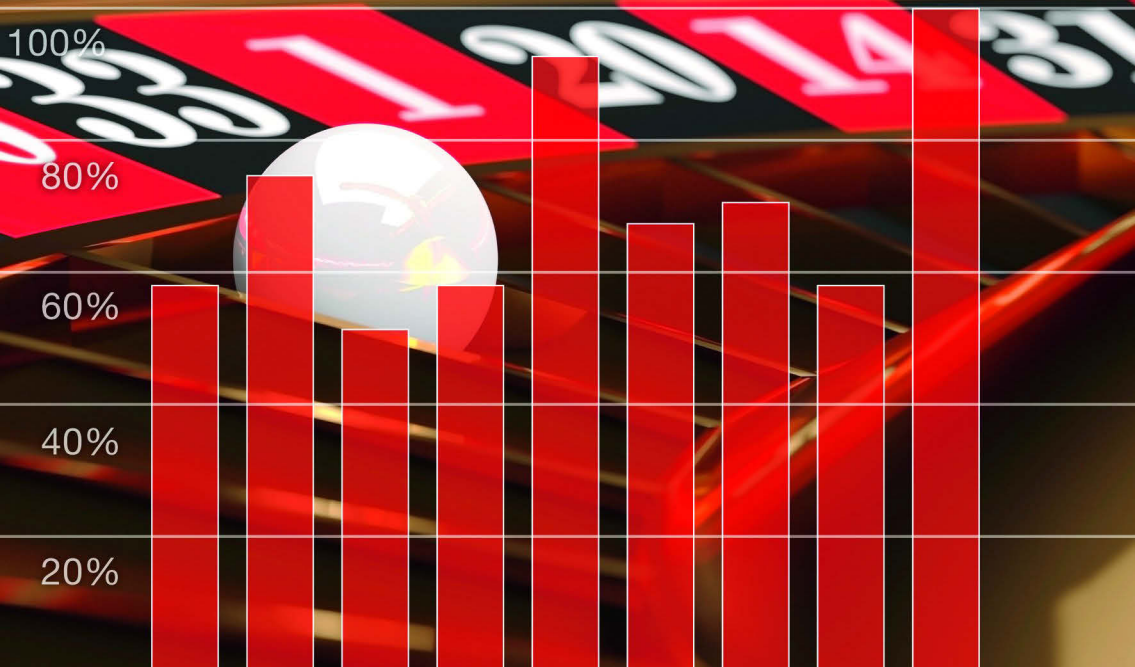




Sven Buth, Jens Kalke, Jens Reimer (Hg.)

Glücksspielsucht- forschung in Deutschland

Wissenschaftliche Erkenntnisse für Prävention,
Hilfe, Politik

LAMBERTUS

Sven Buth, Jens Kalke, Jens Reimer

Glücksspielsuchtforschung in Deutschland

Wissenschaftliche Erkenntnisse für Prävention, Hilfe und Politik

Danksagung

Wir möchten uns ganz herzlich bei der Freien und Hansestadt Hamburg für die finanzielle Förderung der vorliegenden Publikation bedanken. Darüber hinaus gilt unser Dank Herrn Hellge-Antoni von der Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz, der uns bei der Organisation der Tagung unterstützt hat.

Sven Buth, Dr. Jens Kalke, Prof. Dr. Jens Reimer

Sven Buth,
Jens Kalke,
Jens Reimer

Glücksspielsuchtforschung in Deutschland

Wissenschaftliche Erkenntnisse für
Prävention, Hilfe und Politik



Gefördert durch:

Hamburg

| Behörde für Gesundheit
und Verbraucherschutz

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten

© 2013 Lambertus-Verlag, Freiburg im Breisgau
www.lambertus.de

Umschlaggestaltung:

Satz: Harald Oechsler, Hamburg

Druck: Franz X. Stückle, Druck und Verlag, Ettenheim
ISBN 978-3-7841-2148-2

INHALT

GELEITWORT <i>Dietrich Hellge-Antoni</i>	7
---	---

EINLEITUNG: DIE GLÜCKSSPIELSUCHT-FORSCHUNG DER BUNDESLÄNDER <i>Jens Kalke, Sven Buth, Jens Reimer</i>	11
--	----

TEIL A: EPIDEMIOLOGIE

1	PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIELEN UND EPIDEMIOLOGIE: DIE PAGE-STUDIE <i>Hans-Jürgen Rumpf, Ulrich John, Anja Bischof, Nadin Kastirke, Gallus Bischof, Christian Meyer</i>	17
---	--	----

