspruch genommen zu haben. 2,6 % der Fälle berichteten von gerichtlichen Auflagen, rund 1 % von Auflagen durch den Arbeitgeber.

Tab. 89: Auflagen als Grundlage der Kontaktaufnahme

	weiblich		männlich		Gesamt	
	abs.	in %	abs.	in %	abs.	in %
keine Auflage	93	91,2	883	90,2	976	90,3
gerichtliche Auflage*	0	0,0	28	2,9	28	2,6
weitere Auflagen durch						
Arbeitgeber	0	0,0	12	1,2	12	1,1
Renten-, Krankenversicherung	0	0,0	4	0,4	4	0,4
Arbeitsagentur, Job-Center, ARGE	4	3,9	17	1,7	21	1,9
Sonstige	5	4,9	35	3,6	40	3,7
Gesamt	102	100,0	979	100,0	1.081	100,0

* Bewährung oder Therapieauflage

Quelle: Modellprojekt des Bundesministeriums für Gesundheit (2010), Tab 39, S. 53.

Die Aussagen aus beiden Studien verdeutlichen, dass der Großteil der Befragten auf freiwilliger Basis Hilfe in Anspruch genommen hat. Jedoch wurde hier nicht erfasst, ob die Familie und / oder Freunde die Betroffenen zur Inanspruchnahme von Hilfen bewegt hatten, oder ob der eigene Wille und Entschluss der Betroffenen die treibende Kraft war. Die vorliegende Untersuchung ermittelte prozentual gesehen einen höheren Anteil an Personen, die aufgrund gerichtlicher Auflagen Hilfen in Anspruch genommen hatten als das

Bundesmodellprojekt (5,7 % zu 2,6 %). Auch waren die Arbeitgeber sowie die Renten- und Krankenversicherungen in der vorliegenden Studie aktiver als im Bundesmodellprojekt.

13.4 Inanspruchnahme von Hilfen im Zusammenhang mit den persönlichen substanzbezogenen Störungen (Komorbiditäten)

Ferner wurden die KlientInnen ambulanter Beratungsstellen gefragt, ob sie auch Hilfen in Bezug auf die persönlichen substanzbezogenen Störungen genutzt hatten. In Kapitel 5.2.7, Tabelle 22, wurden die konsumierten Substanzen bereits aufgelistet: Von 108 Personen berichteten 86 %, aktuell zu rauchen bzw. Raucher oder Raucherin gewesen zu sein. 69 % gaben an, Alkohol zu trinken bzw. getrunken zu haben; rund 19 % der Befragten hatten Erfahrungen mit Cannabis. Weiter nannten 12 % Kokain als konsumierte Substanz. Ebenso wurden konsumiert: Amphetamine (8 %), (Schlaf-)Medikamente (2 %), LSD (6 %), Pillen (1 %), Kaffee (1 %) und Ecstasy (4 %).

Die Frage nach der Inanspruchnahme von Hilfeleistungen aufgrund einer oder mehrerer substanzbezogener Störungen beantworteten 98 Personen. Knapp 74 % hatten keine Hilfen in Anspruch genommen. Weitere 12 % waren aufgrund ihres Substanzkonsums in ambulanter Behandlung. Selbsthilfegruppen wurden regelmäßig von 11,2 % besucht; die Dauer der Teilnahme lag bei Werten zwischen einem und 144 Monaten. Durchschnittlich nahmen die Befragten rund 27 Monate an Selbsthilfegruppensitzungen teil, wobei diese Zahl mit Vorsicht zu betrachten ist, da es sich nur um elf Personen handelte und die Zeitspanne recht groß ist (siehe Tabelle A 72 im Anhang).

Tab. 90: Inanspruchnahme von Hilfen im Zusammenhang mit substanzbezogenen Störungen

Inanspruchnahme von Hilfen / substanzbezogene Störungen – Mehrfachnennungen möglich (n=98)	Häufigkeit	Prozent
keine Hilfen in Anspruch genommen	72	73,5
Entzug / Entgiftung	7	7,1
Ambulante Beratung	12	12,2
Ambulante Entwöhnungsbehandlung	3	3,1
Teilstationäre Entwöhnungsbehandlung	1	1,0
Stationäre Entwöhnungsbehandlung	8	8,2
Psychiatrische Behandlung	4	4,1
Psychotherapeutische Behandlung	6	6,1
Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe	11	11,2
Sonstige Hilfen	2	2,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

13.5 Zugang und Erfahrung mit der Beratungsstelle

Um Verbesserungsmöglichkeiten und -wünsche der betroffenen Spieler und Spielerinnen bzgl. der Hilfeleistungen zu ermitteln, wurde zunächst erfasst, wie die Personen auf die jeweils besuchte Beratungsstelle aufmerksam wurden.

Hierzu äußerten sich 100 der 112 KlientInnen. Es handelte sich offene Fragen, bei denen Mehrfachantworten zulässig waren. Die Personen nannten zum einen Personenkreise, Medien und / oder Beratungsstellen; zum anderen Erlebnisse, die sie an die Beratungsstelle herangeführt haben.

Am häufigsten wurden Presseerzeugnisse bzw. Medien als Kontakthersteller erwähnt (34 %). An zweiter Stelle wurde mit 24 % die Familie genannt; darunter fielen sowohl die Ehe-/PartnerInnen als auch die Eltern. Rund 16 % fanden über andere Beratungsstellen, Kliniken und / oder BetreuerInnen zur aktuellen Beratungsstelle. Unmittelbar darauf wurden mit 15 % Bekannte, Freunde, andere Menschen und Anwälte genannt. Weitere Nennungen betrafen Spielorte / Spielgeräte / Spielgeschehnisse und Job-Center / Arbeitsstelle (inklusive KollegInnen; je 4 %). 3 % der Befragten wurden vom Arbeits- / Sozialamt an die Beratungsstelle verwiesen.

Weiterhin gaben 8 % der Befragten an, den Weg zur Beratungsstelle aus eigener Initiative gefunden zu haben. Diese Angabe wurde nicht näher spezifiziert. Zwei der Befragten kamen aufgrund einer Kündigung in die Beratung. Eine Person nannte ihre Schulden als Auslöser. Daraus geht nicht hervor, ob die Schulden den Anstoß gegeben hatten, eigeninitiativ aktiv zu werden, oder ob die Schuldnerberatungsstelle bzw. die Familie zum Aufsuchen der Beratungsstelle geraten hatten.

Tab. 91: Wie sind Sie auf die Beratungsstelle aufmerksam geworden?

Wie aufmerksam auf Beratungsstelle geworden – Mehrfachnennungen möglich (n=100)	Häufigkeit	Prozent
Presse/Medien (Telefonbuch, Internet, Zeitung, Prospekt, Auskunft)	34	34
Familie (Ehe-/PartnerIn, Eltern)	24	24
Bekannte / Freunde / andere Menschen / Anwalt	15	15
Spielort / Spielgerät / Spielgeschehnisse	4	4
Arbeitsamt / Sozialamt	3	3
Job-Center/ Arbeitsstelle (u. a. auch Kollegen)	4	4
Beratungsstellen / Kliniken / BetreuerIn	16	16
Eigeninitiative	8	8
Schulden	1	1
Kündigung	2	2

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

An diese Frage anknüpfend wurden die Befragten aufgefordert, ihre Erfahrungen mit den Beratungsstellen zu schildern. Bei dieser Frage handelte es sich ebenfalls um eine offene Frage, die zu einer Vielzahl an Antworten führte. 76 Personen nahmen diesbezüglich Stellung.

Am häufigsten (30,3 %) gaben die Befragten „gute Erfahrungen“ an. An zweiter Stelle standen „sehr gute Erfahrungen“ (23,7 %). Bei 11,8 % hinterließen die Beratungsstellen einen positiven, bei knapp 8 % einen sehr positiven Eindruck.

Weitere Nennungen fielen jeweils ein- bis zweimal:

- Die Beratungsstelle bedeutet ein Neuanfang,
- hilft und wirkt erfolgreich,
- ist langweilig,
- dient zur Prophylaxe und
- ist gut, bietet aber keine Rundumbetreuung bzw. kann nur ein Medikament bzw. eine Operation dauerhaft helfen.

Tab. 92: Erfahrungen mit der Beratungsstelle

Welche Erfahrungen haben Sie mit der Beratungsstelle gemacht? (n=76)	Häufigkeit	Prozent
gute Erfahrung	23	30,3
positiver Eindruck	9	11,8
sehr gute Erfahrung	18	23,7
sehr positiver Eindruck	6	7,9
noch nicht viele Erfahrungen	1	1,3
sehr zufrieden	2	2,6
wirkt erfolgreich	1	1,3
langweilig	1	1,3
vermittelte weiter	1	1,3
hilft mir	2	2,6
Möglichkeiten Druckabbau	1	1,3
Andere Fälle wirken abschreckend	1	1,3
Neuanfang	1	1,3
gar nicht schlecht	1	1,3
dient zur Prophylaxe	1	1,3
Spielabstinenz	1	1,3
gute Institution	1	1,3
informativ	1	1,3
gut, aber Hilfe kann nur Medikament / OP bringen	1	1,3
Verständnis / Unterstützung	2	2,6
gut, aber keine Rundumbetreuung	1	1,3

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Die Teilnehmer der Fokusgruppe wurden ebenfalls gebeten, über die Art der Kontaktaufnahme mit der Beratungsstelle (in diesem Fall: eva) zu berichten. Zehn Personen Auskünfte kamen diesem Wunsch nach; Mehrfachnennungen waren wiederum möglich. Fünf Personen waren über andere Beratungsstellen / Kliniken / BetreuerInnen zur eva gekommen. Je zwei Personen gaben Presseerzeugnisse und Medien sowie Spielerselbsthilfegruppen an. Je ein Mal wurde die Familie bzw. ein Arbeitskollege genannt.

Ihre bisherigen Erfahrungen mit der eva lassen sich wie folgt zusammenfassen: Acht von elf Personen hatten gute Erfahrungen mit der Beratungsstelle gemacht; zwei Personen sehr gute. Zwei Personen lobten explizit die kompetenten und fachlich fundierten Mitarbeiter. Ebenso wurde zwei Mal das große Hilfsangebot der eva hervorgehoben. Eine Person konnte aufgrund ihrer neuen Zugehörigkeit zur Spielergruppe noch nicht auf ausreichende Erfahrungen verweisen, um sich kompetent äußern zu können.

13.6 Beurteilung von Maßnahmen

Im Fragebogenteil der Forschungsstelle Glücksspiel sollten sich die KlientInnen ambulanter Beratungsstellen zu möglichen präventiven Maßnahmen äußern. Zunächst wurde erhoben, ob Lotto nach Ansicht der Befragten zu Spielsucht führen kann. In einem weiteren Schritt sollten sie begründen, warum sie sich für bzw. gegen ein diesbezügliches Werbeverbot aussprachen. Anschließend gaben sie an, ob sie das Verbot von Glücksspielen im Internet für sinnvoll oder unsinnig hielten.

13.6.1 Lottosucht und Werbeverbot für Lotto

107 der 112 Befragten äußerten sich zum Suchtpotential von Lotterien. Rund 81 % glaubten, dass Lotto süchtig machen kann. Möglicherweise ist dieser hohe Anteil darauf zurückzuführen, dass in den ambulanten Beratungsstellen jegliche Form von Glücksspielen, also auch Lotto, tabu ist (siehe Tabelle A 27 im Anhang).

Weiter nahmen die Befragten dazu Stellung, ob sie ein Verbot von Werbung, die zum Lottospielen auffordert, als sinnvolle Maßnahme einschätzten, um andere Personen vor pathologischem Glücksspiel zu schützen.

Hierauf antworteten 101 Personen. Rund 57 % glaubten, dass ein Werbeverbot für Lotto eine sinnvolle und schützende Maßnahme sein kann (siehe Tabelle A 24 im Anhang).

Von den 58 Personen, die ein Werbeverbot von Lotto als sinnvolle Maßnahme bezeichneten, gaben 51 ihre Gründe an. Da es sich um eine offene Frage handelte, gab es eine Vielzahl an Antworten. Diese Antworten wurden unter Oberbegriffen subsumiert.

Fast 61 % befürworteten ein Verbot, da „Lotto zum Spielen anreizt“. Die meisten von ihnen schienen anzunehmen, dass Lottowerbung einen Rückfall auslösen kann. Laut ihren Aussagen birgt Lottowerbung Reize / Trigger, die die Befragten dazu veranlassen, andere Spielformen auszuprobieren, obwohl sie weiter spielfrei leben wollen. Weiter wurde angemerkt, dass Werbung beeinflusst und zum Spielen auffordert, „was nicht gut für die Allgemeinheit sein kann“. Lottowerbung sei also schlecht für ehemalige Spieler und Spielerinnen, aber auch für Menschen, die bisher noch nicht in Kontakt mit Glücksspielen getreten sind. Ohne Werbung wüssten die Personen nichts von dieser Spielform sowie den möglichen Gewinnen. Es bestünde keine Versuchung zum Spielen.

Ein mögliches Abhängigkeits- bzw. Suchtpotential von Lotto und dessen Bewerbung sehen 21,6 % der Befragten. Lotto könne ebenfalls schnell zu pathologischem Spielverhalten führen. Einige Personen merkten an, dass Lotto sie „zur Sucht gebracht“ hat. Andere gehen noch weiter und beschreiben die negativen Folgen (u. a. sozialer Abstieg), die durch die Teilnahme an Lottospielen entstehen könnten.

Immerhin 15,7 % der Befragten glaubten, dass Lottowerbung zu Verblendung führt und falsche Versprechungen macht. Mit möglichen Gewinnen zu werben manipulierte die Menschen, so einige der Befragten. Weiter wurde angeführt, dass Lotto Hoffnungen auf ein besseres Leben, von einem Tag auf den nächsten, weckt. Auch werbe Lotto mit Gegenständen und Sachpreisen, die nicht zwingend zum Leben notwendig sind.

Weitere Nennungen waren (je ein Mal genannt):

- Für etwas zu werben, was allgegenwärtig ist, ist sinnlos,
- Ohne Lotto entgehen dem Staat finanzielle Vorteile,
- Spielen ist schlecht,
- Ein Verbot von Lottowerbung ist besser als nichts.

Tab. 93: Verbot von Lottowerbung als sinnvolle Maßnahme

Für ein Verbot von Lottowerbung – Mehrfachnennungen möglich (n=51)	Häufigkeit	Prozent
Lotto allgegenwärtig, Werbung sinnlos	1	2,0
Anreiz / Stimulus	31	60,8
Abhängigkeits- / Suchtpotential	11	21,6
Weiß nicht	1	2,0
Verblendung / Falsche Versprechungen	8	15,7
Doppelmoral Staat: finanzielle Vorteile durch Lotto	1	2,0
Spielen ist schlecht	1	2,0
Mögliche Maßnahme	1	2,0
Mangelnde Aufklärung	1	2,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Aus Tabelle A 24 im Anhang kann entnommen werden, dass 43 Personen sich gegen ein Verbot von Lottowerbung aussprechen. Begründungen wurden jedoch nur von 40 Personen geliefert; auch hier waren Mehrfachnennungen zulässig. Wieder wurden die Antworten unter Oberbegriffen zusammengefasst. Daraus entstanden elf Kategorien.

Rund 20 % meinten einstimmig, ein Werbeverbot „bringe nichts“. Eine Person, die spielen wolle, würde immer spielen, mit und ohne Werbung. Weiter wurde vermutet, dass ein Werbeverbot von Lotto keinen Effekt zeitigen würde. Zwei Personen bezogen sich auf den Warnhinweis auf Zigarettenschachteln, der ebenso wenig vom Rauchen abhielte wie ein Werbeverbot von Lotto SpielerInnen abhalten würde. Ferner wurde erwähnt, dass es auch ohne Lottowerbung genügend Spielformen und Anreize gäbe, sodass ein Werbeverbot für Lotto nichts bewirken könnte.

Weitere 15 % bewerteten das Verbot von Lottowerbung als nicht sinnvolle Maßnahme, da Lotto einen gesellschaftlichen Bestandteil darstelle, d. h. gesellschaftlich zu stark verankert und omnipräsent sei, auch international gesehen. Diese Omnipräsens führe auch dazu, dass Lotto nach wie vor nicht immer ein Suchtpotential zugesprochen werde. Weiter wurde angemerkt, dass Lotto schon so viele Jahre gespielt werde, dass es aufgrund seiner Bekanntheit eine gesellschaftliche Akzeptanz erfahren habe.

Ebenso glaubten 15 % der Befragten, dass es eine Veranlagung zum Spieler / zur Spielerin gäbe, mit und ohne Werbung für Lotto. („Wer spielen will, der spielt.“) Ein Werbeverbot für Lotto hielte keinen Spielenden davon ab, zu spielen.

12,5 % der Befragten hielten nichts von einem Werbeverbot für Lotto, da für sie Lotto entweder keine Suchtgefahr birgt oder kein Einstiegsspiel ist. Zu dieser Ansicht kamen sie, weil sie niemanden kannten, der aufgrund von Lotto spielsüchtig wurde. Für weitere 10 % barg Lotto eine zu geringe Suchtgefahr, als dass ein Werbeverbot eine sinnvolle Maßnahme wäre. Die Befragten sahen die Suchtgefahr eher im Automaten spiel.

Je drei Personen glaubten, dass durch Verbote Anreize zum Spielen geschaffen würden bzw. die Verbreitung von Annahmestellen mehr Anreiz schaffe als Lottowerbung. Ferner glaubten zwei Personen, dass es in der Selbstverantwortung des Spielers / der Spielerin läge, ob er / sie ungeachtet der Anreize spielt oder nicht. Zwei weitere Personen begründeten ihre Ablehnung damit, dass es auch Personen gäbe, die trotz Lottowerbung kontrolliert spielen könnten. Eine weitere Person zweifelte an der Durchsetzbarkeit eines solchen Werbeverbots, „wegen den finanziellen Vorteilen für den Staat“. Ebenso bezeichnete eine Person Aufklärung als wichtiger, als ein Werbeverbot für Lotto.

Tab. 94: Verbot von Lottowerbung keine sinnvolle Maßnahme

Gegen ein Verbot von Lottowerbung – Mehrfachnennungen möglich (n=40)	Häufigkeiten	Prozent
Veranlagung Spieler	6	15,0
Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	6	15,0
Keine Suchtgefahr	5	12,5
Geringe Suchtgefahr	4	10,0
Werbeverbot bringt nichts	8	20,0
Anreiz durch Verbote	3	7,5
Anreiz durch Verbreitung von Annahmestellen	3	7,5
Selbstverantwortung	2	5,0
Staat sieht v.a. finanzielle Vorteile	1	2,5
Gesunde SpielerInnen	2	5,0
Aufklärung wichtig	1	2,5

Quelle: Eigene Berechnungen / Forschungsstelle Glücksspiel.

13.6.2 Verbot von Glücksspielen im Internet

Als nächstes sollten sich die KlientInnen ambulanter Beratungsstellen dazu äußern, ob sie ein Verbot von Glücksspielen im Internet für sinnvoll hielten. 104 Personen kamen dieser Aufforderung nach. 86 Personen, also 82,7 % der Befragten, sprachen sich für ein Verbot von Glücksspielen im Internet aus (siehe Tabelle A 28 im Anhang). Eine Begründung dafür lieferten nur 77 Personen. Hier zeigt sich, dass bei offenen Fragestellungen schnell Ermüdungserscheinungen und Unlust bei den Befragten auftreten. Die Antworten wurden in 14 Oberbegriffen zusammengefasst (siehe nachfolgende Tabelle 95 in diesem Kapitel).

Rund 19,5 % der Befragten sahen in den Glücksspielen im Internet eine enorme Suchtgefahr und sprachen sich deshalb für deren Verbot aus. Die Gefahr bestünde vor allem darin, aufgrund des vielfältigen Angebots an Spielen ohne Maß und Ziel zu spielen, mit und ohne Geldeinsatz bzw. -gewinn. Weiter förderten Glücksspiele im Internet die Spielsucht, da sie von Zuhause aus gespielt werden können und jederzeit verfügbar sind.

Am zweithäufigsten wurden von je 14,3 % der Befragten folgende Gründe genannt: „Gefahr: Bargeldlos“, „Einfacher Zugang“ und „Jugendschutz“.

Die unter dem Begriff „Gefahr: Bargeldlos“ zusammengefassten Begründungen lauteten dahingehend, dass den SpielerInnen kein echtes Geld bzw. Bargeld durch die Hände flösse, wodurch der Bezug zum Geld fehlte. Die Befragten vermuteten auch, dass mit Gebrauch der Kreditkarte oder Online-Transaktionen mehr Geld verspielt werde als mit Bargeld. Das virtuelle Geld, so einer der Befragten, werde unvernünftiger ausgegeben und man verliere schneller den Überblick über Verluste.

Viele der Befragten sprachen sich für ein Verbot von Online-Glücksspielen aus, da der Zugang zum Internet und zu den Online-Spielen zu einfach sei. Jeder, der einen Internetzugang bzw. Zugang zum Internet hat, könne an Online-Spielen teilnehmen. Außerdem sei der Zugriff auf Online-Spiele nicht kontrollierbar und es könne bequem von Zuhause aus gespielt werden.

Auch das Thema Jugendschutz führte dazu, dass sich die Befragten für ein Verbot aussprachen. Online-Spiele sollten verboten werden, um Minderjährige zu schützen. Kinder und Jugendliche ließen sich generell leichter zum Spielen verleiten.

Je 13 % der Befragten sahen folgende Gefahren: den Kontrollverlust der Betroffenen und die fehlende Kontrolle bzw. fehlende Regulierung aus höherer Hand.

Die Gefahr des Internet-Glücksspiels bestünde vor allem in der leichten Zugänglichkeit und dass die gesetzte Geldsumme „nicht in der Hand gehalten werden kann“. Wie bereits erwähnt spielt neben dem Kontrollverlust auch die Annehmlichkeit, von Zuhause aus spielen zu können, eine wichtige Rolle. Weiter nannten die Befragten die erhöhte Geschwindigkeit, mit der gespielt werden kann, sowie die unkontrollierte Höhe der Einsatzbeträge. Der / die Spielenden seien versucht, länger weiterzuspielen als geplant.

Im Hinblick auf die Kontrollierbarkeit wurde erwähnt, dass die Teilnahme an Glücksspielen im Internet möglich sei, auch wenn sich die Person für andere Bereiche (Casinos) sperren ließ. Das Internet-Glücksspiel sei von außen nicht kontrollierbar. Es gäbe keinen Überblick darüber, wer wann und wie oft spielt. Auch vermuteten einige der Befragten, dass Manipulation und Betrug beim Online-Spielen gang und gebe seien. Ebenso seien dem Online-Spielen keine Grenzen gesetzt. Erneut wurde darauf aufmerksam gemacht, dass es keine übergreifende Regulierung im Sinne von übergreifenden Sperrsystemen für alle Spielformen gibt.

Wie bereits beim Lottospiel, wird der Anreiz des Internet-Spielens als sehr hoch bewertet (10,4 % der Befragten). Die Vielfalt der Spielangebote sowie die Gewinnmöglichkeiten reizten zum Spielen. Würde man Glücksspiele im Internet verbieten, gäbe es keine „Verführung“ mehr, gerade mit Blick auf die minderjährigen Spieler und Spielerinnen. Die Neugier und die Anonymität seien zu groß.

Außerdem glaubten 9,1 % der befragten Personen, dass die Verschuldungsgefahr im Internet höher sei als bei terrestrischen Spielformen. Je 5,2 % der Befragten sahen im Internet auch die Gefahr der Anonymität sowie der Bequemlichkeit von Leuten, die zum Spielen das Haus nicht verlassen bzw. einem bestimmten Dresscode entsprechen müssen. Die Befragten vermuteten auch, dass einige Personen, die normalerweise nicht spielen würden, aus Neugier dazu verleitet würden.

3,9 % der Befragten würden ein Verbot von Online-Glücksspielen begrüßen, da es dann „ein Medium weniger“ gäbe, das zum Spielen verleiten kann. Andererseits befürchteten manche dann den Abfall des Online-Glücksspiels in die Illegalität.

Weitere 2,6 % der Befragten vermuteten, dass Online-Glücksspiele u. a. zu Vereinsamung und Abstumpfung führen können, da soziale Kontaktmöglichkeiten verloren gingen. Ebenfalls 2,6 % der Befragten sahen im Verbot von Online-Glücksspielen die Möglichkeit, die Vielfalt der Spiele zu reduzieren. Viele spielten auch Online mehrere Spiele gleichzeitig. Zwei weitere Befragte wünschten sich ein Verbot für sämtliche Glücksspiel, ob online oder terrestrisch.

Tab. 95: Verbot von Glücksspielen im Internet sinnvoll

Für ein Verbot von Glücksspielen im Internet – Mehrfachnennungen möglich (n=77)	Häufigkeiten	Prozent
Anreiz / Stimulus	8	10,4
Verschuldungsgefahr	7	9,1
Gefahr Internet: Kontrollverlust	10	13,0
Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	10	13,0
Suchtgefahr	15	19,5
Jugendschutz	11	14,3
Gefahr Internet: Anonymität	4	5,2
Gefahr: Bargeldlos	11	14,3
Einfacher Zugang	11	14,3
Verbot: alle Spiele	2	2,6
Vereinsamung / Abstumpfung	2	2,6
Reduzierung: Spielmöglichkeiten	3	3,9
Bequemlichkeit	4	5,2
Vielfalt: Spiele	2	2,6

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

Von den 104 Befragten sprachen sich 18 Personen gegen ein Verbot von Glücksspielen im Internet aus; jedoch gaben nur 14 Personen ihre Gründe an. Da es sich auch hier um eine offene Fragestellung handelte, wurden die Nennungen unter sechs Oberkategorien subsumiert.

Rund 43 % glaubten, dass sich nach einem Verbot der Online-Glücksspiele neue bzw. andere Spielmöglichkeiten ergäben. Es gäbe „genug andere Möglichkeiten, seiner Sucht nachzugehen“; „wer spielen möchte, spielt sowieso, egal wo“. Weiter sah einer der Befragten keinen Unterschied darin, ob man online oder im Casino spielt. Andere hingegen befürchteten, dass sich das Problem auf andere Spielformen bzw. Spielstätten verschieben würde.

21,4 % vermuteten, dass ein Verbot der Online-Glücksspiele weder durchsetzbar noch kontrollierbar ist.

Weitere 14,3 % der Befragten waren gegen das Verbot von Online-Glücksspielen, da sie es als Einschränkung ihrer Entscheidungsfreiheit auffassten.

Eine Person bezeichnete ein generelles Glücksspielverbot als sinnvoller. Eine weitere Person glaubte nicht an die Durchsetzbarkeit, da der Staat finanzielle Vorteile aus dem Online-Glücksspiel ziehen würde. Weiter bezeichnete einer der Befragten eine Heraufsetzung des erforderlichen Mindestspielalters auf 21 Jahre als sinnvoller, da Verbote nur weitere Anreize schafften.

Tab. 96: Verbot von Glücksspielen im Internet nicht sinnvoll

Gegen ein Verbot von Glücksspielen im Internet – Mehrfachnennungen möglich (n=14)	Häufigkeit	Prozent
Andere Spielmöglichkeiten	6	42,9
Generelles Glücksspielverbot sinnvoller	1	7,1
Staat sieht v. a. finanzielle Vorteile	1	7,1
Nicht durchsetzbar / kontrollierbar	3	21,4
Verbote schaffen Anreiz	1	7,1
keine Zensur	2	14,3

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

13.7 Gewünschte Maßnahmen aus Sicht der KlientInnen ambulanter Beratungsstellen

Im Fragebogen der Forschungsstelle Glücksspiel sollten die Befragten der ambulanten Beratungsstellen angeben, welche Maßnahmen ihrer Meinung nach getroffen werden sollten, um zu verhindern, dass andere Menschen spielsüchtig werden. An der Frage haben sich 96 Personen der 112 Befragten beteiligt bzw. verwertbare Aussagen abgeliefert (siehe Tabelle 97 im vorliegenden Kapitel).

Bei dieser Fragestellung handelte es sich um eine offene Frage. Um eine einheitliche Darstellung der Antworten zu ermöglichen, wurden diese 25 Oberbegriffen zugeordnet. Besonders erwünscht waren Maßnahmen zu Aufklärung / Prävention, diverse Verbote (Spielformen und Örtlichkeiten), Reduzierung der Spielmöglichkeiten und -orte, verstärkte Fremd- und Selbstkontrollen und Regulierungen (u. a. staatliche).

Rund 22 % forderten mehr Aufklärung und Prävention: bessere und deutlich mehr Aufklärung in den Medien, in der Presse und an den Schulen. Das Thema Glücksspielen und seine negativen Konsequenzen müsse mehr diskutiert werden, d.h. mehr Kommunikation und

Öffentlichkeitsarbeit. Die Befragten wünschten sich eine frühzeitige Aufklärung bzgl. der negativen Konsequenzen des Glücksspiels, am besten schon innerhalb der Familie. Ferner sollte es mehr Aufklärung bzgl. des Themas Spielsucht geben. Besonders hervorgehoben wurde, dass das Glücksspiel in der Gesellschaft als Krankheit anerkannt werden muss, um zu verhindern, dass Betroffene sich aus Scham zurückziehen. In Bezug auf die Werbung wünschten sich die Befragten, dass diese sich gegen das Glücksspielen wendet und vor allem die Gefahren des Glücksspielens hervorhebt (siehe Tabelle A 64 im Anhang).

Weiter sprachen sich etwa 69 % dafür aus, das Glücksspiel generell, einzelne Spielformen und / oder das Spielen in einzelnen Spielstätten zu verbieten. Fast 19 % befürworteten ein generelles Verbot von Glücksspielen um Geld. Für ein Lottoverbot bzw. ein Onlinespielverbot sprachen sich je eine Person aus. 11,5 % wünschten, dass Spielautomaten verboten und abgeschafft werden. Begründet wurde dieser Wunsch von einer Person und zwar damit, dass das Spielen am Geldspielautomat die Mehrzahl der Süchtigen betreffen würde. 36,5 % wünschten sich, dass Spielhallen, Casinos und Wettbüros geschlossen würden und das Spielen in Tankstellen und Gaststätten nicht mehr möglich sei. Im Bezug auf die Gaststätten und Tankstellen argumentierten die Befragten damit, dass das Spielen, wenn schon zugelassen, nur in den dafür vorgesehen Örtlichkeiten (Spielhalle und Casino) passieren dürfe.

Ferner wünschten sich 30,2 % der Befragten, dass sowohl die Spielmöglichkeiten allgemein reduziert würden als auch im speziellen die Automatenanzahl bzw. Spielhallenanzahl. Ebenso sprachen sich diese dafür aus, die Attraktivität der Spiele sowie der Spielorte zu reduzieren.

