

Glücksspiel und Sucht - Grundlagenvortrag

05.06.2024 18:30-19h

Fachausschusssitzung "Arbeit, Wirtschaft und
Soziales" des Beirates Gröpelingen

Referent: Dipl. Psych. Tim Bastian Brosowski

Interessen

Der Vortrag ist Ergebnis des Bemühens um größtmögliche **Objektivität und Unabhängigkeit**. Der Referent versichert hiermit, dass in Bezug auf den Inhalt keine Interessenkonflikte bestehen, die sich aus einem Beschäftigungsverhältnis, einer Beratertätigkeit oder Zuwendung für Forschungsvorhaben, Vorträge oder andere Tätigkeiten ergeben.

Tim Brosowski war seit 2012 beruflich wissenschaftlich tätig für die **Universitäten Bremen und Köln**. Er war als **wissenschaftlicher Mitarbeiter** aktiv beteiligt an Forschungsprojekten mit Finanzierung durch bzw. im Auftrag von unterschiedlichen Ministerien der Bundesländer Berlin, Bremen, Niedersachsen, Hessen, Hamburg und Schleswig-Holstein.

Er ist **Mitglied folgender Organisationen**: Fachverband Glücksspielsucht, Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie.

Als **freiberuflicher Datenanalyst** war er tätig für: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern, Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW, Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen, Canadian Centre on Substance Use and Addiction.

Als **wissenschaftlicher Referent für quantitative Datenanalyse oder Verhaltensüchte** erhielt er Honorare oder Kostenerstattungen von: Promotionszentrum der Universität Bremen, Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW, Hessische Landesstelle für Suchtfragen, Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen, Thüringische Landesstelle für Suchtfragen, Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen. Seit 2022 ist er Teilnehmer im Forum Wissenschaft der Landesfachstelle Glücksspielsucht NRW.

Weitere Informationen u.a. zu Publikationen: <https://orcid.org/0000-0003-1703-1797>

Definition

Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland

(Glücksspielstaatsvertrag 2021 – GlüStV 2021)

seit 01.07.2021 in Kraft

§ 3 Begriffsbestimmungen

(1) Ein **Glücksspiel** liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein **Entgelt** verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom **Zufall** abhängt. Die Entscheidung über den **Gewinn** hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist. Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind

Glücksspiele. ...

<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/?view=article&id=69:gluecksspielstaatsvertrag&catid=16>

Beispiele

Automatenspiele

- Geldspielgeräte in Spielhallen oder Gaststätten
- Automatenspiele in Spielbanken/Casinos
- Automatenspiele im Internet (virtuell)

Wetten

- Pferdewetten
- Sportwetten (Festquoten, Livewetten)
- im Internet,
- in Wettbüros

Karten- oder Tischspiele in Spielbanken oder im Internet

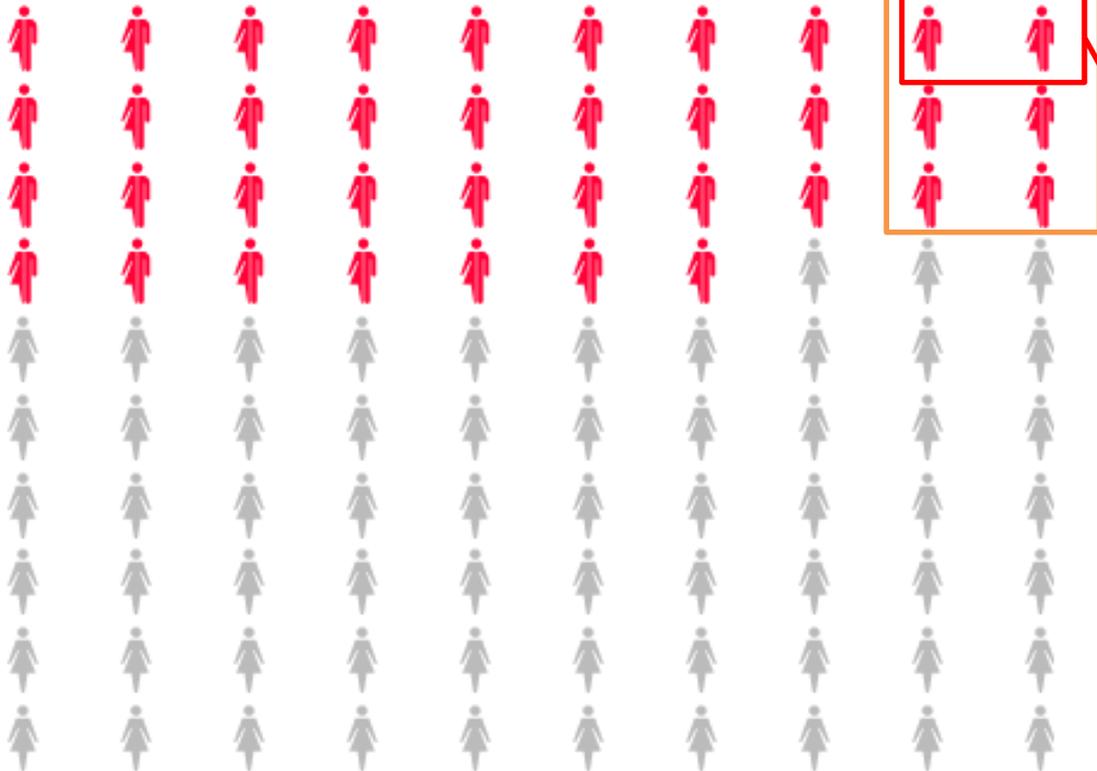
- Roulette
- Poker
- Black-Jack

Lotterien

- Lotto 6 aus 49
- Rubbellose (Sofortlotterien)

Prävalenzen

(Gesamtbevölkerung in Deutschland in 2023 [16-70 Jahre alt] Telefonbefragung (N=12



Insgesamt **6,1 %** aller 18- bis 70-jährigen Befragten erfüllen ein bis drei Kriterien des DSM-5. Bei ihnen ist ein **riskantes Spielverhalten nicht auszuschließen**.

