Pathologische Glücksspieler: Bedingungsfaktoren, Hilfesuchverhalten, Remission. Ergebnisse der PAGE-Studie

Hans-Jürgen Rumpf*, Christian Meyer**, Anja Kreuzer* und Ulrich John**

*Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie
**Universität Greifswald, Institut für Epidemiologie und Sozialmedizin

Institut für Epidemiologie und Sozialmedizin

Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie
Forschungsgruppe S:TEP

Forschungsverbund Frühintervention

Übersicht

1. Hintergrund
2. Design
3. Resultate
   - Prävalenz
   - Komorbidität
   - Inanspruchnahme von Hilfen

Übersicht

1. Hintergrund
2. Design
3. Resultate
   - Prävalenz
   - Komorbidität
   - Inanspruchnahme von Hilfen

Ziele der PAGE-Studie

- Verbesserung Studienlage national (und international) hinsichtlich
  - Repräsentativität
  - Methodik der Erhebung
  - Größe der Stichprobe

- Förderung durch die Bundesländer im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrages

Ziele der PAGE-Studie

- Verbesserung des Kenntnisstandes zu problematischem und pathologischem Glücksspielen:
  - Bedingungsfaktoren
  - Aufrechterhaltung
  - Merkmalen des Herauswachsens
  - Inanspruchnahme von Hilfen
- Ableitungen von Anforderungen an das Hilfesystem für Prävention und Therapie

Übersicht

1. Hintergrund
2. Design
3. Resultate
   - Prävalenz
   - Komorbidität
   - Inanspruchnahme von Hilfen

Handy
Telefon survey
Spiel orte
Presse aufrufe
Einrich tungen

Neumünster
Bremerhaven
Schwerin
Neubrandenburg
Szczecin
Leeuwarden
Groningen
Emmen
Bremen
Alkmaar
Almelo
Almere
Nederland
Netherlands
Melle
Hildesheim
Braunschweig
Brandenburg
Frankfurt
(Oder)
Potsdam
Cottbus
Detmold
Dessau
Nijmegen
Leipzig
Dresden
Jena
Siegen
Marburg
Germany
Gera
Zwickau
Aachen
Bonn
Gießen
Fulda
Ústí nad
Labem
Frankfurt
am Main
Bamberg
Bayreuth
Luxembourg
Würzburg
Plzeň
Česká
Saarbrücken
Ceské
Budejovice
Baden-Baden
Nancy
Ingolstadt
Landshut
Strasbourg
Ulm
Linz
Freiburg
Salzburg
Mulhouse
Konstanz
Rosenheim
Österreich
Dijon
Zürich
Basel
St. Gallen
Innsbruck
Austria
Besançon
Liechtenstein

Stichprobe Festnetz

- Stufe 1 Ziehung Gemeindestichprobe:
  - 53 Gemeinden/Samplingpoints
  - Stratifizierte Ziehung nach Kreis * Glücksspielautomaten/Einwohner
  - PPS Sampling

- Stufe 2 Ziehung Haushaltsstichprobe:
  - RLD Stichprobe von Telefonnummern
  - Feste Quote pro Gemeinde

- Stufe 3 Ziehung Personenstichprobe:
  - Bestimmung der 14-64-jährigen Personen im Haushalt
  - „Last Birthday“ Frage

Stichprobe Mobile Only

- RLD
- Screening auf ausschließliche Erreichbarkeit per Mobiltelefon

- Ziehung Personenstichprobe:
  - Bestimmung der 14-64-jährigen Personen im Haushalt
  - „Last Birthday“ Frage

Telefonische Befragung

Dauer: 10 – 30 Minuten

Themenbereiche: Social Capital
Internetnutzung
Spielverhalten
Spielbedingte Probleme
Basis-Soziodemografie

Kerninstrument: WMH CIDI 3.0 Gambling Section

Klinisches Interview

2-4 Stunden + Selbstausfüller

Themenbereiche:

- Psychopathologie
- Bedingungsfaktoren
- Inanspruchnahme
- Remission etc.

Kerninstrument: M-CIDI
SKID-II

Erreichte Stichprobe

	Telefonisch befragt	Klinisches Interview
Telefon-Stichprobe	15.023	175
(davon 1001 Mobile-Only)		
Einrichtungen, Selbsthilfe, Kliniken		
Suchtberatung, Schuldnerberatung		
Bewährungshilfe, Schuldnerberatung etc.		227
Medien, „Snowball“-Sampling		126
Spielorte		66
Gesamt		594

Gewichtung

- Designgewichte: Anpassung bedingt durch Studiendesign (z.B. Ein-/Mehrpersonenhaushalte, Ein-/Mehrfachanschlüsse)

- Anpassung an Kernmerkmale der deutschen Bevölkerung (Redressment) Alter, Geschlecht, Schulbildung, Arbeitslosigkeit und Migrationshintergrund