2	DIE VERBREITUNG DES GLÜCKSSPIELS UNTER HAMBURGER JUGENDLICHEN UND JUNGEN ERWACHSENEN: ZUSAMMENFASSENDE ERGEBNISSE DER SCHULBUS-SONDERERHEBUNG 2009 <i>Theo Baumgärtner</i>	29
---	---	----

3	PRÄVALENZ VON GLÜCKSSPIELPROBLEMEN UNTER DEN HAMBURGER GEFANGENEN <i>Heike Zurhold, Uwe Verthein, Jens Kalke</i>	43
---	--	----

4	DER ONLINEPOKER-MARKT <i>Ingo Fiedler, Ann-Christin Wilcke</i>	59
---	---	----

TEIL B: PRÄVENTION

5	DAS PROJEKTVORHABEN ZUR ENTWICKLUNG VON MASSNAHMEN DER GLÜCKSSPIELSUCHT-PRÄVENTION FÜR DAS SCHULISCHE SETTING <i>Jens Kalke, Sven Buth, Philipp Hiller</i>	77
---	--	----

6	EVALUATION EINER MASSNAHME DER GLÜCKSSPIELSUCHT-PRÄVENTION FÜR DAS SCHULISCHE SETTING <i>Sven Buth, Jens Kalke, Philipp Hiller</i>	87
---	--	----

7	VERNETZTE WWW.WELTEN: ENTWICKLUNG UND PROZESSEVALUATION EINES UNTERRICHTSPROGRAMMS ZUR PRÄVENTION PROBLEMATISCHEN COMPUTER- UND GLÜCKSSPIELS <i>Birte Walther, Reiner Hanewinkel, Matthis Morgenstern</i>	101
8	DIE FRÜHERKENNUNG VON PROBLEMSPIELERINNEN UND PROBLEMSPIELERN IN SPIELHALLEN: EIN WERKSTATTBERICHT <i>Tobias Hayer, Sven Buth, Gerhard Meyer</i>	117

TEIL C: HILFE

9	DAS HESSISCHE MODELLPROJEKT „FACHBERATUNG FÜR GLÜCKSSPIELSUCHT“: EVALUATION VON STRUKTUREN UND WIRKSAMKEIT <i>Martina Schu, Christian Schütze</i>	131
10	„GLÜCKSSPIELSUCHTPRÄVENTION UND BERATUNG SPIELSÜCHTIGER“ RHEINLAND-PFALZ: DREI JAHRE LANDESPROGRAMM – EINE ZUSAMMENFASSUNG <i>Sebastian Giralt, Klaus Wölfling, Matthias Strie, Manfred E. Beutel</i>	145

TEIL D: GRUNDLAGEN

11	POKER: GLÜCKSSPIEL ODER GESCHICKLICHKEITSSPIEL? AKTUELLE FORSCHUNGSBEFUNDE UND OFFENE FRAGESTELLUNGEN <i>Marc von Meduna, Gerhard Meyer, Tobias Hayer</i>	161
12	KOGNITIVE IRRTÜMER, DISKONTIERUNGSVERHALTEN UND DIE ROLLE DES GELDES <i>Tilman Becker, Andrea Wöhr, Michaela Tsarouha-Wiesmann</i>	177

GELEITWORT

Glücksspiel dürfte wohl so alt sein wie die Menschheit. Zeugnisse von Glücksspiel finden sich schon in frühen Kulturen. Funde von Würfeln aus Knochen und Elfenbein belegen, dass auch schon ca. 3000 v. Chr. Würfelspiele zum Zeitvertreib gehörten. Herkules soll mit einem Tempelwächter um eine Kurtisane gewürfelt haben. Auch von den Römern ist überliefert, dass sie sich mit Glücksspielen ihre Zeit vertrieben haben, aber: auch hier gibt es schon Hinweise auf pathologische Verhaltensweisen. So durften nach römischem Recht Spielschulden und Verluste nicht eingeklagt werden. Tacitus berichtet in der *Germania* über die Würfelleidenschaft der Germanen: diese spielten, so die Überlieferung, mit äußerstem Leichtsinne um Haus und Hof, zuletzt gar um die eigene Freiheit.

Nicht alle Personen, die gerne Glücksspiele spielen, entwickeln ein pathologisches Verhaltensmuster. Aber es gibt offensichtlich viele Menschen, die trotz tiefgreifender persönlicher Nachteile und hoher Verluste weiterspielen und die Kontrolle über ihr Tun verloren haben.

