

# **Vom Spieleinstieg zum Spielausstieg: Typische Entwicklungsverläufe von pathologischen InternetglücksspielerInnen**

**Fachtag zum Online-Glücksspiel der Fachstelle für Glücksspielsucht Steiermark  
Graz, 03. November 2011**

# Siegertypen und Vorbilder

vgl. Hayer (2011)




Jonathan Duhamel gilt seit kurzem als Vorbild seiner Generation. Der 23-jährige Kanadier gewann am 09. November 2010 die Pokerweltmeisterschaft in Las Vegas und damit ein Preisgeld in Höhe von mehr als 8,9 Millionen US-Dollar. Duhamel, der bereits als Jugendlicher mit dem Pokerspielen begann, setzte sich gegen insgesamt 7.318 Kontrahenten durch. **Aufgrund seiner Erfolge beim Online-Poker entschied sich der gebürtige Kanadier schon im Vorfeld dieses Events dafür, sein Studium der Finanzwissenschaften zugunsten einer Karriere als Pokerprofi aufzugeben – gegen den Rat seiner Familie.**



# Die nächste Generation



## **N** 17JÄHRIGER ERSCHWINDELT SICH TEILNAHME BEI DER SUNDAY MILLION

 Pokerfirma Redaktion am Mittwoch, März 9, 2011



Das sind die Schlagzeilen, die sich niemand bei einem Mega-Event wünscht. Die PokerStars Sunday Million feierte mit einem Rekorderent Geburtstag und zwei Tage später stellt sich heraus, dass der Sechste, „zeurrr“ erst 17 Jahre alt ist. Falsche Angaben beim Geburtsdatum brachten ihm Zutritt zum Online Room. ~~Aber das Geld wird er vorerst nicht sehen.~~

Zeurrr belegte beim Rekorderent Platz 6, was ihm laut Deal einen Gewinn von \$518.042 einbrachte. Ein hübsches Sümmchen, wenn man bedenkt, dass er sich mit \$2,20 für die Sunday Million qualifiziert hatte. Eine Sensationsstory, wie man sie eigentlich gerne auch noch weiterverbreitet und deshalb machte sich laut Berichten von holländischen Pokermedien der PokerStars Vertreter Simon Kejzer auf den Weg zu Jimmy Jonker, wie zeurrr im wirklichen Leben heißt. Dort gab es dann das böse Erwachen, da Jimmy erst 17 ist. Der versuchte noch zu retten, was zu retten ist, erzählte etwas von wegen sein Vater hätte gespielt, aber so richtig kam die Story nicht rüber. Wie sich dann herausstellte, hatte Jimmy beim Geburtsdatum geschwindelt und sich um zwei Jahre älter gemacht.

~~Gefälschte Ausweise und falsche Angaben sind die Probleme, mit denen sich nicht nur die Live-Casinos, sondern auch die Online-Anbieter herumschlagen müssen. Annette15 aka Annette Obrestad hat ihren Nickname bekanntlich auch nicht von irgendwo und Dominik Nitsche weiß ebenfalls, wie das ist, wenn man als Minderjähriger auf PokerStars groß aufspielt.~~

Die AGBs untersagen eindeutig eine Teilnahme unter 18 und bei falschen Angaben ist PokerStars berechtigt, das Geld einzubehalten. Wie PokerStars im konkreten Fall mit zeurrr und dem gewonnenen Geld verfahren wird, ist noch nicht bekannt.

# Kollateralschäden



## Arbeitgeber will sein Geld zurück

Die Konstanzer Agentur für Arbeit fordert von einem ehemaligen Mitarbeiter die Rückzahlung von 327.000 Euro. **Das Geld soll der Mann über zweieinhalb Jahre veruntreut haben, um es in Internet-Casinos zu verspielen.** Die Situation von Frank S. (Name geändert) mutet kurios an. Lange war er als Mitarbeiter der Arbeitsagentur Konstanz für Leistungstransfers, sprich Geldüberweisungen an Arbeitslose zuständig. Jetzt ist er sozusagen selbst Kunde der Agentur und befindet sich zudem in einer ernsten rechtlichen Auseinandersetzung mit dem früheren Arbeitgeber. Parallel laufen staatsanwaltliche Ermittlungen gegen S. wegen des Vorwurfs der Veruntreuung von mehr als 300.000 Euro. Der 46-Jährige soll über Jahre Geldbeträge, die für Leistungsempfänger der Agentur bestimmt waren, abgezweigt und in Internet-Casinos verspielt haben. **Der Beschuldigte räumt sein Fehlverhalten im Prinzip ein, sieht sich aber als schuldunfähig an – wegen Spielsucht.**