Übersicht

1. Hintergrund
2. Design
3. Resultate
   - Prävalenz
   - Komorbidität
   - Inanspruchnahme von Hilfen

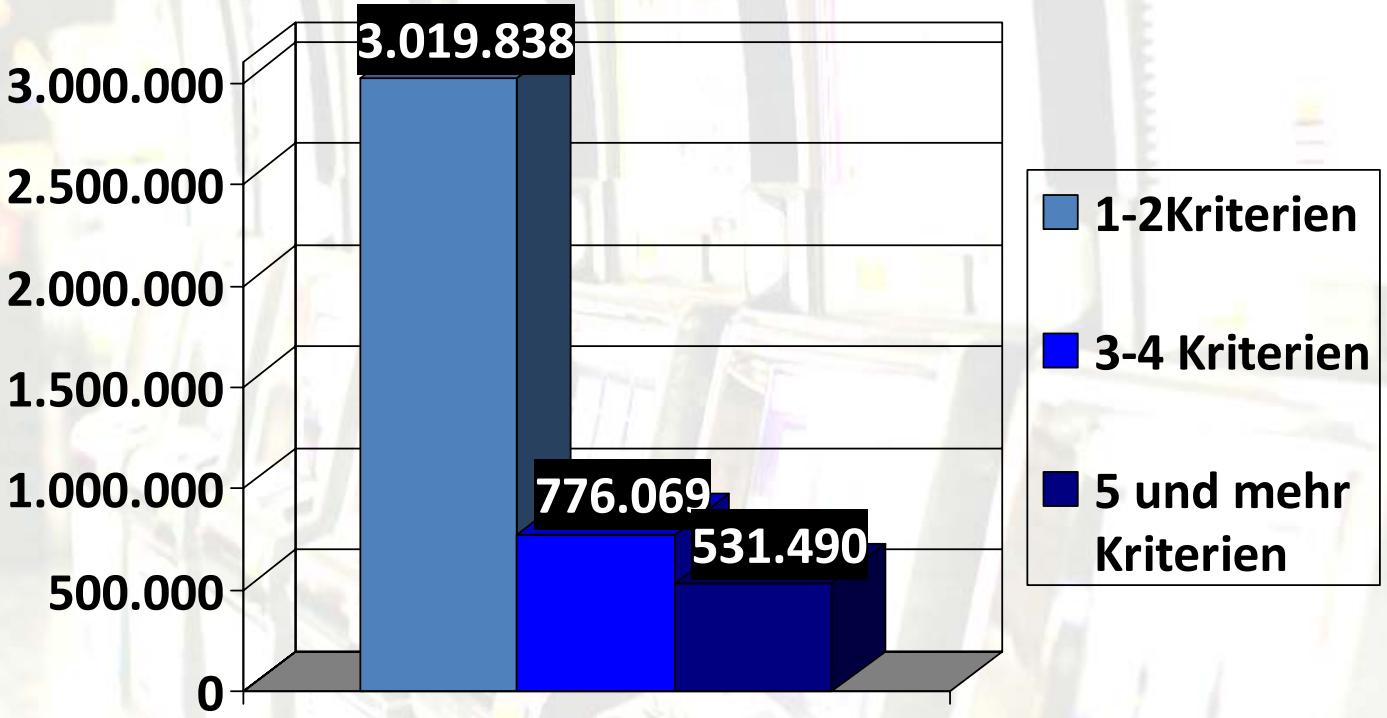
Lifetime-Diagnosen 14-64 Telefonsurvey (N=15.023)

Anzahl der DSM-IV Kriterien	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
1-2	**5,5**	**4,6-6,5**
3-4	**1,4**	**1,1-1,8**
5-10	**1,0**	**0,7-1,4**

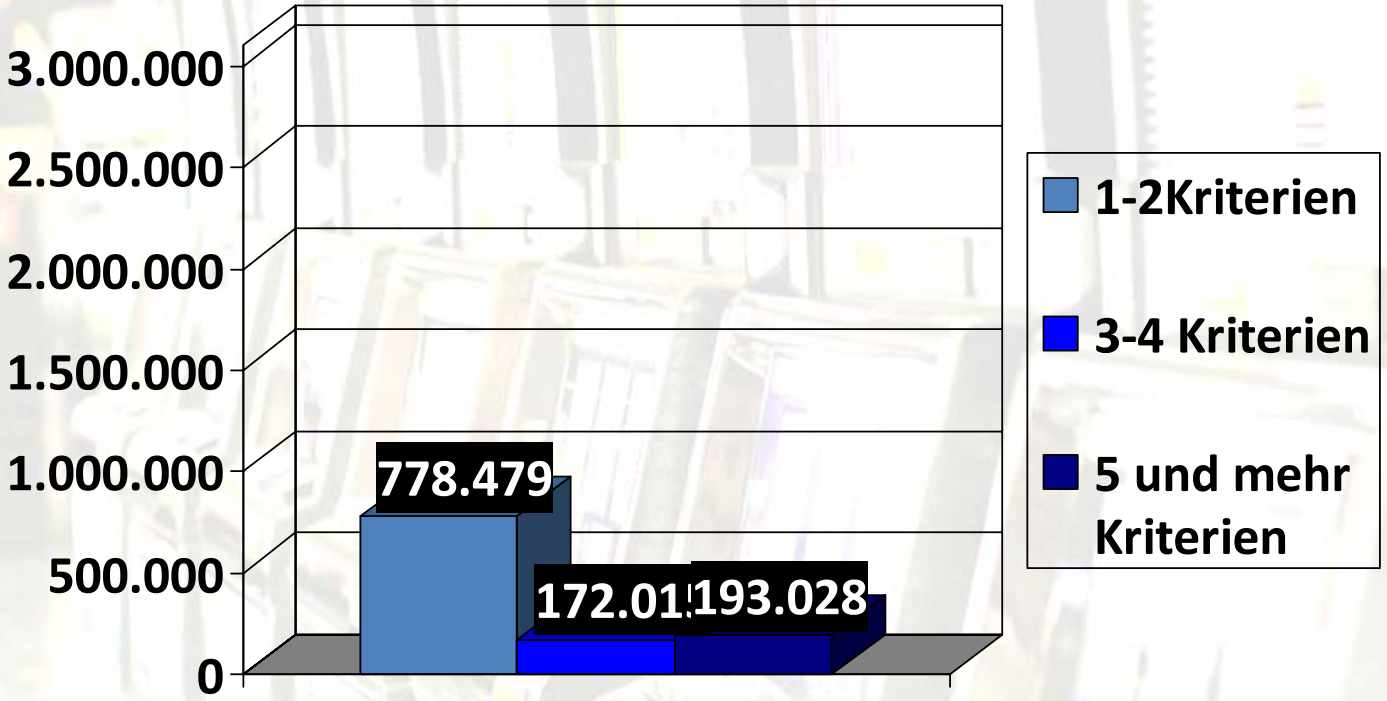
12-Monats-Diagnosen 14-64 Telefonsurvey (N=15.023)