Der Arbeitsausschuss Münzautomaten stellte im März 2010 der Öffentlichkeit das „Sozialkonzept für das gewerbliche Spiel in Spielstätten und Gaststätten“ vor. In diesem Konzept setzen sich die Verfasserinnen und Verfasser mit dem Spiel als kulturellem Phänomen auseinander. Auch die „Spielsucht“ wird thematisiert. Die Untersuchungen, die hier angeführt werden, kommen zu dem Schluss, dass für krankhaftes Spielverhalten in erster Linie anlagebedingte und umweltbezogene Faktoren verantwortlich seien. Die Prävalenzdaten, wonach je nach Untersuchung ein Anteil zwischen 0,2% und 0,5% der erwachsenen Bevölkerung zum Personenkreis der pathologisch Glücksspielenden zu zählen ist, wird eher als geringe Größe bewertet. Von Seiten der Suchthilfe werden diese Daten anders bewertet: Die Art des Glücksspiels hat Einfluss auf die Entwicklung eines pathologischen Glücksspielverhaltens. Es werden Strukturmerkmale identifiziert, die der Entwicklung einer Spielsucht Vorschub leisten. Die Prävalenzdaten, hochgerechnet auf die Bevölkerung, ergeben, dass zwischen 100.000 und 300.000 Personen in Deutschland eine Glücksspielsucht aufweisen.

Deutlich wird, dass die Fragestellungen an die Forschung genau formuliert werden müssen und die Forschungsergebnisse einer genauen Betrachtung und Interpretation bedürfen.

Mit dem Urteil des Bundesverfassungsgerichtes vom 28. März 2006 und den sich daran anschließenden öffentlich geführten Diskussionen um die Gefahren, die von Glücksspielen ausgehen, rückten die Themen Glücksspiel und

Glücksspielsucht in den letzten Jahren zunehmend in das Blickfeld der Öffentlichkeit.

Das Bundesverfassungsgericht hatte darüber zu entscheiden, ob das staatliche Glücksspielmonopol mit dem Grundgesetz vereinbar ist. In seiner Entscheidung urteilte der erste Senat, dass das staatliche Monopol einen Eingriff in das Grundrecht der Berufsfreiheit darstellt. Der Eingriff in dieses Grundrecht sei nur zu rechtfertigen, wenn durch das Monopol ein höherwertiges Rechtsgut geschützt werden kann, urteilten die Richter. Das sei der Fall, wenn das Monopol konsequent am Ziel der Bekämpfung der Suchtgefahren ausgerichtet sei.

Daraufhin waren die Länder gefordert. Wenn das Glücksspielmonopol Bestand haben sollte, musste ein entsprechender Schwerpunkt gesetzt werden.

Die Diskussionen mündeten in den Glücksspielstaatsvertrag, der am 01.01.2008 in Kraft trat und Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz als Ziel definierte.

Einmal deutlich herausgestellt werden soll an dieser Stelle, dass, wenn von Spielerinnen- und Spielerschutz die Rede ist, wir von Verbraucherschutz reden. Die Zielgruppe der Spielerschutzmaßnahmen sind nicht nur die 0,2 % bis 0,5 % der 18- bis 65-Jährigen, die pathologisch Glücksspiele spielen, was für sich genommen schon eine hohe Zahl erkrankter Personen darstellt. Die Verbraucher, die es zu schützen gilt, sind die Personen, die regelmäßig Glücksspiele spielen. Nach der PAGE-Studie nahmen 45 % der 14- bis 64-jährigen Bevölkerung bezogen auf die letzten 12 Monate an einem Glücksspiel teil. Dieser Anteil erhöht sich, wenn der Blick auf die Lebenszeitprävalenz gelegt wird. Hier beträgt der Anteil dann 72 %. Durch geeignete Maßnahmen ist dafür Sorge zu tragen, dass sich pathologische Verhaltensweisen gar nicht erst entwickeln. Und sollte eine Auffälligkeit vorliegen, müssen Außenstehende in die Lage versetzt werden, frühzeitig aufmerksam zu werden und handeln zu können. Den Anbietern von Glücksspielen muss hier eine besondere Verantwortung übertragen werden.

Glücksspiele sind demeritorische Güter, d. h. es sind Güter von denen eine bestimmte Gefahr, nämlich die Gefahr eine Suchterkrankung zu entwickeln, ausgeht. An den Vertreib dieser Güter sind in der Folge besondere Anforderungen zu stellen.

Um die Anforderungen definieren und entsprechend handeln zu können, brauchen wir Wissen. Um Wissen zu erhalten, brauchen wir Forschung. Der Glücksspielstaatsvertrag hat in § 11 festgeschrieben, dass die Forschung gefördert werden muss. Die Länder haben sich somit verpflichtet, diese sicherzustellen und haben erhebliche Haushaltsmittel investiert.