Von einer glücksspielbezogenen Störung nach DSM-5 sind **2,4 %** [95 %-KI: 2,1 % - 2,7 %] der deutschen Bevölkerung im Alter von 18-70 Jahren betroffen.

- 36,5 % der Bevölkerung haben in den letzten 12 Monaten an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen
- Unter Männern ist Anteil größer als unter Frauen (40,4 > 32,7 %)
- Anteil steigt mit Alter (41,2 % in der Altersgruppe 56-70 Jahre)
- Anteil unter Personen ohne Migrationshintergrund 38,7 %, Mit 29,8 %.

Quelle: Buth, S., Meyer, G., Rosenkranz, M., & Kalke, J. (2024). *Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023*. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg. https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

Tabelle 3:
12-Monatsprävalenz einzelner Glücksspielformen nach Geschlecht und Altersgruppen

	%	Geschlecht		Alter						
		Männer	Frauen	16-17 Jahre	18-20 Jahre	21-25 Jahre	26-35 Jahre	36-45 Jahre	46-55 Jahre	56-70 Jahre
LOTTO 6aus49	19,8 %	23,2 %	16,4 %	1,3 %	5,5 %	8,6 %	14,4 %	20,8 %	24,2 %	26,2 %
Eurojackpot	13,0 %	15,9 %	10,1 %	1,4 %	2,4 %	7,7 %	13,8 %	16,0 %	15,4 %	13,1 %
Bingo	2,2 %	2,0 %	2,3 %	2,0 %	3,4 %	2,5 %	3,0 %	2,2 %	1,9 %	1,6 %
KENO	0,8 %	1,1 %	0,4 %	0,0 %	0,0 %	0,3 %	1,3 %	0,8 %	1,0 %	0,7 %
Gewinnsparen Sparkassen/Banken	5,3 %	4,8 %	5,9 %	0,0 %	0,9 %	1,5 %	3,3 %	4,4 %	6,3 %	8,5 %
GlücksSpirale	2,4 %	2,9 %	1,8 %	0,0 %	0,2 %	0,9 %	1,5 %	2,8 %	3,0 %	3,1 %
Aktion Mensch	7,3 %	7,4 %	7,2 %	0,0 %	0,8 %	3,0 %	4,8 %	6,1 %	9,0 %	11,0 %
Deutsche Fernsehlotterie	1,7 %	1,9 %	1,6 %	0,0 %	0,1 %	0,7 %	1,4 %	1,5 %	1,5 %	2,8 %
Deutsche Postcode Lotterie	2,8 %	2,6 %	3,0 %	0,0 %	0,0 %	1,0 %	1,7 %	3,1 %	3,7 %	3,8 %
Klassenlotterien	0,7 %	1,0 %	0,4 %	0,0 %	0,2 %	0,4 %	0,7 %	0,4 %	0,5 %	1,3 %
Rubbellose	7,6 %	6,5 %	8,6 %	3,1 %	7,1 %	7,5 %	10,4 %	8,8 %	7,8 %	5,3 %
Geldspielautomaten	1,9 %	2,7 %	1,0 %	0,4 %	4,1 %	4,5 %	3,8 %	1,3 %	1,1 %	0,7 %
Glücksspielautomaten	0,5 %	0,6 %	0,3 %	0,0 %	0,6 %	0,9 %	1,0 %	0,7 %	0,1 %	0,2 %
Online-Automatenspiele	0,5 %	0,7 %	0,3 %	0,0 %	0,8 %	0,7 %	1,0 %	0,9 %	0,3 %	0,1 %
Poker	1,4 %	2,2 %	0,5 %	2,4 %	2,3 %	2,9 %	2,2 %	1,8 %	0,7 %	0,4 %
Roulette	0,9 %	1,2 %	0,6 %	0,0 %	1,3 %	1,7 %	1,5 %	1,3 %	0,7 %	0,4 %
Black Jack	0,6 %	1,0 %	0,2 %	0,0 %	1,6 %	1,7 %	1,0 %	0,9 %	0,2 %	0,1 %
Sportwetten mit festen Quoten	2,5 %	4,2 %	0,7 %	0,0 %	3,0 %	3,6 %	4,3 %	3,1 %	2,0 %	1,2 %
TOTO Fußballwetten	1,2 %	1,9 %	0,4 %	0,0 %	2,0 %	0,7 %	1,6 %	1,3 %	1,4 %	0,8 %
Sportwetten live	1,1 %	1,9 %	0,2 %	0,0 %	1,3 %	2,2 %	1,8 %	1,7 %	0,8 %	0,3 %
Pferdewetten	0,4 %	0,5 %	0,3 %	0,0 %	0,4 %	0,5 %	0,9 %	0,6 %	0,2 %	0,2 %
Zusatzlotterien Spiel 77/ Super 6	5,6 %	6,5 %	4,8 %	0,0 %	1,0 %	1,5 %	3,0 %	4,9 %	7,9 %	8,3 %
Zusatzlotterie Plus 5	0,1 %	0,2 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,2 %	0,1 %	0,0 %	0,1 %
Zusatzlotterie Sieger-Chance	0,1 %	0,1 %	0,1 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,1 %	0,3 %	0,2 %	0,1 %
N	12.308	6.381	5.901	180	490	914	1.970	2.205	2.340	4.209

Basis: gewichtete Daten der 16- bis 70-Jährigen; Fallzahlen ungewichtet

Quelle: Buth, S., Meyer, G., Rosenkranz, M., & Kalke, J. (2024). *Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023*. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg. https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

Tabelle 4:

12-Monatsprävalenz einzelner Glücksspielformen nach Migrationshintergrund und höchstem Schulabschluss