Es ist nicht verwunderlich, dass sich die Befragten für eine Abschaffung bzw. Reduzierung der Automaten aussprechen, da diese für die meisten problematisch sind (siehe Kapitel 6.4 Spielformen) und sich die Betroffenen durch die weitläufige Verteilung ständig mit dieser Art des Glücksspiels konfrontiert sehen.

Unter „Reduzierung der Attraktivität der Spiele“ nannten die Befragten folgende Vorschläge: Zum einen sollte der Gewinn- und Einsatzbetrag reduziert werden; zum anderen sollten die Taktzeiten verlängert werden. Weiter forderten die Betroffenen Spielzeitbeschränkungen im Sinne der Spieldauer sowie der Aufenthaltsdauer in den dafür vorgesehen Örtlichkeiten. Einer

der Befragten wünschte sich ein Rauchverbot in Spielhallen und hoffte, dadurch vom Spielen abgehalten zu werden.

Weiter wünschten sich 10,4 % mehr Kontrolle, sowohl allgemein als auch konkret durch das Personal an den Spielorten. Die Spielhallen sollten besseren Eintrittskontrollen unterzogen werden und für Menschen, die Hilfe benötigen, sollten Hilfemaßnahmen eingeleitet werden, wenn möglich personenbezogen. Auch in der Spielhalle selbst sollte das Aufsichtspersonal die Spielenden besser beobachten. Weiter sollte der Zugang zu Automaten kontrolliert werden.

An den Staat richteten 7,3 % der Befragten folgende Wünsche: Es sollte Steuererhöhungen für die Automatenaufsteller geben und Steuern für das Spielen sollten erhoben werden. Weiter wurde der Wunsch laut, die Steuern so weit zu erhöhen, dass das Betreiben von Spielhallen unrentabel würde.

Außerdem wünschten sich die Befragten eine stärkere Regulierung des Glücksspielmarkts, indem der Zugang durch gesetzliche Regelungen mit Bußgeldandrohungen erschwert würde. Auch sollte das Glücksspiel über kurz oder lang gesetzlich eingedämmt werden.

Für besseren Jugendschutz und die Erhöhung der Altersbeschränkung sprachen sich 5,2 % der Befragten aus. Beim Einlass sollte das Alter der Besucher strenger kontrolliert werden. Manche Personen äußerten auch den Wunsch, das Alter, das zum Spielen in Casinos und Spielhallen berechtigt, auf 25 Jahre heraufzusetzen.

Tab. 97: Maßnahmen, die getroffen werden sollten, damit andere Personen nicht glücksspielsüchtig werden

Maßnahmen, die getroffen werden sollten – Mehrfachnennungen möglich (n=96)	Häufigkeiten	Prozent
Aufklärung / Prävention	21	21,9%
Werbeverbot	2	2,1%
Verbot: Onlinespiel	1	1,0%
Verbot: Wettbüro	4	4,2%
Verbot: Spielautomaten	11	11,5%
Verbot: Spielhalle	16	16,7%
Verbot: Tankstelle/Gaststätte	5	5,2%
Verbot: alle Spiele	18	18,8%
Verbot: Casino	10	10,4%
Verbot: Lotto	1	1,0%
Reduzierung: allgemein	2	2,1%
Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	10	10,4%
Attraktivität der Spiele reduzieren	16	16,7%
Forschung	1	1,0%
Sperrsystem ausweiten	4	4,2%
Jugendschutz	3	3,1%
Erhöhung Altersgrenze	2	2,1%
Kontrolle durch Personal	6	6,3%
Steuererhöhung	3	3,1%
Hilfsangebote	4	4,2%
Attraktivität Spielort senken	1	1,0%
Kontrolle allgemein	4	4,2%
Alternativen anbieten	2	2,1%
Eigenverantwortlichkeit	2	2,1%
Glücksspielmarkt stärker regulieren	4	4,2%

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle.

4,2 % der Befragten wünschen sich eine Ausweitung des Sperrsystems, etwa durch bundeseinheitliche Sperrungen sowie Sperrmöglichkeiten auch für Spielhallen. Ebenso unterstützten 4,2 %, eine bessere Finanzierung und Ausweitung der Hilfsangebote. Auch sollte es mehr Übungen zum Verzicht geben.

Des Weiteren wünschen sich die Befragten ein Werbeverbot für Glücksspiele (2,1 %) sowie das Angebot von alternativen Aktivitäten, die vom Spielen ablenken (2,1 %). Eine Person

sehnte sich nach einem medizinischen Allerheilmittel, welches das Spielverlangen abstellt. Zwei Personen nannten keine Maßnahmen, da sie glaubten, dass das Spielverhalten zur Eigenverantwortlichkeit gehört und jeder „sich um sich selbst kümmern“ sollte.

13.8 Selbstsperre als Maßnahme, die Glücksspielsucht zu überwinden

Eine Teilnahme an einem Glücksspiel nimmt pathologische Züge an, wenn der Spieler zwar aufhören möchte, ihm dies aber nicht gelingt (folglich ein Zwang zum Spielen besteht), und mit dem Spielen negative Konsequenzen verbunden sind. Pathologisches Glücksspiel ist definiert als eine Impulskontrollstörung mit negativen sozialen Konsequenzen.⁴³⁰ Wenn die spielende Person ihr Verhalten selbsttätig einschränkt, sobald es zu negativen Auswirkungen führt, handelt es sich definitionsgemäß nicht mehr um pathologisches Glücksspielverhalten.⁴³¹ Auch müssen in der Regel negative individuelle und soziale Konsequenzen mit dem Spielverhalten verbunden sein, damit es sich um ein pathologisches Spielverhalten handelt.

Der Impuls zu spielen kann von einem pathologischen Spieler nur unzureichend kontrolliert werden. Jeder pathologische Spieler hat Zeiträume, in denen er das Spielen bereut. Aber in anderen Zeiträumen überwiegt der Zwang zu spielen.

Es stellt sich hier die Frage: in welchem Umfang ist ein pathologischer Spieler für sein Handeln selbst verantwortlich. Wann ist ein Individuum für sein Handeln verantwortlich, wann nicht. Es dürfte unstrittig sein, dass ein pathologischer Spieler zumindest während der Zeitperioden, in denen er nicht spielt, für sein Handeln verantwortlich ist. Strittig könnte sein, ob ein pathologischer Spieler während der Zeitperioden, in denen er spielt, für sein Handeln verantwortlich gemacht werden kann.

Für die Formen des Glücksspiels, bei denen die Möglichkeit zur Selbst- und Fremdsperre besteht, stellt sich diese Frage nicht. Denn hier, so wäre zu argumentieren, kann sich der Spieler in „lichten Augenblicken“ selber sperren lassen. Selbst wenn der Spieler in den Zeiträumen, in denen er spielt, nicht für sein Handeln selbst verantwortlich gemacht werden würde, so hätte er doch als (zumindest zeitweise) selbstverantwortliches Individuum jederzeit

⁴³⁰ Vgl. Becker, T. (2011), Soziale Kosten des Glücksspiels. In Druck, Kap. 5.1.

⁴³¹ Vgl. Becker, T. (2011), Soziale Kosten des Glücksspiels. In Druck, Kap. 5.1.

die Möglichkeit, sich selber für die Teilnahme an dem Glücksspiel sperren zu lassen. Mit der Selbstsperre bietet unsere Gesellschaft einem pathologischen Spieler eine verhältnispräventive Maßnahme, um sich als selbstbestimmtes Individuum zu verhalten.⁴³²

In den Jahren 2008 und 2009 wurden im Durchschnitt pro Jahr 2.729 Selbstsperren und knapp 500 Fremdsperren ausgesprochen.⁴³³ Diese Zahlen sind im Vergleich zu den Spielern, die sich in Behandlung begeben haben, vergleichsweise hoch, insbesondere wenn berücksichtigt wird, dass diese Zahlen vor allem auf das Sperrsystem in Spielbanken zurückzuführen sind. Geldspielautomaten sind nicht an das Sperrsystem angeschlossen. Im Jahr 2008 haben sich 7.300 Spieler in ambulante und 1.100 Spieler in stationäre Behandlung begeben,⁴³⁴ wobei rund 80% als Hauptproblem das Spielen an Geldspielautomaten nannten.⁴³⁵

Wenn ein pathologischer Spieler in den Zeiträumen, in denen er spielt, als nicht verantwortlich betrachtet werden kann, so dürfte dies nur für die Glücksspielformen gelten, die nicht an das Sperrsystem angeschlossen sind. Es zeichnet pathologische Spieler, ja Menschen generell, aus, dass die Konsequenzen des Handelns zu unterschiedlichen Zeitpunkten unterschiedlich bewertet werden. Dies lässt sich, so zeigt die Verhaltensökonomie, mit der hyperbolischen Diskontierung erfassen (siehe Kapitel 11.3). Eine Form der Selbstbindung, wie die Spielersperre, unterstützt den freien Willen eines Spielers, ohne ihn zu beschneiden, insbesondere wenn es sich um eine Selbstsperre handelt. Wie die Zahlen deutlich machen, wird diese Maßnahme von den Spielern selber sehr positiv aufgenommen.

Die Teilnehmer der Fokusgruppe wurden gefragt, wie sie zu einem übergreifenden Sperrsystem bezogen auf die Selbstsperre, stünden, wenn dieses eingeführt werden würde. Generell sprachen sich die Teilnehmenden dafür aus, glaubten jedoch nicht an die Durchsetzung eines allgemeinen Sperrsystems. Eine Befürchtung lautete dahingehend, dass es zu viele Anbieter gibt und sich das Spielen dann auf den Onlinebereich verlagern würde. Weiter wurde vermutet, dass die Sperre umgangen werden könnte bzw. man zum Spielen ins angrenzende Ausland fährt. Auch fragten sich die Teilnehmer, wie ein solches System auf Gaststätten, Kneipen und Tankstellen ausgeweitet werden könnte. Zwei weitere glauben nicht

⁴³² Becker, T. (2011), Soziale Kosten des Glücksspiels. In Druck, Kap, 2.1.

⁴³³ Vgl. Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder: Bericht zur Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrags. Endfassung 1. September 2010, S. 48.

⁴³⁴ Vgl. Becker, T. (2011), Soziale Kosten des Glücksspiels. In Druck, Kap. 3.1.

⁴³⁵ Vgl. Becker, T. (2011), Soziale Kosten des Glücksspiels. In Druck, Kap. 5.3.

an die Durchführbarkeit, da „Spielhallen staatliche Bereicherung“ sind. Einer der Teilnehmer erzählte von seinen Erfahrungen mit der Selbstsperrung und war mit dieser Möglichkeit recht zufrieden.

Weiter wurden die Teilnehmer der Fokusgruppe nach weiteren Präventionsmaßnahmen gefragt. Zum einen hielten einige Werbeimpulse für schlecht. Andere gingen so weit, dass sie sich dafür aussprachen, Werbung gänzlich zu unterbinden. Zum anderen glaubten manche, dass das Angebot an Spielhallen zu groß sei und in diesem Bereich etwas geschehen müsse.

14 Ausblick

Im ersten Teil dieses Forschungsprojektes stellte die Forschungsstelle Glücksspiel eine Literaturstudie an, um die theoretischen Grundlagen für die „Entwicklung eines pathologischen Spielverhaltens“ aufzuarbeiten. Dabei wurden die Eigenschaften von Glücksspielformen, die für ein Suchtgefährdungspotential des jeweiligen Glücksspiels verantwortlich sind, herausgearbeitet. Ebenfalls wurde ein Messinstrument zur Abschätzung des Gefährdungspotentials vorgestellt.

Für effektive Präventionsmaßnahmen sind sowohl Kenntnisse der unterschiedlichen Typen von Spielern und Spielerkarrieren als auch der Glücksspielformen und deren Suchtgefährdungspotential grundlegend. Die verschiedenen Typen von pathologischen Spielern sind in dem Abschlussbericht für das erste Jahr des Forschungsvorhabens dargestellt.

Im ersten Teil des Forschungsprojektes wurden Präventionsmaßnahmen auf allen drei Präventionsebenen diskutiert (universelle, selektive und indizierte Prävention). Auch wurden die Unterschiede zwischen Verhaltens- und Verhältnisprävention herausgearbeitet.

Weiter wurde im ersten Teil des Forschungsprojektes eine Reihe von Gesprächen mit pathologischen Spielern geführt. Hierauf basierend wurde für den zweiten Teil des Forschungsprojektes ein Fragebogen entwickelt, der von den Spielern, die sich in Baden-Württemberg um Therapie bemühen, ausgefüllt wurde.

Im zweiten Teil, d. h. im zweiten Jahr des Forschungsvorhabens wurde der eben erwähnte Fragebogen entwickelt, versandt und ausgewertet. Die Auswertungen finden sich im vorliegenden Abschlussbericht für das zweite Jahr des Forschungsvorhabens wieder. Dabei galt es die Ergebnisse aus zwei Jahren Forschungsarbeit zusammen zu fassen.

Außerdem wurden im zweiten Teil des Forschungsprojektes Informationen über typische „Spielerkarrieren“ heraus gearbeitet. Dazu gehören auch die sozialen negativen Folgen, die durch das pathologische Spielverhalten verursacht werden.

Der Schwerpunkt der eigenen Untersuchung lag auf dem Risikoverhalten, dem Diskontierungsverhalten, und den kognitiven Irrtümern. Auch die Bedeutung von Geld für die Spielerinnen und Spieler wurde herausgearbeitet. Diese Aspekte sind wissenschaftlich bisher

kaum untersucht und wurden bzw. werden nicht in anderen Forschungsprojekten, wie etwa dem Bundesmodellprojekt oder PAGE, untersucht.

Im zweiten Teil des Forschungsprojektes wurden auch Informationen bezüglich des Internetspielverhaltens gesammelt. Weiter wurde die aktuelle Versorgung unter den Befragten sowie Maßnahmen zur Einschränkung der Glücksspielsucht diskutiert. Zur Vertiefung der Ergebnisse wurden im ersten und zweiten Teil des Forschungsprojektes Fokusgruppendifkussionen durchgeführt.

Für den dritten Teil des Forschungsprojektes plant die Forschungsstelle mit Hilfe einer Vergleichsgruppenbefragung die Unterscheidung zwischen normalen und pathologischen Spielern weiter herauszuarbeiten. Themen werden u. a. die Risikselbsteinschätzung, das Diskontierungsverhalten, die kognitiven Irrtümer sowie die Bedeutung von Geld sein.

Weiter werden für die Vergleichsgruppe die soziodemographischen Daten sowie die Fragen des South Oaks Gambling Screens erfasst werden. Im dritten Teil des Forschungsprojektes, sollen dann, auf der bis dahin gelegten Grundlage, mögliche Präventionsmaßnahmen vorgestellt und diskutiert werden. Hierfür werden sowohl auf die Daten des bisherigen Forschungsprojektes der Forschungsstelle Glücksspiel sowie die Daten anderer Studien (Bundesmodellprojektes 2010 und PAGE-Projekt 2011) zurückgegriffen.

Die Gesamtzielsetzung des Forschungsvorhabens besteht darin, den Übergang vom kontrollierten zum problematischen Spielverhalten möglichst gut zu erfassen und daraus konkrete Risikofaktoren zu bestimmen, um eine effektive und effiziente Verhaltens- und Verhältnisprävention zu entwickeln.

Literaturverzeichnis

AINSLIE, G. (2005), Die Delle in unserer Zukunftsbewertung, in: Spitzley, T. (Hrsg.), Willensschwäche, Paderborn: Mentis, S. 139-167.

ALBRECHT, U.; GRÜSSER-SINOPOLI, S. M. (2004), Glücksspiele: Casino, Lotto, Sportwetten – Formen einer stoffungebundenen Sucht? In: Suchtmed 6 (2), S. 148-151.

ANONYME SPIELER: Jahresbericht 2003: Forschungsdaten Beratungsstelle-Therapiezentrum „AS“, Wien, Beratungsstelle-Therapiezentrum „AS“, 2003.

APTER, M. (1994), Im Rausch der Gefahr, S. 36.

BANGER, M. ET AL. (2008), Jahresbericht 2007. Interkulturelle Ambulanz in den Rheinischen Kliniken Bonn.

BANGER, M. ET AL. (2009), Jahresbericht 2008. Transkulturelle Institutsambulanz für Suchterkrankungen und Psychotherapie der LSV-Kliniken Bonn.

BAZARGAN, M.; BAZARGAN, S.; AKANDA, M. (2001), Gambling among aged African Americans. In: Clinical Gerontologist.

BEAUDOIN, C. M.; COX, B. J. (1999), Characteristics of problem gambling in a Canadian context. In: Canadian Journal of Psychiatry, S. 483-487.

BECK, M. (2009), Wenn Geldspielautomaten süchtig machen.

BECKER, T.; DITTMAN, A. (2008), Gefährdungspotential von Glücksspielen und regulatorischer Spielraum des Gesetzgebers. In: ENNUSCHAT, J. (Hrsg.), Aktuelle Probleme des Rechts der Glücksspiele, München: Vahlen (Studien zum öffentlichen Recht und zur Verwaltungslehre Band 77).

BECKER, T. (2009), Glücksspielsucht in Deutschland. Peter Lang: Frankfurt.

BECKER, T. ET AL. (2009), Prävention und Früherkennung von Glücksspielsucht, (http://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Forschung/Praevention_und_Frueherkennung_von_Gluecksspielsucht_Endversion.pdf).

BECKER, T.; GÖTZ, H.-M. (2009), Ergebnisbericht Annahmestellenbefragung zum Thema Glücksspielsucht und Spielsuchtprävention (Oktober/November 2007) und dies.: Informationsstand und Schulungsbedarf der Mitarbeiter der Staatlichen Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg (März 2009).

BECKER, T. (2010), Werbung für Produkte mit einem Suchtgefährdungspotential – Tabak, Alkohol und Glücksspiele.

BECKER, T. (2011), Soziale Kosten. In Druck.

BENSCHOP, A.; KORF, D. J. (2009), The dynamics of gambling, in: *Sucht*, S. 10-18.

BENSEL, W. (2006), Implizite Krankheitsvorstellung türkischer Glücksspieler, (http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/handout2006/1_Bensel_Migration.pdf).

BERGH, C.; KUHLMORN, E. (1994), Social, Psychological and Physical Consequences of Pathological Gambling in Sweden. In: *Journal of Gambling Studies*, S. 275-285.

BEYER, G.; KULBARTZ-KLATT, Y. (FAGS, 2008), Verhaltens- und Bedingungsanalyse für die Glücksspielsucht -, Makroebene-, (http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/handout2009/Beyer_KulbartzKlatt_2_1.pdf).

BLASZCZYNSKI, A.; NOVER, L. (2002), A pathways model of problem and pathological gambling. In: *Addiction*, S. 487-499.

BLASZCZYNSKI, A.; NOVER, L. (2010), Instrumental tool or drug: Relationship between attitudes to money and problem gambling. In: *Addiction Research and Theory*, 18(6), S. 681-691.

BRAUN, J.; GREIWE, A. (1989), Kontaktstellen und Selbsthilfe. Bilanz und Perspektiven der Selbsthilfeförderung in Städten und ländlichen Regionen.

BREYER, J. L. et al. (2009), Young Adult Gambling Behaviors and their Relationship with the Persistence of ADHD. In: Journal of Gambling Studies, S. 227-238.

BÜHRINGER, G.; TÜRK, D. (2000), Geldspielautomaten: Freizeitvergnügen oder Krankheitsverursacher.

BÜHRINGER, G. (2004), Wenn Arbeiten, Einkaufen oder Glücksspielen pathologisch eskalieren. In: Verhaltenstherapie 14 (2), S. 86-88.

BÜHRINGER, G.; KRAUS, L.; SONNTAG, D.; PFEIFER-GERSCHEL, T.; STEINER, S. (2007), Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel und Bevölkerungsrisiken. In: Sucht, 53 (5), S. 296-308.

BÜHRINGER, G. ET AL. (2008): Wissenschaftlicher Kenntnisstand zum Pathologischen Glücksspiel – Konsequenzen für die Praxis. Vortrag auf den 13. Tübinger Suchttagen, 25. September 2008, (http://www.universitaetsklinikum-tuebingen.de/ukpp/conray/pdf/TST08_Buehringer.pdf).

BUNDEARBEITSGEMEINSCHAFT FÜR REHABILITATION (Hrsg.; 2005), Rehabilitation und Teilhabe: Wegweiser für Ärzte und andere Fachkräfte der Rehabilitation.

BUNDESKRIMINALAMT: Schlüssel 212100 in der Polizeilichen Kriminalstatistik 2008, (http://www.bka.de/pks/pks2008/download/pks-jb_2008_bka.pdf).

BUNDESKRIMINALAMT: Schlüssel 212100 in der Polizeilichen Kriminalstatistik 2009, (http://www.bka.de/pks/pks2009/download/pks-jb_2009_6-steller.pdf).

BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG (2010), Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009, Ergebnisbericht 2010.

BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG, Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007, Ergebnisbericht 2008 (http://www.bzga.de/bot_Seite1417.html).

BUTH, S.; STÖVER, H. (2008), Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. In: Suchttherapie, Heft 9, S. 3-11.

CARLTON, P. L.; MANOWITZ, P. (1994), Factors Determining the Severity of Pathological Gambling in Males, in Journal of Gambling Studies, S. 151.

COMINGS, D. E. ET AL. (1996), A study of the dopamine D2 receptor gene in pathological gambling, in: Pharmacogenetics.

COMMITTEE ON THE SOCIAL AND ECONOMIC IMPACT OF PATHOLOGICAL GAMBLING, Committee on Law and Justice, Commission on Behavioral and Social Sciences and Education, National Research Council (1999), S. 18 ff.

CUNNINGHAM, J. A.; HODGINS, D. C.; TONEATTO, T. (2009), Natural history of gambling problems, in: Sucht , S. 98-103.

DATENBANK DER UNITED NATIONS POPULATION DIVISION (2011), (<http://esa.un.org/unpp/index.asp>), eingesehen am 11.04.2011.

DEDITIUS-ISLAND, H. K.; CARUSO, J. C. (2002), An Examination on the Reliability of Scores from Zuckerman`s Sensation Seeking Scales, Form V, in: Educational and Psychological Measurement 2002, S. 728- 734

DEUTSCHE HAUPTSTELLE FÜR SUCHTFRAGEN (2011): „Glücksspielprobleme in Deutschland weit verbreitet – Geldautomaten machen am häufigsten süchtig“, Ergebnisse der PAGE-Studie, (http://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/news/2011_02_16_Pressemeldung_Rumpf.pdf).

DEUTSCHE HAUPTSTELLE FÜR SUCHTFRAGEN: „Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei Pathologischem Glücksspielen“,
(http://www.dhs.de/web/daten/Empfehlungsvereinbarung_Pathologisches_Gluecksspiel.pdf).

DEUTSCHE HAUPTSTELLE FÜR SUCHTFRAGEN (2010): Deutscher Kerndatensatz zur Dokumentation im Bereich der Suchtkrankenhilfe: Definitionen und Erläuterungen zum Gebrauch,
(http://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Arbeitsfeld_Statistik/KDS_Manual_10_2010.pdf).

DEUTSCHE HAUPTSTELLE FÜR SUCHTFRAGEN,
(<http://www.dhs.de/arbeitsfelder/deutscher-kerndatensatz.html>).

DEUTSCHE SUCHTHILFESTATISTIK (2010): Online-Bericht Deutsche Suchthilfestatistik 2009,
(http://www.suchthilfestatistik.de/Downloads/Jahresbericht_DSHS.pdf).

DIETZ, F. (2008), Psychologie 3 – Medizinische Soziologie.

DILLING, H.; MOMBOUR, W.; SCHMIDT, M. H. (Hrsg.; 2005), Internationale Klassifikation psychischer Störungen. ICD-10 Kapitel V (F). Klinisch-diagnostische Leitlinien. Bern: Huber.

DIVERSITY HEALTH INSTITUTE: “South Oaks Gambling Screen”,
(www.dhi.gov.au/.../1320/Gamb%5B1%5D.ST%20german09.pdf.aspx)

DODD, M. L. ET AL. (2005), Pathological Gambling Caused by Drugs used to Treat Parkinson Disease. In: Archives of Neurology, Vol. 62, S. 1-5.

DOHMEN, T.; FALK, A.; HUFFMAN, D.; SUNDE, U.; SCHUPP, J.; WAGNER, G. G. (2005), Individual Risk Attitudes: New Evidence from a Large, Representative, Experimentally-Validated Survey, IZA DP 1730.

EISEN, S. A. ET AL. (1998), Familial influences on gambling behavior, in: Addiction, S. 1375.

EVANS, L.; DELFABBRO, P. H. (2005), Motivators for Change and Barriers to Help-Seeking in Australian Problem Gamblers, in: Journal of Gambling Studies.

FACHVERBAND GLÜCKSSPIELSUCHT E. V. (Hrsg.) (2005): Bedarf epidemiologischer Forschung über pathologisches, problematisches und riskantes Glücksspielen in Deutschland. Herford.

FALK, A.; DOHMEN, T.; SUNDE, U. (2009), Kontrolliert und repräsentativ: Beispiele zur Komplementarität von Labor- und Felddaten. SOEPPapers 168, S. 7-16, (http://www.diw.de/documents/publikationen/73/diw_01.c.96993.de/diw_sp0168.pdf).

FIEDLER, I. (2008), Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen – Soziale Kosten und rechtspolitische Empfehlungen, Norderstedt: BoD Verlag.

FISCH, S. (2009), Spielsuchtkongress 2009 – Nur interdisziplinäre Behandlung ist wirksam, (http://medizin.suite101.de/article.cfm/spielsuchtkongress_2009).

GESELLSCHAFT FÜR FORSCHUNG UND BERATUNG IM GESUNDHEITS- UND SOZIALBEREICH (FOGS) (2010), Modellprojekt des Bundesministeriums für Gesundheit (BMG) „Frühe Intervention beim Pathologischen Glücksspiel“. (<http://www.bmg.bund.de/ministerium/leitung/drogenbeauftragte/gluecksspielsucht/bundesmodellprojekt.html>).

GRIFFITHS, M.; SWIFT, G. (1992), The use of light and colour in gambling arcades, Society for the Study of Gambling Newsletter, S. 18.

GRIFFITHS, M. (1993), Fruit machine gambling, in: Journal of Gambling Studies.

GRÜSSER-SINOPOLI, S. M.; ALBRECHT, U. (2008), Glücksspielsucht: diagnostische und klinische Aspekte. In: GEBHARDT, I.; GRÜSSER-SINOPOLI, S. M. (Hrsg.), Glücksspiel in Deutschland. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin: De Gruyter, S. 538-560.

HÄFELI, J.; SCHNEIDER, C. (2005), Identifikation von Problemspielern im Kasino, (http://www.careplay.ch/fileadmin/user_upload/Files/Dokumente/Haefeli_Schneider_2005_Frueherkennung_Problemspieler.pdf)

HÄFELI, J.; LISCHER, S. (2010), Die Früherkennung von Problemspielern in Schweizer Kasinos, in: Prävention und Gesundheitsförderung 2.

HAMMELSTEIN, P. (2003), Faites vos jeux! Another look at sensation seeking and pathological gambling.

HAMMER-SCHEUERER, P.; STORCH-HOFMANN, E. (2010), Vortrag „Eine Technik zum Geldmanagement“ auf „Glück-Spiel-Sucht, 22. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e. V.“, 2.-3.12.2010, Leipzig.

HAND, I. (2004), Negative und positive Verstärkung bei pathologischem Glücksspielen. In: Verhaltenstherapie 2004, S. 133-144.

HANEWINKEL, R.; MORGENSTERN, M. (2009), Werbung für Alkohol und Tabak: Ein Risikofaktor für die Initiierung des Substanzkonsums? In: Jahrbuch Sucht 09.

HAYER, T.; MEYER, G. (2004), Prävention problematischen Spielverhaltens.

HAYER, T. (2007), Glücksspielsucht – Grundlagen und aktuelle Forschungsbefunde.

HELLWICH, A. K., BAUER, C.; SONNTAG, D. (2006), Suchthilfestatistik 2005 – Bericht zur aktuellen Situation und den Aktivitäten der ambulanten Suchthilfeeinrichtungen des Landes Berlin.

HESSELBARTH, U. (2009), Pathologisches Glücksspiel- Vorkommen und psychosoziale Einflussfaktoren.

HLS (2008), Landesprojekt „Glücksspielprävention und Beratung – Tätigkeitsbericht der Projektkoordination 2008“,
(http://www.hls-online.org/download/Gluecksspiel/Taetigkeit_2008+Presse.pdf).

IBÁÑEZ, A. et al. (2001), Psychiatric Comorbidity in Pathological Gamblers Seeking Treatment. In: American Journal of Psychiatry 158, S. 1733-1735.

ICD-Code,
(<http://www.icd-code.de/icd/code/F43.2.html>).

INSTITUT FÜR THERAPIEFORSCHUNG (IFT) MÜNCHEN: Kriterien für pathologisches Glücksspielverhalten.
(<http://ift.de/index.php?id=225>).

ISD HAMBURG (2009), Die Spielsperre – Eine wirksame Maßnahme des Spielerschutzes?, Vortrag auf den 14. Suchttherapietagen, 04.06.2009,
(http://www.isd-hamburg.de/dl/20090604_Hayer.pdf).

KALKE, J.; ROSENKRANZ, M. (2009): Prävention der Glücksspielsucht – Ergebnisse einer Expertenbefragung,
(http://www.fauler-spiel.de/upload/bildergalerie/beispiel/Kalke_Berlin_2009.pdf).

KELLERMANN, B. (2004), Glücksspielsucht – ein überflüssiges Suchtproblem, in: Hamburger Ärzteblatt 10.

KESSLER, R. C. et al. (2008), Not So Strange Bedfellows? Pathological Gambling and Co-occurring Disorders in Gambling and the public health, Part 2, S. 4.

KLINIK GÜTERSLOH (2005), Stationäres Konzept für pathologisches Glücksspiel der Bernhard-Salzmann-Klinik Gütersloh (2005),
(http://www.lwl.org/klinik_guetersloh_download/pdf/Konzept_pathologisches_Spielen.pdf).

KORN, D. A. (2000), Expansion of gambling in Canada: Implications for both health and social policy, in: Canadian Medical Association Journal, S. 61-64.

KÜNZI, K., FRITSCHI, T.; EGGER, T. (2004), Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz: Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen. Büro für arbeits- und sozialpolitische Studien (BASS), Bern, 15.11.2004, S.187,
(<http://www.buerobass.ch/pdf/2004/ESBK%202004%20Spielsucht%20Bericht.pdf>).