Hamburg hat sich in den vergangenen Jahren im Bereich der Glücksspielforschung in hohem Maße engagiert. So lag es nahe, zur Präsentation der Ergebnisse nach Hamburg einzuladen. Ein besonderer Dank gilt hier dem Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung Hamburg e. V., das die inhaltliche als auch organisatorische Gestaltung der Veranstaltung übernommen hat. Bei der Vorbereitung auf die Tagung wurde deutlich, dass die Forschungstätigkeiten sehr umfangreich sind. Es musste eine Auswahl getroffen werden. Dennoch ist es gelungen, eine große Bandbreite der Forschungsaktivitäten und Forschungsergebnisse auf der Tagung darzustellen und in diesem Buch zu veröffentlichen.

Der nächste Schritt ist nun, dieses Wissen zu nutzen. Für die Forschung besteht die Herausforderung darin, ihre Ergebnisse so aufzubereiten und zu vermitteln, dass die von den Praktikern und den politischen Entscheidungsträgern verstanden werden. Diese wiederum müssen die Bereitschaft mitbringen, die Ergebnisse zu bewerten und in Handeln umzusetzen.

Dieser Band bietet die Möglichkeit, die Ergebnisse in Ruhe zu studieren und zu diskutieren. Wenn es gelingt, Handlungsoptionen zu entwickeln, sind die Grundlagen zur Weiterentwicklung von Maßnahmen zum Spielerinnen- und Spielerschutz gelegt.

Auch im Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag, der am 01. Juli 2012 in Kraft getreten ist, wird in § 11 ausgeführt, dass wissenschaftliche Forschung sichergestellt wird. Welche Fragestellungen Forschungsrelevanz erhalten, wird die Diskussionen ergeben. Hierzu bedarf es aber einer intensiven Auseinandersetzung mit den bislang vorliegenden Ergebnissen.

*Dietrich Hellge-Antoni, Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz
Hamburg*

EINLEITUNG: DIE GLÜCKSSPIELSUCHT-FORSCHUNG DER BUNDESLÄNDER

Jens Kalke, Sven Buth, Jens Reimer

Seit dem Jahr 2008 gilt in Deutschland der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV). Dabei handelt es sich um einen intraföderalen Vertrag, mit dem sich die Bundesländer auf einen einheitlichen Rechtsrahmen bei der Gestaltung der Glücksspielpolitik verständigt haben. Solche länderübergreifenden Übereinkünfte sind ein übliches Instrument, um die gemeinsame Erledigung staatlicher Aufgaben auf eine feste Basis zu stellen. Anzutreffen sind sie insbesondere in den Kernbereichen der ausschließlichen Landeskompetenzen, wie dem Bildungsbereich und der Medienpolitik. Sie stellen zusammen mit den sehr viel zahlreicheren Verwaltungsabkommen und informellen Absprachen zwischen den Ländern einen wesentlichen Stützpfiler des kooperativen Föderalismus dar und haben wesentlich zur Herausbildung des unitarischen Bundesstaates beigetragen.

Beim Glücksspielstaatsvertrag handelt es sich um den klassischen Fall einer gemeinschaftlichen Rahmensetzung für die Wahrnehmung einer Landeskompetenz. In ihm drückt sich die ordnungsrechtliche Aufgabe der Länder aus, den so genannten „natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung“ in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken. Ein wichtiges Ziel ist in diesem Zusammenhang die Bekämpfung der Glücksspiel- und Wertsucht.

Eine Besonderheit ist die Forschungsförderung durch die Bundesländer. In § 11 des GlüStV heißt es, dass die Länder die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicherzustellen haben. In der Begründung zum GlüStV (2008) wird dazu ausgeführt, dass dieser Sicherstellungsauftrag notwendig ist, um breitere wissenschaftliche Erkenntnisse zu den Ursachen von Glücksspielsucht, den Möglichkeiten der aktiven Suchtprävention und zur Wirksamkeit der bereits jetzt eingesetzten Schutzmechanismen zu erlangen. Damit soll dem Vertragswerk eine zusätzliche Legitimation durch seine wissenschaftliche Ausrichtung verschafft werden. Eine solche, gesetzlich verankerte Verpflichtung zur Forschungsförderung im Sucht- und Drogenbereich ist in Deutschland einmalig. Sie ist bis zum Jahr 2008 nirgends sonst, ob auf zentraler, föderaler oder auf kommunaler Ebene, anzutreffen.