Anzahl der DSM-IV Kriterien	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
1-2	**1,41**	**1,2-1,7**
3-4	**0,31**	**0,2-0,4**
5-10	**0,35**	**0,2-0,5**

Lifetime: Hochrechnung für die Bevölkerung der 14-64-Jährigen



12-Monate: Hochrechnung für die Bevölkerung der 14-64-Jährigen

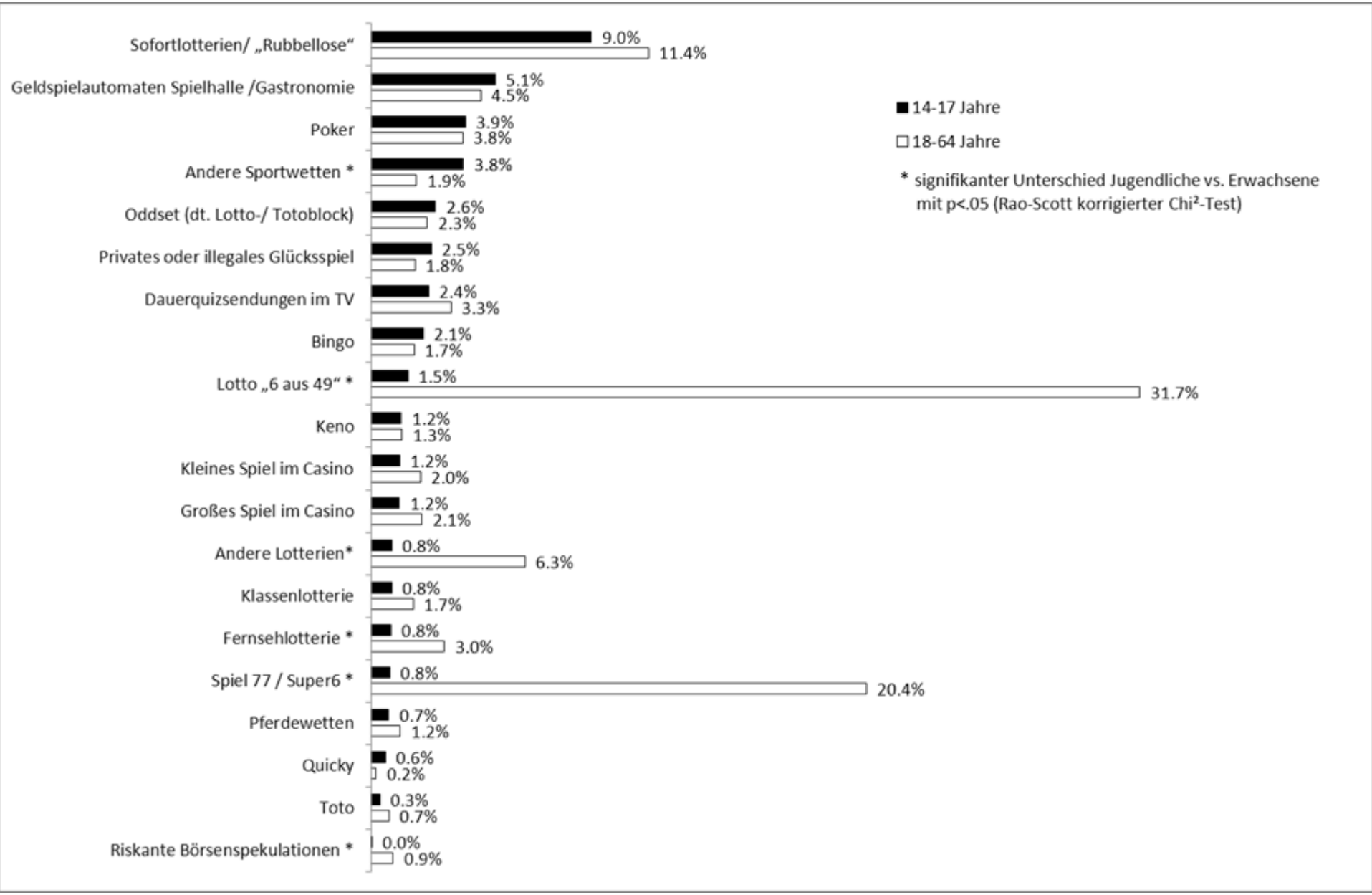


12-Monats- Prävalenz in Teilstichproben 14-64		Risikoreiches Glücksspielen (1-2 Kriterien)	Problematisches Glücksspielen (3-4 Kriterien)	Pathologisches Glücksspielen (5-10 Kriterien)
		% (SE)	% (SE)	% (SE)
Insgesamt		1,4 (0,1)	0,3 (0,1)	0,3 (0,1)
Männer		2,0 (0,2)	0,5 (0,1)	0,6 (0,1)
Frauen		0,8 (0,1)	0,2 (0,1)	0,1 (0,02)
14-30 Jahre		2,1 (0,3)	0,6 (0,1)	1,0 (0,2)
31-47 Jahre		1,4 (0,2)	0,2 (0,1)	0,1 (0,1)
48-64 Jahre		0,7 (0,2)	0,2 (0,1)	0,04 (0,02)
Männer	14-30 Jahre	3,3 (0,5)	0,9 (0,2)	1,8 (0,4)
	31-47 Jahre	1,9 (0,3)	0,3 (0,2)	0,2 (0,1)
	48-64 Jahre	0,8 (0,2)	0,2 (0,1)	0,03 (0,03)
Frauen	14-30 Jahre	0,9 (0,3)	0,3 (0,2)	0,1 (0,1)
	31-47 Jahre	0,9 (0,2)	0,1 (0,02)	0 (0)
	48-64 Jahre	0,7 (0,1)	0,1 (0,1)	0,1 (0,04)
Haupt-/Volksschul-/kein Abschluss		1,0 (0,2)	0,3 (0,1)	0,6 (0,2)
Realschulabschluss/POS		1,5 (0,2)	0,4 (0,1)	0,3 (0,1)
Abitur/Fachabitur		1,6 (0,2)	0,2 (0,04)	0,1 (0,1)
Arbeitslos		1,2 (0,6)	0,4 (0,3)	1,1 (0,6)
Migrationshintergrund/-erfahrung		2,1 (0,3)	0,7 (0,2)	0,9 (0,2)

	>10 Spielt.	Univariate Analyse			Multivariate Analyse [2]		
	N	OR	(95%-KI)	p	OR	(95%-KI)	p
Lotto „6 aus 49“	3555	0,6	(0,2-1,4)	,24			
Spiel 77 / Super6	2329	0,8	(0,3-1,9)	,62			
Keno	303	1,5	(0,6-3,9)	,38			
Bingo	123	2,2	(0,5-10,2)	,30			
Quicky [1]	19	10,7					
Klassenlotterie	483	0,8	(0,3-1,8)	,57			
Fernsehlotterie	486	0,5	(0,2-1,5)	,02			
