

Glücksspiel als Droge

Prof. Dr. Gerhard Meyer

Vortrag im Rahmen der Tagung "Spielsucht"

4. Mai 2010, Cloppenburg



„Ich glaube, dass das
Würfelspiel genau
dieselbe Wirkung hat
wie der Wein.“
(Pascasius Iustus, 1561)





Bundesverfassungsgericht vom 28. März 2006



Leitsatz zum Urteil

„Ein staatliches Monopol für Sportwetten ist mit dem Grundrecht der Berufsfreiheit des Art. 12 Abs. 1 GG nur vereinbar, wenn es konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist.“



Formen des (Glücks-)Spiels in Deutschland

Glücksspiele

- Lotto
- Keno
- Rubbellotterien
- Klassenlotterien
- Roulette
- Black Jack
- Poker
- Glücksspielautomaten
- Geldspielautomaten
- Sportwetten
- Glücksspiele im Internet
- Illegales Glücksspiel
- ...

Geldgewinnsspiele mit Glücksspielcharakter

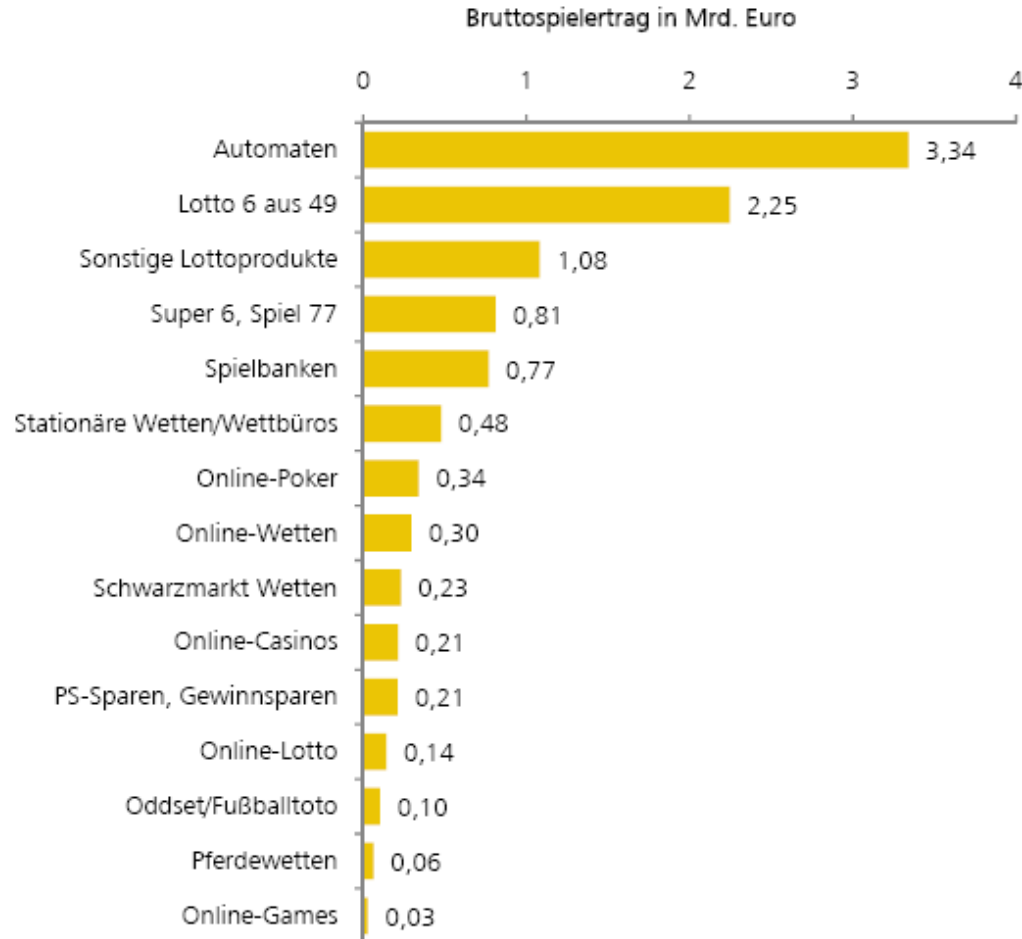
- TV-Geldgewinnsspiele (z.B. „9-Live“)
- Selbstorganisierte Spiele um Geldgewinne
- Börsenspekulationen
- Hausverlosungen
- ...

Sonstige Spiele mit/ohne Geldgewinn

- Gesellschaftsspiele
- Strategiespiele (z.B. Schach)
- Kreuzworträtsel
- Quizshows
- Computerspiele
- ...



