

Individuelle Vulnerabilität für Störungen durch Glücksspielen und Konsequenzen für den Verbraucherschutz

4th International Multidisciplinary Symposium on Gambling Addiction
Fribourg, 28.06.2018

Gerhard Bühringer, Robert Czernecka, Roxana Kotter,
Anja Kräplin

Gerhard.buehringer@tu-dresden.de



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

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

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

- (1) Ausgangslage
- (2) Verbraucherschutz
- (3) Hypothese zum Verbraucherschutz
- (4) Konzept der individuellen Vulnerabilität
- (5) Ziele für den Verbraucherschutz
- (6) Vorschläge zum Verbraucherschutz

1.1 Der Glücksspielmarkt in Deutschland

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

2.2 Unterschiedliche Gesellschaftsmodelle zur Gewichtung von Selbst- und Fremdverantwortung und zur Relevanz des Verbraucherschutzes

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

Spieler- vs. Betreiber-/ staatliche Verantwortung (John St. Mill; soz. Marktwirtschaft)

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

(1) Schutz akzeptiert
 (2) Schutz akzeptiert (z. B. Minderjährige)
 (3) **Schutzbedarf kontrovers diskutiert**
 Zumeist nur bei „asymmetrischer Information“
 → Verbraucheraufklärung und Verbraucherschutz

2.3 Konkurrierende Interessen

- Marktteilnehmer: Gewinnerzielung
- Staat als Marktteilnehmer: Gewinnerzielung und Verbraucherschutz
- Staat als Marktteilnehmer mit Monopolstatus: Monopolsicherung
- Staat als Steuereinnehmer: Steuersicherheit
- Nutznießer der Abgaben für Kultur, Sport, Wohlfahrt, Kirchen: Subventionssicherheit