Andere Lotterien	945	0,4	(0,2-0,7)	<,01	0,4	(0,2-0,6)	<,01
Sofortlotterien/“Rubbellose“	1296	1,9	(1,2-2,9)	<,01			
Oddset (dt. Lotto-/ Totoblock)	294	5,3	(3,1-9,3)	<,01			
Toto	128	2,3	(0,9-5,8)	,08			
Pferdewetten	122	1,6	(0,5-5,5)	,04			
Andere Sportwetten	213	10,7	(6,1-18,9)	<,01	4,7	(2,4-9,3)	<,01
Riskante Börsenspekulationen	193	0,8	(0,3-2,1)	,64	0,3	(0,1-0,9)	,03
Großes Spiel im Casino	197	8,5	(4,5-16,3)	<,01			
Poker	423	11,7	(6,8-20,0)	<,01	5,0	(2,3-8,9)	<,01
Kleines Spiel im Casino	150	18,2	(10,5-31,3)	<,01	4,1	(2,0-8,4)	<,01
Geldspielautomaten Spielh./Gastr.	653	10,6	(6,9-16,4)	<,01	6,3	(4,1-9,8)	<,01
Dauer-Quizsendungen im TV	101	3,0	(1,1-8,3)	,03			
Privates o. illegales Glücksspiel	223	6,9	(3,5-13,9)	<,01			

Lifetime-Diagnosen 14-17
Telefonsurvey (N = 947)

Anzahl der DSM-IV Kriterien	Prävalenz (%)	Konfidenzintervall (%)
1-2	**3,92**	**2,6-5,9**
3-4	**1,08**	**0,6-2,0**
5-10	**1,48**	**0,6-3,6**


Sofortlotterien/ „Rubbellose“
9.0%
11.4%
Geldspielautomaten Spielhalle /Gastronomie
5.1%
4.5%
Poker
3.9%
3.8%
Andere Sportwetten *
3.8%
1.9%
Oddset (dt. Lotto-/ Totoblock)
2.6%
2.3%
Privates oder illegales Glücksspiel
2.5%
1.8%
Dauerquizsendungen im TV
2.4%
3.3%
Bingo
2.1%
1.7%
Lotto „6 aus 49“ *
1.5%
31.7%
Keno
1.2%
1.3%
Kleines Spiel im Casino
1.2%
2.0%
Großes Spiel im Casino
1.2%
2.1%
Andere Lotterien*
0.8%
6.3%
Klassenlotterie
0.8%
1.7%
Fernsehlotterie *
0.8%
3.0%
Spiel 77 / Super6 *
0.8%
20.4%
Pferdewetten
0.7%
1.2%
Quicky
0.6%
0.2%
Toto
0.3%
0.7%
Riskante Börsenspekulationen *
0.0%
0.9%
14-17 Jahre
18-64 Jahre
* signifikanter Unterschied Jugendliche vs. Erwachsene mit p<.05 (Rao-Scott korrigierter Chi²-Test)