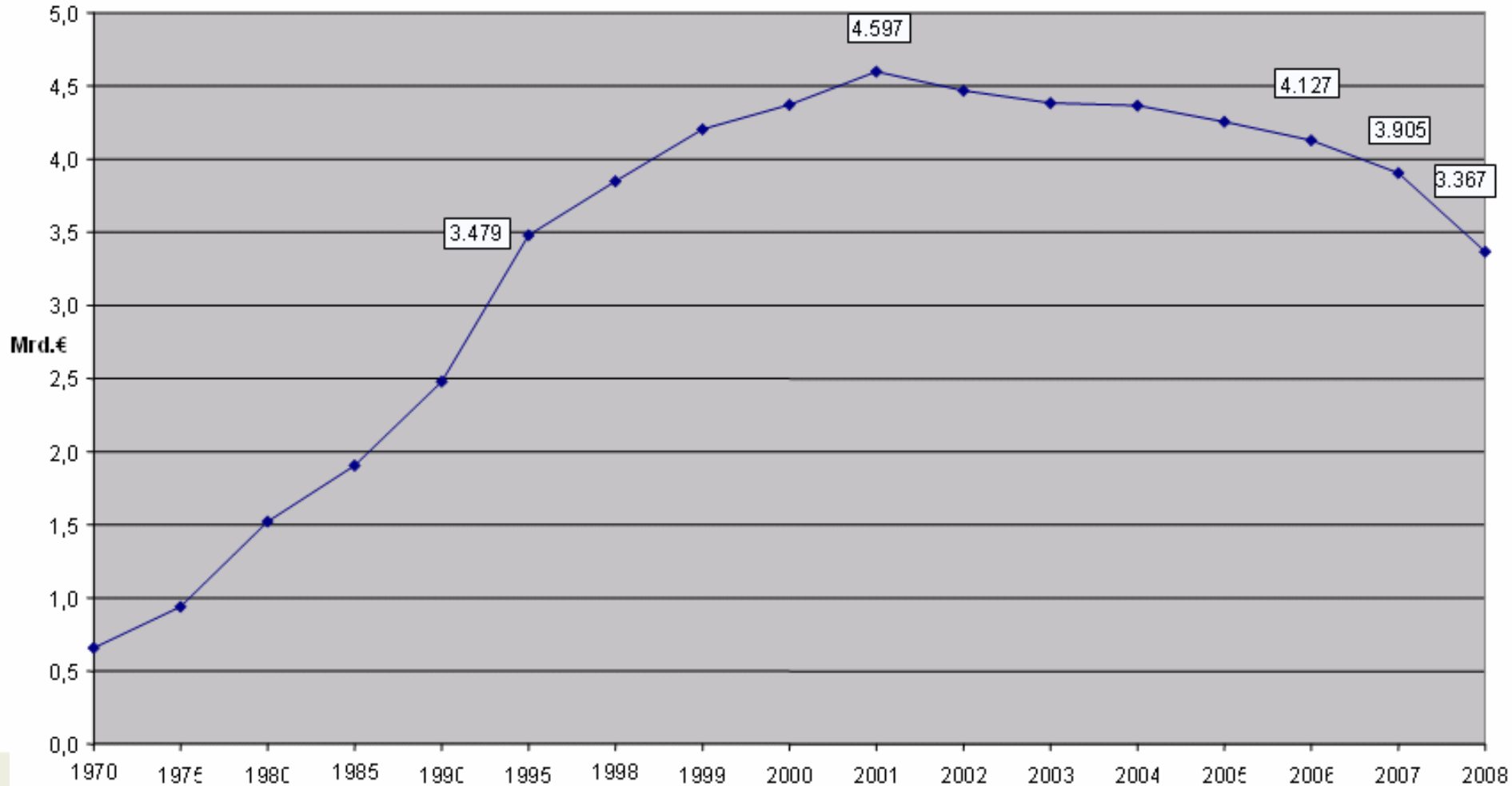
Bruttospielerträge der Glücksspielformen in Deutschland 2009 (Goldmedia, 2010)





