

Tabak, Alkohol und Glücksspiel – die Probleme einer Hochrisikogruppe?

9. Deutsche Konferenz für Tabakkontrolle

Ingo Fiedler

Heidelberg, 01.12.2011

Agenda

- Pathologisches Glücksspielen als Sucht
- Risikofaktoren für die Entwicklung einer Spielsucht
- Komorbidität: Glücksspiel-, Tabak-, Alkoholabhängigkeit
- Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache?

Pathologisches Glücksspielen

- Spielprobleme
 - Exzesse im Spielverhalten
 - Keine Kontrolle Spieleinsätze oder Spieldauer zu limitieren
 - Negative Folgen für den Spieler, sein Umfeld und die Gesellschaft
- Pathologisches Glücksspielen als Verhaltenssucht
 - „Sucht ohne Droge“ [Blaszczynski & Nower, 2007, S. 335]
 - Einordnung als Impulskontrollstörung
 - Neurologische Untersuchungen: Kein Unterschied zwischen Wirkung von Substanzen und Verhalten im Gehirn [Grüsser & Albrecht, 2007] und [Reuter et al., 2005]
 - Direkte Auswirkungen über Botenstoffe auf Belohnungssystem im Gehirn
 - Erkenntnisse über Süchte können Anwendung finden

Definition pathologisches Glücksspiel

- 5 aus 10 Kriterien zu erfüllen (DSM-IV): Der Betroffene
 - ist stark eingenommen vom Glücksspiel (z.B. starke Beschäftigung mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen nächster Spielunternehmungen, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen),
 - muss mit immer höheren Einsätzen spielen, um die gewünschte Erregung zu erreichen,
 - hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spiel zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben,
 - ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben,
 - spielt, um Problemen zu entkommen oder um eine dysphorische Stimmung (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression) zu erleichtern,
 - ...

Definition pathologisches Glücksspiel (2)

- Der Betroffene

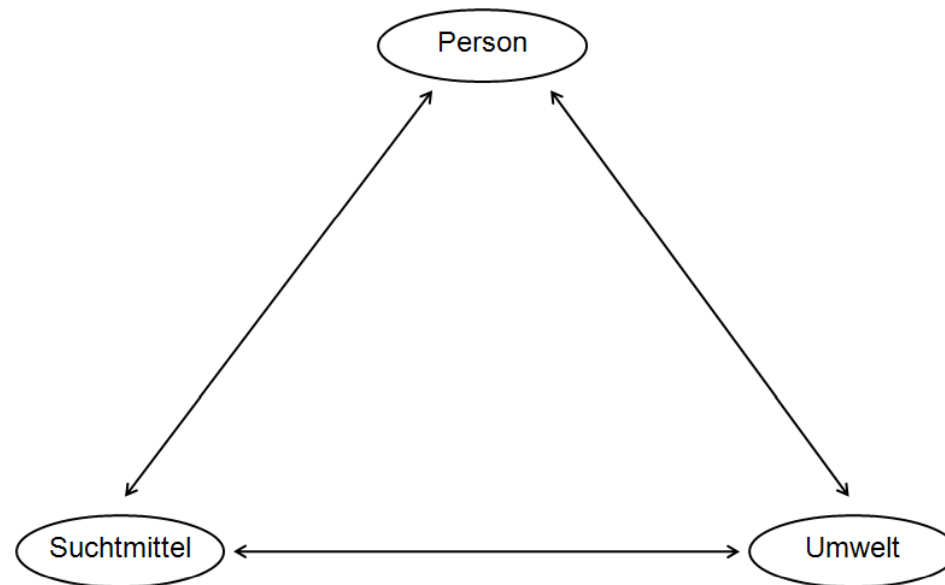
- kehrt, nachdem er beim Glücksspiel Geld verloren hat, oft am nächsten Tag zurück, um den Verlust auszugleichen (dem Verlust hinterher zu jagen),
- belügt Familienmitglieder, den Therapeuten oder andere, um das Ausmaß seiner Verstrickung in das Spiel zu vertuschen,
- hat illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spielen zu finanzieren,
- hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren,
- verlässt sich darauf, dass andere ihm Geld bereitstellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden.