(Südkurier vom 23.07.2010)

## ... aus der Sicht eines Betroffenen ...

[www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,284.0.html](http://www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,284.0.html) vom 23.06.2007



„Ich bin ein wenig verzweifelt. Ich habe vor gut einem Jahr angefangen Poker zu spielen. Erst nur auf Spielgeld-Seiten. Irgendwann bin ich auf einer Seite gelandet, die auch das Spielen um echtes Geld anbietet, und ich dachte mir: ‚Probier’s doch einfach mal!‘ Zuerst habe ich 50 Euro eingezahlt, damit ich den angepriesenen Bonus bekommen kann, doch das Geld war schneller weg, als ich gucken konnte [...]. Ich habe irgendwann den Bonus von 50 Euro bekommen, doch leider waren da schon knapp 500 Euro verspielt. So fing leider alles an, und ich zahlte immer mehr ein. Mittlerweile bin ich auch auf einer zweiten Seite angemeldet. Ich habe meine Kreditkarte derzeit mit insgesamt knapp 5.000 Euro belastet, und ich weiß nicht mehr weiter. Ich verdiene nicht viel, da ich noch Student bin, und ich weiß leider auch nicht, wie ich das abbezahlen soll [...]. Meine Freundin und meine Eltern wissen nichts davon, und dass soll auch so bleiben. Ich will da irgendwie wieder raus aus den Schulden. In letzter Zeit spiele ich auch nur, um mit einem größeren Gewinn die Schulden auszugleichen. Ich weiß, dass das dumm ist, aber es packt mich immer wieder.“

# Live-Demonstration: Das Beispiel bwin



**bwin** Home Sport Poker Casino Games

Online-Wetten zur Champions League  
Borussias allerletzte Chance!

**Live-Wetten** ▶  
Tippen in Echtzeit  
Bis zur letzten Sekunde hautnah dabei!

**Poker** ▶  
Wieder auf Achse:  
Verwandeln Sie 10 Cent in ein Vermögen!

**b'inside** ▶  
1.000 Marktpunkte gratis  
Für b'inside registrieren

**Pferdewetten** ▶  
video

**Casino** ▶

**Fortune Games** ▶  
BEJEWELD

**Friendship-Bonus** ▶

# bwin – Keno Master (Lotterie)

**bwin.com** Spielregeln Einzahlen Spiel beenden Keno Master

**Keno Master** 17 24 6

Nummern wählen und Spielen drücken

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

**Auszahlung**

15	5000.00
14	1250.00
13	500.00
12	250.00
11	62.50
10	40.00
9	15.00
8	3.50
7	2.00
6	1.50
5	0.50
4	0.25
3	0.25
2	0.00
1	0.00

Einsatz 0.50

**Spielen** Nummern 5 Auto-Auswahl Löschen

Guthaben EUR 10.93 Einsatz EUR 0.50 Gewinn EUR 0.00

# bwin – Sportwetten



**bwin**

Home **Sport** Poker Casino Games

Sportwetten Live-Wetten Pferdewetten Mobile Video Promotions

**Champions League**

Alle Wetten!



Team/Spieler suchen

Meine Favoriten

- Bundesliga (634)
- 2. Bundesliga (594)
- Sebastian Vettel (10)

Bearbeiten

17857 Wetten

- Fußball
- Tennis
- Formel 1
- Handball
- Eishockey
- Basketball
- Volleyball
- Boxen
- American Football
- Ski alpin

Highlights



## Der Dortmunder Drei-Stufen-Plan!

Steht gegen 22:30 Uhr ein Sieg über Olympiakos Piräus auf der Dortmunder Videowall, war es ein guter Abend für den BVB.