Übersicht

1. Hintergrund
2. Design
3. Resultate
   - Prävalenz
   - Komorbidität
   - Inanspruchnahme von Hilfen

Störungen nach DSM-IV	Lebenszeitprävalenz			
	Allgemeinbevölkerung[3]	Problematisches Glücksspielen (1-4 Kriterien)	Pathologisches Glücksspielen (5-10 Kriterien)	Vergleich Komorbidität Allgemeinbevölkerung vs. Problematisches oder Pathologisches Glücksspielen (1-10 Kriterien)
	(N=4075)	(N=150)	(N=442)	
	%	%	%	Adj. OR (95%-CI)
Störungen durch Substanzkonsum insgesamt	25,8	63,3	89,8	3,5 (3,[illegible]-3,9)
Substanzmissbrauch [1]	5,2	20,7	26,6	
Substanzabhängigkeit exkl. Tabak	4,1	31,3	44,3	
Tabakabhängigkeit	20,9	47,3	78,2	
Störungen durch Alkoholkonsum	8,3	45,3	54,9	
Störungen durch illegale Drogen	1,2	11,3	22,5	
Affektive Störungen insgesamt	12,3	44,0	63,1	3,8 (3,4-4,[illegible]2)
Depressive Störungen	11,5	41,3	57,2	
Major Depression	10,0	36,7	49,1	
Dysthyme Störung	2,5	11,3	22,4	
Hypomanie [2]	0,3	0,7	0,2	
Bipolare Störungen I	0,4	1,3	5,9	
Bipolare Störungen II	0,1	2,0	1,4	
Angststörungen insgesamt	6,5	24,7	37,1	3,2 (2,[illegible]-3,6)
Panikattacke	5,8	18,7	23,8	
Panikstörung ohne Agoraphobie	0,9	10,0	6,3	
Panikstörung mit Agoraphobie	1,3	2,7	7,7	
Agoraphobie ohne Panikstörung in der Vorgescheschichte	1,1	1,3	5,4	
Soziale Phobie	1,9	6,7	13,4	
Angststörung nicht näher bezeichnet	0,5	2,0	2,7	
Generalisierte Angststörung	0,8	3,3	5,2	
Posttraumatische Belastungsstörung	1,4	5,3	15,5	
Psychische Störungen insgesamt	35,7	78,0	95,5	4,2 (3,6-4,[illegible]9)
Psychische Störungen exkl. Tabakabhängigkeit	22,9	72,7	87,7	
Psychische Störungen exkl. Substanzstörungen	16,1	53,3	71,1	

Komorbidität bei Pathologischen Glücksspielern (n=71/370)

- Angststörungen häufiger bei Frauen (49%/35%;p=.020)
- Depression häufiger bei Frauen (78%/60%;p=.006)
- Substanzstörungen (außer Tabak) häufiger bei Männern (65%/41%;p<.001)

Prima, wann fangen wir an?
Sie sind hier wegen exzessiven Spielens!
Bolo

Störungen nach DSM-IV	Risikoreiches bzw. Problematisches Glücksspielen (1-4 Kriterien)	Pathologisches Glücksspielen (5-10 Kriterien)	Vergleich Risikoreiches bzw. Problematisches vs. Pathologisches Glücksspielen
	(N = 141)	(N = 438)	
	%	%	Adj. OR[3] (95%-CI)
Persönlichkeitsstörungen insgesamt[2]	22,0	35,3	2,1 (1,3-3,2)*
Cluster A Persönlichkeitsstörungen	3,6	3,4	0,9 (0,3-2,7)
Paranoide Persönlichkeitsstörung	1,4	3,0	
Schizoide Persönlichkeitsstörung	1,4	0,9	
Schizotypische Persönlichkeitsstörung	0,7	0,2	
Cluster B Persönlichkeitsstörungen	8,5	21,2	3,1 (1,6-6,0)*
Antisoziale Persönlichkeitsstörung[1]	3,6[1]	12,0	
Borderline Persönlichkeitsstörung	4,3	9,4	
Histrionische Persönlichkeitsstörung	0	0,5	
Narzistische Persönlichkeitsstörung	1,4	5,3	
Cluster C Persönlichkeitsstörungen	15,6	19,6	1,4 (0,9-2,4)
Selbstunsichere Persönlichkeitsstörung	3,6	8,9	
Dependente Persönlichkeitsstörung	0	1,4	
Zwanghafte Persönlichkeitsstörung	12,1	11,9	