LAGING, M. (2009), Die Inanspruchnahme formeller Hilfen durch Menschen mit problematischem oder pathologischem Glücksspielverhalten. In: Suchttherapie; 10.

LANDESSTELLE FÜR SUCHTFRAGEN SCHLESWIG-HOLSTEIN E. V.,
(<http://gluecksspiel-sh.de/index.php?page=praevention>).

LEONARZ, M. (2006), Vorne ansetzen, um hinten zu sparen.

LEXIKON FÜR PSYCHOLOGIE UND PÄDAGOGIK (2011),
(<http://lexikon.stangl.eu/1198/sensation-seeking/>), eingesehen am 14.03.2011.

LENKITSCH, G. (2006), KOMORBIDITÄT – Zusammentreffen verschiedener Krankheitsbilder,
(<http://www.curado.de/Neurologische-Erkrankungen-entstehung-120/>).

LITTMAN-SHARP, N. (2001), Teaching clients skills for change and relapse prevention. In:
MURRAY, R. D. (Hrsg.), Helping the Problem Gambler. Toronto: Centre for Addiction and
Mental Health.

LÜNBOURG, C. (1977), Risikoverhalten bei Gruppenbildung – Eine empirische Untersuchung.
Frankfurt: Johann-Wolfgang-Goethe-Universität.

MEYER, G. (1989), Glücksspieler in Selbsthilfegruppen Projektbericht über erste Ergebnisse
einer empirischen Untersuchung. Hamburg: Neuland.

MEYER, G., ALTHOFF, M.; STADLER, M. (1998), Glücksspiel und Delinquenz – Eine
empirische Untersuchung. Frankfurt u. a.: Peter Lang.

MEYER G.; BACHMANN, M. (2000), Spielsucht – Ursachen und Therapie. Berlin/Heidelberg:
Springer.

MEYER, G. (2010), Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für
Suchtfragen (DHS) e. V. (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2010, Geesthacht: Neuland Verlag.

MEYER, G. UND T. HAYER (2005), Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten – Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen.

(<http://www.mags.nrw.de/pdf/gesundheit/gefaehrungspotenzial.pdf>).

MEYER, G.; HAYER, T. (2007), Die Spielersperre des Glücksspielers – eine Bestandsaufnahme, in: Sucht 53, S. 160-168.

MEYER, G.; HAYER, T. (2008), Identifikation von Problemspielern in Spielstätten, in: Prävention und Gesundheitsförderung.

MEYER, G., HAYER, T.; GRIFFITHS, M. (2009), Problem Gambling in Europe.

MEYER, G.; HÄFELI, J.; MÖRSEN, C.; FIEBIG, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen: Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. In: Sucht, 56 (6). 2010, S. 405-414.

MEZZERA, M. (2004), 1x1 des Glücksspiels – Glücksspielprävention für die Schule, (<http://www.glueck-im-unglueck.ch/download/1x1des-Gluecksspiels.pdf>).

MISHRA, S.; LALUMIÈRE, M. L.; WILLIAMS, R. J. (2010), Gambling as a form of risk-taking: Individual differences in personality, risk-accepting attitudes, and behavioral preferences for risk. In: Personality and Individual Differences 49, S. 616-621.

MORGENSTERN, M. ET AL. (2009), Jugendliche und Alkoholwerbung – Einfluss der Werbung auf Einstellung und Verhalten.

MÖRSEN, C. P.; LÖFFLER, G. (2008), Glücksspielsucht, in: Psychotherapeutenjournal (3), S. 216-227.

MORAN, E. (1970), Varieties of pathological gambling. In: British Journal of Addiction, 166, S. 593-597.

MORAN, E. (1970), Gambling as a form of dependence. In: British Journal of Addiction, 64, S. 419-428.

MYRSETZ, H.; BRUNBORG, G. S.; EIDEM, M. (2010), Differences in Cognitive Distortions Between Pathological and Non-Pathological Gamblers with Preferences for Chance or Skill Games. In: Journal of Gambling Studies.

ODUM, A. L.; BAUMANN, A.; RIMINGTON, D. (2006), Discounting of delayed hypothetical money and food: Effects of amount. In: Behavioural Processes 73, S. 278-284.

PAULY, A. (2009): Prävention von Glückspielsucht: Das Online Beratungsprogramm der BZgA: „Check Dein Spiel“. Vortrag auf dem Symposium 2009 der Forschungsstelle Glücksspiel.

PAULY, A.; JONAS, B.; TOSSMANN, P. (2011): Prävention von Glückspielsucht: Das Online-Beratungsprogramm der BZgA: „Check dein Spiel“, in: Becker, T. (Hrsg.; 2009): Glücksspiel im Internet.

PETRY, J. (1994): Die Therapie von pathologischen Glücksspielern im stationären Setting. In: JAHRREIS, R. (Hrsg.), Die ambulante und stationäre Behandlung von pathologischen Glücksspielern: Referate auf dem 4. Regionalen Treffen „Süddeutschland“ des Bundesweiten Arbeitskreis Glückspielsucht am 26.05.1994 in der Fachklinik Münchwies. Neunkirchen (Saar), Münchwieser Hefte, S. 21-28.

PETRY, J. (2001), Vergleichende Psychopathologie von stationär behandelten „Pathologischen Glücksspielern“. In: Zeitschrift für Klinische Psychologie, 30 (2), S. 123-135.

PETRY, N. M. (2001), Pathological gamblers, with and without substance use disorders, discount delayed rewards at high rates. In: Journal of abnormal psychology, 110 (3), S. 482-487.

PETRY, J. (2003), Pathologisches Glücksspielverhalten – Ätiologische, psychopathologische und psychotherapeutische Aspekte. Neuland-Verlag: Geesthacht.

PETRY, N. M.; STINSON, F. S.; GRANT, B. F. (2005), Comorbidity of DSM-IV Pathological Gambling and Other Psychiatric Disorders: Results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. In: Journal of Clinical Psychiatry, Vol. 66 (5), S. 564-574.

PREMPER, V., VON KEYSERLINGK, H. SANDER, W. (2004), Komorbide psychische Symptomatik bei pathologischen Glücksspielern in der Klinik Schweriner See. In: Praxis Klinische Verhaltensmedizin und Rehabilitation, 66, S. 79-87.

PREMPER, V. (2006), Komorbide psychische Störungen bei pathologischen Glücksspielern. Lengerich: Pabst, S. 237.

PREMPER, V.; SCHULZ, W. (2008), Komorbidität bei Pathologischem Glücksspiel. In: Sucht (3), S. 131-140.

PULFORD, J. ET AL. (2008), Barriers to help-seeking for a gambling problem, in: Journal of gambling studies, S. 33-48.

RAHMAN, S.: Aspekte der Glücksspielsucht: Selbstkonzept, Affektregulation und Achse-I-Komorbidität Eine empirische Untersuchung. Dissertation an der Universität Bremen, 2000.

SAB, H., WITTCHEN, H.-U., ZAUDIG, M. & HOUBEN, I. (1998), Diagnostische Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen DSM IV. Göttingen: Hogrefe.

SAULUS KLINIK LINDOW (2009), Interview mit Dr. Johannes Lindenmeyer, Saulus Klinik Lindow: „Schwierigkeiten mit dem Zufall“, auf www.trockenpresse.de (Stand: 08.06.2009).

SCHMID, C. (1994), Glücksspiel. Westdeutscher Verlag, Opladen.

SCHMIDT, L.; KÄHNERT, H. (2003), Konsum von Glücksspiel bei Kindern und Jugendlichen.

SCHMÜLLING, S. (2000), Spielsucht und Familienglück. Über das familiäre Umfeld problematischer Glücksspieler.

SCHNEIDER, B. et al. (2007), Sucht und Suizid. Bericht über einen Workshop der AG Suiciderkrankungen des NASPRO bei den Tübinger Suchttherapietagen 2006, Suizidprophylaxe 24, Heft 3.

SCHNEIDER, C.; HÄFELI, J. (2005), Glücksspiel in der Schweiz, in: Abhängigkeiten 2, S. 20-35.

SCHWARZ, J.; LINDNER, A. (1990), Die stationäre Behandlung pathologischer Glücksspieler. In: Suchtgefahren Vol. 36, S. 402-415.

SLUTSKE, W. S. (2006), Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling, in: The American Journal of Psychiatry.

SONNECK, G. (1991), Sucht und Suizid, Wiener Zeitschrift für Suchtforschung, Jg. 14., Nr. 3/4, S. 101-105.

SONNTAG, D. (2005), Risikofaktoren und Verlauf des problematischen Glücksspielverhaltens an Geldspielautomaten, (<http://archiv.ub.uni-marburg.de/diss/z2005/0514/>).

SPEKTRUM DER WISSENSCHAFT VERLAGSGESELLSCHAFT MBH, Lexikon der Neurowissenschaft, (<http://www.wissenschaft-online.de/abo/lexikon/neuro/95>).

STABSSTELLE UEM, WEINBERGER G./M. BERGMANN, Stand Februar 2010, (<http://www.slsev.de/PAGE.pdf>).

STATISTISCHES BUNDESAMT: Statistisches Jahrbuch 2005, S. 42, Tabelle 2.8: Bevölkerung nach Altersgruppen.

STATISTISCHES BUNDESAMT, Arbeitslosenquote Deutschland 2010, (<http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/Zeitreihen/WirtschaftAktuell/Arbeitsmarkt/Content75/arb210a.psm1>).

STATISTISCHES BUNDESAMT, Deutschland: Eckzahlen zum Arbeitsmarkt Deutschland 2008, 2009, (<http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/Arbeitsmarkt/content75/Eckwertetabelle,templateId=renderPrint.psml>).

STATISTISCHES BUNDESAMT (2010), Statistisches Jahrbuch 2010. Für die Bundesrepublik Deutschland mit „Internationalen Übersichten“ Wiesbaden, (<http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/SharedContent/Oeffentlich/B3/Publikation/Jahrbuch/StatistischesJahrbuch,property=file.pdf>).

STEPAN, M.; HILDEBRAND, A. WEGMANN, L.; PFEIFFER-GERSCHEL, T. (o. J.), Jahresstatistik 2008 der professionellen Suchtkrankenhilfe in Deutschland. München: Institut für Therapieforschung.

STEPAN, M., J. KÜNZEL, T. PFEIFFER-GERSCHEL (2010), Suchtkrankenhilfe in Deutschland 2009: Jahresbericht der deutschen Suchthilfestatistik (DSHS). IFT Institut für Therapieforschung, München, Oktober 2010. (http://www.suchthilfestatistik.de/Downloads/Jahresbericht_DSHS.pdf).

STEPAN, M. et al. (2010), Suchtkrankenhilfe in Deutschland 2009. Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS). München: Institut für Therapieforschung.

STINCHFIELD, R.; GOVONO, R.; FRISCH, R. (2002), Evaluating the DSM IV diagnostic criteria for pathological gambling. Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre.

SUCHTHILFE WETZLAR E. V. (2009), Suchtentstehung, (http://www.suchthilfe-wetzlar.de/hp-dateien/sucht_entstehung.htm).

THALER, R. H. (1981), Some Empirical Evidence on Dynamic Inconsistency. Economic Letters 8, 201-207.

THE BRIEF ADDICTION SCIENCE INFORMATION SOURCE (BASIS, 2009), The WAGER, Vol. 14 (4) – Pay Attention: Does Persistent ADHD Lead to Gambling Problems in Young Adults? (<http://www.basionline.org/2009/05/the-wager-vol-144-pay-attention-does-persistent-adhd-lead-to-gambling-problems-in-young-adults.html>)

TONEATTO, T.; BLITZ-MILLER, T.; CALDERWOOD, K.; DRAGONETTI, R.; TSANOS, A. (1997), Brief Report: Cognitive Distortions in Heavy Gambling. In: Journal of Gambling Studies, Vol. 13 (3), S. 253-266.

UNIVERSITÄTSKLINIKUM GREIFSWALD, INSTITUT FÜR EPIDEMIOLOGIE UND SOZIALMEDIZIN, Forschungsprojekt PAGE, (<http://www.slsev.de/PAGE.pdf>).

UNRATH, S. (2007), Die Bedeutung von Geld bei der Entstehung und Behandlung von Glücksspielsucht, einzusehen auf den Internetseiten der Forschungsstelle Glücksspiel, (<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/DAUnrath.pdf>).

VITARO, F.; ARSENAULT, L.; TREMBLAY, R. E. (1997), Dispositional Predictors of Problem Gambling in Male Adolescents, in: American Journal of Psychiatry, S. 1769 f.

VOON, V. ET AL. (2007), Factors Associated With Dopaminergic Drug-Related Pathological Gambling in Parkinson Disease. In: Archives of Neurology, Vol. 64, S. 212-216.

WEINTRAUB, D. ET AL. (2010), Impulse Control Disorders in Parkinson Disease: A Cross Sectional Study of 3090 Patients. In: Archives of Neurology 67 (5), 589-595.

WINTERHOFF-SPURK, P. (2004), Medienpsychologie. Stuttgart: Kohlhammer.

WISSENSCHAFTLICHES FORUM GLÜCKSSPIEL (Becker, T. et al.), Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten. In: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht 01/2008.

WOLFERSDORF, M. (2009), Sucht und Suizid, Haus Immanuel in Hutschdorf, (<http://www.haus-immanuel.de/downloads-vortraege.php>).

WONG, P. W. C.; CHAN, W. S. C.; CONWELL, Y.; CONNER, K. R.; YIP, P. S. F. (2010), A psychological autopsy study of pathological gamblers who died by suicide. In: Journal of Affective Disorders, Jg. 120, Heft 1-3, S. 213-216.

XIAN, H. ET AL. (2007), Genetic and Environmental Contributions to Pathological Gambling Symptoms in a 10-Year Follow-Up, in: Twin Research and Human Genetics, S. 174.

ZUCKERMAN, M. (1994), Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking. Cambridge, England: Cambridge University Press.

ZUCKERMAN, M. (1999), Vulnerability to psychopathology. A biosocial model. Washington, DC: American Psychological Association.

Anhang A – Abbildungen und Tabellen

Verzeichnis – Abbildungen und Tabellen

Tab. A 1: Alter der Befragten	7
Abb. A 1: Beziehungsstatus	8
Tab. A 2: Lebenssituation: Anzahl der leiblichen Kinder	8
Tab. A 3: Lebenssituation: Anzahl der im Haushalt lebenden Kinder	9
Tab. A 4: Lebenssituation: Staatsangehörigkeit	9
Tab. A 5: Lebenssituation: Muttersprache	9
Tab. A 6: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großvater mütterlicherseits)	10
Tab. A 7: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großmutter mütterlicherseits)	10
Tab. A 8: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großvater väterlicherseits)	11
Tab. A 9: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großmutter väterlicherseits)	11
Tab. A 10: Falls Ethnizität der Großeltern nicht bekannt: Nationalität der Mutter	12
Tab. A 11: Falls Ethnizität der Großeltern nicht bekannt: Nationalität des Vaters	12
Tab. A 12: Herkunft/Ethnizität: Migration	13
Tab. A 13: Höchster erreichter Schulabschluss	13
Tab. A 14: Höchster Ausbildungsabschluss: Derzeit in Hochschul- oder Berufsausbildung	13
Tab. A 15: Höchster Ausbildungsabschluss: Derzeit in Hochschul- oder Berufsausbildung: In welcher Hochschul- oder Berufsausbildung	14
Tab. A 16: Aktueller Lebensunterhalt/Hauptlebensunterhalt	14
Tab. A 17: Arbeitsplatzverlust aufgrund des pathologischen Glücksspielverhaltens	15
Tab. A 18: Arbeitslosigkeit vor Beginn des Spielens	15
Tab. A 19: Beruf vor Beginn des pathologischen Glücksspielverhaltens	15
Tab. A 20: Erinnerung an das erste Glücksspielerlebnis	16
Tab. A 21: Längere spielfreie Phasen in den letzten 12 Monaten	17
Tab. A 22: Ohne fremde Hilfe versucht das Spielen zu beenden?	17
Tab. A 23: Aktuelle Abstinenz (Angabe in Monaten)	18
Tab. A 24: Halten Sie ein Verbot von Werbung, die zum Lottospielen auffordert, für eine sinnvolle Maßnahme, um andere vor Glücksspielsucht zu schützen?	19

Tab. A 25: Begründungen für Lottowerbeverbot	19
Tab. A 26: Begründungen gegen Lottowerbeverbot	19
Tab. A 27: Kann man Ihrer Meinung nach von Lotto süchtig werden?	20
Tab. A 28: Verbot von Glücksspielen im Internet sinnvoll?	20
Tab. A 29: Risikobereitschaft der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen	20
Tab. A 30: SSS-V: Gefahr- und Abenteuersuche (Thrill and Adventure-Seeking, Tas)	21
Tab. A 31: SSS-V: Enthemmung (Disinhibition, Dis)	21
Tab. A 32: SSS-V: Erfahrungssuche (Experience Seeking, Es)	22
Tab. A 33: SSS-V: Empfänglichkeit für Langeweile (Boredom Susceptibility, Bs)	22
Tab. A 34: SSS-V: Gesamtüberblick über erzielte Rohwerte	23
Tab. A 35: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 1	24
Tab. A 36: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 2	24
Tab. A 37: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 3	24
Tab. A 38: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 4	24
Tab. A 39: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 5	25
Tab. A 40: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 6	25
Tab. A 41: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 7	25
Tab. A 42: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 8	25
Tab. A 43: Diskontierungsverhalten Geldbetrag X heute vs. Geldbetrag Y in einem Monat	26
Tab. A 44: In 12 Monaten Betrag X vs. In 13 Monaten Betrag Y	27
Tab. A 45: SOGS – Spielformen, die jemals im Leben gespielt wurden	28
Tab. A 46: SOGS – Größte Geldsumme, die je an einem Tag verspielt wurde	28
Tab. A 47: SOGS – Eltern mit Spielproblem	29
Tab. A 48: SOGS – Rückkehr, um verlorenes Geld zurück zu gewinnen	29
Tab. A 49: SOGS – Lüge bezüglich des Ausgangs des Spiels	29
Tab. A 50: SOGS – Spielen als Problem wahrgenommen	30
Tab. A 51: SOGS – Dauer des Spielens	30
Tab. A 52: SOGS – Kritik am Spielverhalten	30

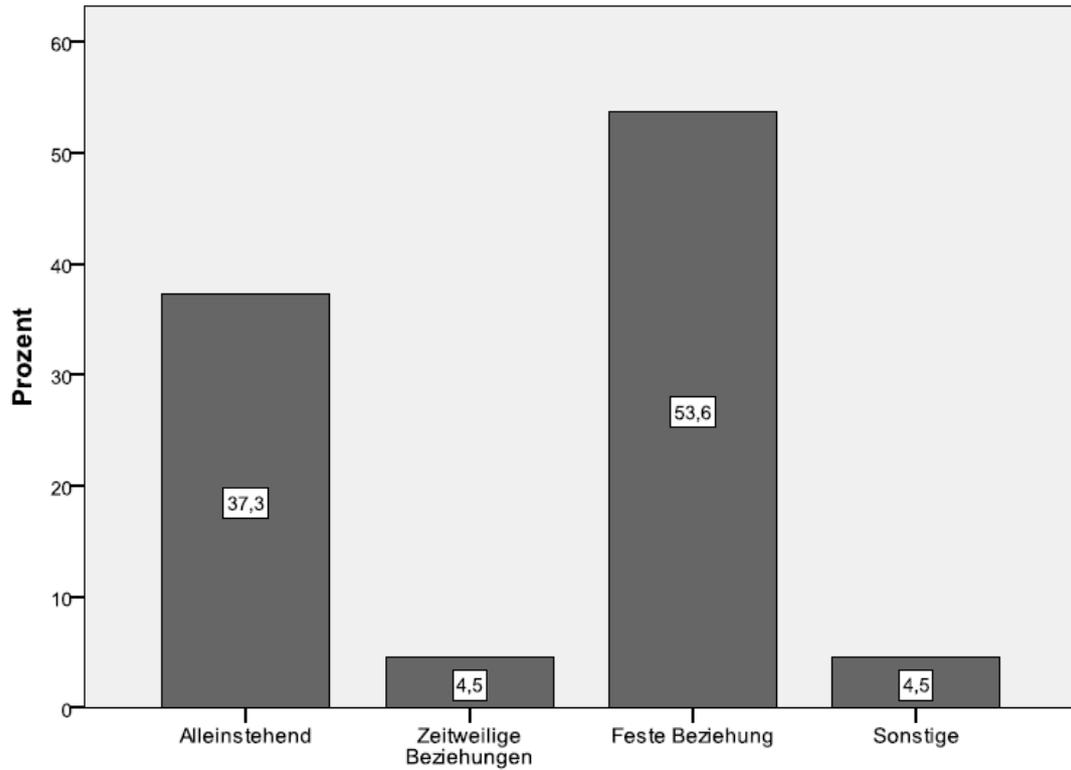
Tab. A 53: SOGS – Schuldgefühle	30
Tab. A 54: SOGS – Spielzwang	31
Tab. A 55: SOGS – Heimlichtuerei	31
Tab. A 56: SOGS – Umgang mit Geld	31
Tab. A 57: SOGS – Auseinandersetzungen	31
Tab. A 58: SOGS – Leihgabe Geld ohne Rückzahlung	32
Tab. A 59: SOGS – Versäumnis Arbeits- bzw. Schulzeit	32
Tab. A 60: SOGS – Geldleihe	32
Tab. A 61: SOGS Auswertung	33
Abb. A 2: Auswertung SOGS. Verteilung der Gesamtpunkte	33
Tab. A 62: Kodierung der offenen Frage 6.2 – Grund-Verzicht-Lebensjahr	34
Tab. A 63: Kodierung der offenen Frage 7 – Bedeutung Geld	36
Tab. A 64: Kodierung der offenen Frage 9 – Maßnahmen	41
Tab. A 65: Kodierung der offenen Frage 21 – Verbot-Lottowerbung-Ja	46
Tab. A 66: Kodierung der offenen Frage 21 – Verbot-Lottowerbung-Nein	49
Tab. A 67: Kodierung der offenen Frage 23 – Verbot-Glücksspiel-Internet- Ja	51
Tab. A 68: Kodierung der offenen Frage 23 – Verbot-Glücksspiel-Internet-Nein	54
Tab. A 69: Lebenssituation – Alleinlebend	55
Tab. A 70: Schulden	56
Tab. A 71: Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe (wegen pathologischen Glücksspiels)	56
Tab. A 72: Hilfen im Zusammenhang mit substanzbezogenen Störungen: Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe	57
Tab. A 73: Anzahl der Versuche ohne fremde Hilfe das Spielen zu beenden	58

Tab. A 1: Alter der Befragten

Alter der Befragten (n=109; MW=37,83)	Häufigkeit	Prozent
20	3	2,8
21	4	3,7
23	2	1,8
24	2	1,8
25	2	1,8
26	4	3,7
27	4	3,7
28	6	5,5
29	2	1,8
30	6	5,5
31	3	2,8
32	2	1,8
33	2	1,8
34	6	5,5
35	3	2,8
36	4	3,7
37	2	1,8
38	2	1,8
40	5	4,6
41	4	3,7
42	2	1,8
43	6	5,5
44	4	3,7
46	2	1,8
47	3	2,8
48	6	5,5
49	1	,9
50	1	,9
51	1	,9
52	4	3,7
53	4	3,7
55	1	,9
57	2	1,8
60	1	,9
61	1	,9
62	1	,9
67	1	,9

Quelle: Eigene Berechnungen. Alter der Befragten. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0003.

Abb. A 1: Beziehungsstatus



Quelle: Eigene Berechnungen. Partnerbeziehung, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0003.

Tab. A 2: Lebenssituation: Anzahl der leiblichen Kinder

Lebenssituation: Anzahl der leiblichen Kinder (n=109)	Häufigkeit	Prozent
0	55	50,5
1	22	20,2
2	26	23,9
3	4	3,7
4	1	,9
5	1	,9

Quelle: Eigene Berechnungen. Lebenssituation: Anzahl der leiblichen Kinder, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0003.

Tab. A 3: Lebenssituation: Anzahl der im Haushalt lebenden Kinder

Lebenssituation: Anzahl der im Haushalt lebenden Kinder (n=101)	Häufigkeit	Prozent
0	68	67,3
1	17	16,8
2	13	12,9
3	2	2,0
6	1	1,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Lebenssituation: Anzahl der im Haushalt lebenden Kinder, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 4: Lebenssituation: Staatsangehörigkeit

Lebenssituation: Staatsangehörigkeit (n=108)	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	89	82,4
Türkisch	9	8,3
Griechisch	2	1,9
Italienisch	3	2,8
Kroatisch	1	,9
Jugoslawisch	1	,9
Serbisch	1	,9
Doppelte: Deutsch-Türkisch	1	,9
Doppelte: Deutsch-Italienisch	1	,9

Quelle: Eigene Berechnungen. Lebenssituation: Staatsangehörigkeit, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 5: Lebenssituation: Muttersprache

Lebenssituation: Muttersprache (n=109)	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	86	78,9
Andere: gute deutsche Sprachkenntnisse	22	20,2
Andere: schlechte deutsche Sprachkenntnisse	1	,9

Quelle: Eigene Berechnungen. Lebenssituation: Muttersprache, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 6: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großvater mütterlicherseits)

Nationalität Großvater mütterlicherseits	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	61	59,8
Bosnisch	2	2,0
Türkisch	13	12,7
Philippinisch	1	1,0
Griechisch	2	2,0
Slowenisch	1	1,0
Italienisch	5	4,9
Polnisch	2	2,0
Ungarisch	5	4,9
Jugoslawisch	3	2,9
Serbisch	2	2,0
Rumänisch	1	1,0
Albanisch	1	1,0
Österreichisch	2	2,0
Koreanisch	1	1,0
Gesamt	102	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Nationalität Großvater mütterlicherseits. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 7: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großmutter mütterlicherseits)

Nationalität Großmutter mütterlicherseits	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	62	60,8
Bosnisch	2	2,0
Türkisch	13	12,7
Philippinisch	1	1,0
Griechisch	2	2,0
Slowenisch	1	1,0
Französisch	1	1,0
Italienisch	4	3,9
Polnisch	2	2,0
Russisch	1	1,0
Ungarisch	4	3,9
Jugoslawisch	4	3,9
Serbisch	2	2,0
Rumänisch	1	1,0
Albanisch	1	1,0
Koreanisch	1	1,0
Gesamt	102	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Nationalität Großmutter mütterlicherseits. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 8: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großvater väterlicherseits)

Nationalität Großvater väterlicherseits	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	60	60,0
Kroatisch	2	2,0
Türkisch	13	13,0
Philippinisch	1	1,0
Griechisch	2	2,0
Französisch	1	1,0
Italienisch	7	7,0
Polnisch	2	2,0
Ungarisch	2	2,0
Jugoslawisch	3	3,0
Tunesisch	1	1,0
Serbisch	2	2,0
Rumänisch	1	1,0
Albanisch	1	1,0
Korcanisch	1	1,0
Amerikanisch	1	1,0
Gesamt	100	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Nationalität Großvater väterlicherseits. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 9: Herkunft/Ethnizität: Angabe zu leiblichen Vorfahren (Großmutter väterlicherseits)

Nationalität Großmutter väterlicherseits	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	60	60,0
Kroatisch	2	2,0
Türkisch	13	13,0
Philippinisch	1	1,0
Griechisch	2	2,0
Französisch	1	1,0
Italienisch	7	7,0
Polnisch	2	2,0
Ungarisch	2	2,0
Jugoslawisch	3	3,0
Tunesisch	1	1,0
Serbisch	2	2,0
Rumänisch	1	1,0
Albanisch	1	1,0
Koreanisch	1	1,0
Amerikanisch	1	1,0
Gesamt	100	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Nationalität Großmutter väterlicherseits. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 10: Falls Ethnizität der Großeltern nicht bekannt: Nationalität der Mutter

Nationalität der Mutter	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	34	66,7
Bosnisch	1	2,0
Kroatisch	1	2,0
Italienisch	1	2,0
Griechisch	1	2,0
Türkisch	8	15,7
Serbisch	3	5,9
Ungarisch	1	2,0
Jugoslawisch	1	2,0
Gesamt	51	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Nationalität der Mutter. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 11: Ethnizität der Großeltern nicht bekannt: Nationalität des Vaters

Nationalität des Vaters	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	31	59,6
Tunesisch	1	1,9
Kroatisch	2	3,8
Italienisch	1	1,9
Griechisch	1	1,9
Türkisch	8	15,4
Serbisch	3	5,8
Albanisch	1	1,9
Französisch	1	1,9
Ungarisch	2	3,8
Amerikanisch	1	1,9
Gesamt	52	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Nationalität der Vater. Gemeinschaftsfragebogen S. 0004.

Tab. A 12: Herkunft/Ethnizität: Migration

Person ist selbst migriert (n=45)	Häufigkeit	Prozent
Ja	12	26,7
Nein	33	73,3
Gesamt	45	100,0
Person ist als Kind von Migranten geboren (n=46)	Häufigkeit	Prozent
Ja	14	30,4
Nein	32	69,6
Gesamt	46	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Herkunft/Ethnizität, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0004.

Tab. A 13: Höchster erreichter Schulabschluss

Höchster bisher erreichter Schulabschluss (n=112)	Häufigkeit	Prozent
Ohne Schulabschluss abgegangen	2	1,8
Sonderschulabschluss	2	1,8
Hauptschul-/Volksschulabschluss	51	45,5
Realschulabschluss/Polytechnische Oberschule	32	28,6
(Fach-)Hochschulreife/Abitur	22	19,6
Anderer Schulabschluss	3	2,7
Gesamt	112	100,0
Derzeit in Schulausbildung (n=111)	Häufigkeit	Prozent
Ja	2	1,8
Nein	109	98,2
Gesamt	111	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Höchster erreichter Schulabschluss, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0005.

Tab. A 14: Höchster Ausbildungsabschluss: Derzeit in Hochschul- oder Berufsausbildung

Höchster Ausbildungsabschluss: Derzeit in Hochschul- oder Berufsausbildung	Häufigkeit	Prozent
Ja	7	6,5
Nein	100	93,5
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Höchster Ausbildungsabschluss, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0005.

Tab. A 15: Höchster Ausbildungsabschluss: Derzeit in Hochschul- oder Berufsausbildung: In welcher Hochschul- oder Berufsausbildung

Höchster Ausbildungsabschluss: Derzeit in welcher Hochschul- oder Berufsausbildung (n=16)	Häufigkeit	Prozent
Lehrausbildung	14	87,5
Fachhochschule	1	6,25
Andere Berufsausbildung	1	6,25
Gesamt	16	100

Quelle: Eigene Berechnungen. Höchster Ausbildungsabschluss, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0005.