→ *Ausschüttung WestLotto 2017: 630 Mio € an Landeshaushalt*

- *Davon fast 100 Mio € für Sport, Wohlfahrt, Kultur (u.a. Suchthilfe)*

→ *Keine objektiven Entscheidungskriterien für den Interessensausgleich!*

→ *Konsensbildung aller Beteiligten*

→ *Ziel: risikobewusste und risikoarme Spielteilnahme*

Zwei distinkte Gruppen von Glücksspielteilnehmern

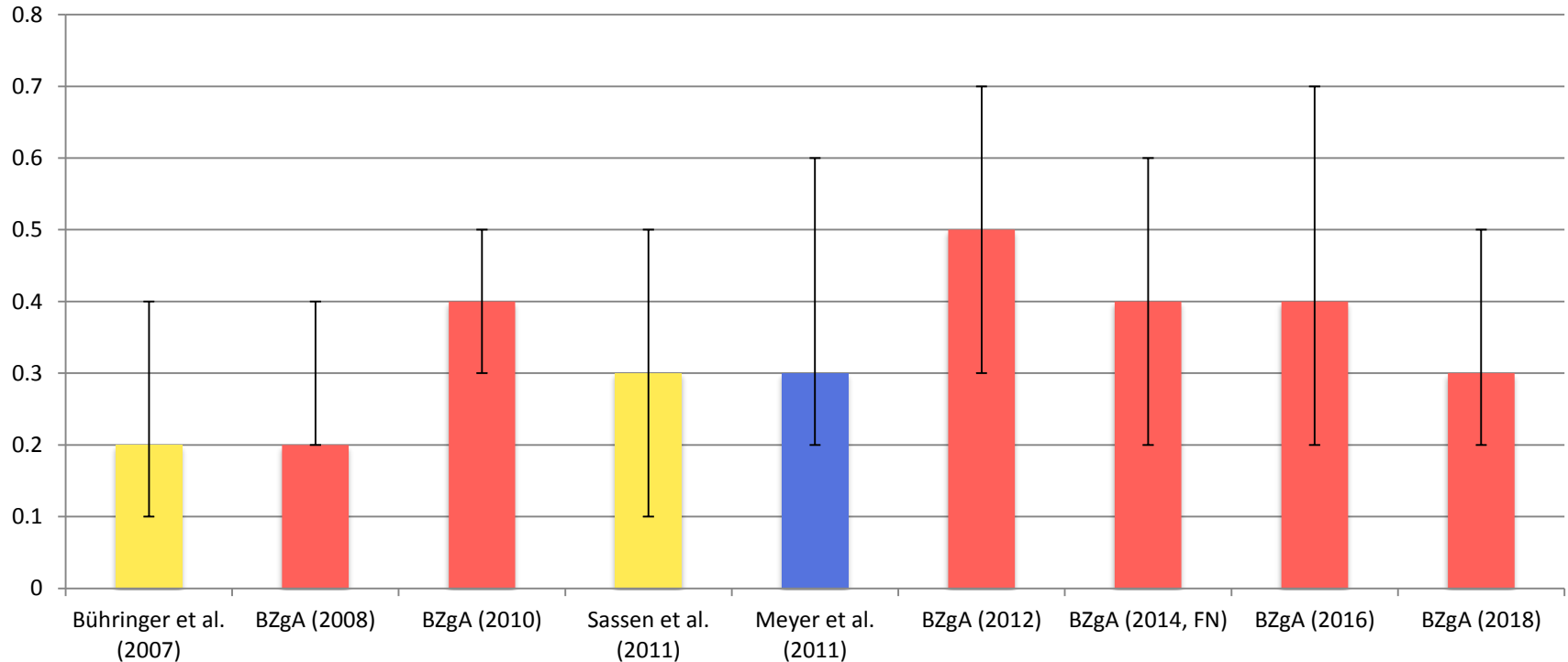
(1) Soziale Spieler

(2) Vulnerable Spieler

→ Unterschiedlicher Verbraucherschutzansätze notwendig

4.1 Prävalenz der Störung durch Glücksspielen in Deutschland

(1) Übersicht (Publikationsjahre)



Ab 2014 werden von der BZgA auch (leicht erhöhte) Werte für eine Mobilnetzstichprobe erhoben

4.2 Prävalenz der Störung durch Glücksspielen in Deutschland

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

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

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

→ *Und warum gerade diese?*

→ *Zufallsverteilung? Personen mit bestimmten Merkmalen?*

→ *Hypothese: Vulnerable Personen!*

4.3 Merkmale des vulnerablen Spielers

Neurobiologische Merkmale

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

Psychologische Merkmale

- Hohe Impulsivität
- Häufige kognitive Verzerrungen (Kontrollillusion)
- Erhöhte Komorbidität (Depression, Angst)
- Verringerte Emotionsregulation
- Maladaptive Bewältigungsstrategien