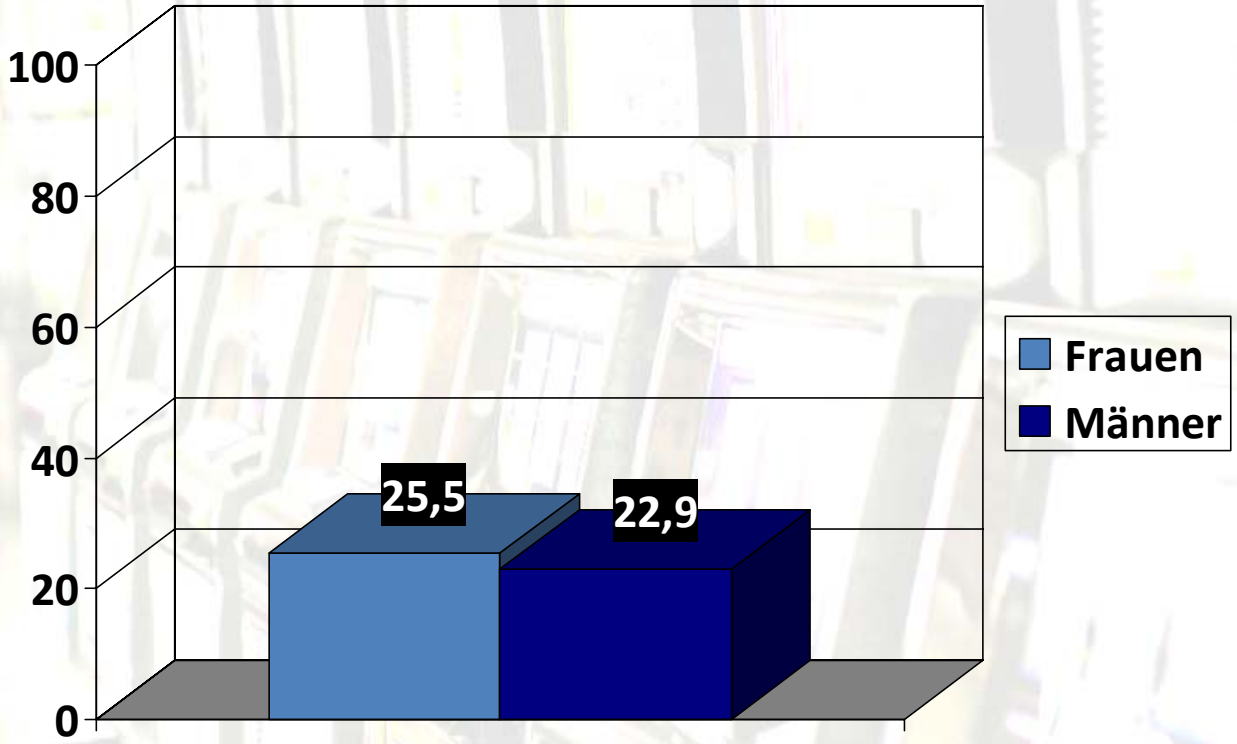
Übersicht

1. Hintergrund
2. Design
3. Resultate
   - Prävalenz
   - Komorbidität
   - Inanspruchnahme von Hilfen

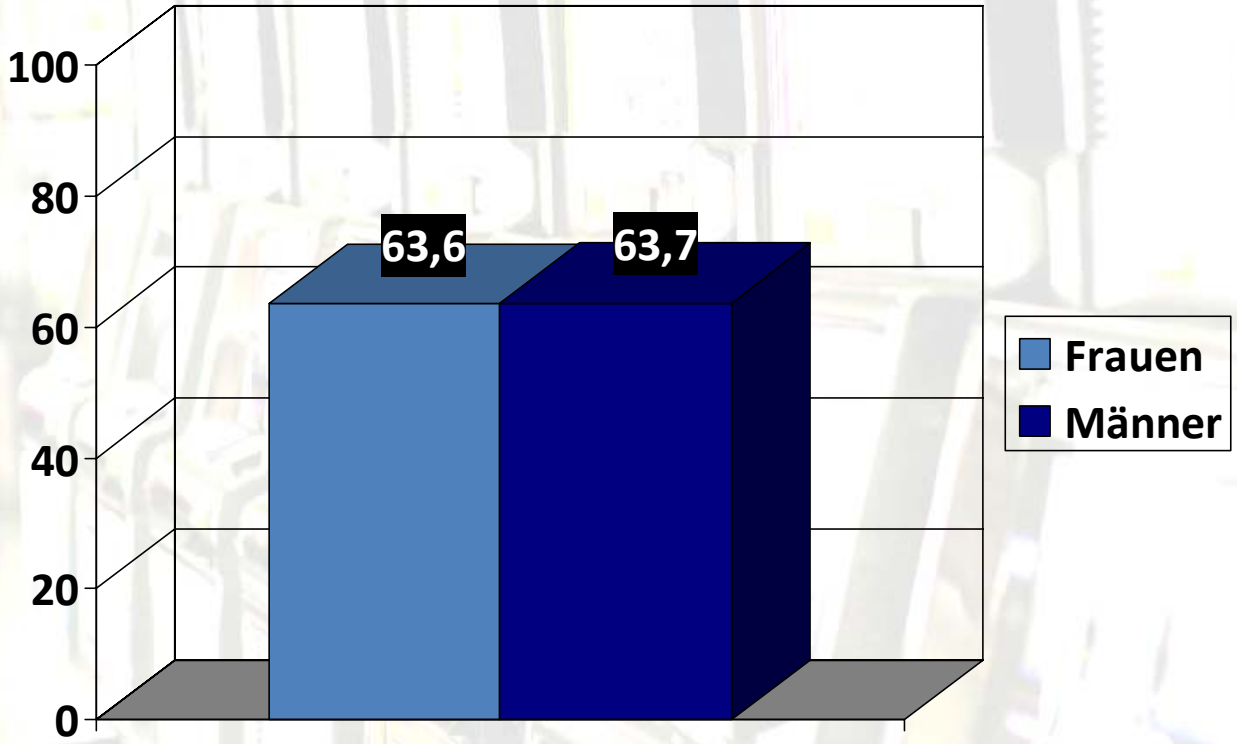
Inanspruchnahme

	Risikoreiches Glücksspielen (1-2 Kriterien, N=822)		Problematisches Glücksspielen (3-4 Kriterien, N=191)		Pathologisches Glücksspielen (5-10 Kriterien, N=116)	
	n1	% (SE)2	n1	% (SE)2	n1	% (SE)2
Jemals im Leben mit einem Arzt oder anderer Fachperson über Glücksspielprobleme gesprochen	11	1,4 (0,5)	9	5,4 (1,6)	24	21,4 (5,0)
Jemals eine Selbsthilfegruppe für Menschen mit Spielproblemen aufgesucht	1	0,1 (0,1)	2	1,1 (0,6)	14	15,4 (6,1)