Tab. A 16: Aktueller Lebensunterhalt/Hauptlebensunterhalt

Aktueller Lebensunterhalt/Mehrfachnennungen (n=110)	Häufigkeit	Prozent
Lohn, Gehalt, Einkünfte aus freiberuflicher Tätigkeit	69	62,7
Ausbildungsbeihilfe, Unterhalt	2	1,8
Gelegenheitsjobs, unregelmäßige Einkünfte	2	1,8
Krankengeld, Übergangsgeld	4	3,6
Rente, Pension	7	6,4
Arbeitslosengeld I (SGB III 117)	5	4,5
Arbeitslosengeld II (SGB III 19)/Sozialgeld (SGB II 28)	18	16,4
Sozialhilfe (u.a. staatliche Leistungen, z.B. AsylbLG, Wohngeld)	4	3,6
Angehörige	7	6,4
Vermögen	1	0,9
Aktueller Lebensunterhalt: Davon Hauptlebensunterhalt (n=58)	Häufigkeit	Prozent
Lohn, Gehalt, Einkünfte aus freiberuflicher Tätigkeit	31	53,4
Krankengeld, Übergangsgeld	2	3,4
Rente, Pension	5	8,6
Arbeitslosengeld I (SGB III 117)	2	3,4
Arbeitslosengeld II (SGB III 19)/Sozialgeld (SGB II 28)	11	19,0
Sozialhilfe (u.a. staatliche Leistungen, z.B. AsylbLG, Wohngeld)	3	5,2
Angehörige	1	1,7
Vermögen	1	1,7
Grundsicherung	1	1,7
ALG I + ALG II	1	1,7
Gesamt	58	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Aktueller Lebensunterhalt/Hauptlebensunterhalt, Gemeinschaftsfragebogen, S. 0006.

Tab. A 17: Arbeitsplatzverlust aufgrund des pathologischen Glücksspielverhaltens

Hat das Spielen dazu geführt, dass Sie Ihren Arbeitsplatz verloren haben? (n=107)	Häufigkeit	Prozent
Ja	26	24,3
Nein	81	75,7
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Arbeitsplatzverlust durchs Spielen, Fragebogen Forschungsstelle, Frage 24.

Tab. A 18: Arbeitslosigkeit vor Beginn des Spielens

Waren Sie zu Beginn des Spielens arbeitslos? (=106)	Häufigkeit	Prozent
Ja	13	12,3
Nein	93	87,7
Gesamt	106	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Arbeitslos vor Spielbeginn, Fragebogen Forschungsstelle, Frage 25.

Tab. A 19: Beruf vor Beginn des pathologischen Glücksspielverhaltens

Beruf Beginn Spielerkarriere (n=80)	Häufigkeit
Steuersekretär	1
Rettungsassistent	1
Schlosser	5
Speditionsdisponent	1
Schüler	10
StudentIn	3
AuszubildendeR/Lehrling	8
selbständiger Gastronom	2
Gruppenleiter/Logistik	2
Schweißer	1
Außendienst	1
DB AG	1
Industriemechaniker	3
Kraftfahrer	1
Hausmeister	1
Maler/Lackierer	2
Krankenpfleger	2
1,50 €-Jobber	1
Lagerarbeiter/Leiharbeiter	1
Maschineneinrichter	1
Selbstständig	1
Koch	2
Dreher	1

Bäcker	3
Rentner	1
Handelsfachpacker	1
Steuerfachangestellter	1
Zivildienst	1
Stricker	1
VerwaltungsfachangestellteR	1
Montagearbeit	1
Zerspannungsmechaniker	1
Produktionsarbeiter	1
Kommunikationselektroniker und Rettungsassistent	1
Verkäufer	1
Werkstatteleiter im Kundendienst	1
Bankkaufmann	1
Metallbauer	1
Immobilienmakler	1
Holzmechaniker	1
Mechaniker	1
Angestellter	2
Hilfseinrichter	1
Karosseriebauer	1
Landschaftsgärtner	1
Forstwirt	1
KFZ-Mechaniker	1
Postzusteller	1
Gesamt	80

Quelle: Eigene Berechnungen. Beruf zu Beginn der Spielerkarriere, Fragebogen Forschungsstelle, Frage 25.1.

Tab. A 20: Erinnerung an das erste Glücksspielerlebnis

Erinnerung erstes Glücksspielerlebnis	Häufigkeit	Prozent
Ja	73	71,6
Nein	29	28,4
Gesamt	102	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Erinnerung an das erste Glücksspielerlebnis, Fragebogen Forschungsstelle, Frage 26.

Tab. A 21: Längere spielfreie Phasen in den letzten 12 Monaten

Längere spielfreie Phasen in den letzten 12 Monaten (n=110)	Häufigkeit	Prozent
Ja	81	73,6
Nein	29	26,4
Gesamt	110	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Spielfreie Phasen. Gemeinschaftsfragebogen, S. 0007.

Tab. A 22: Ohne fremde Hilfe versucht das Spielen zu beenden?

Ohne Hilfe mit dem spielen aufgehört?	Häufigkeit	Prozent
Ja	82	76,0
Nein	26	24,0
Gesamt	108	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Ohne fremde Hilfen . Fragebogen Forschungsstelle, Frage 16.

Tab. A 23: Aktuelle Abstinenz (Angabe in Monaten)

Aktuelle Abstinenz (n=75; MW=7,6)	Häufigkeit	Prozent
.07	1	1,3
.10	1	1,3
.13	1	1,3
.17	2	2,7
.23	1	1,3
.33	2	2,7
.47	1	1,3
.50	5	6,7
.70	2	2,7
1,00	4	5,3
1,23	1	1,3
1,33	1	1,3
1,50	2	2,7
1,70	1	1,3
2,00	7	9,3
3,00	5	6,7
3,50	1	1,3
4,00	3	4,0
5,00	3	4,0
5,50	2	2,7
6,00	4	5,3
7,00	3	4,0
8,00	1	1,3
9,00	2	2,7
10,00	2	2,7
10,50	1	1,3
11,00	2	2,7
12,00	3	4,0
14,00	1	1,3
15,00	2	2,7
18,00	2	2,7
19,00	1	1,3
30,00	1	1,3
36,00	1	1,3
38,00	1	1,3
54,00	1	1,3
66,00	1	1,3
Gesamt	75	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Aktuelle Abstinenz. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 18.

Tab. A 24: Halten Sie ein Verbot von Werbung, die zum Lottospielen auffordert, für eine sinnvolle Maßnahme, um andere vor Glücksspielsucht zu schützen?

Verbot Lottowerbung ja	Häufigkeit	Prozent
Ja	58	57,4
Nein	43	42,6
Gesamt	101	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Verbot Lottowerbung sinnvoll Fragebogen Forschungsstelle, Frage 21.

Tab. A 25: Begründungen für Lottowerbeverbot

Begründungen für Lottowerbeverbot (n=51)	Häufigkeit	Prozent
Lotto allgegenwärtig, Werbung sinnlos	1	2,0
Anreiz/Stimulus	31	60,8
Abhängigkeits-/Suchtpotential	11	21,6
Weiß nicht	1	2,0
Verblendung/Falsche Versprechungen	8	15,7
Doppelmoral Staat: finanzielle Vorteile durch Lotto	1	2,0
Spielen ist schlecht	1	2,0
Mögliche Maßnahme	1	2,0
Mangelnde Aufklärung	1	2,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Für Lottowerbeverbot Fragebogen Forschungsstelle, Frage 21.

Tab. A 26: Begründungen gegen Lottowerbeverbot

Begründungen gegen Lottowerbeverbot (n=40)	Häufigkeit	Prozent
Veranlagung Spieler	6	15,0
Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	6	15,0
Keine Suchtgefahr	5	12,5
Geringe Suchtgefahr	4	10,0
Werbeverbot bringt nichts	8	20,0
Anreiz durch Verbote	3	7,5
Anreiz durch Verbreitung von Annahmestellen	3	7,5
Selbstverantwortung	2	5,0
Staat sieht v.a. finanzielle Vorteile	1	2,5
Gesunde SpielerInnen	2	5,0
Aufklärung wichtig	1	2,5

Quelle: Eigene Berechnungen. Gegen Lottowerbeverbot. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 21.

Tab. A 27: Kann man Ihrer Meinung nach von Lotto stüchtig werden?

Lottosucht?	Häufigkeit	Prozent
Ja	87	81,3
Nein	20	18,7
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Lottosucht. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 22.

Tab. A 28: Verbot von Glücksspielen im Internet sinnvoll?

Verbot: Glücksspiele im Internet?	Häufigkeit	Prozent
Ja	86	82,7
Nein	18	17,3
Gesamt	104	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Verbot Glücksspiele im Internet. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 23.

Tab. A 29: Risikobereitschaft der KlientInnen der ambulanten Beratungsstellen
(Selbsteinschätzung)

Risikobereitschaft (n=91)	Häufigkeit	Prozent
0 (gar nicht risikobereit)	1	1,1
1	0	0
2	1	1,1
3	5	5,5
4	3	3,3
5	13	14,3
6	16	17,6
7	19	20,9
8	20	22,0
9	4	4,4
10 (sehr risikobereit)	9	9,9
Gesamt	91	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Risikobereitschaft. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 1.

Tab. A 30: SSS-V: Gefahr- und Abenteuersuche (Thrill and Adventure-Seeking, Tas)

Sensation Seeking Scale: Tas (n=99)	Geschlecht der befragten Person		Gesamt
	weiblich	männlich	
0	0	8	8
1 (niedrig)	0	8	8
2	0	11	11
3	2	7	9
4	3	13	16
5	0	4	4
6	0	8	8
7	0	10	10
8	0	7	7
9	0	12	12
10 (hoch)	1	5	6
Gesamt	6	93	99

Quelle: Eigene Berechnungen. SSS-V Tas. Fragebogen ZI Mannheim, S 0021-0023.

Tab. A 31: SSS-V: Enthemmung (Disinhibition, Dis)

Sensation Seeking Scale: Dis (n=99)	Geschlecht der befragten Person		Gesamt
	weiblich	männlich	
	0	2	2
1 (niedrig)	1	9	10
2	0	14	14
3	0	12	12
4	0	15	15
5	1	16	17
6	1	7	8
7	2	10	12
8	1	3	4
9	0	2	2
10 (hoch)	0	3	3
Gesamt	6	93	99

Quelle: Eigene Berechnungen. SSS-V Dis. Fragebogen ZI Mannheim, S. 0021-0023.

Tab. A 32: SSS-V: Erfahrungssuche (Experience Seeking, Es)

Sensation Seeking Scale: Es (n=99)	Geschlecht der befragten Person		Gesamt
	weiblich	männlich	
1 (niedrig)	0	1	1
3	0	8	8
4	0	20	20
5	2	21	23
6	1	19	20
7	3	6	9
8	0	9	9
9	0	6	6
10 (hoch)	0	3	3
Gesamt	6	93	99

Quelle: Eigene Berechnungen. SSS-V Es. Fragebogen ZI Mannheim, S. 0021-0023.

Tab. A 33: SSS-V: Empfänglichkeit für Langeweile (Boredom Susceptibility, Bs)

Sensation Seeking Scale: Bs (n=99)	Geschlecht der befragten Person		Gesamt
	weiblich	männlich	
0	0	3	3
1 (niedrig)	0	11	11
2	0	15	15
3	1	16	17
4	2	22	24
5	0	11	11
6	2	9	11
7	1	1	2
8	0	4	4
9	0	1	1
Gesamt	6	93	99

Quelle: Eigene Berechnungen. SSS-V Bs. Fragebogen ZI Mannheim, S.0021-0023.

Tab. A 34: SSS-V: Gesamtüberblick über erzielte Rohwerte

Sensation Seeking Scale: Rohwerte im Gesamttest (n=99)	Geschlecht der befragten Person		Gesamt
	weiblich	männlich	
6	0	1	1
7	0	3	3
8	0	2	2
9	0	2	2
10	0	5	5
11	0	5	5
12	0	2	2
13	0	5	5
14	1	5	6
15	0	7	7
16	0	3	3
17	0	3	3
18	0	6	6
19	0	3	3
20	1	7	8
21	1	3	4
22	1	3	4
23	0	6	6
24	1	2	3
25	0	4	4
26	0	5	5
27	0	1	1
28	1	4	5
30	0	1	1
31	0	3	3
33	0	1	1
46	0	1	1
Gesamt	6	93	99

Quelle: Eigene Berechnungen. SSS-V, Rohwerte im Gesamttest. Fragebogen ZI Mannheim.

Tab. A 35: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 1

Situation 1	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 20 € in bar	21	22,1
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	74	77,9
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 1. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 36: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 2

Situation 2	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 40 € in bar	29	30,5
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	66	69,5
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 2. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 37: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 3

Situation 3	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 60 € in bar	42	44,2
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	53	55,8
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 3. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 38: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 4

Situation 4	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 80 € in bar	56	58,9
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	39	41,1
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 4. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 39: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 5

Situation 5	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 100 € in bar	78	82,1
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	17	17,9
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 5. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 40: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 6

Situation 6	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 120 € in bar	85	89,5
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	10	10,5
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 6. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 41: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 7

Situation 7	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 140 € in bar	88	92,6
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	7	7,4
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 7. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 42: Diskontierungsverhalten: Geldbetrag vs. Los, Situation 8

Situation 8	Häufigkeit	Prozent
Ich nehme lieber 160 € in bar	92	96,8
Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €	3	3,2
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag vs. Los 8. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 2.

Tab. A 43: Diskontierungsverhalten Geldbetrag X heute vs. Geldbetrag Y in einem Monat

Situation 1	Häufigkeit	Prozent
Heute 100 €	80	84,2
In einem Monat 110 €	6	6,3
Unentschieden	9	9,5
Gesamt	95	100,0
Situation 2	Häufigkeit	Prozent
Heute 100 €	72	75,8
In einem Monat 120 €	13	13,7
Unentschieden	10	10,5
Gesamt	95	100,0
Situation 3	Häufigkeit	Prozent
Heute 100 €	54	56,8
In einem Monat 130 €	31	32,6
Unentschieden	10	10,5
Gesamt	95	100,0
Situation 4	Häufigkeit	Prozent
Heute 100 €	47	49,5
In einem Monat 140 €	43	45,3
Unentschieden	5	5,3
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag X heute vs. Geldbetrag Y in einem Monat. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 3.

Tab. A 44: In 12 Monaten Betrag X vs. In 13 Monaten Betrag Y

Situation 1	Häufigkeit	Prozent
In 12 Monaten 100 €	44	46,3
In 13 Monaten 110 €	31	32,6
Unentschieden	20	21,1
Gesamt	95	100,0
Situation 2	Häufigkeit	Prozent
In 12 Monaten 100 €	35	36,8
In 13 Monaten 120 €	38	40,0
Unentschieden	22	23,2
Gesamt	95	100,0
Situation 4	Häufigkeit	Prozent
In 12 Monaten 100 €	25	26,3
In 13 Monaten 130 €	59	62,1
Unentschieden	11	11,6
Gesamt	95	100,0
Situation 4	Häufigkeit	Prozent
In 12 Monaten 100 €	19	20,0
In 13 Monaten 140 €	69	72,6
Unentschieden	7	7,4
Gesamt	95	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Geldbetrag X in 12 Monaten vs. Geldbetrag Y 13 Monaten. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 5.

Tab. A 45: SOGS – Spielformen, die jemals im Leben gespielt wurden

Spielformen, die jemals gespielt wurden	Überhaupt nicht	Weniger als 1 Mal	1 mal oder mehr pro Woche	Gesamt
Kartenspiele um Geld	39	28	35	102
Pferde-, Hunde- oder andere Tierwetten (auf der Rennbahn, off-Wetten/Buchmacher)	79	6	11	96
Sportwetten	58	14	26	98
Würfelspiele um Geld	66	19	13	98
Spielen im Casino	41	25	34	100
Toto- und Lottospiele u. a.	20	42	34	96
Bingo	84	7	3	94
Spielen am Aktien- und/oder Gebrauchsgütermarkt	75	10	8	93
Slot-Machines, Poker- oder andere Spielautomaten	7	15	84	106
Bowlen, Pool-Billard, Golfen oder andere Fertigkeitsspiel um Geld	69	21	7	97

Quelle: Eigene Berechnungen. Spielformen, die jemals gespielt wurden. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 1, S. 0015.

Tab. A 46: SOGS – Größte Geldsumme, die je an einem Tag verspielt wurde

Geldsumme, die je an einem Tag verspielt wurde	Häufigkeit	Prozent
Habe noch nie gespielt	-	-
1 € oder weniger	-	-
Mehr als 1 € - 10 €	2	1,9
Zwischen 10 € - 100 €	7	6,5
Zwischen 100 € - 1.000 €	60	56,1
Zwischen 1.000 € - 10.000 €	33	30,8
Mehr als 10.000 €	5	4,7
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Größte Geldsumme. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 2, S. 0015.

Tab. A 47: SOGS – Eltern mit Spielproblem

Haben/Hatten Ihre Eltern ein Spielproblem?	Häufigkeit	Prozent
Vater spiel(t)e zu viel	18	18,4
Mutter spiel(t)e zu viel	1	1,0
keiner spielte zu viel	79	80,6
Gesamt	98	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Spielproblem Eltern. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 3, S. 0016.

Tab. A 48: SOGS – Rückkehr , um verlorenes Geld zurück zu gewinnen

Wenn Sie spielen, wie oft kehren Sie am nächsten Tag zurück, um verlorenes Geld zurückzugewinnen?	Häufigkeit	Prozent
nie	2	1,9
manchmal wenn ich verlor (weniger als die Hälfte der Zeit)	34	31,5
meistens, wenn ich verlor	49	45,4
immer, wenn ich verlor	23	21,3
Gesamt	108	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Rückkehr Verlustausgleich. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 4, S. 0016.

Tab. A 49: SOGS – Lüge bezüglich des Ausgangs des Spiels

Haben Sie jemals behauptet, Geld gewonnen zu haben, obwohl dies nicht der Tatsache entsprach - denn tatsächlich hatten Sie verloren?	Häufigkeit	Prozent
nie (oder nie gespielt)	38	35,5
ja, aber in weniger als der Fälle in denen ich verlor	44	41,1
ja, meistens	25	23,4
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Lügen bezüglich Spielausgang. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 5, S. 0016.

Tab. A 50: SOGS – Spielen als Problem wahrgenommen

Haben Sie jemals das Gefühl gehabt, ein Problem mit dem Spielen zu haben?	Häufigkeit	Prozent
Ja	84	77,1
Nein	4	3,7
ja, in der Vergangenheit, aber zur Zeit nicht	21	19,3
Gesamt	109	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Spielen als Problem. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 6, S. 0016.

Tab. A 51: SOGS – Dauer des Spielens

Haben Sie jemals länger gespielt als beabsichtigt?	Häufigkeit	Prozent
Ja	105	97,2
Nein	3	2,8
Gesamt	108	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Länger gespielt als beabsichtigt. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 7, S. 0016.

Tab. A 52: SOGS – Kritik am Spielverhalten

Haben andere Ihr Spielverhalten kritisiert?	Häufigkeit	Prozent
Ja	89	83,2
Nein	18	16,8
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Kritik am Spielverhalten. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 8, S. 0016.

Tab. A 53: SOGS – Schuldgefühle

Haben Sie sich jemals schuldig gefühlt wegen Ihres Spielverhaltens oder wegen dessen, was wegen Ihres Spielens passiert ist?	Häufigkeit	Prozent
Ja	106	97,2
Nein	3	2,8
Gesamt	109	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Schuldgefühle. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 9, S. 0016.

Tab. A 54: SOGS – Spielzwang

Hatten Sie jemals das Gefühl, das Spielen beenden zu wollen, aber nicht beenden zu können?	Häufigkeit	Prozent
Ja	103	94,5
Nein	6	5,5
Gesamt	109	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Spielzwang. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 10, S. 0016.

Tab. A 55: SOGS – Heimlichtuerei

Haben Sie jemals Wettschnipsel, Lottoscheine, Spielgeld oder andere Zeichen des Spielens vor Ihrem Ehegatten oder anderen nahen Angehörigen versteckt?	Häufigkeit	Prozent
Ja	84	77,1
Nein	25	22,9
Gesamt	109	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Heimlichtuerei. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 11, S. 0016.

Tab. A 56: SOGS – Umgang mit Geld

Haben Sie jemals mit nahen Angehörigen über die Art Ihres Umgangs mit Geld gestritten?	Häufigkeit	Prozent
Ja	91	85,0
Nein	16	15,0
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Umgang mit Geld. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 12, S. 0017.

Tab. A 57: SOGS – Auseinandersetzungen

Hatten diese Auseinandersetzungen mit Ihrem Spielverhalten zu tun?	Häufigkeit	Prozent
Ja	86	88,7
Nein	11	11,3
Gesamt	97	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Auseinandersetzungen. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 13, S. 0017.

Tab. A 58: SOGS – Leihgabe Geld ohne Rückzahlung

Haben Sie jemals wegen des Spielens Geld bei anderen geliehen und es nicht zurückgezahlt?	Häufigkeit	Prozent
Ja	56	52,3
Nein	51	47,7
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Leihgabe Geld. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 14, S. 0017.

Tab. A 59: SOGS – Versäumnis Arbeits- bzw. Schulzeit

Haben Sie jemals wegen des Spielens Arbeitszeit/Schulzeit versäumt?	Häufigkeit	Prozent
Ja	51	47,7
Nein	56	52,3
Gesamt	107	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Versäumnis Arbeits- bzw. Schulzeit. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 15, S. 0017.

Tab. A 60: SOGS – Geldleihe

Geborgtes Geld (n=101)	Häufigkeit	Prozent
Vom Ehegatten	21	20,8
Von anderen Verwandten	56	55,5
Von Banken, Kreditanstalten	69	68,3
Durch Kreditkarten	40	39,6
Von Kreditthaien	10	9,9
Durch Aktien, Obligationen (Schuldverschreibungen) oder andere Sicherheiten	6	5,9
Durch Verkauf von persönlichem oder Familien-Eigentum	32	31,9
Durch Nutzung von Schecks ("bad checks")	5	5,0
Kreditvereinbarung mit Buchmachern	4	4,0
Kreditvereinbarung mit Casino	3	3,0
Von niemandem. Nur vom eigenen Geld oder gar nicht gespielt	1	1,0
Von Freunden	1	1,0
Vom Arbeitgeber	1	1,0

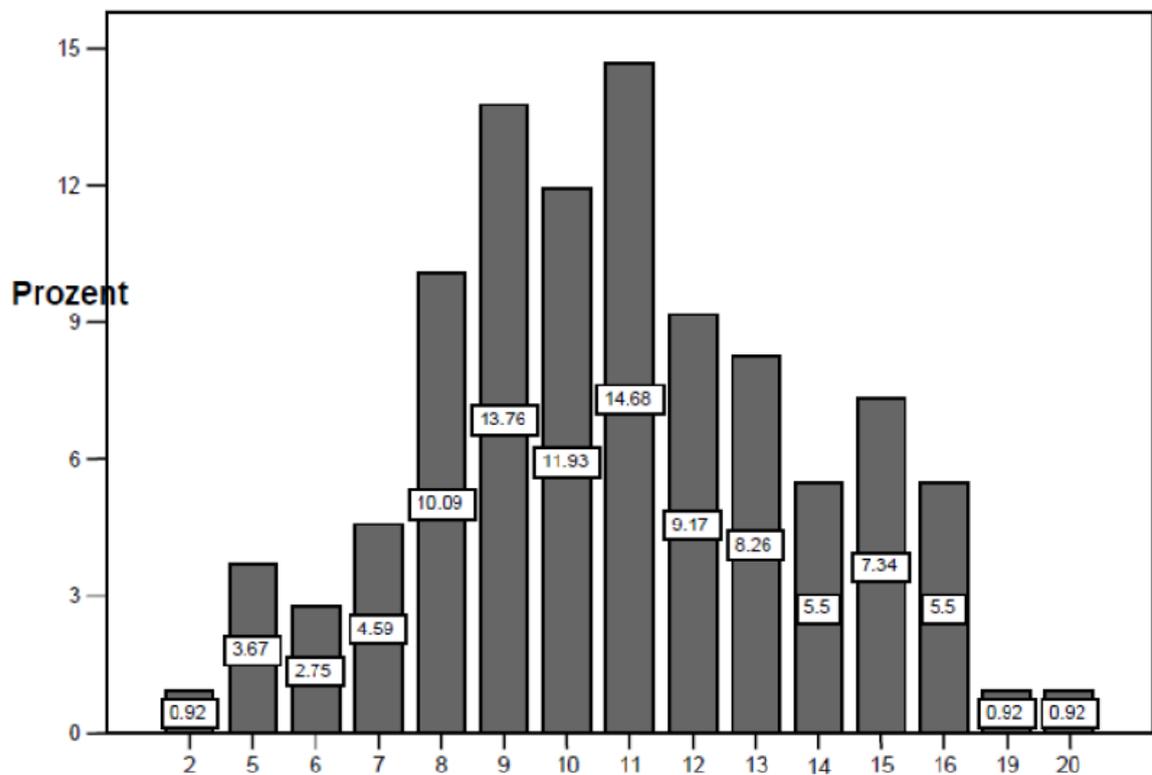
Quelle: Eigene Berechnungen. Geldleihe. Fragebogen ZI Mannheim, Frage 16, S. 0017.

Tab. A 61: SOGS Auswertung

SOGS Auswertung (n=109; MW= 10,83)	Häufigkeit	Prozent
1-4 Kriterien: some problems with gambling	1	1,0
5-20 Kriterien: probable pathological gambler	108	99,0

Quelle: Eigene Berechnungen. Auswertung SOGS. Fragebogen ZI Mannheim.

Abb. A 2: Auswertung SOGS. Verteilung der Gesamtpunkte



Quelle: Eigene Berechnungen. Auswertung SOGS. Fragebogen ZI Mannheim.

Tab. A 62: Kodierung der offenen Frage 6.2 – Grund-Verzicht-Lebensjahr

6.2 Gibt es etwas anderes außer Geld, was Sie dazu veranlassen würde, auf ein Lebensjahr zu verzichten? Wenn ja, was?			
Fälle	Grund-Verzicht-Lebensjahr	Kategorien	Schlüssel
25003	Das Leben eines Freundes	Leben einer anderen Person	1
25004	Meiner Familie alles geben was ich kann	Glückliche Familie	2
19003	Wenn ich einem wichtigen Menschen dafür 1 Jahr längeres Leben schenken könnte bzw. Leben retten könnte	Leben einer anderen Person	1
22004	Die passende Frau fürs Leben	Liebe/Partnerschaft	3
11002	Willenloser Sex	Sex	4
	Eine Frau, die mich liebt	Liebe/Partnerschaft	3
17002	Den Himmel	Jenseitsvorstellungen (religiöse)	5
19010	Familie bleibt gesund	Gesundheit Familie/Kinder	6
11001	Gesundheit meiner Kinder	Gesundheit Familie/Kinder	6
5002	Gesundheit der Kinder	Gesundheit Familie/Kinder	6
5004	Freundin, Kinder	Für Nahestehende	8
5001	Wenn meine krebskranke Mutter dadurch 1Jahr länger leben könnte	Leben einer anderen Person	1
23001	Familie	Für Nahestehende	8
11004	Zu wissen, was Wahrheit ist	Wahrheitsfindung	7
12001	Kind	Für Nahestehende	8
18005	Gesundheit von Ehefrau und Kindern	Gesundheit Familie/Kinder	6
18011	Länger Zeit mit Menschen verbringen, die man liebt	Leben einer anderen Person	1
15002	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
	Liebe	Liebe/Partnerschaft	3
	Glück	Glück	11
15003	Ich hätte gerne meine Gesundheit wieder zurück	Eigene Gesundheit	10
19004	Wenn ich ein Mitglied meiner Familie aus einer misslichen oder gefährlichen, bedrohlichen Lage behüten könnte	Glückliche Familie	2
23005	Gesundheit von meiner Familie (Mutter/Vater, Frau/Kind)	Gesundheit Familie/Kinder	6
23003	Macht bestimmte Fähigkeiten Kontakt zu bestimmten Leuten	Was besonderes sein/eine wichtige Rolle einnehmen	9
22001	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
	Zufriedenheit	Glücklich sein/Zufriedenheit	16
	Glück	Glück	11
	Liebe	Liebe/Partnerschaft	3
	Spaß	Spaß	12
4007	Mein Sohn	Gesundheit Familie/Kinder	6

4009	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
	Liebe	Liebe/Partnerschaft	3
	Vertrauen	Vertrauen	13
	Freunde	Freunde	14
4010	Das ich vor meinen Geschwistern oder dem Lebenspartner sterbe	Leben einer anderen Person	1
4011	Gesundheit meiner Familie	Gesundheit Familie/Kinder	6
	Gesundheit meiner Freunde	Gesundheit Nahestehender (Freunde/Mitmenschen)	15
9	Meine eigene Insel	Materielle Vorteile	17
17001	Für jemanden den ich liebe	Für Nahestehende	8
8012	Schwere Krankheit	Eigene Gesundheit	10
8010	Reichtum	Materielle Vorteile	17
	Glück	Glück	11
	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
8008	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
8006	Glückliche Familie	Glückliche Familie	2
	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
	Schuldenfrei	Schuldenfrei	18
8005	Intaktes Familienleben	Glückliche Familie	2
8004	Ausleben sexueller (verbotener) Wünsche	Sex	4
8003	Eine oder besser mehrere sexgeile Frauen	Sex	4
	Sehr sehr hoher gesellschaftlicher Standpunkt (z.B. Bürgermeister, Abgeordneter)	Was besonderes sein/eine wichtige Rolle einnehmen	9
8001	Gesundheit von mir	Eigene Gesundheit	10
	Gesundheit meiner Kinder	Gesundheit Familie/Kinder	6
	Gesundheit meiner Freunde	Gesundheit Nahestehender (Freunde/Mitmenschen)	15
8018	Glück	Glück	11
8015	Die restlichen Jahre glücklich zu leben	Glücklich sein/Zufriedenheit	16
8014	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
15011	Gesundheit und meinen verlorenen Unterschenkel	Eigene Gesundheit Vergangenes Leben	10 21
24003	Wenn jemand aus meiner Familie dadurch weiter leben könnte	Leben einer anderen Person	1
15007	Das Leben meiner Partnerin	Leben einer anderen Person	1
15001	Haus	Materielle Vorteile	17
18002	Kind	Für Nahestehende	8
18001	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
	Familie glücklich	Glückliche Familie	2
13002	Keine Rückenschmerzen mehr	Eigene Gesundheit	10
16005	Gesundheit anderer Mitmenschen	Gesundheit Nahestehender (Freunde/Mitmenschen)	15
16003	Gesundheit ist wichtiger als Geld	Eigene Gesundheit	10
16001	Dass verstorbene Familienmitglieder für einige Zeit wieder auf der Welt wären	Leben einer anderen Person	1

7007	Leben meiner Frau oder Kinder	Leben einer anderen Person	1
7003	Wenn es um die Gesundheit der Familie geht	Gesundheit Familie/Kinder	6
7001	Die Garantie auf ein glückliches Leben mit meiner Frau und das sorgenlos	Glücklich sein/Zufriedenheit	16
		Sorgenfrei	20
10004	Wenn meine Freundin ein Jahr länger leben könnte	Leben einer anderen Person	1
10002	Ultimative Gesundheit für mich und Familie	Eigene Gesundheit	10
10001	Für meine Kinder	Gesundheit Familie/Kinder	6
		Für Nahestehende	8
7004	Wenn dadurch mein Sohn, wenn er schwer krank wäre, Gesund wird und länger leben könnte	Gesundheit Familie/Kinder	6
7008	Glückliche Ehe	Glückliche Partnerschaft	19
7009	Wenn ich jemandem das Leben retten könnte oder so etwas ähnliches	Leben einer anderen Person	1
21003	Mein Leben wie vor der Spielsucht wieder zu 100% zurückzubekommen.	Vergangenes Leben	21
21004	Gesundheit	Eigene Gesundheit	10
21002	Ein Jahr frei finanziell sorglos zu leben	Sorgenfrei	20
13001	Da ich schreibe und male, Erfolg mit einem Roman meinen/ Bildern	Beruflichen Erfolg	22
13004	Die Sicherheit, mehr Glück und Zufriedenheit zu erleben bis zum Tod.	Glück	11
		Glücklich sein/Zufriedenheit	16

Quelle: Kodierung. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 6.2.