Sehr gut wäre ein 2:0, 3:0 oder 4:1 - wegen des direkten Vergleichs. Und wenn Marseille parallel Punkte lässt: perfekt!

Sieg Dortmund	1.38
2:0 Dortmund	6.75
X/Sieg Arsenal	1.14



video

Top-Wetten

Fußball		Volleyball	Basketball	Handball	American Football			
18:00 / 01.11	★ BATE Borisow	6.50	X	4.00	★ AC Milan	1.50	+111	
18:00 / 01.11	★ Zenit St. Petersburg	1.80	X	3.60	★ Schachtjor Donezk	4.25	+111	
20:45 / 01.11	★ Valencia	1.60	X	4.00	★ Bayer Leverkusen	5.25	+111	
20:45 / 01.11	★ Borussia Dortmund	1.38	X	4.75	★ Olympiakos Piräus	7.50	+111	
20:45 / 01.11	★ FC Viktoria Pilsen	Europa - Champions League - Gruppe F			1.11	+110		
20:45 / 01.11	★ FC Arsenal	1.57	X	4.00	★ Olympique Marseille	5.50	+111	

# bwin – European Roulette



The screenshot displays the bwin European Roulette interface. At the top left, there are navigation options: "Spieldauswahl" and "Optionen". A yellow bar at the top center shows "MEIN KONTO". The top right corner features the "bwin" logo and a "Letzte 15" section with a black box. The main area shows a virtual roulette wheel on the left and a betting table on the right. The table includes sections for "Voisins Du Zero", "Tiers Du Cylindre", and various number bets (1-18, EVEN, 2nd 12, 3rd 12, ODD, 19-36). A "Tischlimits & Auszahlung" sign is visible near the wheel. At the bottom left, there are "SPEZIELLE EINSÄTZE" (Special Bets) for "Chips" and "Einsatz" (Bet), both at 0.00. Below these are "Drehen" (Spin) and "Schneller Dreh" (Fast Spin) buttons. At the bottom right, there are chip value buttons (0.50, 1, 5, 25, 100). The bottom status bar shows the player's name "tobha2", a balance of "EUR 10.93", and buttons for "Chips kaufen | Verkaufen" (Buy | Sell Chips) and "Einzahlen" (Deposit). On the far right of the status bar are links for "Spielregeln" (Game Rules) and "Spiel beenden" (End Game).

# Online-Penny-Auktionen





09:02:36 UHR  
Öffnungszeiten 9-23 Uhr

EINLOGGEN ANMELDEN

STARTSEITE AUKTIONEN SO FUNKTIONIERT'S HÄUFIGE FRAGEN SUPPORT

Gestern um 22:55 Uhr verkauft: WMF Topfset Astoria 5-tlg für € 2,47 an chelan666

## APPLE IPHONE 4S SCHWARZ 32 GB

Das beste iPhone, das es je gab.  
Vergleichspreis\*: € 999,-

00:00:03  
STO. MIN. SEK.

€ 26,89  
Stephan477

BIETEN

Aktivitätsindex: 

NEU

10 SEK. COUNT-DOWN!

32GB

Telefonisches Gebot per Auktions-PIN 34303

### Live-Auktionen

**FÜR PROFIS!**

00:00:14  
STO. MIN. SEK.

UNIVERSALGUTSCHEIN  
300 EURO  
Vergleichspreis\*: € 300,-

00:00:07  
STO. MIN. SEK.