In der Begründung zum GlüStV ist weiter zu lesen, dass die Länder die Förderung der Glücksspielsucht-Forschung im Kontext ihrer jeweiligen

Forschungs- und Suchtbekämpfungsprogramme regeln sollen. Dementsprechend lassen sich – zumindest nach den Formulierungen der Ausführungsgesetze zum GlüStV (2008) – unterschiedliche Schwerpunktsetzungen bei den jeweiligen Forschungsaktivitäten der Bundesländer finden. So heißt es beispielsweise in Brandenburg, dass Projekte zur Erforschung der Glücksspielsucht finanziert werden. Thüringen unterstützt spezifische Maßnahmen der Prävention, Hilfe und Forschung bei pathologischem Glücksspiel. Und Rheinland-Pfalz fördert insbesondere Projekte zur Entstehung und Prävention der Glücksspielsucht sowie zur Entwicklung von Beratungs- und Behandlungsansätzen der Glücksspielsucht.

Durch den GlüStV und die landesspezifischen Ausführungsgesetze sind seit dem Jahr 2008 vielfältige Forschungsprojekte durch die Bundesländer gefördert worden. Sie reichen von der Grundlagenforschung über epidemiologische Erhebungen bis hin zur Evaluation konkreter Präventionsmaßnahmen. Die Länder haben hierfür mehrere Millionen Euro zur Verfügung gestellt, was einen Quantensprung in der bundesdeutschen Glücksspielsucht-Forschung möglich gemacht hat. Denn bis ins Jahr 2008 gab es weder umfassende Förderprogramme der öffentlichen Hand noch hat die bundesdeutsche Suchtforschung von sich aus diese Thematik zum Gegenstand systematischer Untersuchungen gemacht – von Ausnahmen abgesehen, wie beispielsweise Gerhard Meyer von der Universität Bremen, der seit Ende der 1970er Jahre Pionierarbeit in diesem Forschungsfeld geleistet hat.

In dem vorliegenden Buch werden wichtige Forschungsprojekte, die von den Bundesländern zwischen 2008 und 2012 finanziert worden sind, vorgestellt. Sie wurden auf der Fachtagung „Die Glücksspielsucht-Forschung der Bundesländer – wissenschaftliche Erkenntnisse für Prävention, Hilfe und Politik“ im Februar 2012 in Hamburg präsentiert. Die Tagung wurde vom Institut für interdisziplinäre Sucht- Drogenforschung (ISD), dem Zentrum für interdisziplinäre Suchtforschung (ZIS) und der Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz organisiert. Etwa 200 Personen haben an dieser informativen, vom wissenschaftlichen Austausch geprägten Fachkonferenz teilgenommen.

Allen Autorinnen und Autoren sei für ihre Präsentationen auf der Tagung und das anschließende Anfertigen der Manuskripte herzlich gedankt. Gleichzeitig möchten wir an dieser Stelle der Freien und Hansestadt Hamburg noch einmal unseren Dank für die finanzielle Förderung der Veranstaltung und der vorliegenden Veröffentlichung aussprechen.

Insgesamt werden in diesem Herausgeberband 12 Forschungsprojekte dargestellt, die sich in die Themenbereiche „Epidemiologie“, „Prävention“, „Hilfe“ und „Grundlagen“ einordnen lassen. Darunter ist ein Forschungsprojekt, das von allen 16 Bundesländern gemeinsam – im Sinne des kooperativen

Föderalismus – gefördert worden ist: die so sogenannte PAGE-Studie. Es handelt sich dabei um die bislang größte epidemiologische Untersuchung in Deutschland zum Glücksspielverhalten, bei der repräsentativ über 15.000 Personen im Alter von 14- bis 64 Jahren befragt worden sind (Rumpf et al.). Zwei weitere epidemiologische Beiträge beziehen sich auf das Glücksspielverhalten spezieller Gruppen: Theo Baumgärtner hat das Wissen, die Einstellung und das Verhalten von Jugendlichen in Bezug auf Glücksspiele erhoben. Dagegen haben Heike Zurhold und Kollegen erstmalig die Verbreitung von Glücksspielproblemen unter Insassen in deutschen Gefängnissen (Hamburg) erfasst. Eine weitere innovative Arbeit im epidemiologischen Teil beinhaltet interessante Analysen über den Onlinepoker-Markt weltweit, gleichzeitig wurden aber auch spezielle Auswertungen für die einzelnen Bundesländer in Deutschland durchgeführt (Fiedler & Wilcke).