Jemals wegen Spielproblemen mit einem Arzt/Fachperson gesprochen oder eine Selbsthilfegruppe aufgesucht	11	1,4 (0,5)	9	5,4 (1,6)	26	23,1 (5,2)

Jemals Hilfe von Fachkraft oder Selbsthilfegruppe

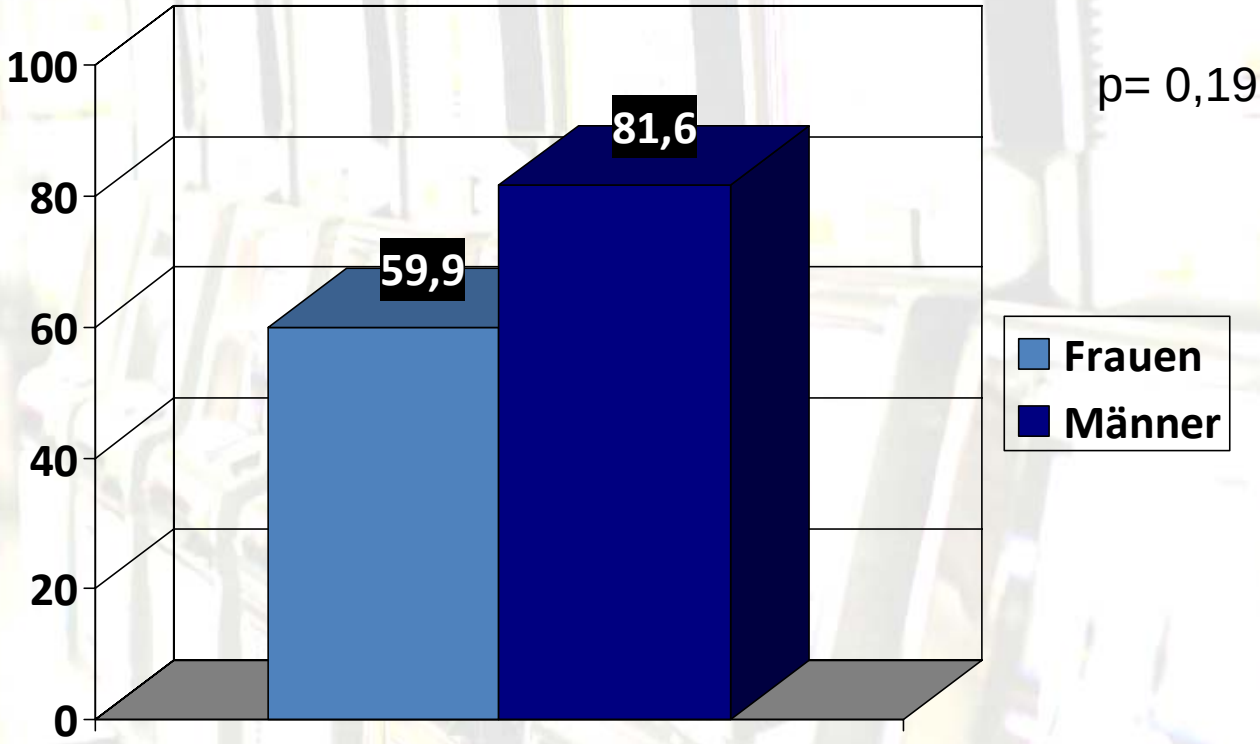


Remission



Remission ohne formelle Hilfe: The Elephant that no one sees (Greenfield & Clowd; 1996)

Remission ohne formelle Hilfe



p= 0,19

Remission und Hilfen

Inanspruchnahme formeller Hilfen	Telefonstichprobe (N=31)	Selbstmelder Projekthotline exklusive der durch Suchthilfeeinrichtungen aufmerksam gemachten Probanden (N=75)
	n (%)	n (%)
Nein	26 (84)	25 (33)
Geringfügig[1]	2 (6)	8 (11)
Ja [2]	3 (10)	42 (56)