Tab. A 63: Kodierung der offenen Frage 7 – Bedeutung Geld

7. Was bedeutet Geld für Sie?			
Fall	Bedeutung Geld	Kategorien	Schlüssel
25001	Freiheit	Freiheit/ Unabhängigkeit	1
	Sorgloses Leben	Sorglosigkeit	2
25002	Sicherheit	Sicherheit	3
25003	Unabhängigkeit von Anderen	Freiheit/ Unabhängigkeit	1
	Reichtum	Materielle Vorteile	5
	Mehr Freiraum	Handlungsspielraum	10
25004	Nichts	Keine Bedeutung	6
	Erfüllt sein Zweck	Mittel zum Zweck	7
	Man hats einfacher	Lebensqualität	11
19003	Mittel zum Zweck	Mittel zum Zweck	7
22004	Unabhängigkeit	Freiheit/ Unabhängigkeit	1
11002	Macht	Macht/Ansehen	9
17002	Handeln zu können	Handlungsspielraum	10
	Was unternehmen können	Lebensqualität	11

19010	Sehr viel, da es in unserer Leistungsgesellschaft nur darum geht Geld zu verdienen um ein angenehmes Leben zu führen	Notwendigkeit	13
11001	Lebensfreude, Freiheit	Wohlbefinden	15
		Freiheit/Unabhängigkeit	1
5002	Nicht alles aber viel	Notwendigkeit	13
5004	Viel Geld = keine Sorgen	Sorglosigkeit	2
5001	Lebensqualität	Lebensqualität	11
23001	Eine Notwendigkeit um sorgenfreier zu leben	Notwendigkeit	13
19007	Überleben, Luxus	Notwendigkeit	13
		Lebensqualität	11
22002	So ziemlich alles	Große Bedeutung/Alles	14
11003	Freude	Wohlbefinden	15
	Lebensunterhalt zu finanzieren	Lebensunterhalt	16
11004	Überlebenskampf	Notwendigkeit	13
	beruhigt	Sicherheit	3
11005	Freiheit	Freiheit/ Unabhängigkeit	1
	Zukunft	Lebensunterhalt	16
	Unabhängigkeit	Freiheit/ Unabhängigkeit	1
	alles Tun und Lassen zu können	Handlungsspielraum	10
	Macht	Macht/Ansehen	9
	Sicherheit	Sicherheit	3
11006	Geld benötigt man um zu leben, ist mir aber nicht (immer) so wichtig	Notwendigkeit	13
11007	Spaß, Spielen, Luxus, Schuldenfrei, Party, gutes Gefühl	Lebensqualität	11
		Wohlbefinden	15
12001	Geld beruhigt, macht glücklich	Sicherheit	3
		Wohlbefinden	15
18005	Gut leben, Sicherheit, Ruhe meinen Kindern etwas bieten	Lebensqualität	11
		Sicherheit	3
18011	Nicht alles	Notwendigkeit	13
15002	Sicherheit, Zufriedenheit, Macht	Sicherheit	3
		Zufriedenheit	12
		Macht/Ansehen	9
15003	Wohlstand, Zufriedenheit, Sorgenfrei, Sorgenlos, Angstfrei	Materielle Vorteile	5
		Zufriedenheit	12
		Sorglosigkeit	2
15004	Spontaneität, Luxus, Freiheit, Flexibilität, Ungebundenheit	Lebensqualität	11
		Freiheit/ Unabhängigkeit	1
		Handlungsspielraum	10
15005	Sicherheit, Unabhängigkeit, keine Grenzen, Verwirklichung, Macht	Sicherheit	3
		Freiheit/ Unabhängigkeit	1
		Handlungsspielraum	10
		Macht/Ansehen	9
15006	Im Moment nicht viel, man hats oder man hats nicht!	Mittel zum Zweck	7
6001	Sicherheit, keine Sorgen, alles haben zu gönnen, freies Leben	Sicherheit	3
		Sorglosigkeit	2
		Lebensqualität	11
		Freiheit/ Unabhängigkeit	1

19004	Freiheit, Selbstbewusstsein, Absicherung, Konsum, Respekt	Freiheit/ Unabhängigkeit Macht/Ansehen Sicherheit Materielle Vorteile	1 9 3 5
23005	Ernährung, Kleidung, Freizeit, Auto, Lebensstil	Lebensunterhalt Lebensqualität Materielle Vorteile	16 11 5
23003	Macht, Freiheit, Glück	Macht/Ansehen Freiheit/ Unabhängigkeit Wohlbefinden	9 1 15
23002	Grundbedürfnisse zu stillen (Essen+Trinken), heute hat Geld für mich ein Gegenwert. Zur aktiven Spielzeit, war es Mittel zum Zweck	Lebensunterhalt Mittel zum Zweck	16 7
22005	Unabhängigkeit, Freiheit, ansonsten nicht viel	Freiheit/ Unabhängigkeit	1
22001	Zufriedenheit, Glück	Zufriedenheit Wohlbefinden	12 15
19001	Die Möglichkeit sein Leben nach den eigenen Wünschen zu gestalten.	Freiheit/ Unabhängigkeit Handlungsspielraum	1 10
19005	Sicherheit, Wohlstand, Unbesorgtheit	Sicherheit Materielle Vorteile Sorglosigkeit	3 5 2
4007	Sicherheit	Sicherheit	3
4008	Keine Probleme	Sorglosigkeit	2
4009	Unbeschwertheit	Sorglosigkeit	2
4010	Es macht nicht glücklich aber beruhigt in vielen Fällen	Sicherheit	3
4011	Sicherheit	Sicherheit	3
14002	Freiheit, Spaß, Zufriedenheit, Unabhängigkeit	Freiheit/Unabhängigkeit Wohlbefinden Zufriedenheit	1 15 12
14004	Sicherheit	Sicherheit	3
9	Alles und nichts	Notwendigkeit	13
17001	Wünsche zu erfüllen, Schönes Leben ohne Sorgen (finanziell)	Lebensqualität Sorglosigkeit	11 2
8013	Sehr sehr viel	Große Bedeutung/Alles	14
8012	Inzwischen die Notwendigkeit „Leben“ zu können. Ansonsten sind immaterielle Werte für mich wichtiger	Notwendigkeit	13
8011	Nichts, ein Gegenstand den man braucht um zu leben	Lebensunterhalt	16
8010	Sicherheit	Sicherheit	3
8009	nicht	Keine Bedeutung	6
8008	Notwendiges Übel	Notwendigkeit	13
8007	alles	Große Bedeutung/Alles	14
8006	Anerkennung, Macht	Macht/Ansehen	9
8005	Freiheit	Freiheit/Unabhängigkeit	1
8004	Spielen können; überleben können; oft Ärger und Stress	Suchtmittel Notwendigkeit Stress/Ärger	8 13 4

8003	Ein Mittel mit dem man seinen Wünschen leichter und schneller näher kommt	Lebensqualität	11
8002	Sicherheit; Mittel zum Zweck	Sicherheit Mittel zum Zweck	3 7
8001	alles	Große Bedeutung/Alles	14
8018	Ein Hilfsmittel	Mittel zum Zweck	7
8017	Wohlstand, Respekt, Unabhängigkeit, etc.	Materielle Vorteile Macht/Ansehen Freiheit/Unabhängigkeit	5 9 1
8016	Sich alles leisten, nicht andern in die Hände schauen, Macht zeigen	Lebensqualität Macht/Ansehen	11 9
8015	Mittel zum Zweck	Mittel zum Zweck	7
8014	Viel aber auch nichts. Geld ist zwar wichtig und es wäre prima wenn ich viel davon hätte, aber die Wertschätzung gegenüber anderen Sachen ist viel viel geringer.	Notwendigkeit	13
15011	Geld bedeutet für mich ein normales Leben führen zu können	Lebensunterhalt	16
24004	Vernünftig damit zu wirtschaften und es nicht zum Fenster raus werfen. Geld ist nicht alles auf der Welt aber notwendig zum Überleben	Notwendigkeit	13
24003	Geld ist sehr wichtig für mich. Geld braucht man um ein ruhiges und zufriedenes Leben zu führen	Große Bedeutung/Alles Sicherheit Zufriedenheit	14 3 12
24001	Nichts bedeutet Geld für mich außer Stressanreger	Keine Bedeutung Stress/Ärger	6 4
15007	Sehr viel. Durch Geld kann man sein Leben angenehmer gestalten	Lebensqualität Große Bedeutung/Alles	11 14
15008	Beruhigend, man kann sich kaufen was man will ohne nachzudenken was man noch bezahlen muss	Sicherheit	3
15009	Früher nicht viel, aber jetzt im Alter schon	Große Bedeutung/Alles	14
15001	Sicherheit	Sicherheit	3
18008	Suchtmittel	Suchtmittel	8
	Macht und Anerkennung	Macht/Ansehen	9
	Freiheit	Freiheit/Unabhängigkeit	1
18002	Mittel zum Zweck	Mittel zum Zweck	7
18001	Sicherheit, materielles ding	Sicherheit	3
		Mittel zum Zweck	7
18012	Geld ist für mich sehr wichtig, ich muss aber noch lernen mit Geld richtig umzugehen	Große Bedeutung/Alles	14
18010	Viel Geld zu haben ist ein schönes Gefühl, man braucht nicht viel sich zu ärgern	Wohlbefinden	15
13007	Geld macht nicht glücklich, aber es beruhigt	Sicherheit	3

13002	Zahlungsmittel, Macht	Mittel zum Zweck Macht/Ansehen	7 9
13006	Leben	Lebensunterhalt Notwendigkeit	16 13
13012	Ein gutes Leben	Lebensqualität	11
13003	Lebensstandard, Ernährung	Lebensunterhalt Notwendigkeit	16 13
16005	Sehr viel, heutzutage brauch man nämlich für alles mögliche Geld	Große Bedeutung/Alles	14
16004	Mittel zum Leben	Lebensunterhalt	16
16003	Gut Leben, anderen helfen	Lebensqualität	11
16001	Geld bedeutet für mich etwas , was man braucht um zu leben und mehr Geld kann nicht schaden	Notwendigkeit	13
16002	genugtuend	Wohlbefinden	15
7007	Mittel zum Leben	Lebenshaltungskosten	16
7003	Wenn man es hat, beruhigt es	Sicherheit	3
7001	Im Gegensatz zu den Menschen die ich liebe nichts	Keine Bedeutung	6
10004	Fast das wichtigste. Hat fast den höchsten Rang bis auf meine Freundin	Große Bedeutung/Alles	14
10003	Das zu machen was man braucht	Notwendigkeit	13
10002	Mittel zum Zweck	Mittel zum Zweck	7
10001	Zufriedenes Leben, Sicherheit	Zufriedenheit Sicherheit	12 3
15010	Viel aber nicht alles	Notwendigkeit	13
7004	Ist wichtig zum Leben. Braucht man um sein Leben zu gestalten zu können, Essen, Freizeit, Urlaub usw.	Notwendigkeit Lebensunterhalt Lebensqualität	13 16 11
7008	Viel, aber nicht alles	Notwendigkeit	13
7009	Ein Mittel, das zum Eintausch der Waren oder Leistungen ermöglicht.	Mittel zum Zweck	7
21003	Es ist wichtig, aber nicht alles	Notwendigkeit	13
21004	Sicherheit	Sicherheit	3
21002	Meine laufenden Kosten zu begleichen	Lebensunterhalt	16
21001	Unabhängigkeit, Freiheit	Freiheit/Unabhängigkeit	1
13001	z. b. Freier und unabhängiger (von Arbeit) leben zu können	Freiheit/Unabhängigkeit	1
13011	Beruhigung	Sicherheit	3
13004	Mir keine Gedanken über Ausgaben machen zu müssen (ob ich mir etwas leisten kann oder nicht)	Sorglosigkeit	2
13008	Reichtum und gutes Gefühl	Materielle Vorteile Wohlbefinden	5 15

Quelle: Kodierung, Fragebogen Forschungsstelle, Frage 7.

Tab. A 64: Kodierung der offenen Frage 9 – Maßnahmen

9. Welche Maßnahmen sollten Ihrer Meinung nach getroffen werden, um zu verhindern, dass andere Menschen spielsüchtig werden?			
Fälle	Maßnahmen	Kategorien	Schlüssel
25001	Mehr Aufklärung in den Medien	Aufklärung/Prävention	1
25002	Werbungsverbot	Werbeverbot	2
	Onlinespielverbot	Verbot: Onlinespiel	3
	Gewinn- und Einsatzbetrag reduzieren	Attraktivität der Spiele reduzieren	13
25003	Es sollte verboten werden, ganz einfach	Verbot: alle Spiele	8
25004	Nicht erlauben von Spielhallen	Verbot: Spielhalle	6
19003	Prävention	Aufklärung/Prävention	1
	Übungen zum Verzicht	Hilfsangebote	20
22004	Spielotheken und Wettbüros verbieten	Verbot: Spielhalle	6
		Verbot: Wettbüro	4
11002	Aufklärung in der Schule	Aufklärung/Prävention	1
	Verbot von Spielautomaten in Kneipen	Verbot: Tankstelle/Gaststätte	7
17002	Spielautomaten völlig verbieten, betrifft die Mehrzahl der Süchtigen	Verbot: Spielautomaten	5
5004	Glücksspiel verbieten	Verbot: alle Spiele	8
19010	Spielhallen sollten besseren Kontrollen unterzogen werden. Bei auffälligen Menschen sollten Hilfemaßnahmen eingeleitet werden	Kontrolle durch Personal	18
11001	Zugang erschweren durch gesetzliche Regelungen mit Bußgeldandrohung	Glücksspielmarkt stärker regulieren	25
5002	Automaten abschaffen	Verbot: Spielautomaten	5
5001	Spielhallen verbieten	Verbot: Spielhalle	6
23001	Strengere Eintrittskontrollen. Spielen ab 18. Nur Glücksspiel in den dafür gebauten Hallen nicht überall Spielautomaten (Tankstelle, Restaurant), höhere Steuern für Aufsteller	Kontrolle durch Personal	18
		Jugendschutz	16
		Verbot: Tankstelle/Gaststätte	7
		Steuererhöhung	19
19007	Spielhallen schließen	Verbot: Spielhalle	6
22002	Wenn ich das wüsste, wäre ich nicht süchtig	Aussage nicht verwertbar	777
11003	Suchtgruppen, Therapien	Hilfsangebote	20
11004	Automaten komplett abschaffen	Verbot: Spielautomaten	5
	Keine Glücksspielmöglichkeit	Verbot: alle Spiele	8
11005	Spielhallen sofort alle schließen	Verbot: Spielhalle	6
	Medizinischer Fortschritt um das abzuschalten, was das ganze auslöst, wie z.B. ein gebrochenes Bein, das einfach ein paar Wochen in Gips gelegt wird	Forschung	14
11006	Verbot der Geldspielautomaten	Verbot: Spielautomaten	5

11007	Spielhallen schließen, Casinos, Spielverbote um Geld wetten	Verbot: Spielhalle	6
		Verbot: Wettbüro	4
		Verbot: Casino	9
12001	Spielotheken abschaffen, aber Staat verdient ja gut mit	Verbot: Spielhalle	6
18005	Aufklärung, frühzeitig Probleme aufzeigen, die entstehen können	Aufklärung/Prävention	1
18011	Mehr Aufklärung, weniger Möglichkeiten	Aufklärung/Prävention	1
		Reduzierung: allgemein	11
15002	Spielautomaten und Spielbanken, Wettbüros verbieten lassen	Verbot: Spielautomat	5
		Verbot: Wettbüro	4
		Verbot: Casino	9
15003	Alle Glücksspiele und Automaten gehören verboten! So wie in Frankreich!	Verbot: alle Spiele	8
15004	Glücksspiele verbieten	Verbot: alle Spiele	8
15005	Glücksspiele verbieten	Verbot: alle Spiele	8
15006	Ihnen geholfen werden das sie davon wegkommen	Hilfsangebote	20
19004	Strenger Jugendschutz, sonst keine Ahnung	Jugendschutz	16
23005	Mehr Info über Spielsucht	Aufklärung/Prävention	1
23003	Publikmachen im TV, Rauchverbot auch in Spielhallen, Frühe Aufklärung (Sucht)	Aufklärung/Prävention Attraktivität Spielort senken	1 21
23002	Geldspielautomaten drastisch einschränken, Taktzeiten verlängern, bessere Möglichkeiten des Sperrens (gerade in Spielotheken), mehr Geld für Aufklärung und Prävention und für therapeutische Einrichtungen	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	12
		Attraktivität der Spiele reduzieren	13
		Sperrsystem ausweiten	15
		Hilfsangebote	20
		Aufklärung/Prävention	1
22005	Spielhallen sollten verboten werden	Verbot: Spielhalle	6
22001	Das Glücksspiel zu verbieten, abzuschaffen	Verbot: alle Spiele	8
19001	Reduzierung des Spieleinsatzes für Geldautomaten. Bundeseinheitliche Sperrung von Spielsüchtigen, auch in Automatenhallen.	Attraktivität der Spiele reduzieren	13
		Sperrsystem ausweiten	15
19005	Glücksspiel gesetzlich eindämmen	Glücksspielmarkt stärker regulieren	25
4007	Aufklärung	Aufklärung/Prävention	1
4008	Stärkere Kontrolle	Kontrolle allgemein	22
4009	Aufklärung, Kontrollen, Spielzeitbeschränkungen	Aufklärung/Prävention	1
		Kontrolle allgemein	22
		Attraktivität der Spiele reduzieren	13

4010	Jeder der spielen möchte sollte eine Karte bekommen wo man täglich nur 5 € einlösen kann um zu spielen	Attraktivität der Spiele reduzieren	13
4011	Bei frühem Erkennen, sofort darüber reden und womöglich gleich in ein Gruppengespräch gehen	Kontrolle durch Personal	18
14002	Glücksspiel verbieten, niedrig limitierte Einsätze	Verbot: alle Spiele Attraktivität der Spiele reduzieren	8 13
14004	Das Spielen verbieten	Verbot: alle Spiele	8
9	Wenn man nicht öfters als einmal in der Woche ins Casino darf	Kontrolle allgemein	22
8013	Ich weiß, dass das nicht möglich ist, aber alle Spielotheken und Casinos sollten geschlossen werden	Verbot: Spielhalle Verbot: Casino	6 9
8012	Strikte Kontrollen aller Möglichkeiten des Geldspiels; Förderung der Kommunikation, Öffentlichkeitsarbeit, dass „Spielen“ zur Sucht werden kann	Kontrolle allgemein Aufklärung/Prävention	22 1
8011	Spielotheken schließen oder sich sperren lassen können	Verbot: Spielhalle Sperrsystem ausweiten	6 15
8010	Öffentliche Aufklärung, Letztendlich Verbot des Spielens um Geld (Abschaffung der Automaten)	Aufklärung/Prävention Verbot: alle Spiele	1 8
8008	Gesetze, wenige Automaten in Spielhalle	Glücksspielmarkt stärker regulieren Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	25 12
	Gezielte, personenbezogene Maßnahmen	Kontrolle durch Personal	18
8006	Spielhallen, Casinos usw. verbieten	Verbot: Spielhalle Verbot: Casino	6 9
8004	Spielhallenaufsicht sollte aufmerksam sein; Automaten aus nach ca. 30 Minuten; kein Einsatz von EC-Karten etc.	Kontrolle durch Personal Attraktivität der Spiele reduzieren	18 13
8003	Spielotheken verbieten; alle Lotteriearten verbieten; Casinos verbieten	Verbot: Spielhalle Verbot: Casino Verbot: Lotto	6 9 10
8002	Verbot von Spielotheken; Einsatzlimitierung an Automaten verringern; Werbeverbot; Aufstellverbot in Wirtschaften	Verbot: Spielhalle Attraktivität der Spiele reduzieren Werbeverbot Verbot: Tankstelle/Gaststätte	6 13 2 7
8001	Sämtliche Casinos abschaffen	Verbot: Casino	9
8017	Spielautomaten gesetzlich verbieten	Verbot: Spielautomat	5

8016	Sie aufklären über diese Krankheit. Das Spielen nicht so einfach ist, weniger Spielhallen, sich für Spielhallen sperren zu lassen	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl Aufklärung/Prävention Sperrsystem ausweiten	12 1 15
8015	Massive Begrenzung oder Abschaffung der Spielmöglichkeiten	Verbot: alle Spiele Reduzierung: allgemein	8 11
8014	Glücksspiel verbieten	Verbot: alle Spiele	8
15011	Die Masse der Spielhallen muss stark reduziert werden. Die Einsätze sollten stärker begrenzt werden	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl Attraktivität der Spiele reduzieren	12 13
24004	Andere Aktivitäten anbieten wie z.B. Sport usw. Spielautomaten entfernen, Werbung gegen die Spielautomaten machen	Aufklärung/Prävention Verbot: Spielautomat Alternativen anbieten	1 5 23
24003	Spielbanken schließen, Spielotheken, Casinos verbieten	Verbot: Spielhalle Verbot: Casino	6 9
24001	Ich weiß es nicht genau, jeder sollte auf sich selber gucken	Eigenverantwortlichkeit	24
15007	Die Gewinnmöglichkeiten an Automaten sollten nicht mehr so hoch sein	Attraktivität der Spiele reduzieren	13
	Anzahl der Spielotheken verringern	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	12
15008	Spielautomaten in Kneipen, Bars Cafés verbieten nur in Casinos erlauben	Verbot: Tankstelle/Gaststätte	7
15009	Verbot aller Glücksspiele, oder mehr Aufklärung z.B. Presse oder Medien	Verbot: alle Spiele Aufklärung/Prävention	8 1
15001	Spielcasino und Automaten verbieten	Verbot: Spielautomat Verbot: Casino	5 9
18008	Verbot von Glücksspielen aller Art	Verbot: alle Spiele	8
18002	Wettverbot, Obergrenzen für Wetten herabsetzen, Aufklärung	Aufklärung/Prävention Attraktivität der Spiele reduzieren Verbot: Wettbüro	1 13 4
18001	Weniger Spielhallen eröffnen, nicht überall Automaten aufstellen, und unbedingt minderjährigen das Spielen verbieten bzw. mit dem Spielen in Verbindung bringen	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl Jugendschutz	12 16
18012	Dass die ganze Spielerei verboten wird. Das Steuern für spielen verlangt werden	Verbot: alle Spiele Steuererhöhung	8 19
13007	Spielhallen verbieten	Verbot: Spielhalle	6
13002	Spielautomaten abschaffen	Verbot: Spielautomat	5
	Mehr Aufklärung	Aufklärung/Prävention	1
13006	Spielhallen zu verbieten, wie in England, Schweiz	Verbot: Spielhalle	6

13012	Kontrollierter Zugang zu Automaten usw.	Kontrolle durch Personal	18
16005	Casino schließen lassen	Verbot: Casino	9
16004	Spielcasinos sollten gesetzlich verboten werden (wie in Japan)!	Verbot: Casino	9
16003	Gibt in der eigenen Familie und soziales Umfeld eigene Meinung weiter, spielen macht das ganze Leben kaputt und die eigene Familie	Aussage nicht verwertbar	777
16001	Es sollten wenige Spielhallen zugelassen werden und z.B. Automaten nicht überall stehen dürfen (Kneipe, Restaurant) und Grenzen gesetzt werden wie viel jeder Spieler pro Tag verspielen darf. Oder auch Gewinnen	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	12
		Attraktivität der Spiele reduzieren	13
		Verbot: Tankstelle/Gaststätte	7
16002	Spielautomaten abschaffen	Verbot: Spielautomat	5
7007	Limits in Casinos, Online-Pokerplattformen und anderen Spielorten	Attraktivität der Spiele reduzieren	13
7003	Sie gar nicht erst in Kontakt mit Spiel bringen	Aussage nicht verwertbar	777
7001	Das liegt an jedem selber, der Mensch spielt nun mal gerne	Eigenverantwortlichkeit	24
10004	Es ist wie mit dem Enke (Fußballer) die meisten trauen sich nicht in die Beratungsstelle wollen es nicht öffentlich machen	Aufklärung/Prävention	1
10003	Glücksspiel verbieten	Verbot: alle Spiele	8
10002	Casinos ab 25 Jahren, Zeitbegrenzung bei Casinoaufenthalt	Erhöhung Altersgrenze	17
		Attraktivität der Spiele reduzieren	13
10001	Spielverbot wie in anderen Ländern	Verbot: alle Spiele	8
15010	Nur gewissen Betrag zu verspielen	Attraktivität der Spiele reduzieren	13
7004	Verbot von Spielautomaten in Gaststätten, öffentliche Spielcasino, Wettbüros, alles schließen.	Verbot: alle Spiele	8
7008	Bessere Aufklärung, weniger Automaten	Aufklärung/Prävention	1
		Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	12
7009	Den Menschen muss man andere alternative Möglichkeiten anbieten, damit Sie von Spielereien kein Spaß haben	Alternativen anbieten	23
21003	Den Glücksspielmarkt stärker regulieren; Geldmittel/-bezug transparenter gestalten, d.h. nur bestimmte Einzahlungsmöglichkeiten (limitieren)	Glücksspielmarkt stärker regulieren	25
		Attraktivität der Spiele reduzieren	13

21004	Spielhallenverbot	Verbot: Spielhalle	6
21002	Abbau Spielhallen	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	12
21001	Mehr Werbungen in Funk, TV, Radio zu allen Zeiten und mehr auf die Gefahren hinweisen, wie bei Zigarettenschachteln	Aufklärung/Prävention	1
13001	Kann man so pauschal schlecht sagen. Vorbeugung fängt schon in der Kindheit an (Kindern halt und Geborgenheit geben)	Aufklärung/Prävention	1
13011	Keine Automaten mehr	Verbot: Spielautomat	5
13004	Die Steuern auf Glücksspiel so weit erhöhen, dass der Betrieb von Spielhallen unrentabel wird	Steuererhöhung	19
13008	Es sollten weniger Spielhallen geben und alle ab 25 Jahren	Reduzierung: Automatenzahl/Spielhallenzahl	12
		Erhöhung Altersgrenze	17

Quelle: Kodierung. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 9.

Tab. A 65: Kodierung der offenen Frage 21 – Verbot-Lottowerbung-Ja

21. Halten Sie ein Verbot von Werbung, die zum Lottospielen auffordert, für eine sinnvolle Maßnahme, um andere vor Glücksspielsucht zu schützen? Ja, weil...			
Fälle	Verbot-Lottowerbung-Ja	Kategorien	Schlüssel
25001	Man weiß ja, dass es Lotto gibt, da muss man keine Werbung dafür machen	Lotto allgegenwärtig, Werbung sinnlos	1
25002	Ein Spieler wird sofort rückfällig	Anreiz/Stimulus	2
25003	Man dadurch eher weniger in Versuchung gerät	Anreiz/Stimulus	2
25004	Dass man nicht auf die anderen Gedanken kommt (Spielhallen)	Anreiz/Stimulus	2
19003	Sehnsucht wird nicht herausgefordert, Trigger von Gefühlen durch Boni	Anreiz/Stimulus	2
22004	Werbung beeinflusst	Anreiz/Stimulus	2
5001	Es dazu verleitet	Anreiz/Stimulus	2
11001	Sucht führt zum sozialen Abstieg	Abhängigkeitspotential/Suchtpotential	3
11007	Gedanken habe ich mir keine gemacht	Weiß nicht	4
15002	Man sehr schnell abhängig wird	Abhängigkeitspotential/Suchtpotential	3
15003	Werbung die zum Spielen auffordert ist immer schlecht!	Anreiz/Stimulus	2
15005	Was ich nicht kenne kann mich nicht interessieren	Anreiz/Stimulus	2
15006	Es tönt nur an	Anreiz/Stimulus	2

19005	Durch Werbung ein Anreiz geschaffen wird	Anreiz/Stimulus	2
4007	Wahrscheinlichkeit gering	Nicht verwertbare Antwort	777
4010	Der Mensch sich von Natur aus auf neues lenken lässt und dadurch wird es nur verstärkt	Anreiz/Stimulus	2
4011	Vorbeugung einer Sucht	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
14002	Man dann gar nicht erst auf die Idee kommt	Anreiz/Stimulus	2
14004	Die Versuchung ist sehr groß	Anreiz/Stimulus	2
9	Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß	Anreiz/Stimulus	2
8013	Es immer mehr Leute gibt die spielsüchtig sind	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
8011	Weniger Bilder weniger Aufmerksamkeit	Anreiz/Stimulus	2
8010	Verhindert Animation	Anreiz/Stimulus	2
8008	Siehe mich	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
8006	Man das sonst nicht mitkriegt und von Gewinn nicht gereizt ist	Anreiz/Stimulus	2
8003	Dass die Menschen an das Spielen erinnert	Anreiz/Stimulus	2
8002	Jeder „Spieler“ der durch die Werbung zum „Spieler“ wird, ein „Spieler“ zu viel ist	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
8014	Es die Erregung an das Spielen nicht vor ruft	Anreiz/Stimulus	2
15011	Hoffnung geweckt wird von heute auf morgen ein besseres Leben zu haben	Verblendung/Falsche Versprechungen	5
24004	Immer mit dem vielen Geld das Gehirn manipuliert wird	Verblendung/falsche Versprechungen	5
24001	Wenn man das im Internet sieht klickt man das an und fängt der ganze stress an	Anreiz/Stimulus	2
15007	Durch Werbung werden viele Menschen erst neugierig auf Lotto/Casinos	Anreiz/Stimulus	2
15009	Jeder kann schnell süchtig werden	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
15001	Gedächtnis	Anreiz/Stimulus	2
18008	Der Staat möchte z.B. Sportwetten verbieten, bewirbt jedoch den Lottojackpot in großem Stil (Radio, Bild-Zeitung), Doppelmoral	Doppelmoral Staat: finanzielle Vorteile durch Lotto	6
18001	Diese Werbung zeigt meist nicht das, was sie verspricht. Sie sollte verboten werden	Verblendung/Falsche Versprechungen	5

18010	Spielen schlecht ist	Spielen ist schlecht	7
16004	Werbung dazu auffordert/manipuliert etwas zu tun, was man nicht unbedingt braucht	Verblendung/Falsche Versprechungen	5
16003	Werbung verspricht viel Geld/Menschen werden angelockt	Verblendung/Falsche Versprechungen	5
		Anreiz/Stimulus	2
16001	Dass animiert wenn man die hohen Zahlen sieht die man gewinnen kann	Verblendung/Falsche Versprechungen	5
		Anreiz/Stimulus	2
7007	Es dazu animiert schlechte Entscheidungen für einen selbst zu fällen	Anreiz/Stimulus	2
		Verblendung/Falsche Versprechungen	5
7003	Die Gefahr besteht Leute abhängig zu machen	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
10004	Besser als gar nichts	Mögliche Maßnahme	8
10003	Es macht süchtig	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
15010	Gelegenheit macht Diebe	Nicht verwertbar	777
7004	Dass man gar nicht in Versuchung kommt	Anreiz/Stimulus	2
7009	Die Werbungen ins Bewusstsein von Menschen eindringen und so möchten Menschen diese Werbungen wahrnehmen und das verwirklichen	Verblendung/Falsche Versprechungen	5
		Anreiz/Stimulus	2
21002	Diese Werbung anlockt	Anreiz/Stimulus	2
21001	Zu wenig auf die Gefahren hingewiesen werden	Mangelnde Aufklärung	9
13001	Alles vermieden werden sollte, was anfällige Menschen zum Spielen bringen könnte	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3
		Anreiz/Stimulus	2
13008	Weil dann nicht die Versuchung da wäre	Anreiz/Stimulus	2
17001	Wäre dann nicht so bekannt	Anreiz/Stimulus	2
13011	Suchtgefahr	Abhängigkeitspotential/Sucht-potential	3

Quelle: Kodierung. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 21.