	Migrationshintergrund		höchster Schulabschluss				
	ohne	mit	ohne Abschluss	Haupt-/ Volks- schulabschluss	Mittlere Reife/ POS	(Fach-) Abitur	anderer Abschluss
LOTTO 6aus49	21,2 %	15,5 %	13,5 %	21,6 %	22,6 %	17,5 %	9,9 %
Eurojackpot	13,9 %	10,2 %	4,8 %	11,1 %	15,5 %	12,0 %	6,8 %
Bingo	2,3 %	1,7 %	2,1 %	2,2 %	2,1 %	2,2 %	1,4 %
KENO	0,9 %	0,6 %	0,2 %	0,8 %	1,0 %	0,7 %	0,4 %
Gewinnsparen Sparkassen/Banken	6,0 %	3,1 %	0,6 %	6,6 %	6,6 %	4,1 %	1,7 %
GlücksSpirale	2,6 %	1,6 %	0,2 %	2,6 %	2,7 %	2,2 %	0,9 %
Aktion Mensch	8,4 %	3,9 %	1,2 %	6,8 %	7,8 %	7,5 %	3,5 %
Deutsche Fernsehlotterie	2,0 %	1,0 %	0,9 %	1,5 %	1,6 %	2,1 %	0,8 %
Deutsche Postcode Lotterie	3,3 %	1,3 %	2,1 %	3,2 %	3,7 %	1,9 %	1,0 %
Klassenlotterien	0,8 %	0,5 %	0,2 %	0,7 %	0,7 %	0,8 %	0,3 %
Rubbellose	8,2 %	5,4 %	4,2 %	6,5 %	8,4 %	7,5 %	4,3 %
Geldspielautomaten	1,7 %	2,4 %	0,2 %	2,6 %	1,9 %	1,8 %	0,7 %
Glücksspielautomaten	0,5 %	0,4 %	0,5 %	0,5 %	0,4 %	0,6 %	0,6 %
Online-Automatenspiele	0,5 %	0,4 %	1,5 %	0,4 %	0,5 %	0,5 %	0,0 %
Poker	1,4 %	1,4 %	1,8 %	0,7 %	1,1 %	1,9 %	0,0 %
Roulette	1,1 %	0,5 %	0,0 %	0,5 %	0,6 %	1,5 %	0,4 %
Black Jack	0,6 %	0,6 %	0,0 %	0,2 %	0,5 %	0,9 %	1,0 %
Sportwetten mit festen Quoten	2,6 %	2,3 %	0,0 %	2,0 %	2,1 %	3,3 %	0,9 %
TOTO Fußballwetten	1,1 %	1,3 %	0,0 %	1,6 %	1,0 %	1,4 %	0,5 %
Sportwetten live	1,0 %	1,4 %	0,5 %	1,3 %	0,8 %	1,4 %	0,3 %
Pferdewetten	0,5 %	0,3 %	0,0 %	0,3 %	0,3 %	0,7 %	0,0 %
Zusatzlotterien Spiel 77/ Super 6	6,2 %	3,9 %	2,4 %	6,4 %	6,6 %	4,8 %	2,2 %
Zusatzlotterie Plus 5	0,1 %	0,1 %	0,2 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %	0,0 %
Zusatzlotterie Sieger-Chance	0,1 %	0,1 %	0,0 %	0,2 %	0,1 %	0,1 %	0,0 %
N	9.556	2.684	173	1.311	4.068	6.451	305

Basis: gewichtete Daten der 16- bis 70-Jährigen; Fallzahlen ungewichtet

Quelle: Buth, S., Meyer, G., Rosenkranz, M., & Kalke, J. (2024). *Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023*. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg. https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

Störung durch Glücksspielen

- Erste offiziell anerkannte Verhaltenssucht (DSM5, ICD11)
- Ambulante u. stationäre Versorgung bundesweit
- Selbsthilfegruppen
- Bundesweites Sperrsystem (OASIS)
- Sozialkonzepte/Früherkennung

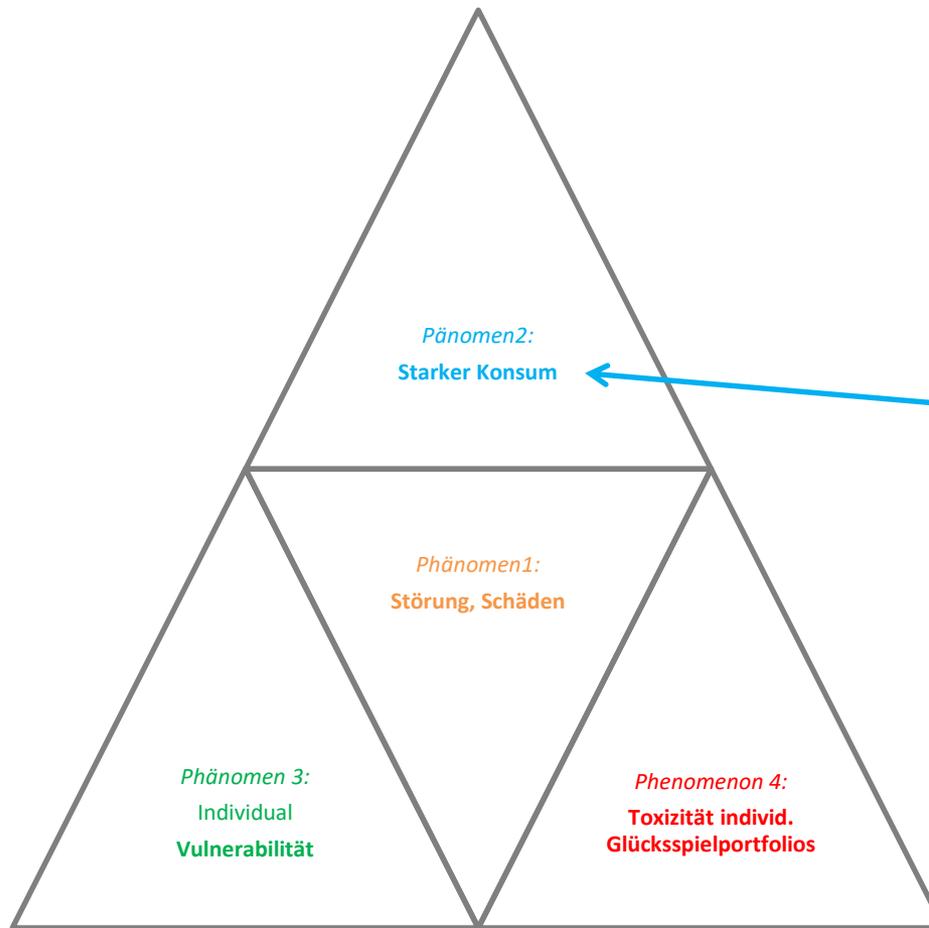
- Glücksspiel als regressive Besteuerung Vulnerabler? (Sulkunen et al., 2019)
- Ein unverhältnismäßig großer Teil der Glücksspielverluste entfällt auf eine relativ kleine Minderheit von Menschen.
- Die Konzentration der Verluste variiert je nach Produkttyp.