Es ist zu hoffen, dass die Erkenntnisse der Forschungsprojekte nicht spurlos an Prävention, Hilfe und Politik in Deutschland vorbeigehen. Denn sie liefern eine Vielzahl von Implikationen und Konklusionen für praktische Maßnahmen: Beispielhaft seien hier die Arbeiten zur schulbasierten Glücksspielsucht-Prävention (Walther et al., Kalke et al., Buth et al.) oder zur Entwicklung eines Früherkennungsinstrumentes für Problemspielerinnen und -spieler in Spielhallen genannt (Hayer et al.). Auch die Ergebnisse der Evaluationen der Hilfe- und Präventionsstrukturen in Hessen und Rheinland-Pfalz (Schu & Schütze, Giralt et al.) sollten bei der zukünftigen Ausgestaltung konkreter politischer Maßnahmen Berücksichtigung finden.

Zwei Beiträge, die tendenziell dem Bereich der Grundlagenforschung zuzuordnen sind, schließen den Herausgeberband ab: Der eine untersucht mit Hilfe eines quasi-experimentellen Designs die Frage, ob Poker ein Glücks- oder ein Geschicklichkeitsspiel ist (von Meduna et al.). Auch das Hauptergebnis dieser Arbeit ist wichtig für die Politik: Den Ergebnissen dieses Beitrags folgend ist Poker vorrangig ein Glücksspiel und somit – wie bisher praktiziert – unter die Glücksspielgesetzgebung zu stellen. Der andere Beitrag beschäftigt sich mit der Relevanz von kognitiven Irrtümern bei pathologischen Glücksspielerinnen und -spielern (Becker et al.). Auch hieraus können wichtige Konsequenzen für die Inhalte präventiven Handelns abgeleitet werden.

Auf der Hamburger Tagung wurden auch erste Ergebnisse biologisch-psychiatrischer Grundlagenforschung von Wissenschaftlern aus Berlin, Mannheim und Mainz präsentiert. Den Kolleginnen und Kollegen war es jedoch leider nicht möglich, die Ergebnisse ihrer Studien vorab in dem vorliegenden Band zu veröffentlichen; somit fehlen diese Beiträge leider.

Trotz der beachtlichen Fortschritte in der bundesdeutschen Glücksspielsuchtforschung wurde die Zielsetzung des § 11 des GlüStV bisher nicht vollstän-

dig erreicht. In vielen Bereichen besteht weiterhin ein großer Forschungsbedarf. Insbesondere ist festzustellen, dass nach wie vor die Therapieforschung in Deutschland defizitär ist. Wichtige Forschungsfragen, etwa der Vergleich der Effektivität einzelner Behandlungsverfahren (unter Berücksichtigung der Pharmakotherapie), können derzeit nicht beantwortet werden. Genauso ist ein Mangel an fundierten gesundheitsökonomischen Untersuchungen festzustellen. Es fehlen seriöse Schätzungen über vorteilhafte sozioökonomische Auswirkungen des Glücksspiels (Steuereinnahmen, Schaffung von Arbeitsplätzen etc.) in Deutschland ebenso wie fundierte Angaben zu den volkswirtschaftlichen Kosten des pathologischen Glücksspiels (Beschaffungsdelinquenz, Behandlungskosten etc.). Differenziert nach Glücksspielsegment sind daher Kosten-Nutzen-Analysen einzufordern, die von interdisziplinär besetzten Arbeitsgruppen durchgeführt werden sollten.

Seit dem 01. Juli 2012 ist ein modifizierter Glücksspielstaatsvertrag in Kraft. Er gilt für weitere neun Jahre (bis 2021). Neu an ihm ist, dass erstmalig – zumindest in Teilbereichen – das gewerbliche Spiel (Geldspielautomaten) unter diesen einheitlichen gesetzlichen Rahmen fällt. Weitere wichtige Neuerungen betreffen die Teilliberalisierung bei den Sportwetten (bis zu 20 Lizenzen) und die Zulassung des Internetspiels für Lotterie- und Sportwettangebote. Geblieben ist die Forschungsförderung durch die Bundesländer (§ 11). Es ist offen, wie die Bundesländer zukünftig diesen Sicherstellungsauftrag ausfüllen werden. Gibt es neue Förderungsschwerpunkte? Werden weiterhin bundesländerübergreifende Projekte gefördert? Bleibt das finanzielle Niveau der Förderung erhalten?

Aus Sicht der Forschung besteht weiterhin Bedarf an einer gezielten Unterstützung von Projekten durch die Bundesländer: Zum einen gibt es – wie dargestellt – einige offene Forschungsfelder (Therapieforschung, gesundheitsökonomische Untersuchungen), zum zweiten stellen sich im Zusammenhang mit dem modifizierten GlüStV neue Evaluationsfragen (z. B. nach den Auswirkungen der Teilöffnung des Sportwettenmarktes) und schließlich geht es um die Verstetigung und Vertiefung des bisher erreichten Kenntnisstandes in den Bereichen Epidemiologie, Prävention und Grundlagenforschung.