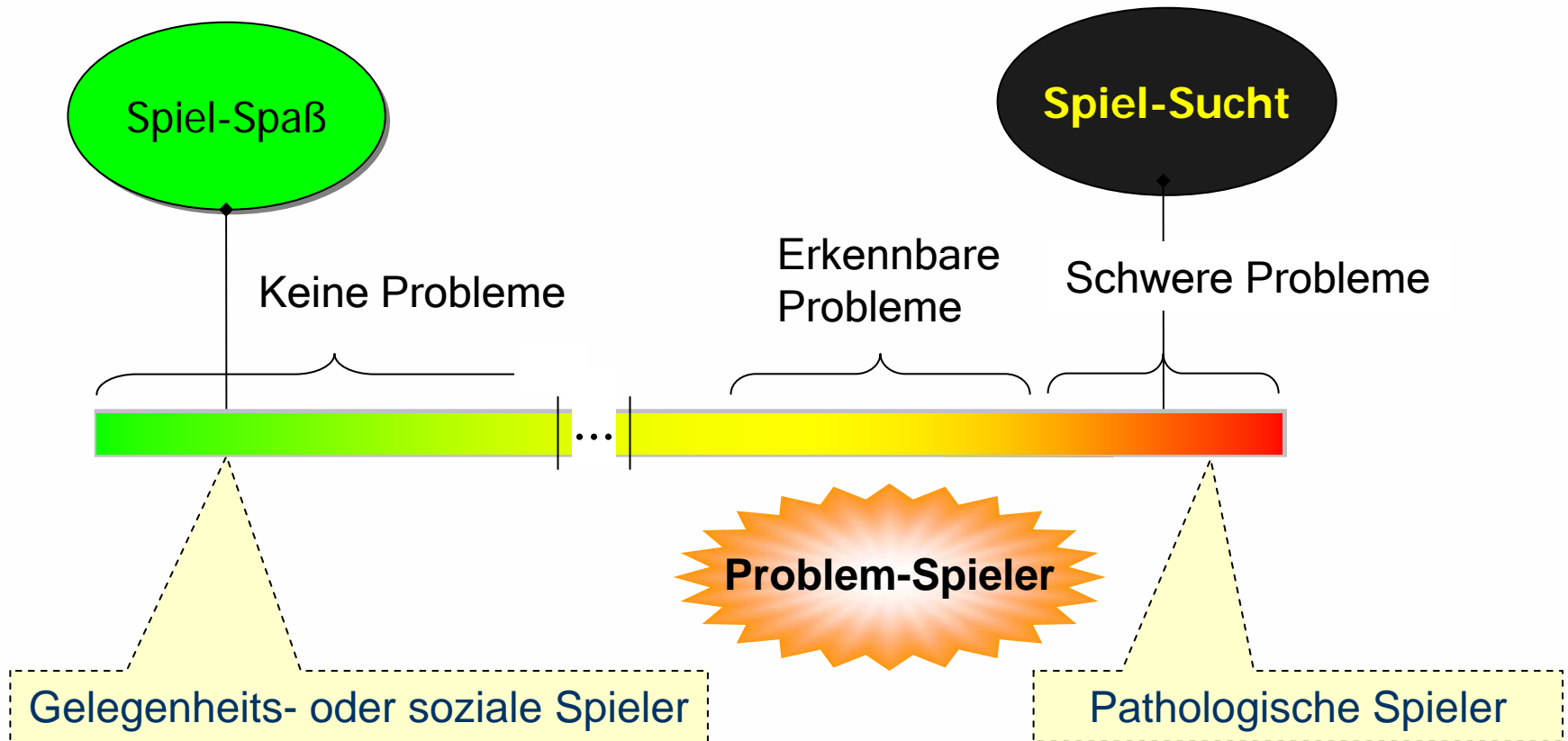
Staatliche Einnahmen aus Glücksspielen

in Mrd. €





Spieler-Typen





Therapienachfrage von Spielsüchtigen

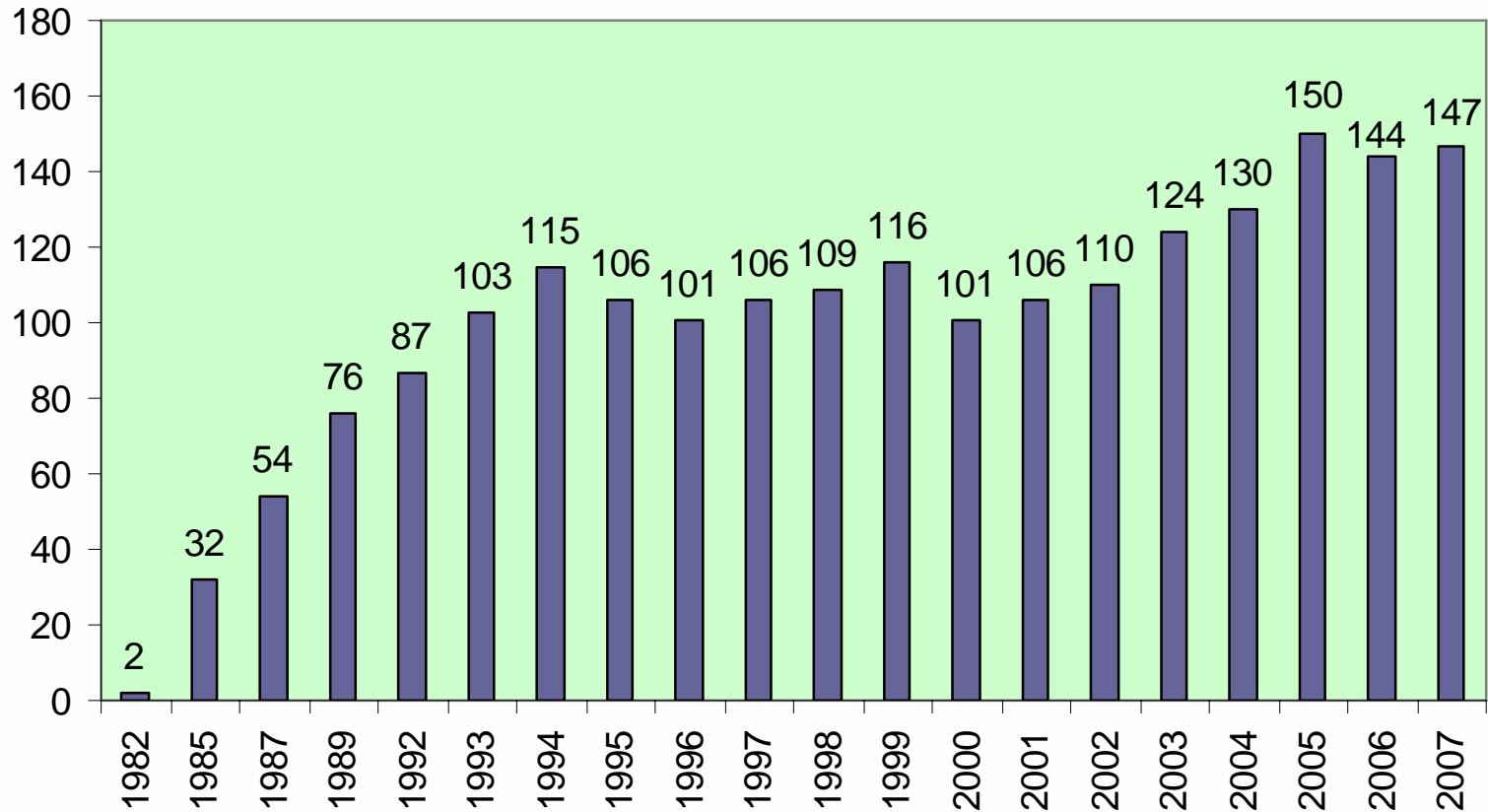
Daten aus ambulanten und stationären Behandlungseinrichtungen in 2008

- **4.329 Klienten in 558 ambulanten Suchtberatungsstellen (Einzeldiagnosen)**
 - 3,6% aller Klienten in den Beratungsstellen
 - 7,8 Fälle pro Einrichtung
 - Frauenanteil: 9,8%
 - Hochrechnung auf alle Beratungsstellen: 7.300 Klienten (2007: 5.700)
- **Etwa 1.500 Patienten mit „Pathologischem Spielverhalten“ in stationären Einrichtungen**
 - 1.131 Patienten in ausgewählten Fachkliniken (2005: 903)



Anzahl der Selbsthilfegruppen für Glücksspieler

Anzahl der Selbsthilfegruppen





Pathologisches und problematisches Spielverhalten in Deutschland: Repräsentativbefragungen (12-Monats-Prävalenz)

	Buth & Stöver (2008)	Bühringer et al. (2007)	BZgA (2008)	BZgA (2010)
Erhebungsjahr	2006	2006	2007	2009
Stichprobe	7.980 (18-65 Jahre)	7.817 (18-64 Jahre)	10.001 (16-65 Jahre)	10.000 (16-65 Jahre)
Methodik	Telefonisch und Online-Befragung	Schriftlich und Telefonisch	Telefonisch	Telefonisch
Klassifikation	DSM-IV	DSM-IV-TR	SOGS	SOGS
Pathologisches Spielverhalten	0,56% (290.000)	0,20% (103.000)	0,19% (104.000)	0,45% (242.000)
Problematisches Spielverhalten	0,64% (340.000)	0,29% (149.000)	0,41% (225.000)	0,64% (347.000)



Diagnostische Kriterien für Pathologisches Glücksspiel (nach DSM-IV)

Fortdauernd und wiederholt fehlangepasstes Spielverhalten, indiziert durch fünf (oder mehr) der folgenden 10 Merkmale:

1. Häufige Beschäftigung mit dem Glücksspiel (z.B. Beschäftigung mit früheren Glücksspielerlebnissen, Verhinderung oder Planung der nächsten Unternehmung oder Überlegungen, wie Geld für das Glücksspiel zu beschaffen ist).



Diagnostische Kriterien für Pathologisches Glücksspiel (nach DSM-IV)

2. Bedürfnisse zum Glücksspiel mit steigenden Einsätzen, um die gewünschte Erregung zu erreichen.
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspiel zu kontrollieren, einzuschränken oder ganz damit aufzuhören.
4. Ruhelosigkeit oder Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben.



Diagnostische Kriterien für Pathologisches Glücksspiel (nach DSM-IV)

5. Teilnahme am Glücksspiel, um Problemen zu entfliehen oder dysphorische Stimmungen abzubauen (z. B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Sorgen und Ängste, Depressionen).
6. Wiederholte Geldverluste beim Glücksspiel und Rückkehr am anderen Tag, um die Verluste wieder wettzumachen („Jagd“ nach Verlustausgleich).
7. Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen, um das Ausmaß der Beteiligung am Glücksspiel zu verheimlichen.