ARAL TANKGUTSCHEIN  
200 EUR  
Vergleichspreis\*: € 200,-

**LOGIN** Passwort vergessen

Benutzername

Passwort

EINLOGGEN

**3 FREIGEBOTE ERHALTEN**  
Kostenlos anmelden

**DAS IST SNIPSTER**

- 1 Gebotspaket kaufen
- 2 Produkt auswählen und 1 Cent mehr bieten
- 3 Sobald die Zeit abgelaufen ist und niemand höher bietet, Produkt zum Schnäppchenpreis

# Der Spielanreiz beim Glücksspiel



Phase 1 – Entscheidung für eine Glücksspielteilnahme



Phase 2 – Geldeinsatz

Hoffen auf den Gewinn: Anspannung, Stimulation, Nervenkitzel  
↳ Emotionsregulation (positive Verstärkung)  
↳ Ablenkung von Belastungen (negative Verstärkung)



Phase 3a – Gewinnsituation

Glücksgefühl, Euphorie, Allmachtsphantasien, ...

Phase 3b – Verlustsituation

Frustration, Ärger, Niedergeschlagenheit, ...



Phase 4 – Weiterspielen

Befindlichkeitsveränderung, Verschiebung der Motivation





# Typischer Verlauf einer Spielerkarriere

Heuristisches Modell nach Custer (1987)



# Sucht und Verschuldung



**Hauptdiagnose und Verschuldung bei Klienten ambulanter Beratungs- und Behandlungsstellen; Zugänge in 2009 (Pfeiffer-Gerschel et al., 2010)**

Hauptdiagnose	Verschuldung (in Euro und %)				
	keine	bis 10.000	bis 25.000	bis 50.000	> 50.000
Alkohol (n=44.506)	72,4	18,1	4,8	2,5	2,1
Opioide (n=12.050)	42,1	43,5	9,5	3,1	1,9
Cannabinoide (n=9.747)	70,9	23,6	3,7	1,1	0,6
Sedativa/Hypnotika (n=642)	73,1	17,3	5,0	3,1	1,6
Kokain (n=1.616)	44,8	34,3	11,8	4,5	4,5
Stimulanzen (n=1.894)	59,6	30,2	6,5	2,5	1,2
Essstörungen (n=568)	91,2	6,5	1,4	0,4	0,5
Pathologisches Spielverhalten (n=3.064)	32,1	32,0	16,4	11,1	8,3

# Psychologie des Glücksspiels: Fast-Gewinne



Fast-Gewinne fördern das Weiterspielen und lösen ähnliche Aktivierungsmuster im Gehirn aus wie tatsächliche Gewinne (**fMRI-Daten**; Clark et al., 2009).

Fast-Gewinne rufen physiologische Veränderungen hervor, die im Wesentlichen mit dem subjektiven Erlebniszustand von Erregung gleichzusetzen sind (**Herzraten und elektrodermale Aktivität**; Clark et al., 2011).

# Nutzungsverhalten Erwachsener

eCogra Global Online Gambler Report (2007)

N = 10.865 aus 96 Ländern

Der typische Online-Casinospieler	Der typische Online-Pokerspieler
Ist weiblich (55%)	Ist männlich (74%)
Ist zwischen 46 und 55 Jahre alt (30%)	Ist zwischen 26 und 35 Jahre alt (27%)
Spielt 2-3mal die Woche (37%)	Spielt 2-3mal die Woche (27%)
Spielt seit 2-3 Jahren (22%)	Spielt seit 2-3 Jahren (24%)
Spielt 1-2 Stunden pro Session (27%)	Spielt 1-2 Stunden pro Session (33%)
Setzt 30-60\$ pro Sitzung ein (18%)	Hält das monatliche Bonusspielkapital für einen wichtigen Spielanreiz (31%)
Spielt von zu Hause aus (90%)	Glaubt, dass beim Pokerspiel eher Geschicklichkeit als Glück eine Rolle spielt (32%)

# Befunde zum Online-Gambling aus Deutschland

BZgA (2010, S. 47)



*Tabelle 16: Casinospiele im Internet: 12-Monats-Prävalenz nach Geschlecht, Altersgruppen und Erhebungsjahr*

	Gesamt		Männlich		Weiblich	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Gesamt	0,7	0,9	1,3	1,6	0,1	0,1
16 und 17 Jahre	0,5	0,2	0,9	0,3	0,0	0,0
18 bis 20 Jahre	1,5	1,4	2,6	2,1	0,0	0,4
21 bis 25 Jahre	1,7	2,6	3,6	5,3	0,0	0,2
26 bis 35 Jahre	1,6	1,6	2,7	2,7	0,5	0,4
36 bis 45 Jahre	0,7	0,8	1,4	1,6	0,0	0,0
46 bis 65 Jahre	0,0	0,2	0,1	0,3	0,0	0,0