Es ist zu hoffen, dass die Bundesländer im beschriebenen Sinne ihre Forschungsaktivitäten im Glücksspielbereich fortsetzen, damit sich in Deutschland eine exzellente und interdisziplinär ausgerichtete Glücksspielsucht-Forschung etablieren kann. Darin könnte eine Stärke des bundesdeutschen, kooperativen Föderalismus zum Ausdruck kommen. Möglicherweise würde dieser Anspruch dazu beitragen, die suchtpräventiven Widersprüche des nach wie vor – zumindest in Teilbereichen – segmentierten Glücksspielwesens zu überwinden und zu einer evidenzbasierten Glücksspielpolitik in Deutschland zu gelangen.

Teil A

Epidemiologie

1 PATHOLOGISCHES GLÜCKSSPIELEN UND EPIDEMIOLOGIE: DIE PAGE-STUDIE

Hans-Jürgen Rumpf, Ulrich John, Anja Bischof, Nadin Kastirke, Gallus Bischof, Christian Meyer

1.1 Fragestellung/Zielsetzung

Im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrages wurde von den Bundesländern die bundesweite Studie Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung gefördert. Ziel war, die epidemiologische Datenbasis auf nationaler Ebene in Bezug auf folgende Punkte zu verbessern: die Repräsentativität der Erhebung, die Güte der eingesetzten Diagnostik- und Erhebungsinstrumente und die Größe der Stichprobe. Erwartet wurde dadurch eine Verbesserung der Güte der Daten in Ergänzung zu den bereits in Deutschland durchgeführten epidemiologischen Studien. Insbesondere war es auch Ziel, für einige Bereiche wie Inanspruchnahme von Hilfe, Komorbidität sowie Remissionsprozesse erstmalig Daten zur Verfügung zu stellen, die u. a. eine verbesserte Versorgungsplanung ermöglichen.

Der vorliegende Beitrag beschreibt die Methodik der Studie und gibt ein paar wesentliche Ergebnisse wieder, wobei für detaillierte Befunde auf die entsprechenden Publikationen, die in Fachzeitschriften erscheinen werden, verwiesen wird.

1.2 Forschungsstand

In den vergangenen Jahren ist eine Reihe von Studien zur Erfassung von problematischem und pathologischem Glücksspielen durchgeführt worden. Diese boten gute Anhaltspunkte für eine erste Einschätzung zum Ausmaß der Glücksspielproblematik in Deutschland, wiesen aber unterschiedliche methodische Grenzen auf. Erste Daten auf Basis von 7.817 Personen der Allgemeinbevölkerung wurden im Rahmen des Epidemiologischen Suchtsurveys (ESA) im Jahr 2006 erhoben (Bühringer, Kraus, Sonntag, Pfeiffer-Gerschel, & Steiner 2007). Eine weitere Erhebung lieferte Daten aus dem Epidemiologischen Suchtsurvey von 2009 (Sassen et al. 2011). Die historisch zweite epidemiologische Studie untersuchte das Spielverhalten von insgesamt 7.980 Probanden im Alter von 18 bis 65 Jahren (Buth & Stöver 2008). Weiterhin

liegen mittlerweile drei Erhebungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) mit 10.001, 10.000 und 10.002 Befragten vor (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 2008, 2010, 2012). Ergänzend kann eine Studie erwähnt werden, die unter Finanzierung der Automaten-Wirtschaftsverbände-Info (AWI) GmbH mit einer Stichprobe von 15.002 Personen durchgeführt wurde (TNS EMNID 2011). Die Studien liefern aktuelle Prävalenzschätzungen (letzte 12 Monate) für pathologisches Glücksspielen. Die niedrigsten Schätzungen liegen um 0,2 % (Bühringer et al. 2007; Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 2008; TNS EMNID 2011), die höchsten um 0,5 % (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 2010, 2012; Buth & Stöver 2008). Weiterhin lagen ergänzend die Raten für problematisches Glücksspielen zwischen 0,21 % (TNS EMNID 2011) und 0,64 % (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 2010; Buth & Stöver 2008). Die Unterschiede in den Prävalenzraten sind mit hoher Wahrscheinlichkeit auf methodische Aspekte zurückzuführen (vgl. Sassen, Kraus, & Bühringer 2011).