Diagnostische Kriterien für Pathologisches Glücksspiel (nach DSM-IV)



Glücksspiels.

10. Der Verlass darauf, dass andere Geld zur Verfügung stellen, um eine durch das Glücksspiel hervorgerufene verzweifelte finanzielle Situation zu entspannen.



Entstehung süchtigen Spielverhaltens

- **Sozialfeld**

Einstellung der Gesellschaft

Verfügbarkeit von Glücksspielen

Arbeits- und Lebensverhältnisse

Familiäre Strukturen



- **Glücksspiel**

Psychotrope Wirkung; Strukturelle Merkmale



- **Individuum**

Geschlecht

Persönlichkeit

Psychische Störungen

Genetische/ neurobiologische Bedingungen

Sozio-demografische Merkmale





Die psychotrope Wirkung (I)

- ➔ Einsatz des Geldes stimuliert
- ➔ Hoffnung auf den Gewinn, Angst vor dem Verlust (Nervenkitzel)
- ➔ Stimulation als positiver Effekt, unabhängig vom Spielausgang
- ➔ Entspannung durch Verdrängung von Problemen und Konflikten



Die psychotrope Wirkung (II)

➔ **Gewinn:**

Wohlbefinden, Euphoriegefühle, Erfolgserlebnisse, Machtgefühle , Anregung der Phantasie

➔ **Verlust:**

Enttäuschung, Minderwertigkeitsgefühle bis hin zu Panikgefühlen



Die psychotrope Wirkung (III)

- ➔ Verlussterleben findet nicht statt, wenn sofort der nächste Einsatz möglich ist (erneute Hoffnung auf den Gewinn)
- ➔ Geld ist in diesem Prozess nur Mittel zum Zweck, Stimulation und Entspannung hervorzurufen



Veranstaltungsmerkmale von Glücksspielen als Risikofaktoren

- Ereignisfrequenz (Spielabfolge und Auszahlungsintervall)
- Variable Einsatzhöhe und Gewinnmöglichkeiten
- Ausmaß der persönlichen Beteiligung, Kompetenzanteile
- Verknüpfung mit anderen Interessen (z.B. Sportbegeisterung)
- Fast-Gewinne
- Art des Einsatzes

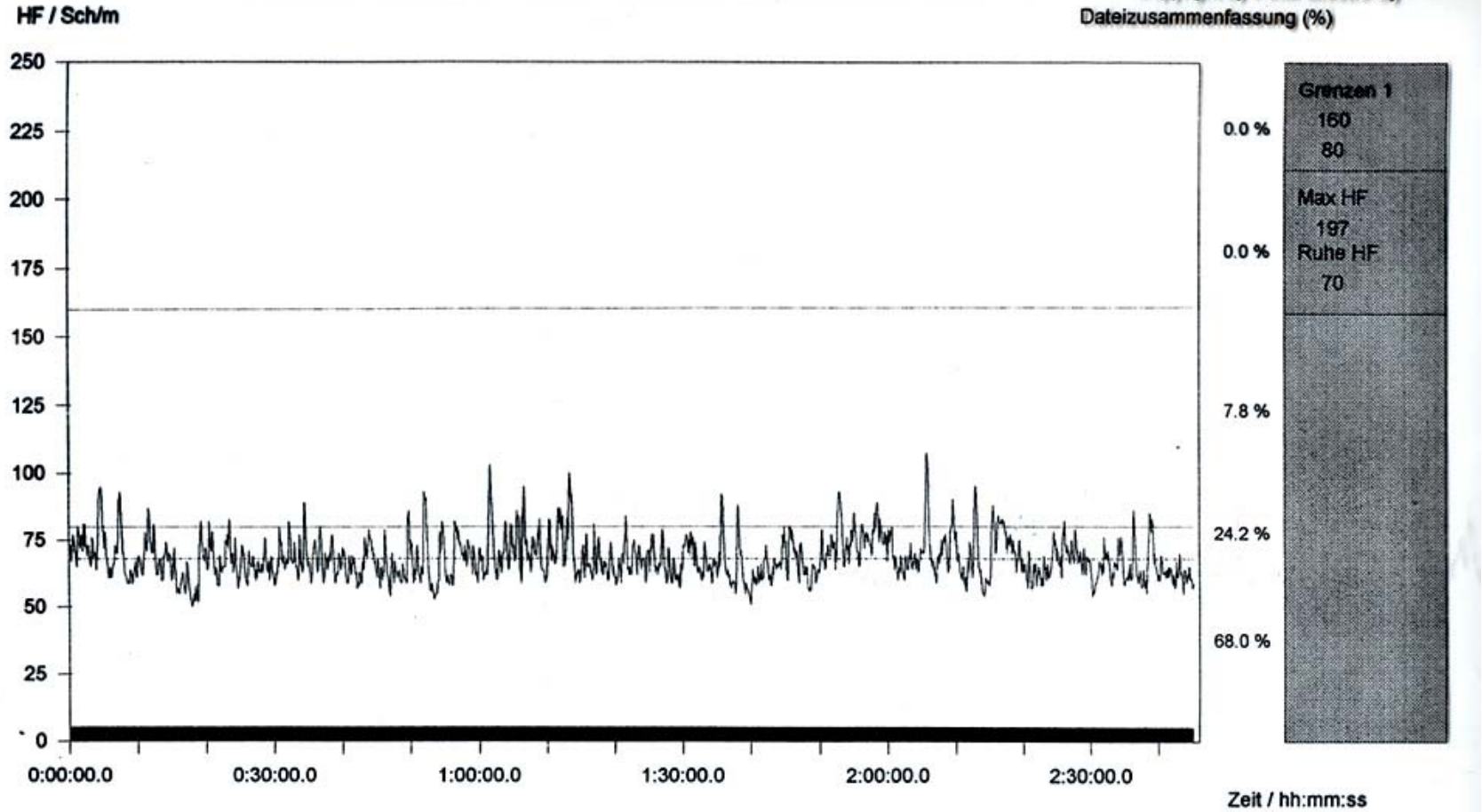


Glücksspielformen und Anteile problematischer/ pathologischer Spieler

	Buth & Stöver (2008)		Bühringer et al. (2007)		BZgA (2008)	
	Problem-Spieler (%)	Patholog. Spieler (%)	Problem-Spieler (%)	Patholog. Spieler (%)	Problem-Spieler (%)	Patholog. Spieler (%)
Glücksspielautomaten	4,3	8,7	4,9	6,7	8,5	
Geldspielautomaten			3,6	5,1	9,0	
Tischspiele (Casino)	4,6	5,2	1,8	1,4	2,0	
Casinospiele (Internet)	---	---	0,0	0,0	5,1	
Sportwetten	4,6	4,2	2,5	1,7	5,2	
Pferdewetten	4,3	6,7	0,0	0,0	0,0	
Rubellose	3,5	2,5	---	---	1,2	
Lotto	1,4	1,6	0,1	0,1	0,7	