Angaben in Prozent

Basis: Personen mit gültigen Angaben zur 12-Monats-Prävalenz

$n$  (abs.): Gesamt 2007  $n = 10.001$ ; Gesamt 2009  $n = 9.994$

\*) Statistisch signifikanter Unterschied mit  $p < 0,05$  (Test von Unterschieden zwischen Erhebungsjahren mit binär logistischen Regressionen; Referenzkategorie: 2009; Kovariaten: Geschlecht und Alter)

# Spielverhalten Jugendlicher in Deutschland

Vorliegende Befunde



	Hurrelmann et al. (2003)	Baumgärtner (2009)	BZgA (2008)	BZgA (2010)	Meyer et al. (2011)
<b>Stichprobe (Alter)</b>	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	1.132 Schüler (14-18 Jahre)	355 Jugendliche (16-17 Jahre)	298 Jugendliche (16-17 Jahre)	947 Jugendliche (14-17 Jahre)
<b>Prävalenz Lebenszeit (%)</b>	62	82	60,7	56,6	43,8
<b>Prävalenz Letztes Jahr (%)</b>	39,9	20 (letzten 30 Tage)	26,6	24,2	22,2
<b>Beliebte Spielformen (Rangreihe) Letztes Jahr (%)</b>	<b>Kartenspiele</b> Rubbellose Oddset Geldspielautomaten	<b>Poker</b> Sportwetten Geldspielautomaten Rubbellose (letzten 30 Tage)	Private Spiele Sofortlotterien <b>Poker</b> TV-Quiz	Private Spiele <b>Poker</b> Sofortlotterien Lotto	Sofortlotterien Geldspielautomaten <b>Poker</b> Private Sportwetten
<b>Anteil der Problemspieler (%)</b>	2,96 (DSM-IV-MR-J)	---	0,3 (SOGS)	---	1,1 + 1,5 (DSM-IV)



# Spielverhalten Jugendlicher in den USA

<http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/NewsDetails.aspx?myId=395>

**N = 835 (2008) bzw. N = 596 (2010) – Spielteilnahme im letzten Monat (%)**

	Männlich (14-17 Jahre)		Männlich (18-22 Jahre)	
	2008	2010	2008	2010
Karten	20,1	14,5	31,6	33,3
Sportwetten	28,9	24,1	23,7	23,1
<b>Internet</b>	<b>2,7</b>	<b>6,2</b>	<b>4,4</b>	<b>16,0</b>
Sonstiges	10,5	6,9	33,0	32,1
	Weiblich (14-17 Jahre)		Weiblich (18-22 Jahre)	
Karten	8,5	0,8	6,5	5,7
Sportwetten	9,5	22,0	5,5	8,2
<b>Internet</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>0,0</b>	<b>4,4</b>
Sonstiges	5,7	6,9	25,1	28,5



# Ausgewählte Forschungsbefunde – Spieleinstieg

- Bereits in 2005 hatte **knapp die Hälfte aller österreichischen Jugendlichen** im Alter von 11 bis 18 Jahren zufällig oder nach gezielter Suche **Websites mit Glücksspielangeboten besucht** ([http://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20050616\\_OTS0058](http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20050616_OTS0058)).
- McBride et al. (2006) untersuchten Jugendliche bzw. junge Erwachsene und stellten fest, dass insbesondere **Trainingsspielseiten** vergleichsweise oft besucht werden.
- Eine Untersuchung mit Automaten Spielangeboten im Internet lässt die Schlussfolgerung zu, dass die **Auszahlungsquoten im Trainings- und Realspielbetrieb bei einigen Anbietern erheblich voneinander abweichen** (Sévigny et al., 2005).