4.4 Einflussfaktoren auf die Entwicklung einer Störung durch Glücksspielen

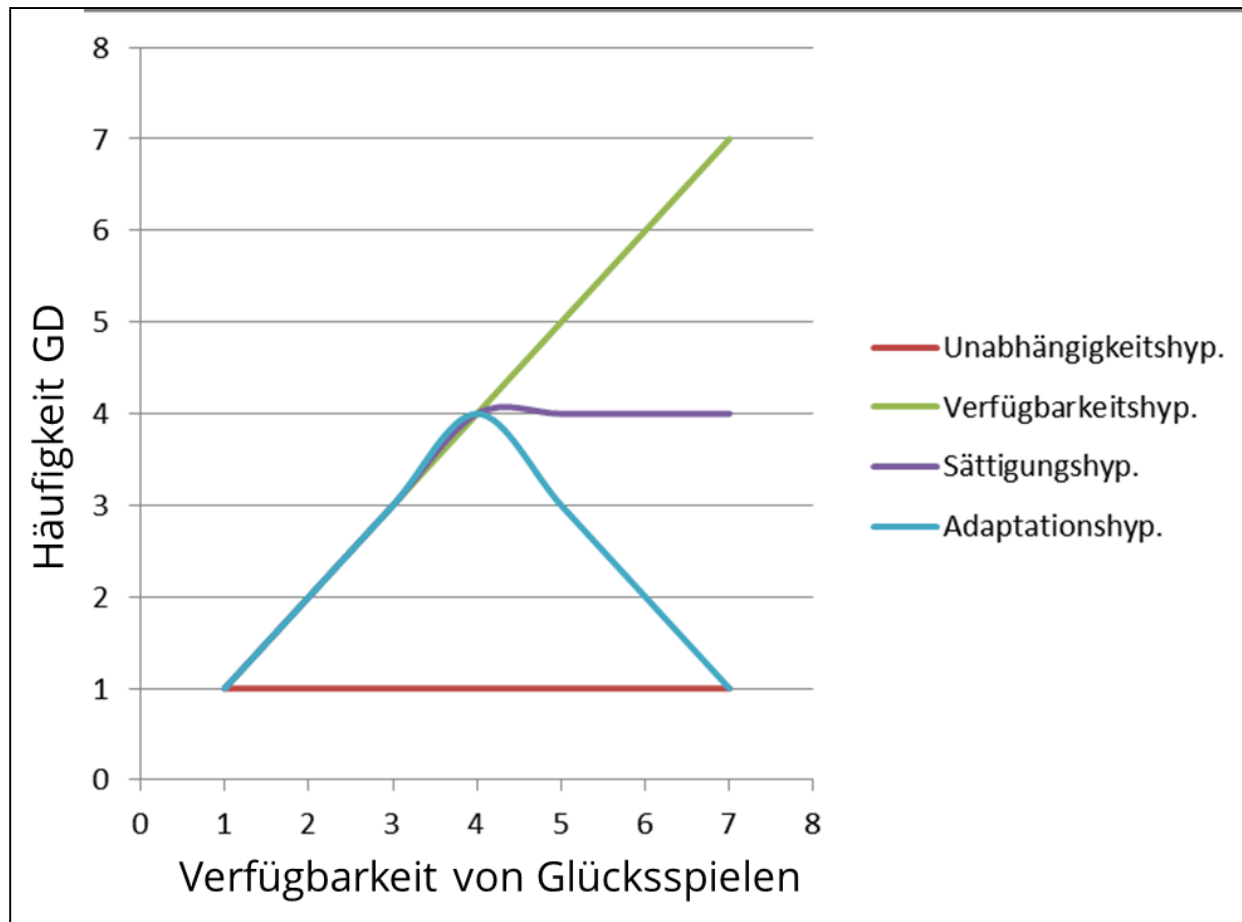
- (1) Nur ein geringer Teil der aktiven Spieler entwickelt eine Störung
→ individuelle Faktoren (Vulnerabilität)
- (2) Prävalenzzahlen unterscheiden sich zwischen Ländern und Kulturen
→ Umweltbezogene Faktoren (soziale Akzeptanz, Kontrolle)