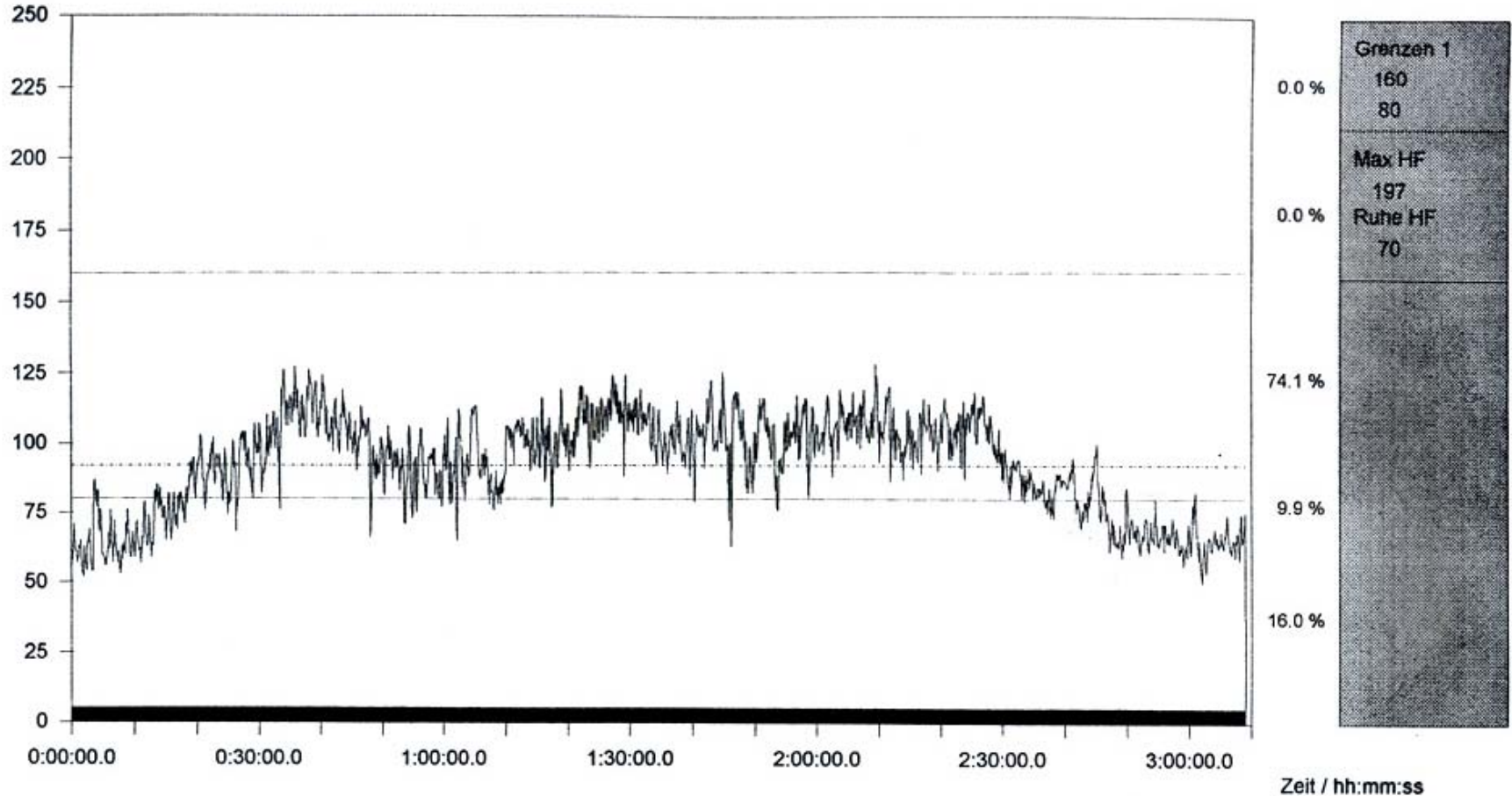


Herzfrequenz während des Spielens um Punkte



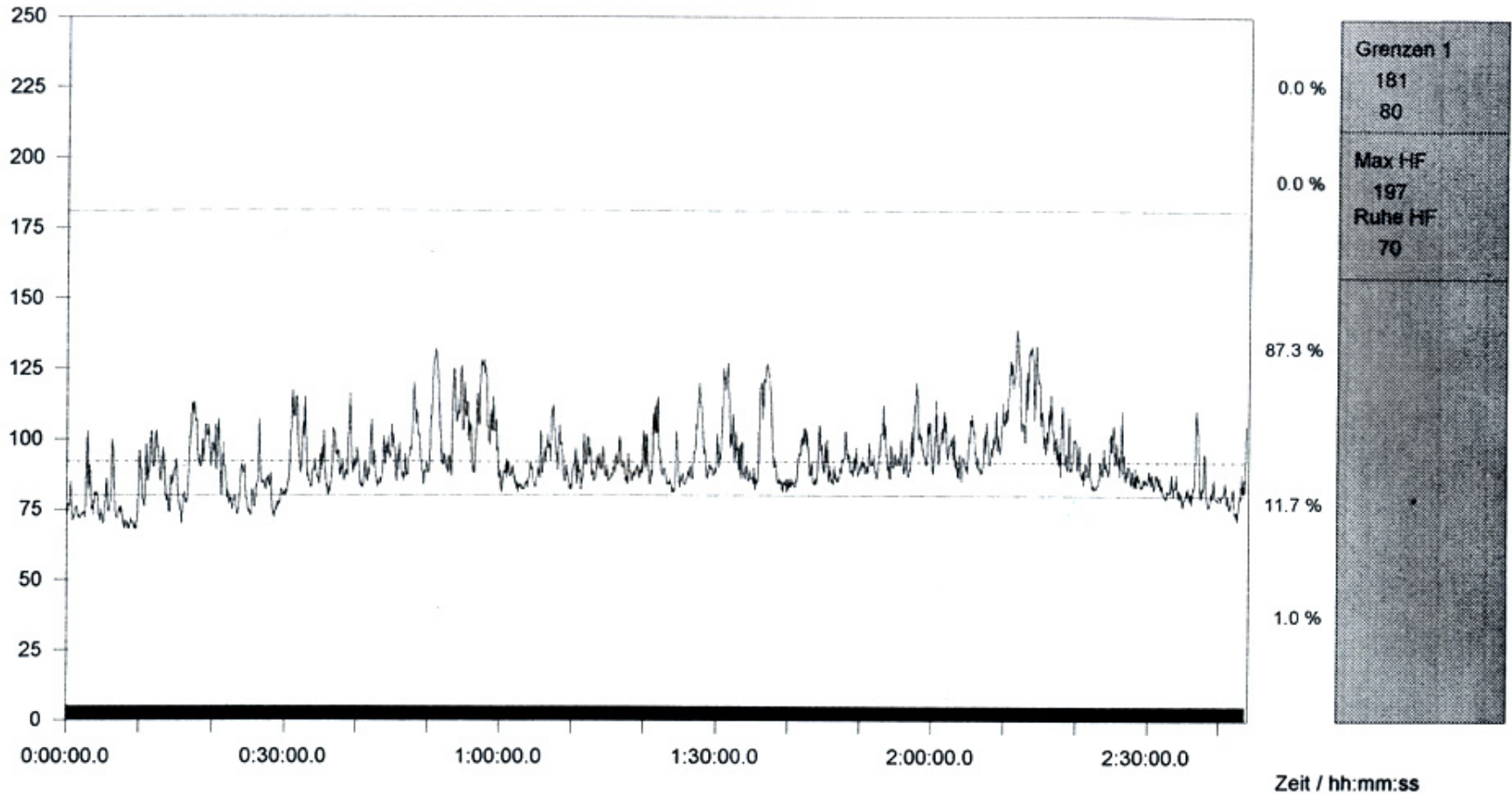


Herzfrequenz während des Glücksspiels