# Ausgewählte Forschungsbefunde – Spielverhalten

- Online-Pokerspieler ändern ihre Spielstrategie unmittelbar nach dem Gewinn bzw. Verlust eines großen Pots. Es deutet sich insbesondere an, dass ein erheblicher Verlust in der Folge zu einem weniger vorsichtigen Spielverhalten führt (**Break-Even-Hypothese**) (Smith et al., 2009).
- Beim Online-Poker existiert eine **negative Beziehung zwischen der Anzahl gewonnener Hände und der Profitabilität des Spielverhaltens**. Zudem scheinen tight-aggressive Spielstrategien am Ehesten zum finanziellen Erfolg zu führen (Siler, 2010).
- Ein Feldversuch mit einer 16-jährigen Schülerin konnte belegen, dass eine Registrierung **nur bei 7 von insgesamt 37 zufällig ausgewählten Gambling-Websites geblockt wurde** (GamCare, 2005).



# Ausgewählte Forschungsbefunde – Spielexzesse

- Wiebe et al. (2003) ermittelten, dass Spieler mit den **schwerwiegendsten glücksspielbezogenen Problemen** häufig auch am Online-Gambling teilnehmen.
- Wood & Williams (2007) belegten anhand einer Stichprobe von 1.920 Online-Glücksspielern, **dass 22,6% der Probanden moderate und weitere 20,1% schwerwiegende Glücksspielprobleme** aufweisen.
- Nach Tryggvesson (2007) fällt der Anteil von Personen mit glücksspielbezogenen Problemen in der Gruppe der **Internetpokerspieler** deutlich (26,8%) bzw. in der Gruppe der **Internetglücksspieler** (8,1%) noch immer merklich höher aus als in der Gruppe der „klassischen“ **Glücksspieler** (2,1%).
- Nach Shead et al. (2008) **unterscheiden sich Online-/Casinopokerspieler von sozial-informellen Pokerspielern** durch folgende Merkmale: a) Geschlecht (männlich), b) Spielhäufigkeit, c) Zeitaufwand pro Glücksspielsitzung, d) monatliche Einsatzhöhe sowie e) **glücksspielbezogener Problemstatus**.



# Ausgewählte Forschungsbefunde – Risikofaktoren

- Wood et al. (2007) zeigten, dass 18% der befragten Online-Poker-Spieler (422 Studenten) als Problemspieler gelten. Zu den **Prädiktoren problematischen Spielverhaltens** zählen negative Gefühlszustände nach dem Spiel, das Angeben einer falschen Geschlechtsidentität während des Spiels sowie die Flucht vor Problemen als Motiv der Spielteilnahme.
- Hopley und Nicki (2010) stellten unter Personen, die regelmäßig im Internet pokern, folgende **Prädiktoren problematischen Spielverhaltens** fest: Spielhäufigkeit, dissoziative Erlebniszustände, Anfälligkeit für Langeweile, Impulsivität und negative Affekte (Symptome von Depression, Angst, Stress).
- Pokerspieler zeigen während eines Pokerwettbewerbs eine verstärkte **Ausschüttung von Testosteron**. Interessanterweise findet sich dieser Effekt unabhängig vom Spielausgang (d.h. sowohl bei Gewinnern als auch bei Verlierern) (Steiner et al. 2010).

# Internetbasierte Information und Prävention

TeenNet Project – [www.youthbet.net](http://www.youthbet.net)



Welcome to the TeenNet Project's YouthBet Youth Gambling Project Web Site! - Mozilla Firefox

Datei Bearbeiten Ansicht Chronik Lesezeichen Extras Hilfe

<http://www.youthbet.net/main.php?username=31665655910931&password=21154805421604>







# Für Betroffene mit Migrationshintergrund

[http://www.gesundheitsamt-bw.de/ML/TR/Gluecksspiel/Wissensquiz/Documents/frage\\_1\\_TR.html](http://www.gesundheitsamt-bw.de/ML/TR/Gluecksspiel/Wissensquiz/Documents/frage_1_TR.html)