Tab. A 66: Kodierung der offenen Frage 21 – Verbot-Lottowerbung-Nein

21. Halten Sie ein Verbot von Werbung, die zum Lottospielen auffordert, für eine sinnvolle Maßnahme, um andere vor Glücksspielsucht zu schützen? Nein, weil...			
Fall	Verbot-Lottowerbung-Nein	Kategorien	Schlüssel
11002	Ich entweder Spieler bin oder nicht	Veranlagung Spieler	1
5001	Nicht die Werbung das Problem ist, sondern die Spielstätten an sich	Anreiz durch Verbreitung Annahmestellen	7
17002	Wer spielen will, spielt mit oder ohne Werbung	Veranlagung Spieler	1
19010	Das Lottospielen in unserer Gesellschaft schon immer da war und es nicht als Suchtgefahr eingestuft wird	Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	2
23001	Es an jeder Ecke ein Geschäft gibt und das die Neugier entfacht	Anreiz durch Verbreitung Annahmestellen	7
19007	Die Werbung zwar anregt, aber jede Person für sich selber verantwortlich ist	Selbstverantwortung	8
11003	Macht kaum süchtig	Geringe Suchtgefahr	4
11005	Lottospielen in den wenigsten Fällen zu Spielsucht führt, ganz anders hingegen beim Automaten Spiel, aber wozu soll der Staat etwas abstellen, mit dem sich „spielend“ Milliarden schaufeln lassen.	Geringe Suchtgefahr	4
		Staat sieht u.a. finanzielle Vorteile	9
11006	Es eh nichts bringt	Werbeverbot bringt nichts	5
12001	Lotto gibt es schon zu lange	Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	2
18005	Kein Effekt	Werbeverbot bringt nichts	5
18011	Lotto für mich keine Sucht ist	Keine Suchtgefahr	3
19004	Verbote reizen noch mehr die Menschen die sowieso spielen möchten	Anreiz durch Verbote	6
23005	Es werden trotzdem Menschen spielen	Veranlagung Spieler	1
23002	Dann noch mehr der Anreiz zum Spielen gegeben wird	Anreiz durch Verbote	6
22005	Es immer Menschen geben wird die mit ihren Problemen nicht selbst fertig werden und daher nach etwas suchen werden was sie glücklich macht. In der heutigen Zeit wo Geld immer wichtiger wird gehen immer mehr Menschen in Casinos egal ob es Werbung gibt oder nicht	Werbeverbot bringt nichts	5
19001	Weil Lotto bereits zu stark verbreitet und gesellschaftlich akzeptiert ist	Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	2
4008	Weil Leute ja auch kontrolliert spielen können	Gesunde Spieler	10
4009	Das alleine bringt nichts	Werbeverbot bringt nichts	5

8012	Doch jeder macht was er will	Werbeverbot bringt nichts	5
8005	Ebenso „sinnvoll“ wie Aufdruck auf Zigarettenschachteln	Werbeverbot bringt nichts	5
8004	Verbote selten etwas bewirken (siehe Verbot für Tabakwerbung)	Werbeverbot bringt nichts	5
8001	Lotto spielen keine Sucht ist	Keine Suchtgefahr	3
8017	Das Spielen von Lotto schon präsent genug ist	Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	2
8015	Es viel zu viele Spielstätten gibt, die man auch ohne Werbung findet	Anreiz durch Verbreitung Annahmestellen	7
24003	Ich kenne keine Menschen die durch Lottospielen spielsüchtig wurden	Keine Suchtgefahr	3
15008	Lotto wird es immer geben und es ist weltweit verbreitet	Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	2
18002	Lottospielen selten der Einstieg zur Sucht ist	Keine Suchtgefahr	3
18012	Weil Leute dadurch animiert werden	Anreiz durch Verbote	6
13002	Es sowieso jeder kennt	Gesellschaftlicher Bestandteil/zu stark verankert	2
13012	Lottospielen nicht so gefährlich ist wie andere Spielarten	Geringe Suchtgefahr	4
13003	Alles in Maßen	Gesunde Spieler	13
16005	Lotto ist für mich ein großer Unterschied zum Automatenenspiel	Geringe Suchtgefahr	4
16002	Aufklärung wichtig ist	Aufklärung wichtig	11
7001	Jeder ist für sich selbst verantwortlich	Selbstverantwortung	8
10002	Wers will, machts trotzdem	Veranlagung Spieler	1
10001	Es ein Spiel ist	Keine Suchtgefahr	3
7008	Wer spielen will, spielt	Veranlagung Spieler	1
21003	Trotzdem zu viele Spiel-/Wettangebote existieren, Reiz- und Risikofaktoren, das Glücksspiel ist omnipräsent	Werbeverbot bringt nichts	5
21004	Die Chance sehr sehr gering ist einen Volltreffer zu landen		777
13004	Das keinen abhält	Veranlagung Spieler	1

Quelle: Kodierung. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 21.

Tab. A 67: Kodierung der offenen Frage 23 – Verbot-Glücksspiel-Internet-Ja

23. Halten Sie ein Verbot von Glücksspielen im Internet für sinnvoll? JA, weil...			
Fälle	Verbot-GS-Internet-Ja	Kategorien	Schlüssel
25002	Weniger Spielmöglichkeit	Reduzierung: Spielmöglichkeiten	12
25003	Sich auch hier viele Menschen hoch verschulden	Verschuldungsgefahr	2
25004	Da spielen noch schlimmer ist	Gefahr Internet: Kontrollverlust	3
19003	Es Menschen ruiniert	Verschuldungsgefahr	2
17002	Auch Glücksspiele ohne Geld können ein Anfang/Einstieg in die Sucht werden	Suchtgefahr	5
19010	Durch die Überflutung der Angebote im Internet und der Gewinnmöglichkeiten jeder irgendwann neugierig wird	Suchtgefahr Anreiz/Stimulus	5 1
11001	Hohes finanzielles Risiko	Verschuldungsgefahr	2
5002	Zu leichter Zugang	Einfacher Zugang	9
23001	Nicht jeder, speziell u 18jährige, spielen kann	Jugendschutz	6
19007	Kein Geld durch die Hände geht	Gefahr: Bargeldlos	8
11003	Keine Verführung mehr	Anreiz/Stimulus	1
11006	Weil auch dort die Gefahr besteht ohne Maß und Ziel zu spielen	Suchtgefahr	5
11007	Alle Glücksspiele würde ich verbieten	Verbot: alle Spiele	10
18005	Ein Medium weniger	Reduzierung: Spielmöglichkeiten	12
15002	Es wahrscheinlich noch einfacher ist sein Geld zu verspielen mit Kreditkarte oder Online-Banking	Gefahr: Bargeldlos	8
15003	Auch sehr junge Leute zum Spielen aufgefordert werden	Jugendschutz	6
15004	Auch Spielgeld reizvoll ist, im wirklichen Leben auch zu gewinnen	Gefahr: Bargeldlos	8
15005	Soziale Kontakte und Gefühle gehen verloren	Vereinsamung/Abstumpfung	11
23005	Es können Kinder anfangen zu spielen	Jugendschutz	6
23003	Das Internet bietet meiner Meinung überhaupt keine Kontrolle	Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	4
19001	Suchtpotential zu hoch	Suchtgefahr	5
19005	Es zu Kontrollverlust führen kann	Gefahr Internet: Kontrollverlust	3
4007	Für jeden zugänglich	Einfacher Zugang	9
4009	Dort ist es zu einfach und man hat das Geld nicht in der Hand das heißt noch weniger Kontrolle	Gefahr: Bargeldlos	8
		Gefahr Internet: Kontrollverlust	3

4010	Sich im Internet jeder befindet (jung + alt), junge unerfahrene Leute lassen sich leicht verleiten	Jugendschutz	6
14002	Die Spielsucht fördert	Suchtgefahr	5
14004	Versuchung sehr groß	Anreiz/Stimulus	1
9	Zu unkontrolliert	Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	4
8013	Es immer mehr Leute gibt, die spielsüchtig sind	Suchtgefahr	5
8012	Der Zugang nicht kontrollierbar ist	Einfacher Zugang Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	9 4
8011	Hat jeder Zugriff	Einfacher Zugang	9
8010	Eine Sucht eintreten kann	Suchtgefahr	5
8008	Kenne ich nicht	Aussage nicht verwertbar	777
8006	Man nicht immer spielen kann	Aussage nicht verwertbar	777
8005	Viele Betrüger/ mit „virtuellem Geld“ wird unvernünftiger umgegangen	Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle Gefahr: Bargeldlos	4 8
8004	Keine Kontrolle; Manipulation/ Betrug gut möglich	Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	4
8003	Da Kinder und Jugendliche auch spielen können	Jugendschutz	6
8002	Viele Jugendliche sich im Internet „bewegen“	Jugendschutz	6
8001	Zu viel Geld eingesetzt wird	Verschuldungsgefahr	2
8017	Es die Menschen auffordert von Zuhause zu spielen	Bequemlichkeit	13
8016	Es keine Grenzen gibt und keine Kontrolle	Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	4
8015	Das spielen so noch einfacher und anonym wird, man das Geld nicht mehr sieht	Einfacher Zugang Gefahr Internet: Anonymität Gefahr: Bargeldlos	9 7 8
8014	Die Bequemlichkeit daheim zu einem Kontrollverlusten Verhalten führen kann	Bequemlichkeit Gefahr Internet: Kontrollverlust	13 3
15011	Ein generelles Verbot von Glücksspiel sinnvoll wäre	Verbot. Alle Spiele	10
24004	Man gar keinen Überblick hat was man verspielt. Weil es für jeden zugänglich ist.	Einfacher Zugang Gefahr: Bargeldlos	9 8
24003	Weil man sehr viel Geld verlieren kann	Verschuldungsgefahr	2
24001	Ist viel besser für die jungen Menschen. Man kommt sofort auf falsche Gedanken.	Jugendschutz Anreiz/Stimulus	6 1
15007	Die Gefahr sehr groß ist auf diesem Weg alle sozialen Kontakte zu verlieren	Vereinsamung/Abstumpfung	11

15008	Man hat keine richtige Kontrolle über sein Konto, da alles abgebucht wird und man kein Bargeld mehr braucht	Gefahr Internet: Kontrollverlust Gefahr: Bargeldlos	3 8
15001	Sucht	Suchtgefahr	5
18008	Das Suchtpotential riesig ist	Suchtgefahr	5
18002	Der Bezug zu Geld fehlt, zu viele verschiedene Wetten gleichzeitig möglich, Anonymität	Gefahr: Bargeldlos Vielfalt: Spiele Gefahr Internet: Anonymität	8 14 7
18012	Glücksspiel im Internet auch süchtig machen kann und Geld kostet	Suchtgefahr Verschuldungsgefahr	5 2
18010	Viel Geld von Zuhause verloren wird	Einfacher Zugang Verschuldungsgefahr	9 2
13007	Weil auch Kinder betroffen sind	Jugendschutz	6
13002	Die Leute davon nicht mehr süchtig werden können	Suchtgefahr	5
13006	Sonst spielen Kinder	Jugendschutz	6
13012	Hier zu viele Menschen Zugriff haben	Einfacher Zugang	9
13003	Kinder hätten/haben Zugang	Jugendschutz	6
16004	Auch jüngere Menschen im Internet sind	Jugendschutz	6
16003	Schnell verfügbar/Spielsucht/Zuhause viele unterschiedliche Spiele (Gewalt)	Einfacher Zugang Suchtgefahr Vielfalt: Spiele	9 5 14
16001	Man dann sich nicht die Mühen machen muss zu den Spielorten zu gehen	Bequemlichkeit	13
16002	Es dann weniger Versuchung gibt	Anreiz/Stimulus	1
7003	Man schnell die Kontrolle verlieren kann	Gefahr Internet: Kontrollverlust	3
7001	Der Betrug zu leicht fällt und überhaupt keine Kostenübersicht hat	Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle Gefahr: Bargeldlos	4 8
10004	Das mal ein Anfang wäre, aber das würde nicht viel bringen, dann ist es halt illegal	Reduzierung: Spielmöglichkeiten	12
10003	Suchtgefahr sehr groß	Suchtgefahr	5
10001	Internetspiel genauso gravierend	Gefahr Internet: Kontrollverlust	3
7004	Weil es zu einfach ist	Einfacher Zugang	9
7008	Ich glaube dass dort viele spielen, die sonst nicht spielen würden	Gefahr Internet: Anonymität	7
7009	Mehr Erreichbarkeit zu mehr Spielsucht führen kann	Suchtgefahr	5

21003	Der „Durchfluß“, die Geschwindigkeit und die Höhe der Einsatzbeträge zu gefährlich sind	Gefahr Internet: Kontrollverlust Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	3 4
21004	Durch die Anonymität viele Leute das Spielen ausprobieren wollen	Gefahr Internet: Anonymität Anreiz/Stimulus	7 1
21002	Es reizt an um öfter weiterzuspielen	Anreiz/Stimulus Gefahr Internet: Kontrollverlust	1 3
21001	Es einfach die Administratoren dieser Spielen nicht in EU-Ländern haben und die Wege zu diesen Seiten immer findbar sind	Einfacher Zugang Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	9 4
13001	Hier Hemmschwellen wie Anzug/Krawatte im Casino wegfallen und man auch spielen kann, wenn man sich im Casino sperren ließ	Bequemlichkeit Gefahr Internet: Kontrollverlust Gefahr Internet: Fehlende Regulierung/Kontrolle	13 3 4
13008	Weil dann nicht die Versuchung da wäre	Anreize/Stimulus	1
17001	Kein Bezug zum Geld	Gefahr: Bargeldlos	8
13011	Suchtgefahr	Suchtgefahr	5

Quelle: Kodierung. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 23.

Tab. A 68: Kodierung der offenen Frage 23 – Verbot-Glücksspiel-Internet-Nein

23. Halten Sie ein Verbot von Glücksspielen im Internet für sinnvoll? Nein, weil...			
Fälle	Verbot-GS-Internet-Nein	Kategorien	Schlüssel
25001	Wenn man spielen möchte, macht man das sowieso, egal wo	Andere Spielmöglichkeiten	1
22004	Freiheit der Entscheidung	Keine Zensur	6
11002	Es genug andere Möglichkeiten gibt seiner Sucht nachzugehen	Andere Spielmöglichkeiten	1
5001	Es generell verboten werden sollte	Generelles Glücksspielverbot sinnvoller	2
22002	Es keinen Unterschied macht ins Casino oder online zu spielen	Andere Spielmöglichkeiten	1
11005	Hier das Gleiche zu trifft wie unter Frage 21(Lottospielen in den wenigsten Fällen zu Spielsucht führt, ganz anders hingegen beim Automatenpiel, aber wozu soll der Staat etwas abstellen, mit dem sich „spielend“ Milliarden schaufeln lassen.), es ist das schnelle Geld, was lockt, nicht das langwierige und komplizierte	Staat sieht v.a. finanzielle Vorteile	3

18011	Die Menschen dann andere Sachen machen	Andere Spielmöglichkeiten	1
19004	Nicht machbar, nicht kontrollierbar	Nicht durchsetzbar/kontrollierbar	4
23002	Dann noch mehr der Anreiz zum Spielen gegeben wird, Altersbeschränkung auf 21 Jahre ja	Verbote schaffen Anreiz	5
22005	Da ich selber zurzeit noch Spielsüchtig bin wäre es unrealistisch von mir behaupten zu wollen Glücksspiele verbieten wollen.	Aussage nicht verwertbar	777
4008	Jeder eine Möglichkeit findet zu spielen, wenn er will	Andere Spielmöglichkeiten	1
8015	Es so viele andere Spielstätten gibt, dass es darauf auch nicht mehr ankommt	Andere Spielmöglichkeiten	1
18001	Es ist einfach nicht möglich!	Nicht durchsetzbar/kontrollierbar	4
16005	Jeder soll mal auf die Schnauze fallen	Aussage nicht verwertbar	777
7007	Es das Problem nur verschieben würde. Jeder muss selbst wissen was er dort macht	Andere Spielmöglichkeiten	1
10002	Keine Zensur in einer mündigen Gesellschaft	keine Zensur	6
13004	Das nicht zu kontrollieren ist	Nicht durchsetzbar/kontrollierbar	4

Quelle: Kodierung. Fragebogen Forschungsstelle, Frage 23.

Tab. A 69: Lebenssituation Alleinlebend

Alleinlebend	Häufigkeit	Prozent
Ja	35	31,3
Nein	77	68,8
Gesamt	112	100,0

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

Tab. A 70: Schulden

Schulden gruppiert (n=105)	Häufigkeit	Prozent
keine Schulden	37	35,2
bis € 2.000	12	11,4
€ 2.001-10.000	20	19,0
€ 10.001-20.000	12	11,4
€ 20.001-50.000	14	13,3
über € 50.001	10	9,5

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

Tab. A 71: Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe (wegen pathologischen Glücksspiels)

Teilnahme an Selbsthilfegruppe (Angabe in Monaten) (n=56; MW=14,5)	Häufigkeit	Prozent
1	9	16,1
2	9	16,1
3	4	7,1
4	2	3,6
5	2	3,6
6	2	3,6
7	1	1,8
8	2	3,6
10	2	3,6
11	1	1,8
12	9	16,1
14	2	3,6
15	3	5,4
24	1	1,8
30	1	1,8
36	1	1,8
38	1	1,8
62	1	1,8
84	1	1,8
90	1	1,8
144	1	1,8

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

Tab. A 72: Hilfen im Zusammenhang mit substanzbezogenen Störungen: Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe

Regelmäßiger Besuch einer Selbsthilfegruppe im Zusammenhang mit substanzbezogene Störungen (Angabe in Monaten) / (n=11; MW=27,27)	Häufigkeit	Prozent
1	1	9,1
2	1	9,1
3	1	9,1
4	1	9,1
12	2	18,2
14	1	9,1
18	1	9,1
36	1	9,1
54	1	9,1
144	1	9,1

Quelle: Eigene Berechnungen / Gemeinschaftsfragebogen.

Tab. A 73: Anzahl der Versuche ohne fremde Hilfe das Spielen zu beenden

Haben Sie schon versucht, ohne fremde Hilfe mit dem Spielen aufzuhören? Wenn ja, wie oft haben Sie es versucht? (n=58; MW=31,49)	Häufigkeit	Prozent
1,0	10	17,2
1,5	2	3,4
2,0	8	13,8
2,5	1	1,7
3,0	5	8,6
3,5	2	3,4
4,0	3	5,2
5,0	2	3,4
5,5	2	3,4
6,5	1	1,7
7,0	1	1,7
7,5	2	3,4
9,0	1	1,7
10,0	6	10,3
12,5	1	1,7
15,0	1	1,7
20,0	2	3,4
35,0	1	1,7
40,0	1	1,7
50,0	1	1,7
100,0	3	5,2
150,0	1	1,7
1000,0	1	1,7

Quelle: Eigene Berechnungen / Fragebogen Forschungsstelle, Frage 16.1.

Anhang B – Fragebogen Forschungsstelle

UNIVERSITÄT HOHENHEIM
FORSCHUNGSSTELLE
GLÜCKSSPIEL



1. Wie schätzen Sie sich persönlich ein: Sind Sie im Allgemeinen ein risikobereiter Mensch oder versuchen Sie, Risiken zu vermeiden?

Bitte kreuzen Sie einen Wert auf der Skala an, wobei der Wert 0 bedeutet: „gar nicht risikobereit“ und der Wert 10: „sehr risikobereit“. Mit den Werten dazwischen können Sie Ihre Einschätzungen abstufen.

gar nicht	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	sehr
risikobereit	<input type="checkbox"/>	risikobereit										

2. Sie bekommen einen bestimmten Barbetrag angeboten oder Sie nehmen stattdessen ein Lotterielos, welches Ihnen mit 50% Wahrscheinlichkeit 200 € einbringt.
Wie würden Sie sich in folgenden Situationen entscheiden?

Situation 1:

Ich nehme lieber 20 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 2:

Ich nehme lieber 40 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 3:

Ich nehme lieber 60 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 4:

Ich nehme lieber 80 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 5:

Ich nehme lieber 100 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 6:

Ich nehme lieber 120 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 7:

Ich nehme lieber 140 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

Situation 8:

Ich nehme lieber 160 € bar Ich nehme lieber das Los mit der Chance auf 200 €

3. Was ist Ihnen in folgenden Situationen lieber?

3.1 Heute 100 € zu bekommen oder stattdessen in einem Monat 110 €.

- heute 100 € in einem Monat 110 € unentschieden

3.2 Heute 100 € zu bekommen oder stattdessen in einem Monat 120 €.

- heute 100 € in einem Monat 120 € unentschieden

3.3 Heute 100 € zu bekommen oder stattdessen in einem Monat 130 €.

- heute 100 € in einem Monat 130 € unentschieden

3.4 Heute 100 € zu bekommen oder stattdessen in einem Monat 140 €.

- heute 100 € in einem Monat 140 € unentschieden

4. Was denken Sie: Wie alt werden Sie?

5. Was ist Ihnen in folgenden Situationen lieber?

5.1 In 12 Monaten 100 € zu bekommen oder stattdessen in 13 Monaten 110 €.

- in 12 Monaten 100 € in 13 Monaten 110 € unentschieden

5.2 In 12 Monaten 100 € zu bekommen oder stattdessen in 13 Monaten 120 €.

- in 12 Monaten 100 € in 13 Monaten 120 € unentschieden

5.3 In 12 Monaten 100 € zu bekommen oder stattdessen in 13 Monaten 130 €.

- in 12 Monaten 100 € in 13 Monaten 130 € unentschieden

5.4 In 12 Monaten 100 € zu bekommen oder stattdessen in 13 Monaten 140 €.

- in 12 Monaten 100 € in 13 Monaten 140 € unentschieden

6. Würden Sie ein Lebensjahr gegen eine Million € eintauschen?

- ja nein

6.1 Gibt es etwas anderes als Geld, was Sie dazu veranlassen würde, auf ein Lebensjahr zu verzichten?

- ja nein

6.2 Wenn ja, was?

7. Was bedeutet Geld für Sie?

Geld bedeutet für mich:

8. Stellen Sie sich vor, Sie sind in einer Spielbank und nehmen am Roulette teil. Überraschenderweise ist in den letzten Runden siebenmal hintereinander "Rot" gefallen. Was schätzen Sie: Welche Farbe wird in der nächsten Ausspielung wahrscheinlich fallen und warum?

- Da es sich offenbar um eine stabile Serie handelt, wird vermutlich wieder "Rot" fallen.
- Da "Rot" nun schon so häufig gefallen ist, ist "Schwarz" überfällig. Also setze ich lieber auf "Schwarz".
- Keine Ahnung. Man kann nämlich nicht aus den bisherigen Ergebnissen schließen, welche Zahl oder Farbe kommt.

9. Welche Maßnahmen sollten Ihrer Meinung nach getroffen werden, um zu verhindern, dass andere Menschen spielsüchtig werden?

10. Nutzen Sie das Internet? (Mehrfachnennungen möglich)

- ja, geschäftlich/beruflich
- ja, privat
- nein

11. Nutzen/Nutzten Sie das Internet auch zum Spielen?

- ja
- nein

11.1 Wenn ja, an welchen Spielen nehmen/nahmen Sie teil? (Mehrfachnennungen möglich)

- Online-Lotto
- Online-Poker
- Online-Sportwetten
- Online-Geschicklichkeitsspiele
- Online-Casino
- andere Spiele, und zwar: _____

12. In welchem Alter haben Sie angefangen zu spielen?

13. Wie oft haben Sie zu Ihren "Höchstzeiten" gespielt?

- weniger als eine Stunde am Tag
- 1 - 2 Stunden am Tag
- 2 - 4 Stunden am Tag
- 4 - 6 Stunden am Tag
- mehr als 6 Stunden täglich

14. Mit welchem Spiel haben Sie angefangen? (Mehrfachnennungen möglich)

15. Was haben Sie in der Regel gespielt, und wo? (Mehrfachnennungen möglich)

16. Haben Sie schon versucht, ohne fremde Hilfe mit dem Spielen aufzuhören?

- ja nein

16.1 Wenn ja, wie oft haben Sie es versucht?

17. Wie sind Sie auf die Beratungsstelle aufmerksam geworden?

Welche Erfahrungen haben Sie mit der Beratungsstelle gemacht?

18. Wie lange sind Sie jetzt abstinent?

seit _____

19. Gibt es in Ihrem Umfeld weitere Personen, die spielen?

- ja nein

19.1 Wenn ja, welche? (Mehrfachnennung möglich)

- Eltern
- Geschwister
- Partner
- Freunde
- Bekannte

20. Ist es Ihnen beim Spielen wichtig Ihre Ruhe zu haben oder suchen Sie dabei auch den Kontakt zu anderen Spielern vor Ort?

- ich bin lieber für mich
- ich unterhalte mich gerne mit den anderen
oder spiele auch mal in Gesellschaft

21. Halten Sie ein Verbot von Werbung, die zum Lottospielen auffordert, für eine sinnvolle Maßnahme, um andere vor Glücksspielsucht zu schützen?

ja, weil

nein, weil

22. Kann man Ihrer Meinung nach von Lotto süchtig werden?

ja nein

23. Halten Sie ein Verbot von Glücksspielen im Internet für sinnvoll? (Bitte begründen)

ja, weil

nein, weil

24. Hat das Spielen dazu geführt, dass Sie Ihren Arbeitsplatz verloren haben?

ja nein

25. Waren Sie zu Beginn des Spielens arbeitslos?

ja nein

25.1 Wenn nein, welchen Beruf haben Sie zu Beginn Ihrer Spielkarriere ausgeübt?

26. Erinnern Sie sich an Ihr erstes Glücksspielerlebnis?

ja nein

26.1 Wenn ja, wie alt waren Sie?

26.2 Welche Form des Glücksspiels haben Sie gespielt?

26.3 Haben Sie gewonnen?

ja nein

Vielen Dank für Ihre Angaben!

Anhang C – Spielergruppe 2009

- I. Informationsschreiben
- II. Protokoll vom 17.03.09
- III. Protokoll vom 16.09.09
- IV. Schriftlicher Fragebogen



Befragung und Diskussion zum Thema Glücksspiel

Liebe Teilnehmer,

die Universität Hohenheim führt zum Thema Glücksspiel eine kurze schriftliche Befragung (ca. zwei Seiten) mit anschließender Gruppendiskussion durch. Die Ergebnisse werden in eine Studie zur Prävention und Früherkennung von Glücksspielsucht einfließen. Die Studie soll unter anderem die Gefahren belegen, die von verschiedenen Spielformen ausgehen, und deren Bedeutung im Verlauf einer „Spielerkarriere“ aufzeigen. Sie soll als Grundlage für künftige politische Entscheidungen zur Prävention und zum Spielerschutz dienen.

Wir freuen uns, dass Sie sich bereit erklärt haben, hierbei teilzunehmen. Ihre Angaben werden selbstverständlich anonym verwendet.