Keine der bislang durchgeführten Studien in Deutschland hat die Lebenszeitprävalenz von pathologischem und problematischem Glücksspielen erhoben. Dadurch fehlen auch Remissionsraten und Analysen zu den Prädiktoren von Remission. Auch eine Erfassung der Inanspruchnahme formeller Hilfe lag bislang nicht vor. Es erfolgten lediglich Schätzungen aus Statistiken der Suchthilfe, aus denen ein Anstieg der Behandlungsraten hervorgeht (Erbas & Buchner 2012). Aus bevölkerungsepidemiologischen Studien fehlten ebenso Erhebungen zu komorbiden, also mit der Glücksspielsucht einhergehenden psychischen Erkrankungen.

Zusammengefasst liegt eine Basis an epidemiologischen Studien vor, die eine grobe Abschätzung des Vorkommens pathologischen und problematischen Glücksspiels bezogen auf die letzten 12 Monate erlaubt, vertiefende Analysen zur Beurteilung der Versorgungssituation und begleitender Faktoren sind nicht möglich.

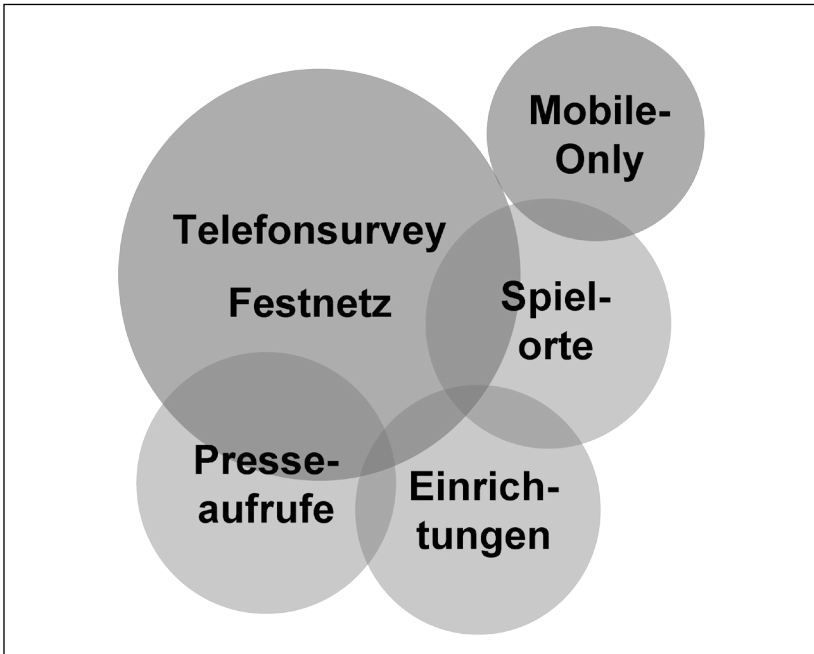
1.3 Methodik

Rekrutierung der Stichprobe

Um einerseits repräsentative Daten zu liefern und andererseits genügend große Fallzahlen sicherzustellen, ist in der PAGE-Studie ein „Patched-up Design“ gewählt worden, bei welchem die repräsentative Stichprobe durch weitere Rekrutierungswege ergänzt wurde (vgl. schematische Abbildung 1.1). Dieser Ansatz erlaubt insbesondere die Abschätzung einer möglichen Verzerrung, die durch verschiedene Zugangswege bedingt sein kann, sowie

eine umfassendere Beschreibung der Heterogenität der in der Bevölkerung vorkommenden Gruppe von Betroffenen. Darüber hinaus werden aufgrund der erhöhten Stichprobengröße bisher fehlende Subgruppenanalysen beispielsweise zu Geschlechtsunterschieden möglich.

Abbildung 1.1: Schematische Darstellung der Rekrutierung in PAGE (die Teilstichproben können sich, anders als der Einfachheit halber dargestellt, auch anderweitig überschneiden)



Den Kern der Studie bildete ein Telefonsurvey über Festnetzanschlüsse. Da derzeit 14 % der Zielstichprobe im Alter von 14–64 Jahren nur noch per Mobiltelefon zu erreichen sind, wurde eine zweite Stichprobe von Personen gezogen, die ausschließlich per Mobiltelefon erreichbar waren (Mobile-Only). Festnetz- und Mobile-Only-Stichprobe bilden den repräsentativen Kern der Untersuchung. Die Ergänzung durch Mobile-Only-Teilnehmerinnen und Teilnehmer ist eine methodische Innovation, die erstmalig in PAGE für den Bereich Glücksspielen realisiert wurde. Angesichts der Zielgruppe ist dieses Vorgehen von besonderer Bedeutung, da in der Mobile-Only-Stichprobe eine höhere Rate von Personen mit problematischem oder pathologischem