SPIELVERDERBER SPIELVERDERBER SPIELVERDERBER  
VERDERBER SPIELVERDERBER SPIELVERDERBER SPI

LUST AUF EIN  
**SPIELCHEN?**  
Das Wissensquiz zur Spielsucht

 Deutsch  Русский  Türkçe

## Kumar nedir?

- A  Parayla oynanan ve bir kazancın göz kırptığı bir oyundur. Oyunun sonucunu, örn. Lotoda, rulette olduğu gibi, neredeyse istisnasız olarak rastlantı belirler
- B  Parayla oynanıp hiçbir şey kazanılamayan ve örn. tilt makinelerinde olduğu gibi, oyunun sonucunu becerinin belirlediği bir oyundur
- C  Sonucunu rastlantının belirlediği, örn. kızmabirader gibi tahta oyunlarıdır

SPIELVERDERBERSPIELVERDERBERSPIELVERDERBER  
VERDERBERSPIELVERDERBERSPIELVERDERBERSPIEL

# Neue Medien = Neue Herausforderungen



## Multiple Wirkung

Das vermeintliche Suchtmittel kann sowohl positive als auch negative Qualitäten mit sich bringen

## Interventionsziel

Es müssen Alternativen zur Totalabstinenz verhandelt werden

## Prävention

Primärpräventive Angebote gewinnen weiter an Bedeutung (= Medienkompetenz)

## Wissensdivergenz

Unwissenheit schürt auf Seiten der digitalen Immigranten Vorurteile und Missverständnisse

## Nutzen

Neue Medien können in Zukunft eine wichtige Säule des Hilfesystems darstellen



# Internet als Türöffner für Betroffene

Hayer (2011, unveröffentlichte Daten)

## Befragung von Spielern aus ambulanten Suchtberatungsstellen in Niedersachsen und Bremen (N = 135, Stand: Juli 2011)

*„Durch wen oder was wurden Sie auf die Angebote der Suchtberatung aufmerksam?“*

- Partner / Bekannte / Verwandte: 49,6%
- **Medien (z.B. Internet / Presse): 28,9%**
  - Selbsthilfegruppe: 19,3%
  - Praxis oder Krankenhaus: 14,1%
  - Amt / Behörde: 11,1%
- Aufklärungsmaterial aus Spielstätten: 7,4%
  - Anderer Beratungsdienst: 5,9%
  - Sonstiges Aufklärungsmaterial: 5,2%
    - Arbeitgeber: 3,0%
    - Telefon-Hotline: 1,5%
  - Mitarbeiter von Spielstätten: 0,7%
- Warnhinweise auf Spielscheinen: 0,7%

# Technische Hilfsmittel?!



WE BLOCK ACCESS TO ONLINE GAMBLING

[Home](#) | [Download & Pricing](#) | [Testimonials](#) | [Versions](#) | [Product Page](#) | [Questions](#) | [Gamblers Help](#) | [Contact Us](#)

'GamBlock gives us peace of mind that our local libraries are protected from staff using our pc's for gambling..'

we block access to online gambling

'After I installed Gamblock on the family computer my son's debts from gambling stopped growing. It was a huge relief.'

[SURVEY](#)



[MOBILE PHONES & DEVICES](#)



[download now](#) →

## What does **GamBlock®** do?

- 🔒 GamBlock® blocks access to online gambling.
- 🔒 GamBlock® has been helping problem gamblers avoid the dangers of unrestricted gambling since 2000.
- 🔒 GamBlock® uses sophisticated analyses that block new gambling sites and software, unlike other programs that require constant updating of website lists, thus eliminating a potentially vulnerable time for users.



- 🔒 GamBlock® is also available as a single license or multiple licenses for personal users.
- 🔒 GamBlock® is under continuous development. Irremovability, security and diagnostic features are constantly updated.
- 🔒 GamBlock® gives businesses, Government Departments, Libraries and other institutions the assurance that online gambling cannot be conducted from their facilities by their staff or visitors.

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

---



Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Universität Bremen  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Grazerstr. 4  
28359 Bremen (Deutschland)  
Tel.: ++49 / (0)421 218-68708  
E-Mail: [tobha@uni-bremen.de](mailto:tobha@uni-bremen.de)  
Web: <http://www.tobha.de>