- (3) Glücksspiele unterscheiden sich in ihren Merkmalen
→ Glücksspielbezogene Faktoren (Angebotsmenge, Zugang, Charakteristika)

→ *Relative Bedeutung der drei Faktorenbereiche? Unklar!*

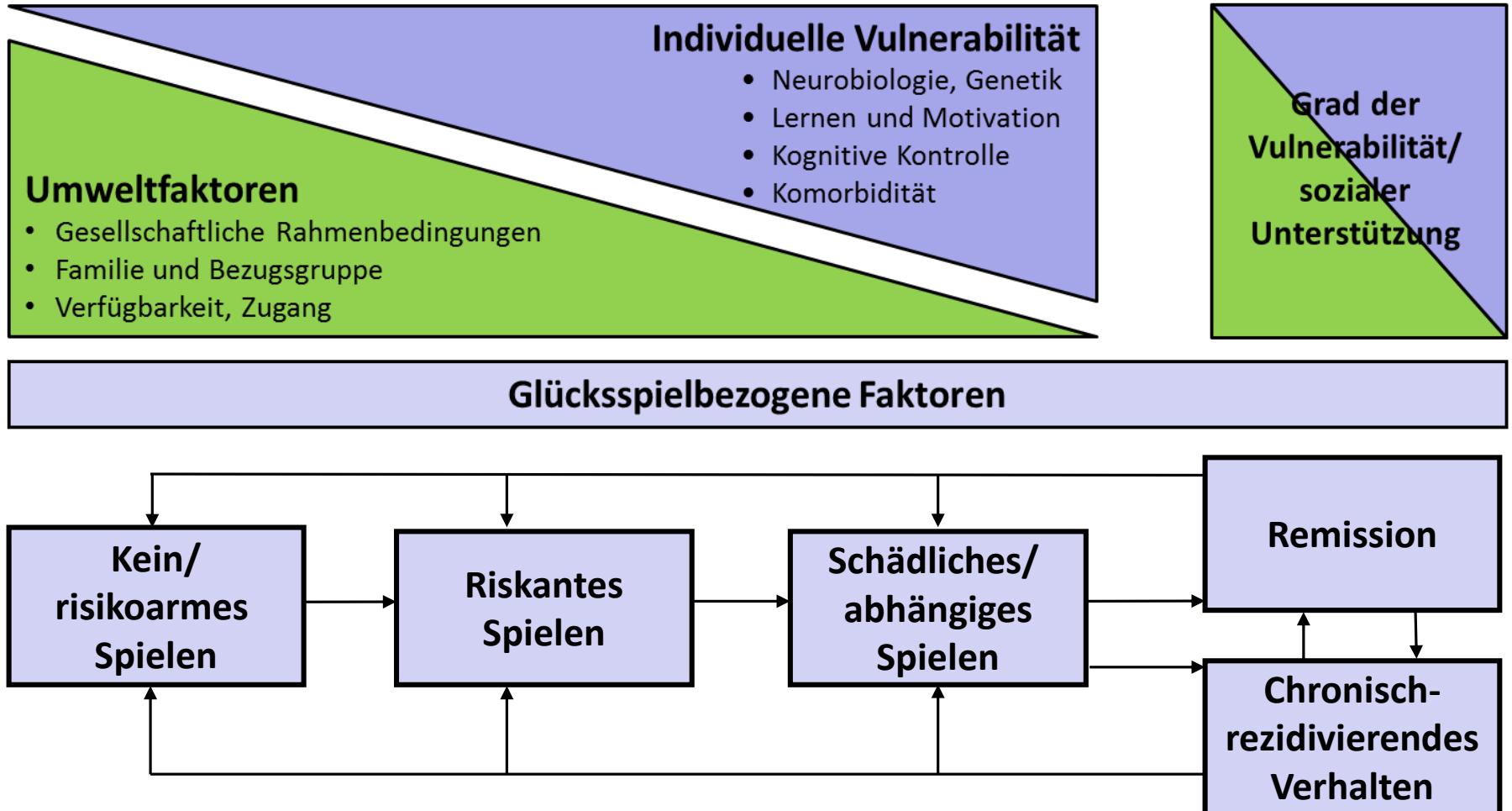
→ *Individuelle Vulnerabilität wahrscheinlich dominant, da nur wenige Teilnehmer eine Störung entwickeln.*