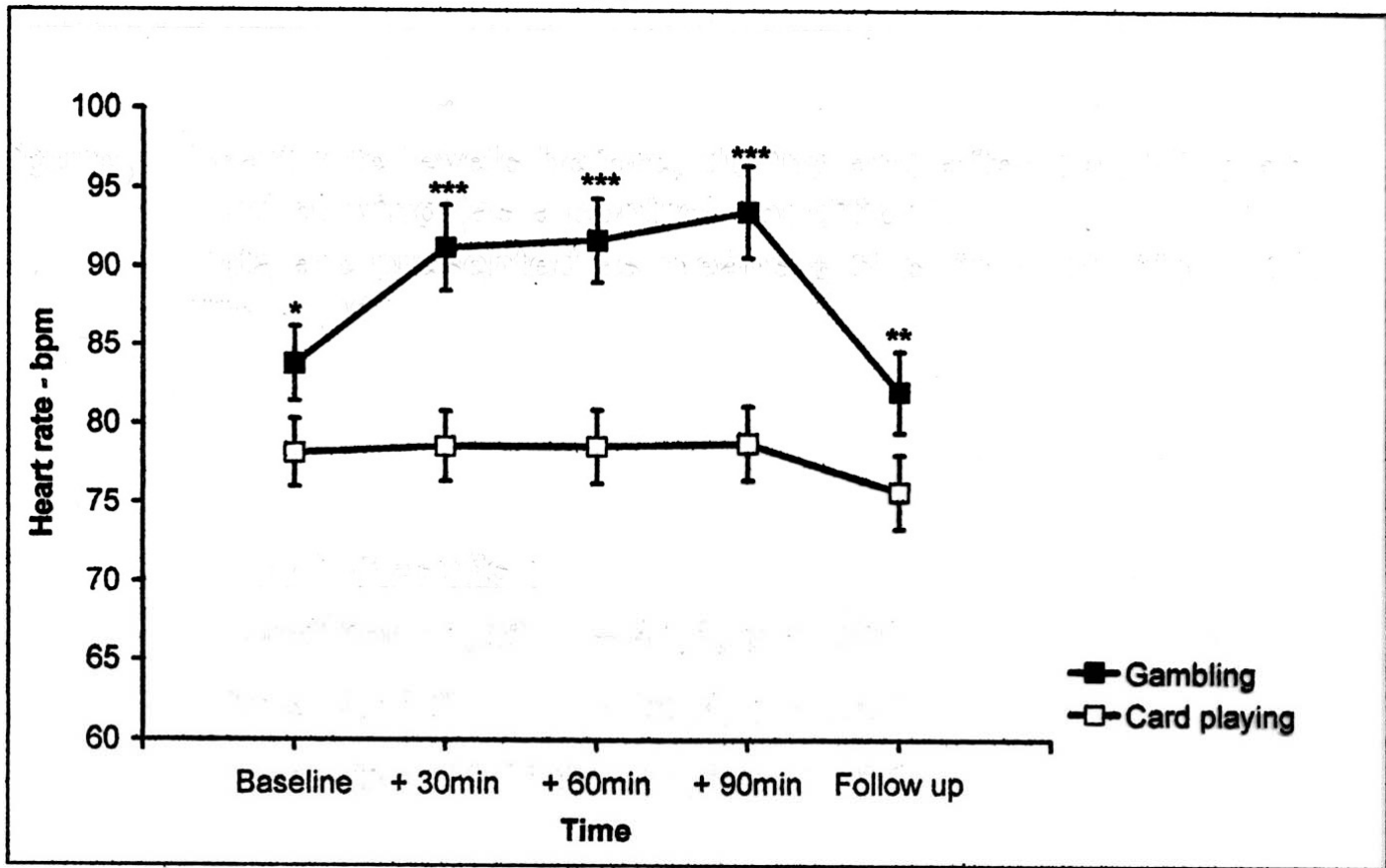


Herzfrequenz während des Glücksspiels





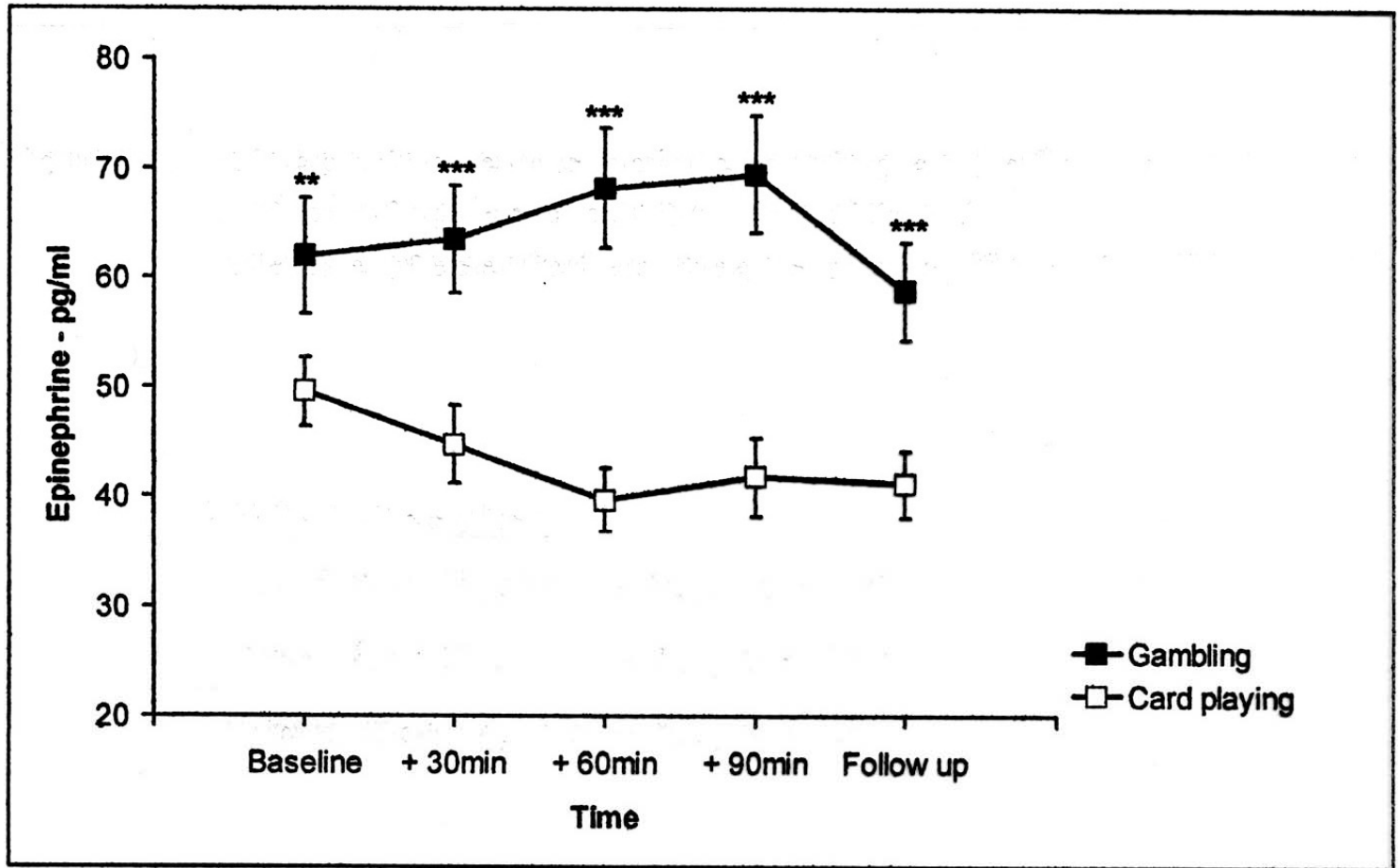
1/2



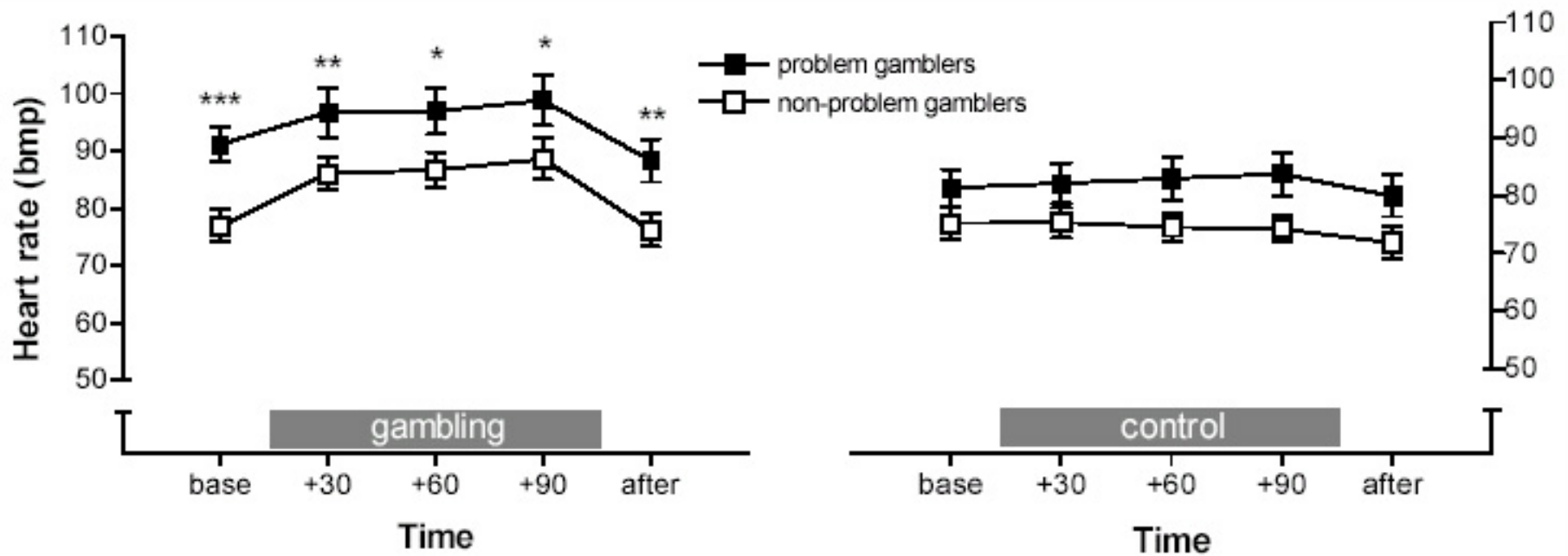
**Figure 1: Heart rate levels before, during and after gambling and card playing (as a control condition).
Data are presented as means \pm SEs, *p < .05, **p < .01, ***p < .001**