Quellen: Rossow, I., Kesaite, V., Pallesen, S., & Wardle, H. (2024). Concentration of gambling spending by product type: analysis of gambling accounts records in Norway.

Addiction Research & Theory, 1–8. <https://doi.org/10.1080/16066359.2024.2340456>

Sulkunen, P., Barbor, T., Örnberg, J., Egerer, M., Hellmann, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R., & Rossow, I. (2019). *Setting Limits - Gambling, Science, and Public Policy*. Oxford University Press.

Der Tetraeder gestörten Glücksspielverhaltens



Regelvorschlag in Textform für
möglichst risikoarmen
Glücksspielkonsum:

(1) Spielen Sie nicht mehr
als in 2 Glücksspielformen pro
Jahr

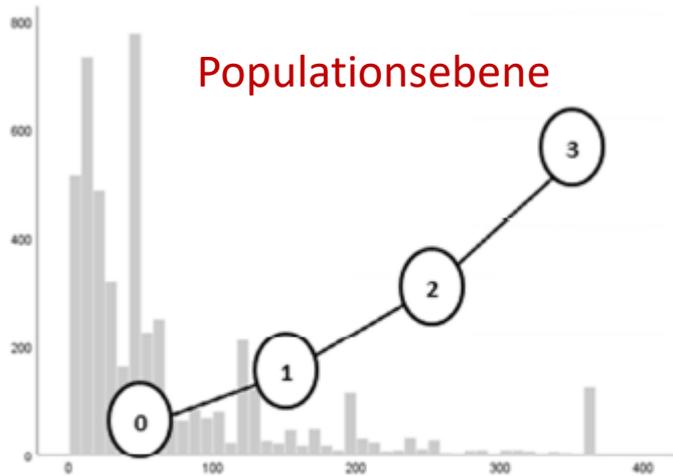
(2) Spielen Sie nicht mehr als
an 2 Tagen pro Monat

(3) Geben Sie nicht mehr als
20€ pro Monat für Glücks-
spiele aus

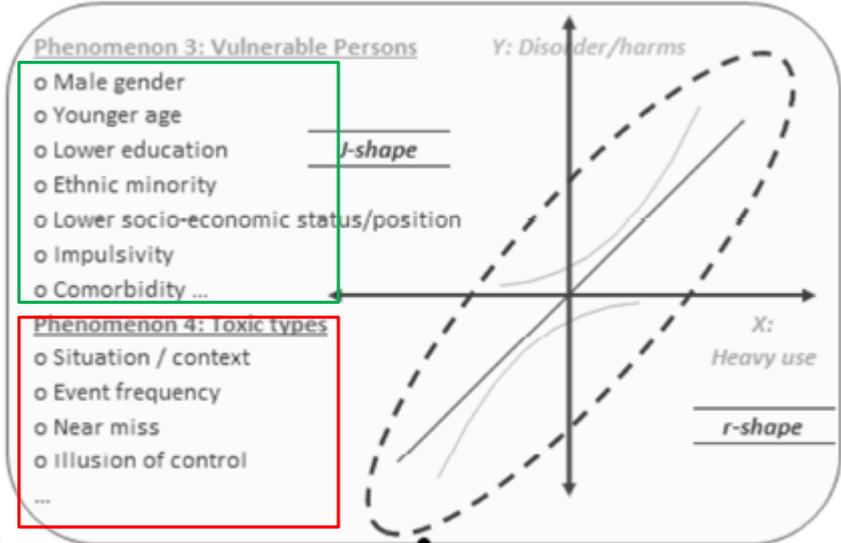
(4) Geben Sie nicht mehr als
1 % Ihres Bruttoeinkommens
für Glücksspiele aus

Quellen: Noch unveröffentlichte Dissertation Brosowski (2024). Big Data in Gambling ...

Brosowski, T. (2023). Starker Konsum und Glücksspielverhalten – Ein möglicher dritter Weg der Schadensreduktion? Neuro Aktuell(04), 16–21.



Populationsebene



Phenomenon 3: Vulnerable Persons

- o Male gender
- o Younger age
- o Lower education
- o Ethnic minority
- o Lower socio-economic status/position
- o Impulsivity
- o Comorbidity ...

Phenomenon 4: Toxic types

- o Situation / context
- o Event frequency
- o Near miss
- o Illusion of control
- o ...