Faktoren Remission ohne formelle Hilfe

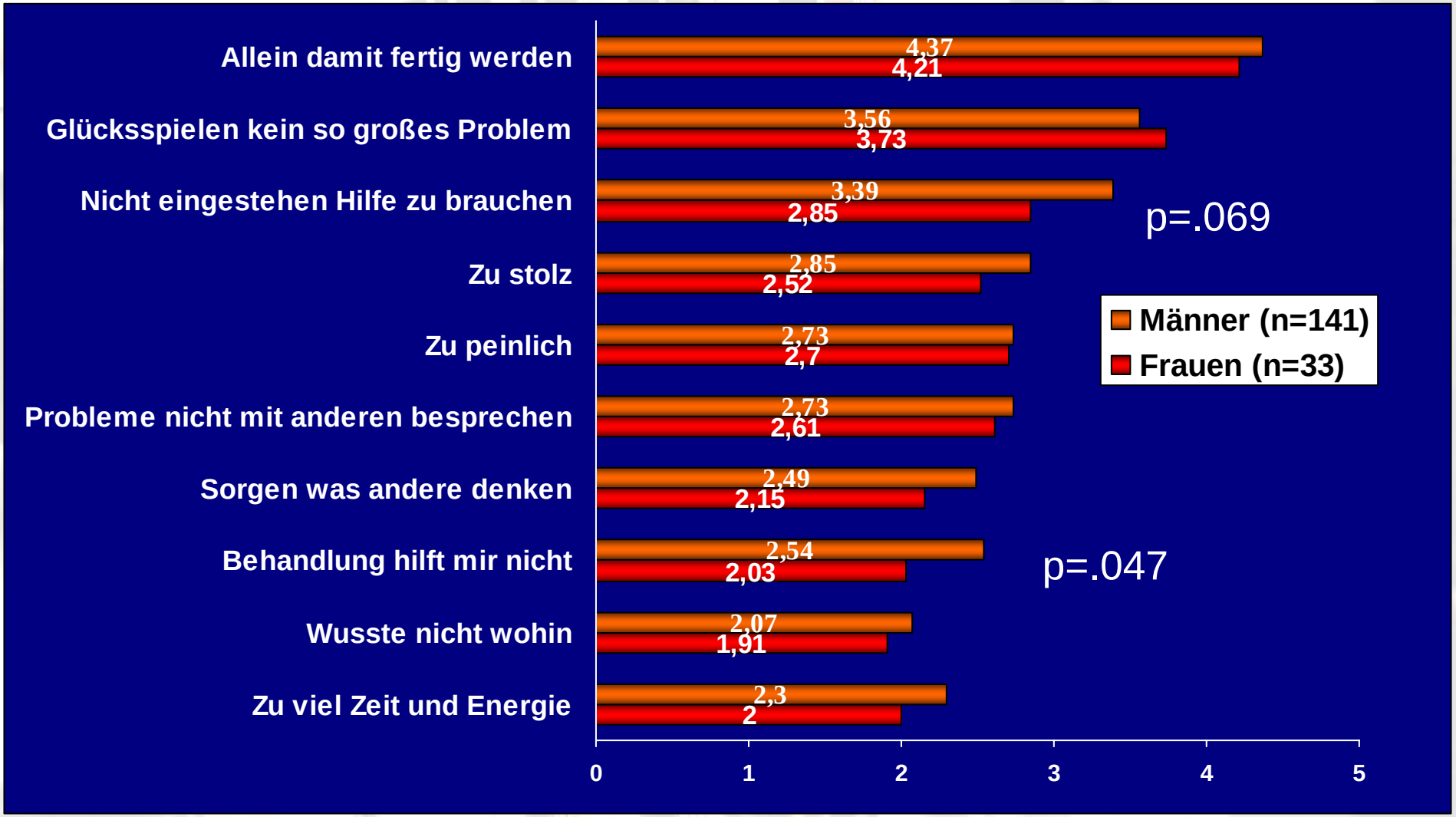
	Keine oder geringfügige[1] formelle Hilfe n=65	Formelle Hilfe[2] n=100	P[3]
Männlich, n (%)	56 (86)	89 (89)	.584
Alter, M (SD)	42(9,9)	46 (9,2)	.003
Anzahl erfüllter DSM-IV-Kriterien pathologisches Spielen M (SD)	7,2(1,6)	9,0 (1,2)	<.001
Störung durch Substanzkonsum exkl. Tabakabhängigkeit, n (%)	44(69)	47(47)	.008
Tabakabhängigkeit, n (%)	44(69)	82(82)	.050
Angststörung, n (%)	25(39)	39(39)	.966
Affektive Störung, n (%)	28(44)	64(65)	.007

Ruhnpf et al. Ad[illegible] 765-75

Anzahl der Personen, die von dem Spielproblem wussten bei Remittierten

	Vor Remission	Nach Remission
Frauen	**2,1**	**3,8**
Männer	**3,7**	**5,5**
p	**.004**	**.008**

Barrieren


Allein damit fertig werden
4,37
4,21
Glücksspielen kein so großes Problem
3,56
3,73
Nicht eingestehen Hilfe zu brauchen
3,39
2,85
p=.069
Zu stolz
2,85
2,52
Zu peinlich
2,73
2,7
Probleme nicht mit anderen besprechen
2,73
2,61
Sorgen was andere denken
2,49
2,15
Behandlung hilft mir nicht
2,54
2,03
p=.047
Wusste nicht wohin
2,07
1,91
Zu viel Zeit und Energie
2,3
2
Männer (n=141)
Frauen (n=33)
0
1
2
3
4
5

Fazit

Prävalenz im erwartbaren Bereich

Hohe Komorbidität - auch bei problematischem Glücksspielen

Geringe Inanspruchnahme

Hohe Rate unbehandelter Remissionen

Bessere Versorgungsangebote - Frühintervention

"First, you have to admit you have a gambling problem!"