Ähnlichkeit zu Substanzabhängigkeiten

- Diagnosekriterien ähneln stark denen von Substanzabhängigkeiten [Holden, 2001] und [Potenza, 2006]
 - Toleranzentwicklung
 - Entzugerscheinung
 - Anders: „Chasing“ (Verlustejagen)
 - Anders: Details über die negativen Folgeerscheinungen
- Definitionskriterien überschneiden sich und lassen sich reduzieren auf 3 Merkmale [Shaffer 2004, S. 8] und [Skog 2005, S. 118]:
 - Sehr starkes Verlangen
 - Entzugerscheinungen bei Abstinenz
 - Fortführen des Konsums trotz negativer Konsequenzen (Abstinenzunfähigkeit und Kontrollverlust)
- Kriterien bilden ein Kontinuum ab

Einflussfaktoren bei der Entstehung einer Glücksspielsucht

- **Drei Ebenen/Dimensionen (Trias-Modell)** [Grüsser et al., 2007, S. 73ff]
 - Individuelle Prädisposition
 - Soziale/Gesellschaftliche Rahmenbedingungen
 - Die Wirkung der Droge (des Spiels) selbst



Ausgewählte Einflussfaktoren

- Alter korreliert negativ (Jugendliche besonders gefährdet [für viele: Toneatto & Nguyen, 2007, S. 280].
- Geschlecht: Männer größere Risikogruppe [für viele: Welte et al., 2001]
- Überproportional häufig geschieden [für viele: Volberg, 1994]
- Bildung und Einkommen: korrelieren negativ
- Familie & Kindheit:
 - Spielende Eltern/Geschwister korrelieren positiv [z.B. Deverensky and Gupta, 2007, S. 445].
 - 2/3 der Süchtigen mit Kindheitstrauma [Kausch et al., 2006]
- Wohnsitz in einer Stadt korreliert positiv [Petry, 2005]
- Geringer Sozioökonomischer Status [z.B. Toneatto and Nguyen, 2007]
- Ethnische Minderheit [Welte et al., 2004]
- **Substanzinduzierte psychische Störung** [Meyer et al, 2011]
 - **Komorbiditäten?**
 - **Kausalitätsrichtung?**

Komorbidity path. Glücksspiel zu Tabak und Alkohol

PAGE-Studie in Deutschland [Meyer et al, 2011]

	Tabakabhängigkeit	Alkoholstörung
Pathologische Spieler	78,0%	54,8%
Problematische Spieler	47,3%	45,3%
Allgemeinbevölkerung	20,9%	8,3%

USA [Cunningham-Williams et al, 1998]

	Tabakabhängigkeit	Alkoholstörung
Path./Probl. Spieler	54,7%	44,1%
Nichtspieler	27,2%	7,5%

Komorbidität Substanzabhängigkeit zu path. Glücksspiel

Substanzabhängigkeit	N	Screeninginstrument	Probl. Spieler	Path. Spieler	Studie
Generelle Substanzabhängigkeit	512	DIS	22%	10%	[Cunningham-Williams et al., 2000]
	372	SOGS	-	13%	[Langenbacher et al., 2001]
	171	DSM	12%	5%	[Shaffer et al., 2002]
	580	SOGS	5% (12M)	11% (12M)	[Toneatto et al., 2002]
Alkohol	5.176	DIS	-	4%	[Cho et al., 2002]
	124	SOGS	19%	4%	[Sellman et al., 2002]
	-	SOGS	6% (12M)	9% (12M)	[Toneatto et al., 2002]
Kokain	313	DIS	-	8%	[Hall et al., 2000]
	-	SOGS	4% (12M)	12%	[Toneatto et al., 2002]
Opioide	62	SOGS	11% (3M)	18% (3M)	[Ledgerwood and Downey, 2002]
	-	SOGS	2% (12M)	5% (12M)	[Toneatto et al., 2002]
Cannabis	-	SOGS	14% (12M)	24% (12M)	[Toneatto et al., 2002]

SOGS = South Oaks Gambling Screen, DIS = Diagnostic Interview Schedule, DSM-IV = Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, M = Monate.