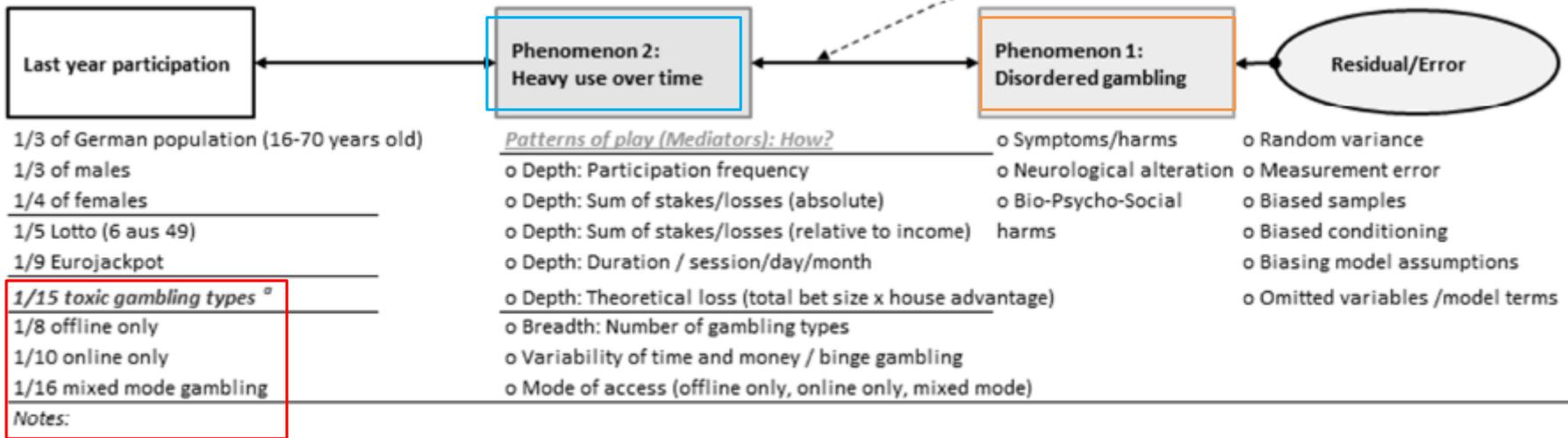
Possible J-shaped risk curve (adult individuals with at least one active gambling day/year):

Grey: Distribution of the number of active gaming days in the last year across all gambling types (1-365)

Black Linie: Mean sum of DSM-5-symptoms. Increasing depending on the number of active gambling days

Source of recent German participation data: Buth, Meyer, Kalke (2022).

1/43 adults surveyed in the population showed a gambling disorder^b



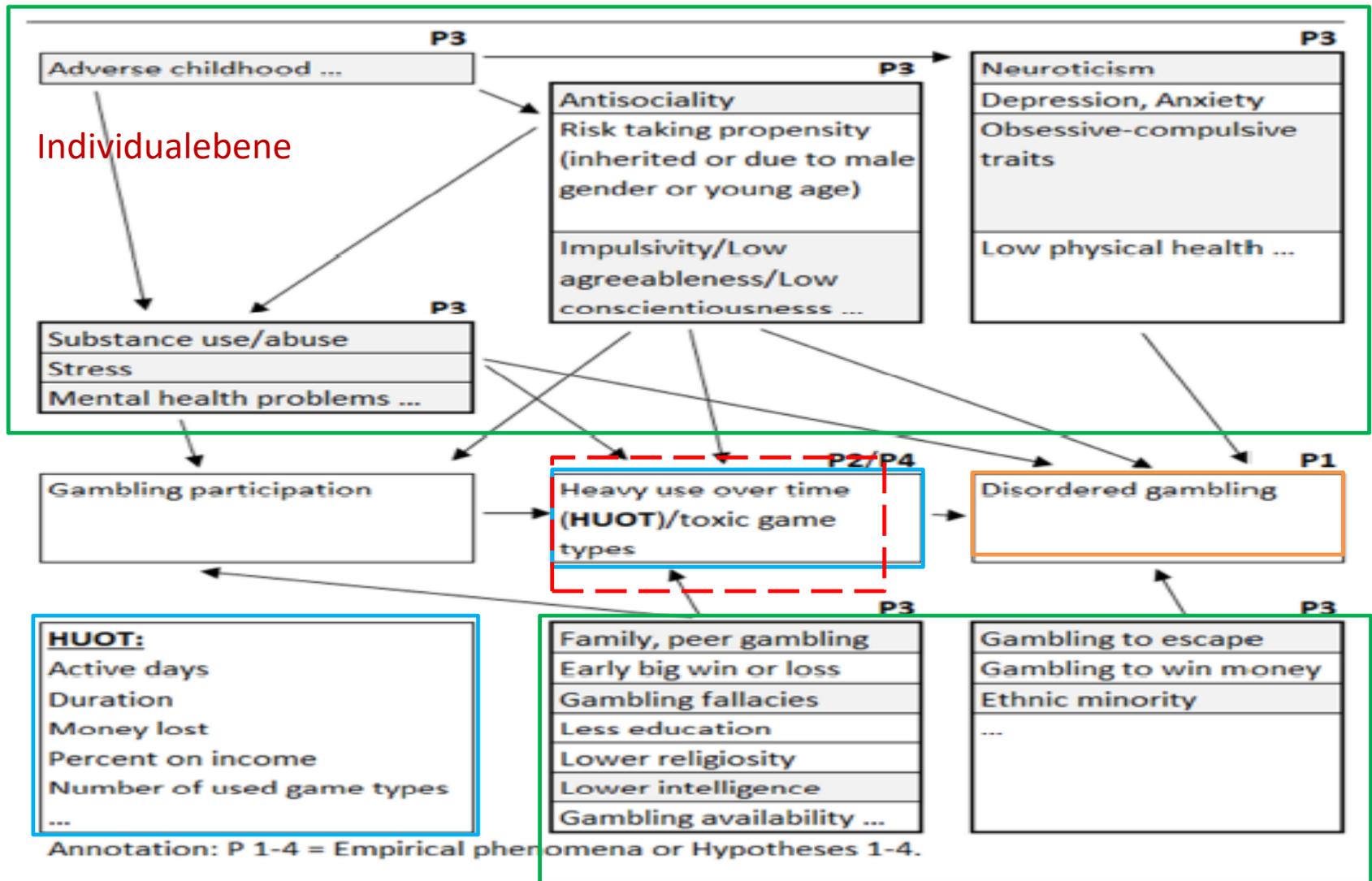
- 1/3 of German population (16-70 years old)
- 1/3 of males
- 1/4 of females
- 1/5 Lotto (6 aus 49)
- 1/9 Eurojackpot

- 1/15 toxic gambling types^a
- 1/8 offline only
- 1/10 online only
- 1/16 mixed mode gambling

Notes:

^a Toxic gambling types aggregated (slots, casino games, sport betting).