Die Befragung findet statt am:

**Mittwoch, 16. September 2009
ab 18 Uhr**

**in den Räumlichkeiten der
Büchsenstraße 34/36
70174 Stuttgart**



Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Protokoll Spielergruppe

Termin: **Dienstag, 17. März 2009**

Uhrzeit: **18.30 Uhr bis 22.00 Uhr**

Ort: Evangelische Gesellschaft Stuttgart e.V., Raum 034

Teilnehmer: **15 männliche Spieler bzw. abstinente Spieler, davon ein Gruppenleiter (selbst Spieler), Sandra Bauer (eva), Prof. Dr. Tilman Becker, Heidi-Maria Götz**

Nr.:	Geschlecht, Alter:	Problematik:	Welche Glücksspiele:	Äußerungen der Person und Selbstbeschreibung der Spielerkarriere:	Was soll man tun? (Verbot von Geldspielautomaten?, Sperre?, etc.):
1 (zugleich Leiter der Gruppe)	männlich, keine Angabe des Alters	Spieler (seit 30 Jahren), trockener Alkoholiker	Casinospiele, illegale Spiele, alle Spiele, auch Spiele mit Mummeln um Geld	Spielen war sein Leben, hatte Gefühl der Ekstase, war aber alles nur Selbstverarschung, er hat auch mit den Gefühlen der Menschen gespielt, hat gegen Gesetze, Freundschaften und seine Ehe gespielt, hat eine Therapie gemacht und sich in der Therapie als Monster gesehen, nun hat sein 2. Leben begonnen, er glaubt dass Lotto süchtig machen kann und man auch beim Lotto sein ganzes Gehalt verspielen kann, er hat das Geld gehasst, weil er das Geld vernichtet hat, er sagt es gibt auch süchtige Spielerinnen, er vermutet, dass Frauen mehr Schamgefühl haben und vielleicht weniger Mut um darüber zu sprechen	er ist gegen jedes Verbot, er sagt die Bewusstseinssebene muss geändert werden, Werbung sollte man beschränken
2	männlich, 50 Jahre	Spieler (seit den 1990er Jahren), trockener Alkoholiker	Roulette im kleinen Spiel (zu 90%)	seit April 2008 glücksspielfrei, hat sich bei der eva bei Herrn Epperlein Hilfe geholt und hat dann eine stationäre Therapie in Münzesheim gemacht, nun Nachsorge in Form des Betreuten Wohnens, Job und Führerschein waren weg, nun versucht er wieder Fuß zu fassen, am 17. März 2009 hatte er einen Probetag im neuen Job, eine Festanstellung ist in Aussicht, den Führerschein hat er auch wieder	er sagt ein Verbot würde sicherlich einiges verhindern, aber er sieht es eher unrealistisch, ihm hätte ein Verbot nicht viel gebracht, er hätte seine Sucht verlagert, der Reiz des Spielens bleibt, wissenschaftliche Einrichtungen sollten an Fr. Merkel herantreten und das Problem allgegenwärtig machen, der Aufwand zu spielen sollte größer gemacht werden

Nr.:	Geschlecht, Alter:	Problematik:	Welche Glücksspiele:	Äußerungen der Person und Selbstbeschreibung der Spielerkarriere:	Was soll man tun? (Verbot von Geldspielautomaten?, Sperre?, etc.):
3	männlich, 52 Jahre	Spieler	Casinospiele	er hatte eine glückliche Kindheit, auch wenn er Einzelgänger war/ist, er kommt in die Gruppe zur Abschreckung wie man werden kann, er sagt der Staat soll sich an die Nase fassen, weil er die Spieler verführt, wenn man arbeitet, hat man gar keine Zeit zum Spielen, er wurde mal gesperrt, aber die Daten waren falsch und somit hatte er trotz Sperre Zutritt, irgendwann hat die Familie die Sucht mitbekommen	er hält ein totales Verbot für sinnvoll, eine Sperrung auch in Spielhallen wäre richtig, er sagt man muss Kindern ein Vorbild sein
4	männlich, 36 Jahre	Spieler (seit 20 Jahren)	17+4, Dart	Lotto war nie ein Problem, weil man warten muss und es somit uninteressant ist, Alkohol war auch nie ein Problem für ihn, hat eine Therapie in Münzesheim gemacht	er war bei dieser Frage nicht mehr anwesend
5	männlich, keine Angabe des Alters	Spieler (seit 40 Jahren), trockener Alkoholiker	Geldspielautomaten, Poker, alle Spiele	hat vor 12 Jahren eine Alkoholtherapie gemacht und vor 1 Jahr eine Glücksspieltherapie, sein Ziel war es besser zu sein als der Automat, aber er überlistete den Automaten nicht, er interessiert sich nicht für Lotto, weil es ein reines Glücksspiel ist, er sagt Oddset ist anders, da kann man seine Fähigkeiten einsetzen, er glaubt nicht, dass jemand von Lotto süchtig werden kann, er war nie im Casino, weil er da nicht hingehört und sich unter Menschen nicht wohl fühlt, er sagt man spielt mehr wenn man viel Geld hat, er sagt wichtig ist die Kindheit, Kinder haben einen großen Stellenwert, er hat mit 14 Jahren angefangen zu spielen	wenn es ein Verbot gäbe, würden Spieler in die Illegalität abdriften (Stichwort: Mafia), Menschen mit Problemen würde man dann nicht zur Kenntnis nehmen, eine Einschränkung der Automaten funktioniert nicht, falls es keine Automaten gäbe, würde er an privaten Pokerrunden teilnehmen

Nr.:	Geschlecht, Alter:	Problematik:	Welche Glücksspiele:	Äußerungen der Person und Selbstbeschreibung der Spielerkarriere:	Was soll man tun? (Verbot von Geldspielautomaten?, Sperre?, etc.):
6	männlich, 37 Jahre	Spieler und Alkoholiker (seit 20 Jahren)	Geldspielautomaten, alle Spiele, auch NeunLive	<p>ist Einzelgänger, hat immer noch Probleme mit dem Spielen und dem Alkohol, die Therapie hat ihm nicht so viel gebracht, sammelt Pfandflaschen, Problem für ihn: Gier nach Geld, Einsamkeit, er hat keinen Job und keine Familie, deshalb ist er beim Spielen glücklich, hatte 10-20 Handyverträge und hat mit den Handys oft bei NeunLive angerufen, er sagt das schlimmste ist, dass man Spieler (im Vergleich zu Alkoholikern) nicht kontrollieren kann, hat einmal bei Megalos 1000 Euro gewonnen und hat 20 Euro davon an die eva gespendet, hat auch schon Lottoscheine abgegeben und hatte ein gutes Gefühl, allerdings wartet man viel zu lange, er ist deshalb auf Fußballwetten umgestiegen, er hat Risiko- und Strategiespiele und Flipper leidenschaftlich gerne gespielt, vielleicht war das seine Einstiegsdroge, für ihn gibt es nichts schöneres als das Spielen, wenn man 1x gewinnt, hat man Hoffnung wieder zu gewinnen, bei anderen geht es doch auch, wenn andere gewinnen ist man neidisch, weil man da auch Geld reingesteckt hat und die anderen abkassieren, wenn er mit 300-400 Euro in die Spielhalle ist, hat er meistens etwas gewonnen, man weiß dass es schlecht ist, aber Umsetzung ist schwierig</p>	<p>ist für ein totales Verbot, er sagt man solle alle Casinos, Lotto- und Sportwettenannahmestellen schließen, dann sind alle im gleichen Boot, Höchstgewinn max. 1-2 Euro</p>
7	männlich, keine Angabe des Alters	Spieler (seit 1985)	Geldspielautomaten	<p>ist seit 4 Monaten arbeitslos, hat Langeweile und geht spielen, wenn er kein Geld hat, geht er einfach nur zum Zuschauen hin, er kann das Spielen nicht lassen, er sagt er muss es nur 3 Monate aushalten, dann kann er es stoppen, aber derzeit hat er nicht zu tun und somit ist das schwierig, seine Gedanken kreisen immer wieder um die Automaten, er drückt in Gedanken mal auf schwarz, dann auch rot, dann auf verdoppeln, soziales Umfeld ist vorhanden, er wollte immer spielen um dann seine Miete zu bezahlen, doch das ist in die Hose gegangen, solange das Geld da war, ging alles gut und ihm ging es auch gut</p>	<p>er würde ein Hausverbot und somit eine Sperre gut finden, falls man dennoch reinkommt, sollte man Anspruch auf Schadensersatz haben (wie im Casino)</p>

Nr.:	Geschlecht, Alter:	Problematik:	Welche Glücksspiele:	Äußerungen der Person und Selbstbeschreibung der Spielerkarriere:	Was soll man tun? (Verbot von Geldspielautomaten?, Sperre?, etc.):
8	männlich, 54 Jahre	Spieler (seit 40 Jahren), politox (Drogen, Alkohol)	Geldspielautomaten, alle Spiele, auch Dart um Geld (70-100 DM pro Spiel), Billard	hat 3 Kinder, die immer zu ihm gestanden haben, seit August ist er selbstständig, was aber schwierig ist, er ist seit einiger Zeit stabil, hat 2 Therapien gemacht, hat sich zunächst 6 Wochen lang gegen die Therapie gewehrt, die Gruppe tut ihm gut, war 2x nicht bei der Spielergruppe, was schlecht für ihn war, hatte 3 Rückfälle, zunächst hat er immer gewonnen (500 DM) und ist dann aber mit 1000 DM Verlust nach Hause gegangen weil der nicht mehr aufhören konnte, er hat sich reingesteigert, dass es doch irgendwann klappen muss, will nun eine neue Basis schaffen und Job und Freizeit in ein ausgewogenes Verhältnis bringen, hat mit der Einsamkeit zu kämpfen, weil er nicht mehr in einer WG wohnt, er sagt kontrolliertes Spielen gibt es nicht, er hat seine Kreditkarte bei der eva abgeben, denn schon 150 Euro sind für ihn ein Suchtmittel, während 50 Euro für ihn noch Geld zum Leben ist, die Glücksspielsucht ist eine sehr teure Sucht, er sagt Lotto hat durchaus einen Suchtfaktor, es wird zwar nur 2x in der Woche angeboten, aber der Staat macht ein gutes Geschäft damit (fast 1 Milliarde/Monat), er sagt alles ist Verführung, wenn es um Geld geht, er sagt je mehr Geld im Lotto ausgespielt wird, desto mehr Leute spielen es, er sagt Sucht ist Flucht, der Teufel sei allgegenwärtig, man muss sich eingestehen, dass man Schwächen hat	er findet ein generelles Verbot gut, hält aber die Umsetzung für schwierig, es wäre gut, wenn es nicht so viel Angebot geben würde, er fände auch ein Verbot für Alkohol gut, wer Spielen will, wird jedoch auch woanders eine Möglichkeit finden, ein Versuch wäre es dennoch wert
9	männlich, 31 Jahre	Spieler	Geldspielautomaten (zu 90%)	hat eine Therapie in Münzesheim gemacht, stammt aus dem Kreis Karlsruhe, hat dort alles verspielt, will in Stuttgart einen Neuanfang starten, macht ab April 2009 eine Umschulung, hat nun eine Perspektive in Sicht, er sagt er hat viel kaputt gemacht, er hat das Verlieren persönlich genommen, er hat sich beim Verlieren wie Dreck gefühlt, er hat versucht sich ein paar Mal das Leben zu nehmen, fühlt sich derzeit gut und stabil, die Gruppe hilft ihm auf Dauer abstinenz zu bleiben	er hält ein generelles Verbot für unrealistisch, er plädiert für ein Verbot der Geldspielautomaten in Dönerläden und Tankstellen, er findet eine Sperre (auch bei Lotto) gut
10	männlich, 21 Jahre	Spieler (seit 2 Jahren)	Online-Glücksspiele, Geldspielautomaten	hatte zunächst 2-3 Kreditkarten und hat zwischen den Konten hin- und herjongliert und online alles verkauft, später 6 Kreditkarten und über 10.000 Euro Schulden, hat an mehreren Automaten gleichzeitig gespielt und alles um sich herum vergessen (Zeit, Termine), er meinte er könne hellsehen, aber die Zahl kam nicht, er hat irgendwann die Beherrschung verloren und die Geschehnisse erst 1-2 Tage später realisiert, sein Leben war leer und langweilig, im Kopf gab es nur das Spielen, er musste schwarz fahren, weil er kein Geld mehr hatte für das Fahrtricket, hat die Schule abgebrochen, konnte keine Ausbildung/Lehrstelle finden, alles ist kaputt, nun muss er Privatsolvvenz anmelden, er sagt es kommt von innen, wenn man wieder anfängt zu spielen	er sagt eine Selbstsperre in Spielhallen wäre gut, eine zentrale Sperrhotline die einen für ganz Deutschland und für alle Spielhallen sperrt wäre gut, er sagt man solle die "Gauseimänner" verbieten

Nr.:	Geschlecht, Alter:	Problematik:	Welche Glücksspiele:	Äußerungen der Person und Selbstbeschreibung der Spielerkarriere:	Was soll man tun? (Verbot von Geldspielautomaten?, Sperre?, etc.):
11	männlich, 38 Jahre	Spieler	Geldspielautomaten	er sagt er hat eine ähnliche Geschichte wie sein Vorredner, für ihn muss alles schnell gehen, auch beim Arzt oder bei der Wirkung von Medikamenten, Lotto ist ihm viel zu langweilig, er sagt der Einstieg in die Sucht ist die Gewalt, wenn das Schamgefühl hochkam, musste es weg	er war bei dieser Frage nicht mehr anwesend
12	männlich, 32 Jahre	Spieler, Drogen	Geldspielautomaten	hat eine Drogen- und Spieltherapie hinter sich, die Gruppe hilft ihm, er konnte beim Spielen an den Automaten nicht mehr aufhören, am nächsten Tag kam er wieder und dachte er kenne die Tricks des Automaten	er hält eine Selbst- und Fremdsperre für sinnvoll
13	männlich, keine Angabe des Alters	Spieler	Geldspielautomaten	er sagt er hat eine ähnliche Geschichte wie sein Vorredner, er hat beim Spielen einen Kick erlebt, nicht aber beim Alkohol trinken, er sagt beim Spielen geht es in der Rube ab, er ist nicht ganz weg vom Spielen (er spielt an Novoline-Spielgeräten), er sagt er hat einen Lottosüchtigen kennengelernt, der aber die Ziehung im Fernsehen nicht live miterleben musste, ein Blick in die Zeitung hätte ihm genügt, die die Lottozahlen zu erfahren, für ihn hat Lotto aber keine Suchtgefahr, Oddset ist da anders, er sagt auf die Spieler trifft das Wort Geldvernichtungsmaschine zu, online um Punkte zu spielen ist Quatsch	er plädiert für eine Abschaffung der Geldspielautomaten, das Personal sollte auf die "Pappenheimer" zugehen
14	männlich, keine Angabe des Alters	Spieler, trockener Alkoholiker (seit 9 Jahren)	ausschließlich Casinospieler, Poker, 17+4, Oddset (vor 3 Jahren begonnen)	er war zwischendurch clean, hatte aber einen Rückfall im Dezember 2008, er besuchte die Gruppe ein halbes Jahr nicht und erlitt den Rückfall, die Gruppe hilft ihm sehr, die Sucht hat sich verlagert, er kann heute in ein Casino gehen und es passiert nichts, er bildet sich ein Fußballxperte zu sein, seine Familie ist jetzt existenziell nicht mehr gefährdet, er hat zwei kleine Kinder, der Rückfall passiert, wenn es ihm gut geht, der Knall kommt, wenn er zu glücklich ist, also genau anders als bei anderen	er war bei dieser Frage nicht mehr anwesend

Nr.:	15	Geschlecht, Alter: männlich, 33 Jahre	Problematik: Spieler, Alkohol, Drogen (seit 13 Jahren)	Welche Glücksspiele: Geldspielautomaten	Äußerungen der Person und Selbstbeschreibung der Spielerkarriere: hat in Tübingen studiert, war 2005 in Therapie, ist seit September 2007 clean, er ist jetzt stabil und es geht ihm sehr gut, langfristige Konsequenz für ihn war mit den Zigaretten aufzuhören, er hat sich zunächst gegen das Wissen in der Therapie gestäubt, hat sein Verhalten neu gelernt und durch die Gruppe beibehalten, er sagt durch die Gruppe lebe ich die Sucht nicht, er kommt um clean zu bleiben, er hat durch das Spielen viele Schulden gemacht und hat seit 1 1/2 Jahren viel zurückbezahlt, nun hat er eine Übersicht über seine Situation, er wollte die Verantwortung wegschieben, Schuld waren immer nur die anderen (Mutter, Ex-Freundin), er wollte etwas sein, was er gar nicht war und musste erkennen, dass er schwach ist und weniger intelligent als gedacht, er hat auch geklaut, eingebrochen und die Leute abgezockt, die Sucht hat sich verselbstständigt, die Sucht hatte mehr Bedeutung als die Werte und Wertvorstellungen, früher wollte er mit solchen Leuten nie etwas zu tun haben, er hat sich immer weiter von dem Bild entfernt, wie er gerne sein wollte, er sagt die Sucht kann man nicht kontrollieren, nur 1 Bier zu trinken und 1 Joint zu rauchen geht nicht, ein bisschen spielen, das geht auch nicht, das ist Selbstverarschung, hat auch Lotto gespielt, um nicht so viel Geld auszugeben, er hat jedoch beim Ankreuzen keinen Kick erlebt, er spielt keine Spiele mit Zufallsfaktor, weil er dann hängen bleiben würde (auch Memory-Spiel nicht), das Verlieren ist mit negativen Gefühlen verbunden, deshalb lässt er das Spielen bleiben, er sagt er wollte wenn er gewinnt Wohltaten vollbringen (z.B. ein Fahrrad für seinen Sohn kaufen), aber er hat sich selbst angelogen und sich selbst verarscht, einmal hat er mit 50 Euro 1200 Euro am Geldspielautomaten gewonnen und wollte damit eigentlich seine Monatsmiete bezahlen, doch er ging in die nächste Spielhalle und verlor alles wieder, er sagt dass er im Moment des Spielens nicht ansprechbar gewesen ist und dass er seine Familie weggedrängt habe, in den Spielhallen treffe man immer die selben Leute mit den selben Klamotten, weil alle kein Geld haben, er sagt wenn man Abstand vom Spielen gewinnt, dann lassen auch die Gedanken daran nach, wenn man mit viel Geld in die Spielhalle geht, ist der Kick größer, man kann länger spielen, mehr Geld bedeutet mehr Spielfreude und weniger Geld bedeutet weniger Spielfreude, mit 10 Euro ist er gar nicht erst spielen gegangen, weil man mit 10 Euro keinen Kick erlebt, das Geld ist gleich weg, mit 5 Cent kann man nichts gewinnen, er hatte Träume, dass die Automaten immer höher gehen und er viel mehr Geld als eigentlich möglich herausholen kann	Was soll man tun? (Verbot von Geldspielautomaten?, Sperre?, etc.): er plädiert für ein generelles Verbot von Glücksspielautomaten, Verbannung der Geräte aus den Dönerbuden und Tankstellen, er findet die Auflagen die es im Casino gibt, gut, in der Öffentlichkeit kommen die Geldspielgeräte nie zur Sprache
------	----	--	---	--	--	---

Protokoll Focus Group eva 16.09.2009

TN Spielergruppe: acht Personen (alle männlich)

weitere TN: Sandra Bauer, Prof. Dr. Tilman Becker, Najat El Abdellaoui, Andrea Wöhr

Frage 1: Welche Erfahrungen mit Lottospiel gemacht?

Eine Person (Ps. 1) in der Gruppe spielte ausschließlich Lotto.

Eine weitere Person (Ps. 8) gibt an, in der Firma (als Gruppe) Lotto zu spielen. Wird von Ps. 3 gerügt, weil die Spielergruppen völlige Spielabstinenz vereinbaren; Ps. 1 sieht sich aber nicht gefährdet.

Auf die Bemerkung, dass die Mitarbeiter in Lottoannahmestellen geschult werden: spöttisches Lachen von 2 Ps.

Frage 2: Welches sind die problematischen Spiele? Worin liegt der Anreiz?

Eine Person (Ps. 2): Sportwetten, v. a. im Internet, auch in Wettbüros; Begründung: leicht zugänglich, von zuhause aus möglich, man kann alleine spielen. „Wettbüros kamen später.“ Angebot dort unterscheidet sich, auch Geldverkehr. Ist auch „bewandert in anderen Branchen“ (Casinos, Spielbanken). Casinos locken ihn aber nicht in dem Maß, dass er spielsüchtig geworden wäre. Hatte Aktivitäten „sporadisch“ unter Kontrolle.

Eine Person (Ps. 3): Roulette und Black Jack (Casino). Spielte fast zwei Jahre lang (21 Monate) jeden 2. Tag in Möhringen. Ist „reingeschlittert“, um an Geld zu kommen, „musste was zurückzahlen“. Hatte am 2. Tag 40 € eingesetzt und kam „unglücklicherweise“ mit 1.200 € wieder raus. Weiter probiert, „ging aber immer nach hinten los“. Spielen kam durch „diverse Vorkommnisse“ zum Ende. Ist gesperrt. Andere Spiele interessieren ihn nicht, er muss „Sachen sehen“ (Kugeln oder Karten).

Ps. 4 spielte über 20 Jahre und nur an Automaten in Gaststätten, 2 Jahre dann online. Es war „wunderbar, Türe zu einer anderen Welt“. Würde auf kein anderes Spiel ausweichen. Als er erst online war, hat ihn nichts anderes mehr interessiert. Der Reiz: Es ist einfach, man kann „wunderbar abschalten“, „niemand sieht einen“.

Ps. 1 spielte Lotto, „ohne finanzielle Not“, wollte „ein sorgenfreies Leben“. Lotto war schnelle Angelegenheit: In 2 Minuten kann man 2 Mio € gewinnen. Bezeichnet seine Sucht eher als Geld- denn als Spielsucht. Reiz: System in Zahlen abzudecken. Hatte Gewinne, die er aber immer reinvestierte. Ging auch 2 Jahre lang wg. Pferdewetten nach Baden-Baden, „im Spaßumfang“. Ziel: „nimmer arbeiten“. Hat Ziehungen nicht angeschaut, „waren mir egal“. War einmal im Casino Baden-Baden, aber Automaten sind ihm „dubios“. Hat schon immer Lotto gespielt, seit er bares Geld verdient. Spielte, bis es finanziell nicht mehr ging.

Das Problem von Ps. 5 waren Automaten in Spielhallen. Wäre nie in Kneipen gegangen, auch nicht ins Casino. Auch als er geschäftlich in Las Vegas war, hat ihn das „nicht gejackt“. Er hatte im Hotel 200 Dollar zum „Anfüttern“ bekommen, das war ihm aber egal. Ist zwischen 3-4 Automaten gependelt. Hat 300 T € Schulden angehäuft – das „geht schnell“.

Ps. 6 spielte auch „intensiv Automaten“, insgesamt über 20 Jahre. Fing an zu spielen in einer „Wirtschaft im Breuningerland“. Kam 83/84 in eine Spielhalle, das „war mein Ende“. Spielte

an mehreren Automaten gleichzeitig. War dreimal in Spielbank, da „ging's mir aber zu schnell“. Interessiert sich nicht für Großes Spiel, auch andere Spiele interessieren ihn nicht.

Ps. 7 spielte auch an Automaten. 6 Jahre lang, ab und zu in der Kneipe, nicht im Casino (war dreimal dort), meist in Spielhallen. Hätte es keine Spielhallen gegeben, wäre es nicht passiert.

Ps. 8 hat mit allen Spielformen „etwas Erfahrung“. Anfänglich Automaten. War ab und zu im Casino, aber da „müsst ich net jeden Tag hingehen“. War letzte 5 Jahre „vehement“ im Internet. Spielt in einer Gruppe mit 4-5 weiteren „im Geschäft“ Lotto, hat dies aber nie als übermäßiges Spielen gesehen. Hat gepokert im Internet; „Poker mehr, Black Jack weniger erfolgreich“. Bei Black Jack waren 100 Dollar in 3 Minuten weg, hat nie gewonnen. Beim Poker „müssen sie nicht auszahlen“, bei Black Jack „spiel ich gegen Aufsteller“.

Frage 3: Wie hoch waren die Verluste?

- pro Tag 500 €
- pro Monat 2.000 € (hat jeden Tag gespielt)
- hat so viel in Automaten gesteckt, „wie Geld da war“
- max. 700 € am Tag, nie unter 300 €
- zwischen 100 und 800 €, im Schnitt 300 € am Tag (hat nicht jeden Tag gespielt)
- hat jeden 2. Tag gewonnen (200 €), am nächsten waren dann aber 500 € weg

Eine Person besaß eigenen Automaten, das hatte aber keinen Reiz. Auch sein Vater hatte einen solchen Automaten, benutzte ihn aber auch nicht. – Ob Geldspiel mit oder ohne Einsatz gemacht wird, ist „völlig anders“, es sind „verschiedene Welten“. – Deshalb werden beim Spielen auch Spielchips verwendet; der Bezug zum Geld geht etwas verloren. – Pokerspiel ohne Geld „fixt nicht an“.

Frage 4: Was wäre, wenn Sie 10 Mio € bekämen – wäre dann der Reiz weg?

Eine Person möchte „gegen jemand spielen, der's kann“. – Lottosüchtige Person hätte mit Lotto aufgehört, Geldsucht „war nur Ausrede“, findet sich selbst „faul, zu faul, um ins Casino zu fahren“. – Andere Meinung: „Schwer zu sagen, hab keine 10 Mio, kann ich mir nicht vorstellen.“ – Weitere Person hätte „Einsatz erhöht“. – Andere Person: „Auch wenn ich mir selbst was anderes einbilde, die Sucht am Spiel ist doch da. Aber mit so viel Geld mach ich was anderes.“ – „Dann kauf ich mir ein Casino!“ – Noch eine Person würde weiter spielen. Bei 1 Mio „wäre es dasselbe, nur die Einsätze steigen, jeder gibt doch, was er hat, und mehr.“ – „Deshalb stehen auch so viele Automaten nebeneinander“, Person hat mit 2 Automaten angefangen und mit 10 aufgehört. – Casinospieler würde „nach Wiesbaden fahren, wo 40 T € Einsatz möglich wären“. Meint, dass 60-70 Prozent der Casinobesucher „hier sitzen müssten, aber die können sich's leisten“.

Frage 5: Was hat Sie hierher gebracht?

- „kein Geld mehr
- „Einsicht, dass ich süchtig bin“, hat es selbst bemerkt, hat Lebensgefährtin angelogen, konnte nicht mehr nach Ausreden suchen, weiter lügen
- andere Person hatte Gewissensbisse erst, als Geld weg war, erst in der Therapie hatte er „Suchterkenntnis“

- eine Person hat's „nach 3 Monaten gemerkt“, ein anderer hat „es in 25 Jahren nicht gewusst“, er hat gedacht, er hätte es „im Griff“, war immer mal halbes Jahr ohne Spiel, hat gut verdient
- „Wenn man im Casino schon persönlich begrüßt wird, kommt man ins Grübeln“

Frage 6: Was halten Sie von Werbebeschränkungen?

- „Schwachsinn“, Lottosüchtiger hat nicht auf Werbung angesprochen; Summe im Jackpot ist auch nicht problematisch, „idiotisch“: je höher die Summe, desto mehr Leute spielen
- Melodie bei Automaten: ist in jedem Krimi zu hören, „sicher mit Absicht“, Person könnte sagen, „wie viele Sonderspiele geladen sind“, Suchtgedächtnis meldet sich
- Es geht um Zerstreuung, um Abschalten. (Anm.: passt eher zu Frage 2.) War dreiviertel Jahr im Krankenhaus wg. tropischem Schwang(?) -Schwindel; hatte Gefühl, Boden unter den Füßen zu verlieren, in der Spielhalle war Schwindelgefühl weg. Abschalten war für 4-5 Personen Grund zu spielen. Wollten „Welt vergessen“.
- Beschränkung auf informative Werbung? „Ist mir egal, ich weiß eh, worum es geht.“

Frage 7: Spielerfreundschaften? Bedeutung der Umgebung?

- „Keiner will beim Spielen reden.“
- Spielerfreundschaften? „Ich hätte keine.“
- „Bei Casino schon“. Hat Leute kennen gelernt, andere Welt, Leute mit Geld und Geschichten
- „Es gab welche, die wollten Gespräche anfangen, hab ich selbst geblockt“ (Automatenspieler)
- „Im Rahm selber durfte man nicht sprechen“ (Automatenspieler)

Frage 8: Prävention: Was kann man tun, damit weniger Leute süchtig werden?

- „Halle zumachen“
- kontrollierte Aufsichtsstellen, „von mir aus staatlich“ (läuft auf dem Weg zur Arbeit an 3 Spielhallen vorbei). „Für jeden Laden, der leer wird, macht ein neuer auf“
- Person hat als Kind geflippert, einer aus der Gruppe musste Schmiere stehen, heute kontrolliert keiner mehr
- „denen gehört sofort Lizenz entzogen“ (bei minderjährigen Spielern)
- ist eine „deutsche Eigenart“
- „Kommune verdient ja richtig gut“
- Verständnis muss da sein, fängt bei Schulbildung an, „wenn ich den Leuten nichts beibringe, muss ich mich nicht wundern, dass sie Zerstreuung suchen“
- kontrollierbar muss es sein
- heute „geht alles von zuhause aus, das gehört untersagt“
- „Pokergeschichte“ ist „vollkommen abartig, weil es heißt, man könne Einfluss nehmen“
- „Werbung gehört untersagt“
- geringere Verfügbarkeit
- Sperrdatei (auch für Spielhalle) von 2 Ps. befürwortet, 1 Ps. findet Vorgang/Kontrolle schwierig, v. a. auch im Internet
- „Jackpot verteilen, bevor er so hoch ist“
- „alles über Chip regeln“ (bei Lotto und nicht nur für Keno/Oddset)

Frage 9 Wie sind Sie zur eva gekommen?

- „es gab da so schöne Broschüren im Casino“
- 1 Ps. über Internet, wollte Hilfe in Stuttgart
- weitere Person: auch über Internet
- war bei Beratungsstelle in Schorndorf, „wo's das nicht gibt in den Bezirken da draußen“, es gibt höchstens ein oder zwei Ansprechpartner für alle möglichen Fragen, aber keine Gruppen- oder Einzeltherapie für Spielsüchtige
- Frau war Triebfeder, wäre selbst nicht auf die Idee gekommen, „man muss es ja erst erkennen oder jemand muss es einem sagen, bei dem man das Bedürfnis hat zuzuhören“
- eine Person war in einer Freiwilligengruppe; „bei denen kam nur einer, bevor es zu spät war, bei allen anderen war irgendwas im Argen“

Frage 10: Rauchen / Sucht?

- „nee“ (kein Zusammenhang gesehen)
- Person hatte nie Alkoholprobleme, Nikotin ja (Anm.: Zigarettenschmuck liegt vor ihm)
- bei eva gibt es Zusatzangebot Raucherentwöhnung
- Rauchen wird von Gesellschaft anders wahrgenommen, Meinung gegenüber Spielsüchtigen: „hör halt auf zu spielen“, „wie kann man nur so blöd sein“, „nicht vermittelbar, muss man erlebt haben“, „kein Stoff dran, nicht greifbar“

Frage 11: Gibt es eine Art „Einstiegsdroge“?