→ *Rolle glücksspielbezogener Faktoren: Ergebnisse inkonsistent*

4.5 Hypothesen zum Zusammenhang von Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten und Glücksspielmerkmalen und Glücksspielstörungen



4.6 Vulnerabilitäts-Risiko-Modell



5. Ziele für den Verbraucherschutz

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten

Alle Teilnehmer
Ziel: Risikoarme Unterhaltung

Wissen

Glücksspiele,
Mechanismen,
Zufallsverständnis,
Aberglauben

Risiken,
Risikomerkmale,
Problemmerkmale,
Selbst- und Fremdhilfe

Einstellungen/Verhalten

Risikobewusstes Spielen

Risikoarmes
Spielverhalten

**Besonderer Schutz
vulnerabler Teilnehmer**

Problematische
Entwicklungen

- verhindern bzw.
- früh erkennen

Schutzmaßnahmen

- Hilfe
- Spieleinschränkung
- Spielsperre

6. Vorschläge zum Verbraucherschutz (1)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten



Verhaltens- prävention

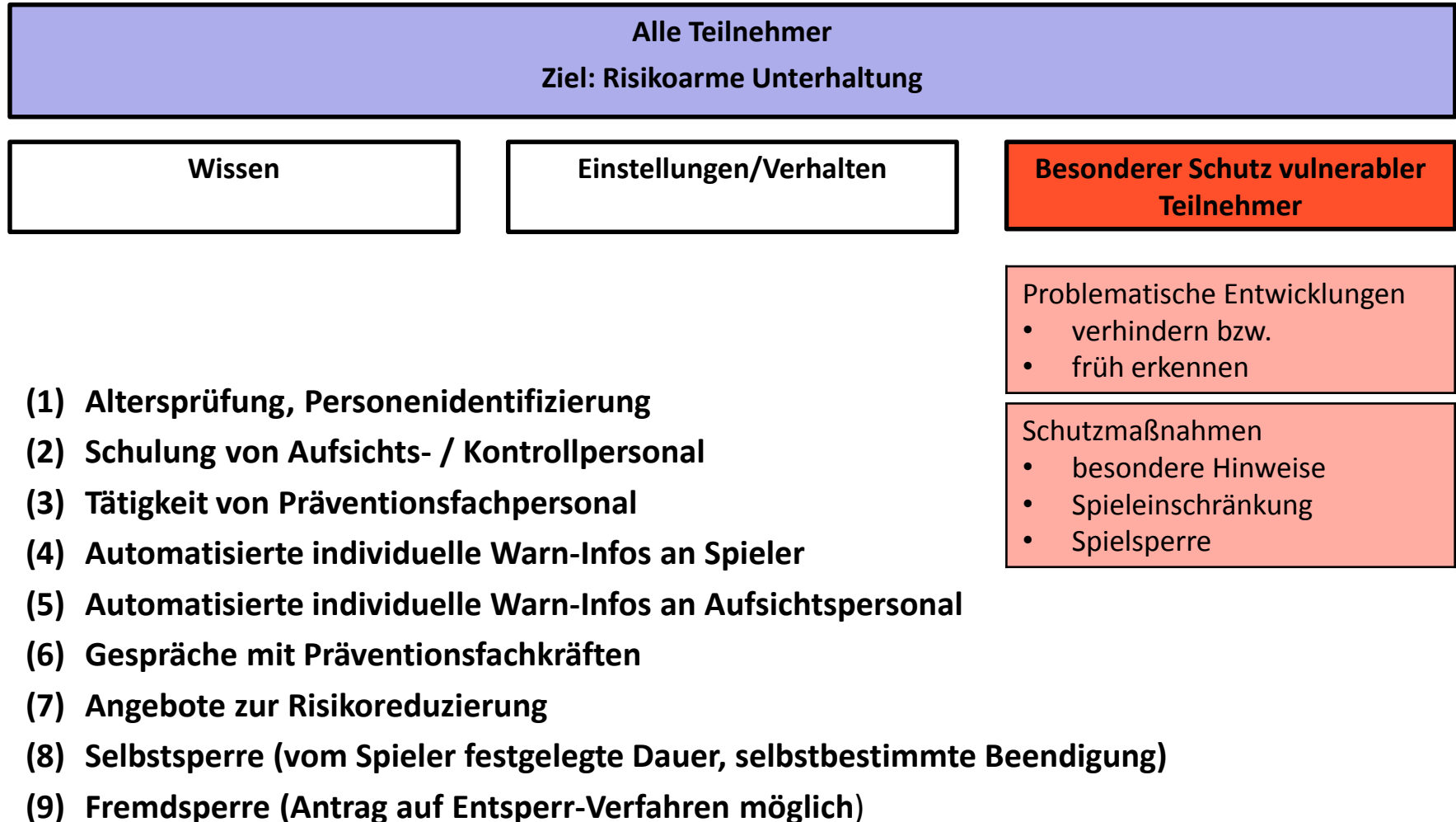
- (1) **Schule, Erziehung, Freizeit**
 - Information im Rahmen des Unterrichts (z.B. Mathematik)
 - Übungen zum Erleben und Verstehen von Risiken (höhere Klassen)
- (2) **Risikogruppen** (junge Männer, Migranten)
 - Präventionsprogramme (z.B. „Joker“)

Struktur- prävention

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

6. Vorschläge zum Verbraucherschutz (2)

Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie; Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten



Ablauf von Schutzmaßnahmen vulnerabler Spieler

- Phase 1: Früherkennung
- Phase 2: Warnhinweise, Vorschläge
- Phase 3: Verpflichtende Vereinbarungen
- Phase 4: Fremdsperre (ultima ratio)
 - wirksam, aber massive Einschränkung individueller Freiheit

- (1) Umfassende Regulierung und Marktkontrolle aller Glücksspielangebote durch eine unabhängige bundesweite Regulierungsstelle als Grundlage für einen effektiven Verbraucherschutz ist notwendig**
(u. a. Manipulationssicherheit, Auszahlungsgarantie, Werberichtlinien; Schutz des Verbrauchers vor einer Glücksspielstörung)
- (2) Ein Teil der Glücksspielnutzer weist eine angeborene bzw. im Lebensverlauf entwickelte Vulnerabilität für die Entwicklung einer Glücksspielstörung auf**
 - Für vulnerable Spieler sind spezifische Maßnahmen zu Prävention, Früherkennung und Intervention (Hilfe) notwendig
- (3) Eine begleitende Evaluation zur Optimierung des Verbraucherschutzes ist notwendig**
- (4) Forschungsbedarf**
 - Entwicklung vulnerabler Spieler (Faktoren, distinkte Gruppen?)
 - Interventionen
 - Relevanz von Angebot, Glücksspielmerkmalen und Schutzmaßnahmen