^b at least 4 of 9 DSM-5-symptoms (only 18-70 year old individuals).



Quelle: Noch unveröffentlichte Dissertation Brosowski (2024). Big Data in Gambling ...

Daten aus der ambulanten Versorgung

<https://doi.org/10.26092/elib/2982>

Tabelle 18_S (Mehrfachangaben möglich Zellinhalt % n/N gültige Fälle)

Erstkontakt mit Glücksspielform (unabhängig von der Problemursache; Frage 10)

Merkmal	2017-19	2020	2021	2022	2023	Gesamt 2017-23
Automaten in Spielhallen	82,71% (1799/2175)	77,43% (734/948)	67,62% (589/871)	71,37% (703/985)	67,74% (527/778)	75,60% (4352/5757)
Automatenspiele im Internet	8,41% (183/2175)	15,19% (144/948)	21,70% (189/871)	17,87% (176/985)	21,98% (171/778)	14,99% (863/5757)
Sportwetten im Internet	9,38% (204/2175)	12,87% (122/948)	18,71% (163/871)	16,65% (164/985)	18,90% (147/778)	13,90% (800/5757)
Automaten in Gaststätten	15,13% (329/2175)	17,93% (170/948)	17,80% (155/871)	14,62% (144/985)	18,00% (140/778)	16,29% (938/5757)
Sportwetten vor Ort	9,38% (204/2175)	7,91% (75/948)	10,91% (95/871)	11,47% (113/985)	10,41% (81/778)	9,87% (568/5757)
Automaten in Spielbanken	4,87% (106/2175)	5,80% (55/948)	5,74% (50/871)	6,29% (62/985)	6,04% (47/778)	5,56% (320/5757)
Großes Spiel in Spielbanken (Roulette, Blackjack u.a.)	3,72% (81/2175)	2,85% (27/948)	3,33% (29/871)	3,35% (33/985)	4,76% (37/778)	3,60% (207/5757)
Lotto/Lotterien vor Ort	3,22% (70/2175)	2,43% (23/948)	4,36% (38/871)	3,76% (37/985)	4,50% (35/778)	3,53% (203/5757)
Großes Spiel im Internet (Roulette, Blackjack u.a.)	2,81% (61/2175)	4,64% (44/948)	4,13% (36/871)	3,05% (30/985)	3,09% (24/778)	3,39% (195/5757)
Pokern im Internet	3,63% (79/2175)	3,69% (35/948)	3,67% (32/871)	3,05% (30/985)	2,70% (21/778)	3,42% (197/5757)
Pokern vor Ort	2,99% (65/2175)	2,85% (27/948)	3,10% (27/871)	3,35% (33/985)	2,70% (21/778)	3,01% (173/5757)
Lotto/Lotterien im Internet	1,10% (24/2175)	1,06% (10/948)	1,49% (13/871)	1,32% (13/985)	1,80% (14/778)	1,29% (74/5757)

Beratungsfälle aus ambulanter Versorgung in Niedersachsen 24 Standorte

Daten aus der ambulanten Versorgung

<https://doi.org/10.26092/elib/2982>

Problemspielportfolio: Problemverursachende Glücksspielform (Einzelspielformen; Frage 11)

Merkmal	2017-19	2020	2021	2022	2023	Gesamt 2017-23
Automaten in Spielhallen	84,67% (2838/3352)	75,27% (706/938)	64,66% (547/846)	66,95% (632/944)	63,48% (492/775)	76,08% (5215/6855)
Automatenspiele im Internet	7,01% (235/3352)	18,34% (172/938)	26,83% (227/846)	20,02% (189/944)	25,29% (196/775)	14,87% (1019/6855)
Sportwetten im Internet	8,38% (281/3352)	11,94% (112/938)	17,97% (152/846)	16,95% (160/944)	17,03% (132/775)	12,21% (837/6855)
Sportwetten vor Ort	5,79% (194/3352)	5,33% (50/938)	7,68% (65/846)	9,00% (85/944)	8,77% (68/775)	6,74% (462/6855)
Automaten in Gaststätten	6,09% (204/3352)	7,68% (72/938)	6,50% (55/846)	6,25% (59/944)	7,87% (61/775)	6,58% (451/6855)
Automaten in Spielbanken	2,51% (84/3352)	3,63% (34/938)	4,26% (36/846)	3,39% (32/944)	2,97% (23/775)	3,05% (209/6855)
Großes Spiel im Internet (Roulette, Blackjack u.a.)	1,97% (66/3352)	4,05% (38/938)	3,55% (30/846)	1,80% (17/944)	2,71% (21/775)	2,51% (172/6855)
Pokern im Internet	2,30% (77/3352)	3,09% (29/938)	2,60% (22/846)	1,70% (16/944)	1,68% (13/775)	2,29% (157/6855)
Pokern vor Ort	1,19% (40/3352)	1,17% (11/938)	1,30% (11/846)	1,17% (11/944)	1,55% (12/775)	1,24% (85/6855)
Lotto/Lotterien vor Ort	0,72% (24/3352)	0,75% (7/938)	1,18% (10/846)	0,95% (9/944)	1,42% (11/775)	0,89% (61/6855)
Großes Spiel in Spielbanken (Roulette, Blackjack u.a.)	2,12% (71/3352)	2,24% (21/938)	2,72% (23/846)	2,86% (27/944)	1,29% (10/775)	2,22% (152/6855)

Daten aus der ambulanten Versorgung

<https://doi.org/10.26092/elib/2982>

Tabelle 24_S (Metrisch)

Starker Konsum (Spezifisch, innerhalb): Quantitative Tiefe des Problemspielportfolios innerhalb (Anzahl der aktiven Spieltage in letzten 30 Tagen innerhalb der Problemspielform; Frage 11)