- anfängliche Gewinne „fixen an“
- Person hat schon mit 13 oder 14 bei Oma Geld gebettelt, um in Kegelbar spielen zu können; musste dabei an Bäckerei im Haus vorbei, assoziiert den Geruch heute noch
- Person ist italienischer Abstammung, war als Kind mit Onkel in Gaststätte, der schenkte ihm Automatengewinn
- Erinnerung andere Person: Frühschoppen mit Opa, durfte von Bier schlürfen, da war Münzautomat, hat bei ihm aber nichts bewirkt, auch Butterfahrten auf Schiff waren ihm egal

Weitere Kommentare:

- „Es gibt zwei Feinde, den Automaten und Du selbst“
- gewonnenes Geld ist nicht wie eigenes Geld, man macht nichts damit, „verballert es wieder“, eigenes Geld hat nur „Wert als Spielgeld“, das wird einem auch über das Punktespiel suggeriert, da „musst du dir erst mal einen Kopf machen“, und „online hast du's gar nicht gemerkt“.
- Stammkunden konnten Punktgewinne (Automaten) auch in bares Geld umtauschen (ungefähr bei 3. Besuch)

UNIVERSITÄT HOHENHEIM
FORSCHUNGSSTELLE
GLÜCKSSPIEL



Liebe Teilnehmer,

bevor wir mit der Gruppendiskussion beginnen, würden wir gerne noch einige Angaben schriftlich erheben. Diese werden selbstverständlich anonym verwendet.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!



5. Familienstand:

- ledig/single
- verheiratet
- geschieden
- feste Beziehung

6. Waren Sie zum Zeitpunkt des Spiels beruflich beschäftigt?

- ja
- nein

7. Wie hoch ist Ihr monatliches Haushaltseinkommen?

- bis 800 €
- 801 € - 1200 €
- 1201 € - 1600 €
- 1601 € - 2000 €
- mehr als 2000 €

7.1 Wie viele Personen umfasst Ihr Haushalt? _____

8. Rauchen Sie? ja nein

9. Wie viel Alkohol trinken Sie im Schnitt täglich? _____

10. Nehmen Sie Drogen? ja nein

10.1 Wenn ja, welche? _____



15. Gab es ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu den anderen Spielern in Ihrer Umgebung?

ja nein

16. Sind Sie -außer in Bezug auf das Glücksspiel- in therapeutischer Behandlung?

ja nein

16.1 Wenn ja, wofür?

Vielen Dank für Ihre Angaben!

Anhang D – Spielergruppe 2011

- I. Informationsschreiben
- II. Protokoll vom 08.02.11
- III. Schriftlicher Fragebogen
- IV. Erfassung Fragebogen



Befragung und Diskussion zum Thema Glücksspiel

Liebe Teilnehmerin, lieber Teilnehmer,

die Forschungsstelle Glücksspiel der Universität Hohenheim führt am 8. Februar eine kurze schriftliche Befragung (etwa zwei Seiten) mit anschließender Gruppendiskussion durch. Die Ergebnisse werden in eine Studie zur Prävention und Früherkennung von pathologischem Glücksspiel einfließen. Die Studie untersucht unter anderem, welche Faktoren zu pathologischem Glücksspiel führen können, und soll als Grundlage für künftige Entscheidungen zur Prävention und zum Spielerschutz dienen.

Vielen herzlichen Dank, dass Sie sich zur Teilnahme bereit erklärt haben! Ihre Daten werden selbstverständlich nur in anonymisierter Form verwendet.

Die Befragung findet statt am:

**Dienstag, 8. Februar 2011
ab 18 Uhr**

**in den Räumlichkeiten der
Evangelischen Gesellschaft Stuttgart e. V.
Büchsenstraße 34/36
70174 Stuttgart**

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!



Protokoll Fokusgruppe 08.02.2011 18 bis 20 Uhr

Ort: Evangelische Gesellschaft Stuttgart e. V.

TN: Herr Becker, Frau Bauer (eva), Frau Wöhr, 11 path. Spieler (alle männlich)

1. Vorstellungsrunde.

Ps. 1:

- spielt erst nur Automaten, dann online
- Spielzeit insgesamt: 23 Jahre
- 18-monatige (?) Therapie, zwei Rückfälle
- hat Selbsthilfegruppe gegründet

Ps. 2:

- Spielbeginn mit 15: erst Flipper, dann Automaten, in Verbindung mit Alkohol
- Spielzeit insgesamt: 24 Jahre
- Therapie in Münzesheim, 2. Therapie wurde jetzt abgelehnt, will nicht mit 38 Jahren in Rente
- Spielform: „quer Beet“: Fußballwetten, Billard um Geld, Combiwetten, Online (Novoline), Casino

Ps. 3:

- Spielbeginn mit 10, 11 Jahren
- Spielzeit insgesamt: 30 Jahre
- hat „alles gespielt“, auch illegale Spiele, in Clubs, Pferdewetten, „es gibt nichts, was ich nicht gespielt hätte“, immer in Verbindung mit Alkohol
- Therapie in Bad Herrenalb, jetzt Abstinenz, „Spielergruppe hat Leben geändert“

Ps. 4:

- Spielbeginn mit 20
- Spielzeit insgesamt: 25 Jahre
- spielte an Automaten oder im Casino
- Kartenspiele oder Lotto sind keine Gefahr für ihn

Ps. 5:

- spielte im Casino (90 % kleines Spiel, 10 % großes Spiel)
- 12-wöchige Therapie in Münzesheim, anschließend Adaption, Betreutes Wohnen
- hat soziales Umfeld komplett verlassen, „Neustart“

Ps. 6:

- Automatenspieler
- 12-wöchige Therapie in Münzesheim, Selbsthilfegruppe in Schorndorf
- wünscht mehr Prävention und PR, „um Spielsucht ein Gesicht zu geben“

Ps. 7:

- Spielbeginn mit 16 („Flippern um Bier“, dann Automaten), später dann bei Bund
- Spielzeit insgesamt: über 20 Jahre
- weder Online- noch illegale Spiele
- Spielsucht „latent noch da“

Ps. 8:

- Spielsucht, Alkohol, Tabletten, Nikotin
- Kurzzeittherapie Wilhelmsheim, 4 Jahre Suchttherapie, hat selbst Ausbildung zum Suchtkrankenhelfer (?) gemacht, „muss immer am Ball bleiben“
- 1 Rückfall am Anfang, „wollte Frau bestrafen“
- Automaten in Gaststätten in Verbindung mit Alkohol, hat Online-Spielen angefangen, aber wieder aufgehört; spielt Schach u. ä., aber nicht um Geld

Ps. 9:

- „politox“
- Spielbeginn mit 14, Alkohol mit 14, Drogen mit 15
- letzter Rückfall vor 1 Monat
- war 2003 im Knast, Zeit zur Besinnung, Glaube an Gott
- 2 Mal Therapie in Münzesheim, Nachsorge in Pforzheim

Ps. 10:

- Spielbeginn mit 70 nach Tod der Frau, es ist einfach keiner mehr da und man kann nicht den ganzen Tag putzen, ab drei macht die Gaststätte auf, hat Vermögen in den Sand gesetzt
- Spielzeit insgesamt: 2 Jahre

Ps. 11:

- kam erst später.

2. Frage nach Spielertypen/-karrieren

- Einstieg für viele mit Automatenspielen
- hab mit Automat angefangen und bin dabei geblieben (2 Ps.)
- später auch online, aber auch nur Slots
- Suchtdynamik: eher wurden die Einsätze erhöht oder an mehreren Automaten gleichzeitig gespielt (als eine weitere Spielform dazuzunehmen)
- Spielerinstinkt, fängt schon mit den Murmeln an, jeder will mehr als der andere
- Ps. hat 15 Jahre am Automaten gespielt, ging dann „aus Jux“ im Casino, von da an jeden Tag dort, „bin froh um alles, was ich nicht probiere“

3. Geld / Motivation zum Spielen¹

- geht für ihn um Dopamin, nicht um Geld
- am Anfang geht es um Geld, später nicht mehr
- du denkst, du brauchst 1.000 Euro, um Deinen Kredit abzuzahlen, gewinnst 2.000 Euro, spielst aber weiter
- man denkt nicht an Verlust, sondern an Gewinn

4. Frage nach Online-Spielen

- Nachwuchs „wächst in andere Sucht rein“, eher online
- bei Online-Spielen „kommt die Sucht ja heim“ (= nach Hause)
- „online wird gigantisch“ (= gigantisches Suchtproblem)
- „hab so schon genug Probleme ohne online“
- Online-Spiele gut, um sich zu verstecken; anonym (erwähnt seine spielende Schwester); kommt auf Spielertyp an: Manche wollen gesehen werden, manche nicht (3 Nennungen)
- Verfügbarkeit ist wichtigeres Merkmal als Anonymität
- Online hat ganz andere Qualität

¹ wurde nicht explizit gefragt

5. Frage nach Sperrsystem („eins für alle“)

- wär sehr gut, wenn's funktioniert, aber es gibt zu viele Anbieter, kann ich mir nicht vorstellen, dann geht man halt online
- Sperre kann man umgehen
- oder man fährt in die Schweiz oder nach Liechtenstein
- allgemein: Zweifel an der Machbarkeit, müsste ja auch an Tankstelle, in Gaststätte, in Dönerbude passieren
- „für mich sind Spielhallen staatliche Bereicherung“ (Zustimmung weitere Ps.)
- 1 Ps. hatte sich selbst gesperrt und wurde aus Spielhalle abgeführt; war 1 Minute lang sauer und dann froh

6. Frage nach Personen unter 18 / Frauen in Spielhallen

- jede Menge Nachwuchs, auch 16-Jährige (alle einig)
- überwiegend Männer; 60:40 („online ist es andersrum“)

7.1 Sollte Geldspiel aus Casinos verboten werden?

- Schritt in richtige Richtung (4 Nennungen)

7.2 Aus Gaststätten?

- ja, absolut (4 Nennungen)
- 6 Ps. haben in Gaststätte mit Spielen angefangen
- „mit Alkohol betäubt“

7.3 Spielzeiten begrenzen?

- „alles, was Spielen unbequemer macht“, ist gut
- „wenn ich ein Auto stehle und der Schlüssel steckt, heißt es ja auch, es sei eine Einladung zum Diebstahl“

8. Erstes Spielerlebnis?

- in Kneipe / am Automat: hat beim Flippern gesehen, wie jemand am Automaten gewonnen hat, „Reiz war dann da“, „hab nicht gefragt, was er vorher reingesteckt hatte“
- hat Tetris gespielt, in Kneipe geflippert, Wirt hat ab 17 ein Auge zugeedrückt
- hat gewonnen, super: andere übertreffen, stärker, besser sein
- Lampen leuchten, Farben, Musik, Geräusche / „stimmt genau!“ / kommt in jedem Tatort
- Viel Geld gewonnen, hab alle aus der Schule eingeladen, dann war ein Monat Ruhe, dann gab's wieder Taschengeld, verspielt, das setzte Schläge, dann wieder Pause usw., bei Bund dann mehr Geld, Einsatz steigert sich mit Möglichkeiten, Kredite, hat Handyverträge abgeschlossen und Geld kassiert
- Sieht ersten Spielautomaten genau vor sich

9. Frage nach Risikotaste / Überzeugung, Spiel steuern zu können / Kontrollillusion

- jeder denkt, er kann es steuern (5 Nennungen)
- am Anfang ist es eine Katastrophe
- es ist gesetzlich reglementiert, was rauskommt, aber man denkt, vielleicht bin ich zur richtigen Zeit am richtigen Ort
- es geht nicht ums Geld / doch! / doch! (2 Leute widersprechen)
- jeder denkt: beim nächsten Mal kommt's, der andere ist doch blöd, das Gefühl ist ganz unbeschreiblich
- „kommt aus der sozialen Ecke, wo man herkommt“ (ob man Kontrollillusion hat)

9.1 Gibt es Glücksstrahlen?

- gibt es, hat ein Vierteljahr lang funktioniert, sogar andere Spieler haben mir Geld gegeben
- Quatsch, gibt es nicht
- kann funktionieren, auch wenn Wahrscheinlichkeit gering ist
- der Humbug, den man daraus macht, ist das Entscheidende, was man reininterpretiert, um die Illusion hochzuhalten, ich rede mir das nur ein, es ist verdrängte Realität, das weiß doch jeder, von Anfang an, nimm doch nur Lotto, bei Automat ist Chance genau so gering
- man darf den Kick der Sucht nicht vergessen

10. Wie wurde eigenes Spielen / Spielzunahme erlebt? Wann gemerkt, dass es zuviel wurde?

- hat angefangen zu zittern / Schweißausbruch, wenn er spielen wollte und nicht konnte, hat nach Umzug in Stuttgarter Westen eine Stunde lang Kneipe gesucht, das war nicht der Alkohol, das kam vom Spielentzug, wurde dann beim Spielen ruhiger, das war Schlüsselerlebnis
- alles Geld ging wieder in Automat, wollte nicht in Spielhalle, zu anonym, war „Gesellschaftsspieler“
- war in sechs bis sieben Kneipen, wenn er spielen musste; wenn Automat besetzt war, eben in nächste
- Bewusstsein kam erst sehr viel später, während Therapie (allgemeiner Konsens)
- erst, als er schon verheiratet war und Geld vom Sparbuch der Kinder genommen hat, sich dann Selbstvorwürfe gemacht hat, Kontrollverlust, hat sich geschworen, dass es nicht wieder passiert, nahm sich geringere Einsätze vor, aber hat sich immer wieder wiederholt, „1.000 Mal“
- „man merkt es nicht, bis man am Abgrund ist“
- „ist ja nichts, was man freudig erzählt, Bombe platzt kurz vor Bauchlandung“, Bewusstsein erst, wenn's nicht mehr anders geht (alle einig)
- „du brauchst Druck von außen, bist gar nicht mehr in der Lage, dich von außen zu sehen“
- in letzten 3 Jahren war im Verlust oder Gewinn egal, emotionslos, Hauptsache spielen
- wenn in 10 Minuten der Zug fährt, spielt man, und wenn 1 Minute vor Abfahrt noch Spiele gutgeschrieben werden, überschlägt man, ob es ein Taxi reicht (2 Personen)

11. Diente das Spielen zum Entspannen?

- Entspannung ja: Selbstüberforderung, Schuldgefühle, eigenes Versagen, Beziehung kaputt
 - alles tritt in den Hintergrund; Lichter und Geräusche sind da, alles andere weg
- ja, ist nachvollziehbar
- „ein Krieg könnte ausbrechen und man würd's nicht mitkriegen“ (4 Personen)
- Entspannen ist nicht das richtige Wort, man wird mit Reizen bombardiert, raucht eine Zigarette nach der anderen (Fazit: eher Ablenkung als Entspannung)

12. Rückfälle?

- wurde nervöser, Frau hat's gemerkt, hat sich dann Taschengeld von ihr geben lassen, war auch deprimierend, sie drohte, ihm die Koffer vor die Tür zu stellen, Rückfall war dann meistens schon da
- dauert immer ein bisschen bis es sich aufbaut
- dauert über Wochen / ja (2 Personen)
- viele Kleinigkeiten kommen zusammen, bis Fass voll war, dann alles zu spät, jedes Hilfsmittel sinnlos

- bei mir ganz anders, so, als ob man Schalter umlegt, passiert nach 1 Jahr Abstinenz (Einzelfall)
- hat erst während Therapie gemerkt, wie es sich aufgebaut hat
- findet in nichts denselben Kick wie im Spiel
- es ist wie ein Lottogewinn, kurz vor einem Rückfall auf Gleichgesinnte (d. h. andere Personen aus der Spielergruppe) zu treffen (alle einig)
- bewunderswert, wie manche es vorher bei sich merken und andere aus der Gruppe anrufen, kann das selbst nicht
- merkt man erst, wenn Karren in Dreck steckt (was für jeden wieder etwas Anderes bedeuten kann) / am Ende des Geldes / wenn Reaktionen von außen kommen
- wollte für sich selbst Ursache herausfinden; hat Haus gebaut, Geld gespart, aber immer „Schwarzgeld“ abgezweigt, Familie stand immer zu ihm
- konnte nicht aufhören, obwohl er keine Lust mehr hatte, Chasing, alles war gleichgültig, wollte verlieren, andere aufmerksam machen; das hat ihn dann aber auch nicht mehr interessiert, seine Chefin (die auch seine Schwester ist) hat ihn freigestellt, Burnout, hat es Familie gesagt (wollte, dass sie es von ihm erfahren), hat noch andere Probleme, Depressionen, Spielen macht einfach krank

13. Werbung? Prävention? Weitere Maßnahmen?

- Werbeimpulse immer schlecht
- Werbung gehört total unterbunden / ja! (2 Nennungen)
- Angebot an Spielhallen ist zu groß

14. Wünsche an GlüStV

- Automaten Spiel aufnehmen / Werbung verbieten oder eindämmen / Sperrsystem, z. B. für Automaten mit Fingerdruck authentifizieren
- kein Geldeinsatz, dann ist Reiz weg
- Spielmöglichkeiten begrenzen / mehr Therapeutenstellen
- Sperrsysteme, denn jeder ist für sich selbst verantwortlich
- Spielhallen sollen aus Orten raus und in Dönerbuden und Gaststätten sollte auch nicht gespielt werden dürfen
- Geld für Aufklärungskampagnen, breit aufklären, damit Gesellschaft kapiert, was Spielsucht ist / Begrenzung von Spielmöglichkeiten
- verhindern, dass neues Spiel automatisch startet; Spieler soll jedes Mal neu drücken müssen
- konsequente Gesetzgebung wie bei Rauchen: raus aus öffentlichen Räumen
- Werbeverbot für alle Glücksspiele / Vorbeugungsprogramm an Schulen etc.
- mehr Prävention und Öffentlichkeitsarbeit / Automaten aus Gaststätten und von Tankstellen verbannen (will nicht am Klimperkasten vorbei, wenn er tankt oder Gummibärchen kauft), nur in Casino zulassen
- Clubkarten bzw. Ausweise wie im Casino einführen / Jugendschutz

UNIVERSITÄT HOHENHEIM
FORSCHUNGSSTELLE
GLÜCKSSPIEL



Liebe Teilnehmerinnen,
liebe Teilnehmer,

bevor wir mit der Gruppendiskussion beginnen, würden wir gerne noch einige Angaben schriftlich erheben. Diese werden selbstverständlich anonym verwendet.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

UNIVERSITÄT HOHENHEIM
FORSCHUNGSSTELLE
GLÜCKSSPIEL



1. Geburtsdatum: _____

2. Geschlecht: männlich weiblich

3. Geburtsland: _____

3.1 Nationalität: _____

4. Welcher ist Ihr höchster bisher erreichter Schulabschluss?

- Ohne Schulabschluss abgegangen
- Sonderschulabschluss
- Hauptschul-/Volksschulabschluss
- Realschulabschluss/Polytechnische Oberschule
- (Fach-)Hochschulreife/Abitur

5. In welchem Beruf arbeiten Sie aktuell?

6. Familienstand:

- ledig/Single
- ledig mit PartnerIn
- verheiratet, zusammenlebend
- verheiratet, getrennt lebend
- geschieden
- verwitwet

7. Mit wem leben Sie zusammen? (z. B. allein, Eltern, PartnerIn, Kinder)
(Mehrfachnennungen möglich)



11.3 Wo haben Sie in der Regel gespielt?
(Mehrfachnennungen möglich)

12. Wie oft haben Sie zu Ihren "Höchstzeiten" gespielt?

- weniger als eine Stunde am Tag
- 2 - 4 Stunden am Tag
- 4 - 6 Stunden am Tag
- mehr als 6 Stunden täglich

13. Haben Sie schon versucht, ohne fremde Hilfe mit dem Spielen aufzuhören?

- ja nein
-

13.1 Wenn ja, wie oft haben Sie es versucht? _____

14. Wie lange sind Sie jetzt abstinent? Seit _____

15. Gibt es in Ihrem Umfeld weitere Personen, die spielen?

- ja nein
-



15.1 Wenn ja, welche?
(Mehrfachnennung möglich)

- Eltern
- Geschwister
- PartnerIn
- Freunde
- Bekannte

16. Wie hoch sind Ihre gegenwärtigen Spielschulden?

_____ Euro

17. Wie schätzen Sie sich persönlich ein: Sind Sie im Allgemeinen ein risikobereiter Mensch oder versuchen Sie, Risiken zu vermeiden?

Bitte kreuzen Sie einen Wert auf der Skala an, wobei der Wert 0 bedeutet: „gar nicht risikobereit“ und der Wert 10: „sehr risikobereit“.

Mit den Werten dazwischen können Sie Ihre Einschätzungen abstimmen.

gar nicht	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	sehr
risikobereit	<input type="checkbox"/>	risikobereit										

18. Spielen/Spielten Sie Online-Spiele?

ja nein

18.1 Wenn ja, an welchen Spielen nehmen/nahmen sie teil?
(Mehrfachnennungen möglich)

- Online-Lotto
- Online-Sportwetten
- Online-Casino
- andere Spiele, und zwar: _____
- Online-Poker
- Online-Geschicklichkeitsspiele



18.2 Falls Sie Online-Spiele spielen/spielten, wie häufig spielen/spielten Sie?

_____ Anzahl der Stunden pro Woche

18.3 Spielen Sie bei Online-Spielen um Geld?

ja nein

19. Wie sind Sie auf die Evangelische Gesellschaft aufmerksam geworden?

19.1 Welche Erfahrungen haben Sie mit der Beratungsstelle gemacht?

20. Sind Sie – außer in Bezug auf das Glücksspiel – in therapeutischer Behandlung?

ja nein

20.1 Wenn ja, weswegen?

Vielen Dank für Ihre Angaben!

	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	
1 Geburtsdatum	1958	20.09.1957	25.02.1963	26.06.1938	10.03.1962	30.06.1954	27.07.1965	22.03.1953	25.07.1962	29.12.1971	27.10.1968	Geburtsdatum
2 Geschlecht	m	m	m	m	m	m	m	m	m	m	m	Geschlecht
3 Geburtsland	D	D	D	D	Türkei	D	D	D	Türkei	D	D	Geburtsland
Nationalität	D	D	D	D	Türke	D	D	D	D	YUG	D	Nationalität
4 Abschluss												Abschluss
ohne												ohne
Sonder												Sonder
Haupt					x							Haupt
Real						x		x		x		Real
Abitur	x	x	x	x			x					Abitur
5 Beruf	Auslieferungsfahrer	z. Zt. arbeitslos	Maschinenbau-Ingenieur	Rentner	arbeitslos	—	Baumpflege	Beamter	Qualitätsmanagement	Restaurantfachmann	Fliesenleger	Beruf
6 Familienstand												Familienstand
ledig/single	x						x			x		ledig/single
ledig m. Partner												ledig m. Partner
verheiratet zus.		x	x					x			x	verheiratet zus.
verheiratet getr.												verheiratet getr.
geschieden												geschieden
verwitwet												verwitwet
7 Zusammenleben	allein	Partner	verheiratet mit 3 Kindern	allein	allein	allein	allein	Partner/Kinder	Partnerin	Eltern, ab und zu Freundin	Ehefrau und Kind	Zusammenleben
8 Rauchen	j	j	j	n	j	n	j	j	n	j	j	Rauchen
wie lange	35 Jahre	35 Jahre	26 Jahre	vorher 42 Jahre	33 Jahre	25 Jahre	45 Jahre			20 Jahre	28 Jahre	wie lange
9 Alkohol, Tage	0	0	2	ja	1	2	1 x pro Monat	0	0	03. Apr	0	Alkohol, Tage
10 Drogen	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	Drogen
welche												welche
11 Spielbeginn mit	38	4	22	70	46	14	18	13	11	15	17	Spielbeginn mit

Lotto	x	Lotto
Sportwetten		Sportwetten
Casino		Casino
Geschickl.		Geschickl.
andere		andere
wie häufig		wie häufig
Geld	j	Geld

19	Internet und Beratungsstelle Diakonie	Suchtberatung Schomdorf	Söhne, Kollegen	Therapiezentrum Münzesheim	über Therapeut	durch Tätigkeit als Suchtkrankenhelfer und durch die Spieler-Selbsthilfegruppe	Suchtberater	Internet	Kontakt eva	19
----	---------------------------------------	-------------------------	-----------------	----------------------------	----------------	--	--------------	----------	-------------	----

Erfahrungen	gute	fachlich fundierte MA, zweckorientiertes Handeln	gute	gute, halte sie für notwendig	ich bin neu	sehr gute Erfahrungen	sehr gute	bislang nur gute!	nur gute	bisher gute	nur gute, kompetent, als Mensch gesehen werden, großes Hilfsangebot	Erfahrungen
weitere Behandl.	n	n	n	n	n	n	j	n	n	j	n	weitere Behandl.
weswegen							Spielesucht stoppen > Verhaltens-therapie			Alkohol und Spielen		weswegen

Anhang E – South Oaks Gambling Screen



South Oaks Gambling Screen Tool

1. When you gamble, how often do you go back another day to win back money you lost. never
 less than ½ the time I lost
 most of the time I lost
 every time I lost

2. Have you ever claimed to be winning money gambling but weren't really? In fact you lost? never (or never gamble)
 yes, less than ½ the time I lost
 yes, most of the time
 every time I lost

3. Do you feel you have ever had a problem with betting money or gambling? no
 yes, in the past, but not now
 yes

4. Did you ever gamble more than you intend to? no yes

5. Have people criticised your gambling? no yes

6. Have you ever felt guilty about the way you gamble or what happens when you gamble? no yes

7. Have you ever hidden any gambling activities from your spouse/partner, children or other important people in your life? no yes

8. Have you ever argued with people you live with over how you handle money? no yes

9. (If you answer "yes" to the above): Have money arguments ever centred on your gambling? no yes

10. Have you ever borrowed from someone and not paid them back as a result of your gambling? no yes

11. Have you ever lost time from work (or school) due to money or gambling? no yes

12. If you borrowed money to gamble or to pay gambling debts, who or where did you borrow from. (check "yes" or "no" for each)

a) From household money	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
b) From your spouse or partner	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
c) From other relatives or in-laws	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
d) From banks, loan companies, or credit unions	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
e) From credit cards	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
f) From loan sharks	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
g) Shares	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
h) You sold personal or family property	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
i) You have withdrawn money from your account and did not have the sufficient amount in the account?	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
j) You have (had) a credit line with TAB (e.g. horse racing)	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes
k) You have (had) a credit line with a casino	<input type="checkbox"/> no	<input type="checkbox"/> yes

Permission was given to Multicultural Problem Gambling Service NSW by Sheila Blume MD and Henry R. Lesieur, PhD 2007

©1986 South Oaks Foundation, Inc. www.longislandhome.org

Financial assistance for the project was provided by the NSW Government from the Responsible Gambling Fund (RGF)

Add up the number of answers that show 'at risk' response.

- Q1. Most of the time I lost; every time I lost.
Q2. Yes, most of the time
Q3-Q12. Yes

Score:

- 10 or more Respondent almost certain to have a severe gambling problem
7 to 9 50% of respondents 'at risk' of severe gambling
5 to 6 20% of respondents 'at risk' of severe gambling

Südeichen, die Bildschirmwerkzeug setzen (South Oaks Gambling Screen Tool)

1. Wenn Sie spielen, wie oft Sie einen anderen Tag zurückgehen, Geld zurückzugewinnen, das Sie verloren.
 - Nie, weniger
 - Weniger als ½, das die Zeit verlor
 - Das meiste von der Zeit, die ich verlore
 - Jedes Mal wenn ich verlor
2. Haben Sie je siegreiches Geld behauptet, aber war wirklich nicht? In der Tat Sie, die verloren werden?
 - Nie (oder spielen Sie nie)
 - Ja, als ½, den die Zeit verlor
 - Ja, das meiste der Zeit
 - Jedes Mal wenn ich verlore
3. Fühlen Sie, dass Sie je ein Problem mit wettendem Geld oder das Spielen gehabt haben?
 - Nein
 - Ja, in der Vergangenheit, aber nicht jetzt
 - Ja
4. Setzen Sie mehr je, dass Sie dazu beabsichtigen? Ja Nein
5. Haben Leute Ihr Spielen kritisiert? Ja Nein
6. Haben Sie sich je schuldig für den Weg gefühlt der Sie Spiel oder das, was passiert, wenn Sie spielen? Ja Nein
7. Haben Sie irgendeine von Aktivitäten in Ihrem Gatten / Partner, Kindern oder anderen wichtigen Leuten in Ihrem Leben setzend je versteckt? Ja Nein
8. Haben Sie sich je mit Leuten gestritten, dass Sie mit hinüber leben, wie Sie Geld handhaben? Ja Nein
9. (Wenn Sie antworten, "ja" zum Oben erwähnten) Haben sich Geldargumente je auf Ihr Spielen konzentriert? Ja Nein
10. Haben Sie je von jemandem geborgt und haben sie als ein Ergebnis von Ihrem Spielen nicht zurückgezahlt? Ja Nein
11. Haben Sie wegen Geldes oder des Spielen je Zeit von der Arbeit (oder die Schule) verloren? Ja Nein
12. Wenn Sie Geld borgten, um spielende Schulden zu setzen oder zu bezahlen, der oder von (Scheck "ja" oder "kein" für jedes) wo Sie borgten:
 - a) Von Haushaltsgeld Ja Nein
 - b) Von Ihrem Gatten oder Ihrem Partner Ja Nein
 - c) Von anderen Verwandten oder angeheirateten Verwandten Ja Nein
 - d) Von Banken, Kreditfirmen oder Kreditgewerkschaften Ja Nein
 - e) Von Kreditkarten Ja Nein
 - f) Von Kredithaien Ja Nein
 - g) Finanzielle Anteile Ja Nein
 - h) Sie verkauften persönliches oder Familieneigentum Ja Nein
 - i) Haben Sie Geld von Ihrem Konto zurückgezogen und hatten die genügende Menge nicht im Konto? Ja Nein
 - j) Sie lassen (gehabt) mit TAB (z.B.. Pferderennsport) säumen einen Kredit? Ja Nein
 - k) Sie lassen (gehabt) mit einem Kasino säumen einen Kredit Ja Nein

Permission was given to Multicultural Problem Gambling Service NSW by Sheila Blume MD and Henry R. Lesieur, PhD 2007

©1986 South Oaks Foundation, Inc. www.longislandhome.org

Financial assistance for the project was provided by the NSW Government from the Responsible Gambling Fund (RGF)

Zählen Sie die Anzahl von Antworten zusammen, die 'bei Risiko'-Antwort zeigen.

Q1. Das meiste von der Zeit, die ich verlor; jedes Mal wenn ich verlor.

Q2. Ja, das meiste des Zeit

Q3-Q12: Ja

Ergebnis:

10 oder mehr Beklagter fast bestimmt, ein schweres spielendes Problem zu haben
7 bis 9 50% von Beklagten ' bei Risiko' von schwerem Spielen.
5 bis 6 20% von Beklagten 'bei Risiko' von schwerem Spielen.