1/2



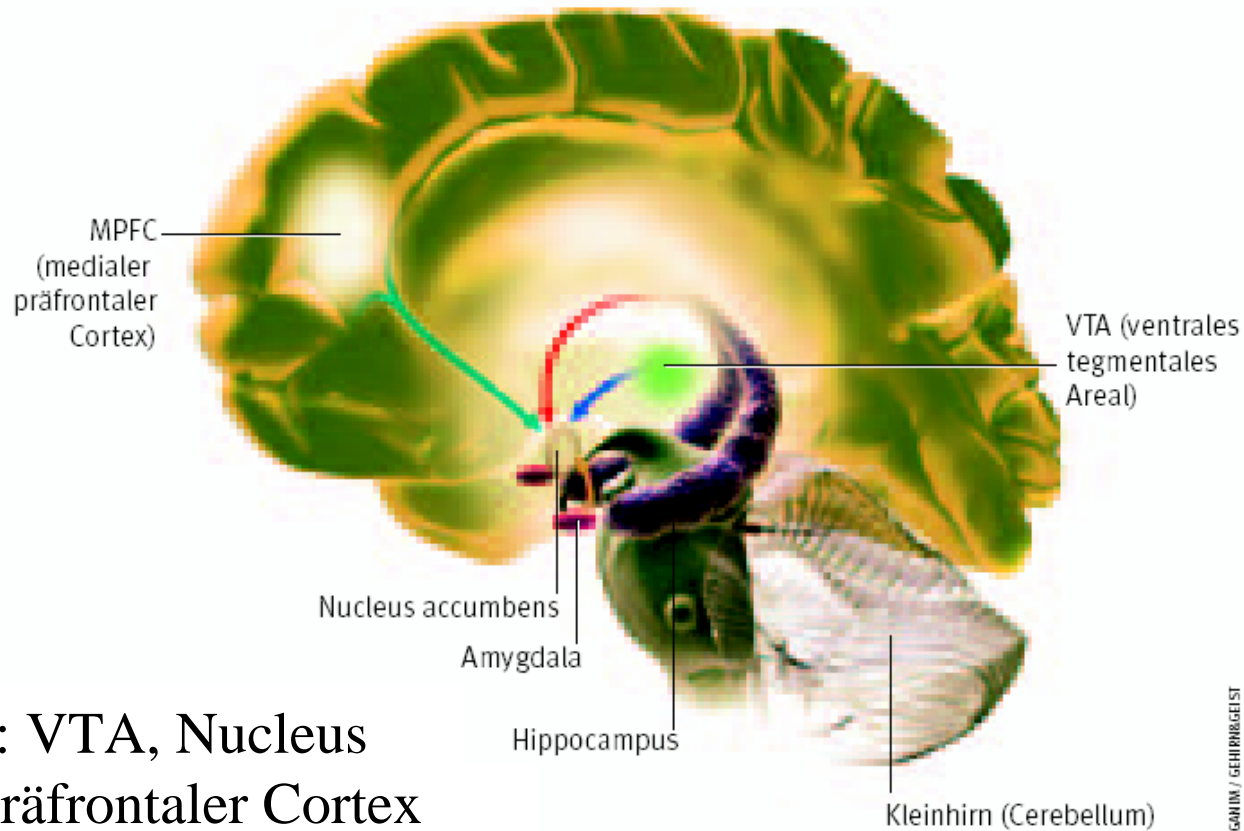
**Figure 2: Epinephrine levels before, during and after gambling and card playing (as a control condition).
Data are presented as means \pm SEs, **p < .01, ***p < .001**





Das dopaminerge Belohnungssystem im Gehirn (1)

transparente Schnittansicht des Großhirns



Hauptbahnen: VTA, Nucleus accumbens, präfrontaler Cortex

SIGMUND / GEHIRN/GEIST



Das dopaminerge Belohnungssystem im Gehirn (2)

- Funktion: Ansporn, lebenserhaltenden Tätigkeiten nachzugehen (natürliche Belohnungsreize)
- Vielzahl von Reizen führt zur Ausschüttung von Dopamin durch VTA (auch Geld)
- Dopamin als Signal für eine Belohnung, nicht als Belohnungsstoff selbst
- Euphoriegefühle durch Dopaminfreisetzung



Das dopaminerge Belohnungssystem im Gehirn (3)

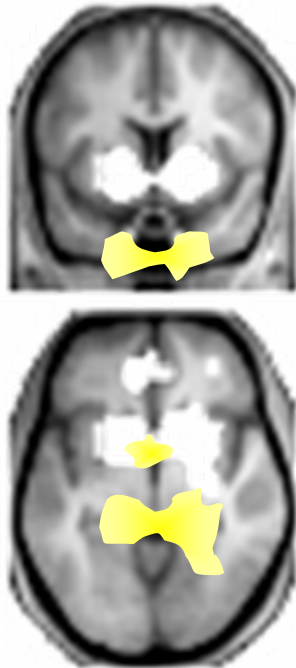
- Amygdala bewertet, wie angenehm die Erfahrung ist
- Präfrontaler Cortex schätzt die Risiken des Ereignisses ab
- Hippocampus steuert die Erinnerung an die belohnende Erfahrung
- Schädliche Überreizung: Verminderte Aktivität des Belohnungssystems
- Übermäßige Stimulation des Systems durch Medikamente (Levodopa) führte bei Parkinson-Patienten zur Spielsucht



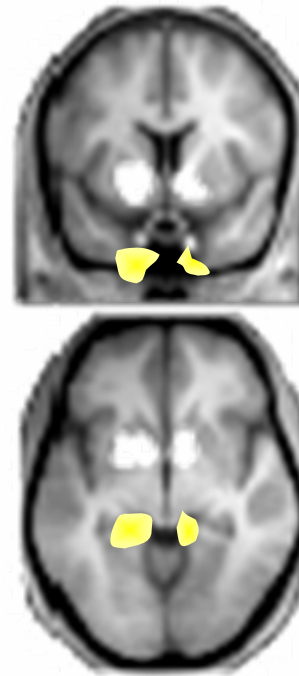
Aktivierung des Gehirns bei pathologischen Spielern und Kontrollpersonen

(vgl. Reuter et al., 2005)

Kontrollpersonen



Pathologische Spieler





Literaturempfehlung:

Meyer, G. & Bachmann, M. (2005).

Spielsucht. Ursachen und Therapie

(2. Aufl.). Berlin: Springer