Merkmal	2017-19	2020	2021	2022	2023	Gesamt
Maximale Anzahl der Spieltage über alle Problemformen hinweg	11,53 (8,48) n = 2725	11,53 (8,56) n = 703	11,39 (8,45) n = 609	11,21 (8,11) n = 740	12,61 (8,34) n = 529	11,58 (8,43) n = 5306
Sportwetten im Internet	14,02 (9,77) n = 211	12,60 (8,95) n = 82	10,94 (8,60) n = 104	13,03 (8,60) n = 121	14,48 (9,43) n = 90	13,17 (9,24) n = 608
Automatenspiele im Internet	11,34 (9,16) n = 181	12,02 (9,02) n = 131	13,52 (9,22) n = 186	10,97 (8,38) n = 146	12,48 (8,75) n = 150	12,11 (8,96) n = 794
Sportwetten vor Ort	11,17 (9,64) n = 129	11,23 (10,15) n = 39	9,64 (6,36) n = 33	12,02 (7,99) n = 61	11,30 (6,69) n = 44	11,20 (8,68) n = 306
Automaten in Spielhallen	10,99 (8,13) n = 2283	10,46 (8,10) n = 494	9,57 (7,52) n = 321	10,29 (7,61) n = 451	11,26 (7,70) n = 284	10,74 (7,99) n = 3833
Automaten in Gaststätten	8,30 (6,42) n = 135	11,51 (8,12) n = 47	7,85 (6,53) n = 20	8,47 (7,30) n = 30	9,69 (6,89) n = 29	9,02 (6,98) n = 261
Pokern im Internet	13,34 (9,72) n = 56	9,95 (8,50) n = 20	8,33 (8,50) n = 12	5,71 (5,08) n = 14	8,78 (6,72) n = 9	10,86 (9,00) n = 111
Pokern vor Ort	7,50 (6,94) n = 26	16,50 (13,41) n = 6	4,50 (3,15) n = 6	4,67 (3,84) n = 9	7,63 (4,78) n = 8	7,71 (7,50) n = 55
Großes Spiel im Internet (Roulette, Blackjack u.a.)	11,50 (9,22) n = 42	9,03 (6,57) n = 30	10,12 (8,97) n = 17	8,40 (5,68) n = 10	6,40 (6,48) n = 15	9,70 (8,00) n = 114
Lotto/Lotterien vor Ort	5,29 (5,71) n = 21	6,67 (9,14) n = 6	9,00 (7,48) n = 6	4,67 (3,20) n = 6	6,38 (6,05) n = 8	6,04 (6,14) n = 47
Großes Spiel in Spielbanken (Roulette, Blackjack u.a.)	10,97 (9,17) n = 37	9,62 (7,12) n = 13	6,23 (4,88) n = 13	7,50 (6,66) n = 16	5,14 (6,91) n = 7	8,93 (7,87) n = 86
Automaten in Spielbanken	5,86 (6,29) n = 44	9,00 (9,68) n = 17	10,46 (9,65) n = 13	8,80 (9,62) n = 15	4,44 (3,43) n = 9	7,34 (7,92) n = 98
Lotto/Lotterien im Internet	7,00 (3,16) n = 9	7,67 (6,35) n = 3	25,00 (7,07) n = 2	10,00 (8,72) n = 3	-	9,76 (7,54) n = 17

Anmerkung: Zellinhalt = Mittelwert (Standardabweichung) n = verarbeitete Fallzahl. Werte unter n = 20 wurden wegen Instabilität grau gefärbt.

Daten aus der ambulanten Versorgung

<https://doi.org/10.26092/elib/2982>

Tabelle 44_S (Nur eine Angabe möglich Zellinhalt % n/N gültige Fälle)

Schulden aufgrund des Glücksspielens (Frage 34)

Ausprägung	2017-19	2020	2021	2022	2023	Gesamt 2017-23
Keine	23,21%	21,51%	24,50%	25,26%	22,03%	23,33%
Schulden	(516/2223)	(134/623)	(159/649)	(172/681)	(115/522)	(1096/4698)
> 0 -	44,58%	45,75%	36,67%	33,04%	35,44%	40,95%
10.000	(991/2223)	(285/623)	(238/649)	(225/681)	(185/522)	(1924/4698)
Euro						
> 10.000	18,44%	16,85%	20,03%	20,26%	19,16%	18,80%
- 25.000	(410/2223)	(105/623)	(130/649)	(138/681)	(100/522)	(883/4698)
Euro						
> 25.000	10,30%	11,40%	14,02%	15,27%	15,13%	12,22%
- 50.000	(229/2223)	(71/623)	(91/649)	(104/681)	(79/522)	(574/4698)
Euro						
> 50.000	3,46%	4,49%	4,78%	6,17%	8,24%	4,70%
Euro	(77/2223)	(28/623)	(31/649)	(42/681)	(43/522)	(221/4698)

Anmerkung: Aufsteigend nach Ausprägungen sortiert.

Daten aus der ambulanten Versorgung

<https://doi.org/10.26092/elib/2982>

Tabelle 46_S (Mehrfachangaben möglich Zellinhalt % n/N gültige Fälle)

Negative Konsequenzen des Glücksspielverhaltens (Frage 35)

Merkmal	2017-19	2020	2021	2022	2023	Gesamt 2017-23
Finanzielle Probleme, Schulden	79,00% (1772/2243)	79,78% (505/633)	79,30% (521/657)	80,35% (552/687)	80,08% (426/532)	79,46% (3776/4752)
Scham-/Schuldgefühle	65,49% (1469/2243)	71,25% (451/633)	78,54% (516/657)	78,02% (536/687)	75,94% (404/532)	71,04% (3376/4752)
Negative Stimmung/Depressionen	66,16% (1484/2243)	72,04% (456/633)	77,02% (506/657)	78,17% (537/687)	73,68% (392/532)	71,02% (3375/4752)
Probleme in der Ehe, Partnerschaft, Trennung	58,76% (1318/2243)	60,19% (381/633)	62,56% (411/657)	65,07% (447/687)	67,29% (358/532)	61,34% (2915/4752)
Probleme mit der weiteren Familie (Kinder, Eltern)	57,96% (1300/2243)	57,98% (367/633)	59,21% (389/657)	54,59% (375/687)	58,65% (312/532)	57,72% (2743/4752)
Verlust von Freunden*innen, sozialer Rückzug, Einsamkeit	46,50% (1043/2243)	44,23% (280/633)	46,42% (305/657)	49,35% (339/687)	53,01% (282/532)	47,33% (2249/4752)
Psychosomatische Beschwerden	37,18% (834/2243)	39,02% (247/633)	37,14% (244/657)	44,40% (305/687)	44,93% (239/532)	39,33% (1869/4752)
Probleme bei der Arbeit, Schule, Verlust der Arbeitsstelle	32,68% (733/2243)	35,86% (227/633)	33,64% (221/657)	35,66% (245/687)	35,71% (190/532)	34,01% (1616/4752)
Beschaffungskriminalität	13,87% (311/2243)	12,95% (82/633)	18,57% (122/657)	20,52% (141/687)	20,49% (109/532)	16,10% (765/4752)
Erhöhter Substanz- oder Drogenkonsum	12,22% (274/2243)	12,80% (81/633)	13,24% (87/657)	17,76% (122/687)	18,05% (96/532)	13,89% (660/4752)
Suizidgedanken/ -versuche	15,25% (342/2243)	16,11% (102/633)	18,72% (123/657)	16,74% (115/687)	18,05% (96/532)	16,37% (778/4752)
Drohender Verlust der Wohnung	13,38% (300/2243)	11,53% (73/633)	12,48% (82/657)	12,08% (83/687)	17,11% (91/532)	13,24% (629/4752)
Strafverfahren	12,17% (273/2243)	12,01% (76/633)	14,61% (96/657)	14,56% (100/687)	15,41% (82/532)	13,19% (627/4752)
Aggressives Verhalten	14,53% (326/2243)	16,11% (102/633)	15,37% (101/657)	15,43% (106/687)	14,85% (79/532)	15,03% (714/4752)
Haftstrafe	5,62% (126/2243)	6,00% (38/633)	7,00% (46/657)	6,41% (44/687)	7,71% (41/532)	6,21% (295/4752)

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Kontakt:

Tim Bastian Brosowski

timbro@web.de

<https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0003-1703-1797>

<https://www.researchgate.net/profile/Tim-Brosowski>

Anhang

Kritik am starken Konsum:

Ist es wirklich der starke Konsum einer Form, der die Probleme macht, oder ist es die Anzahl der insgesamt genutzten Spielformen (sog. Breite)?

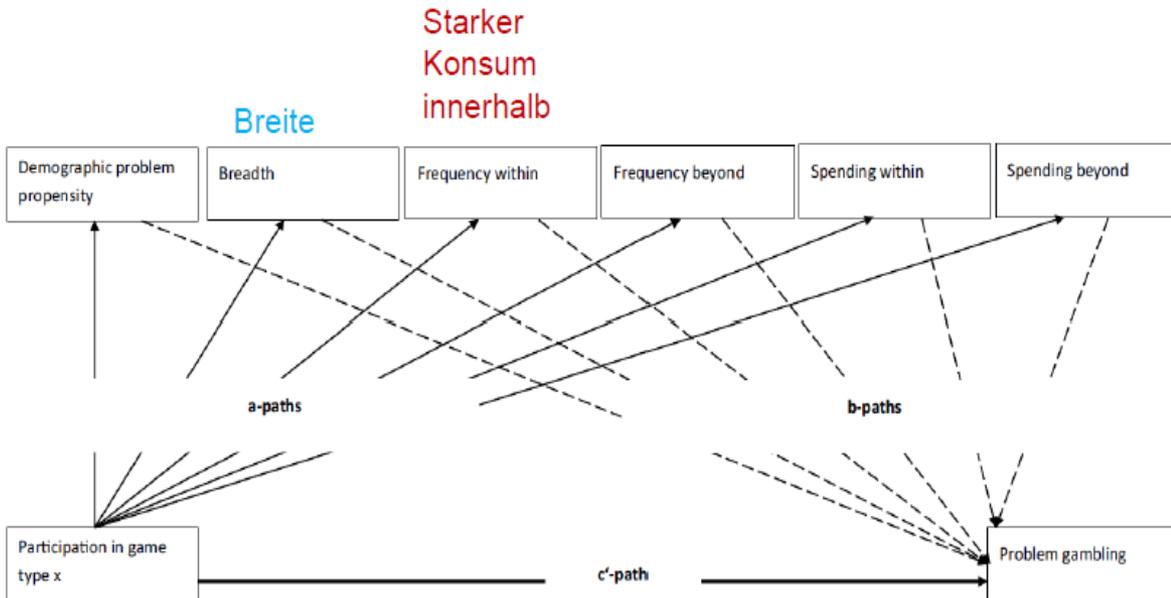


Fig. 1 Conceptual map of applied multiple mediator models

Journal of Gambling Studies (2021) 37:107–140
<https://doi.org/10.1007/s10899-020-09928-3>

ORIGINAL PAPER



The Gambling Consumption Mediation Model (GCM): A Multiple Mediation Approach to Estimate the Association of Particular Game Types with Problem Gambling

Tim Brosowski¹ · Daniel Thor Olason² · Tobias Turowski¹ · Tobias Hayer¹

Problemursache eher die Breite:

1. lotto offline,
2. lotto online on an Icelandic website,
3. betting on sport pools offline,
4. betting on sport pools on an Icelandic website,
5. sport betting offline,
6. sport betting online on an Icelandic website,
7. sport betting online on a foreign website,
8. betting on skill games offline,
9. bingo offline and
10. other online gambling on foreign websites (not poker or betting).

Problemursache eher starker Konsum:

1. EGMs offline,
2. scratch cards online,
3. live betting online on an Icelandic or foreign website,
4. poker offline and
5. poker online on a foreign website.