- Vgl. Allgemeinbevölkerung: Prävalenz zwischen 0,5% und 2,5%

Komorbidität und ihre Herausforderungen

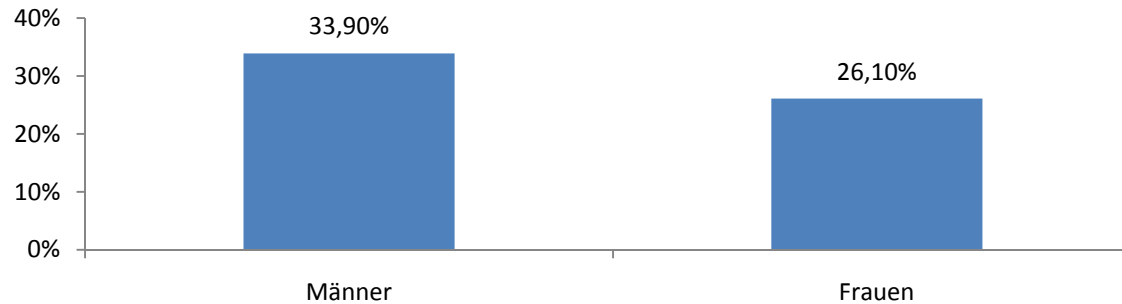
- Problem bei Einstufung als primäre oder sekundäre Störung
 - Hohe Korrelation zwischen den Abhängigkeiten
 - Ursache-Folge-Beziehung oftmals unklar
- Führen Substanzabhängigkeiten zu pathologischem Glücksspiel oder ist Glücksspielsucht ursächlich für die erhöhten Prävalenzraten von Substanzmissbrauch?
- Keine klare Richtung des Zusammenhangs zwischen Alkoholmissbrauch und Glücksspielabhängigkeit [Stewart and Kushner, 2005]
- Zeitlich gesehen geht der Substanzmissbrauch dem Beginn der Spielerkarriere regelmäßig voraus [Hodgins et al., 2005]
- Pathologisches Spielen wird bei Vorliegen einer Substanzabhängigkeit daher als sekundäre Störung eingeordnet [Petry and Weinstock, 2007, S. 315]

Komorbidity und Kostenzuordnung

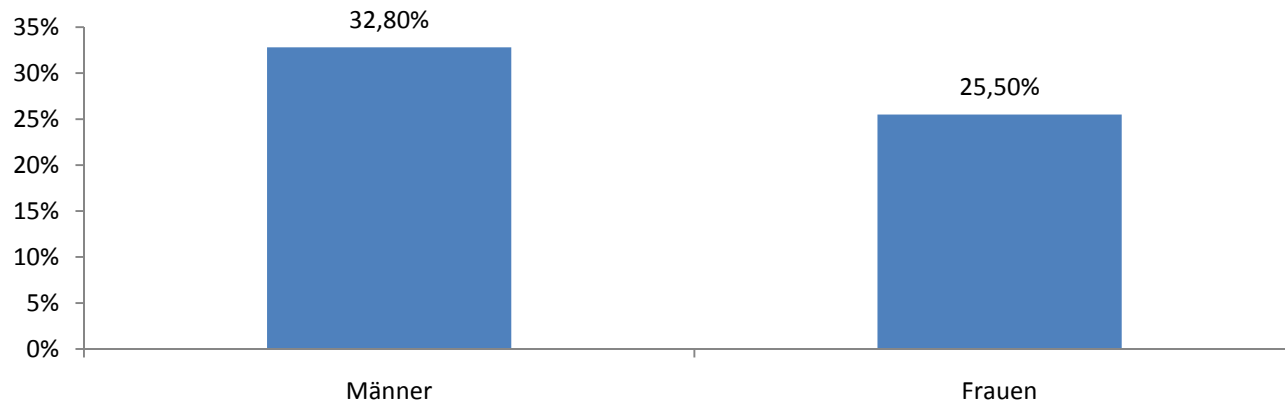
- Komorbidity ist ein sehr großes Problem bei der Kostenzuordnung zu Süchte!
 - Glücksspiel ist ursächlich für Kosten aus der Tabakabhängigkeit und Tabak ist ursächlich für einen Teil der Kosten von Glücksspielen
 - Differentialdiagnosen notwendig, aber
 - o Schwierig und
 - o Auf Bevölkerungsebene nicht gegeben
 - o Einzelfallentscheidung

Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Geschlechtereffekt**

- Tabakabhängigkeit, Robert Koch Institut (2009)

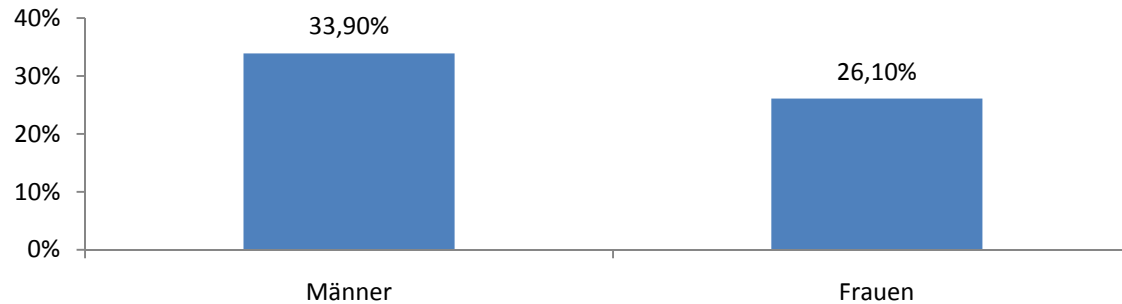


- Tabakabhängigkeit, IFT (Kraus et al. 2010)

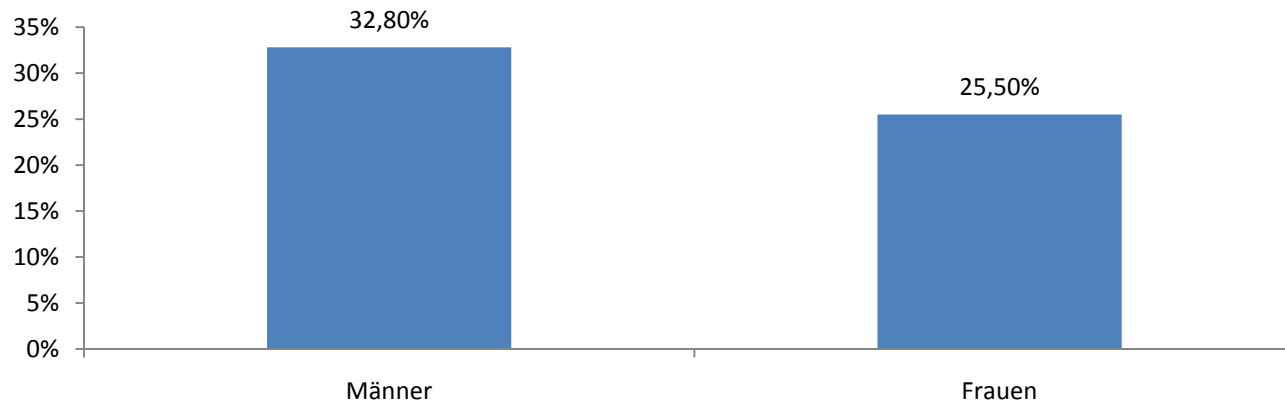


Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Geschlechtereffekt #2**

- Risikokonsum Alkohol (AUDIT-C), Robert Koch Institut (2009)

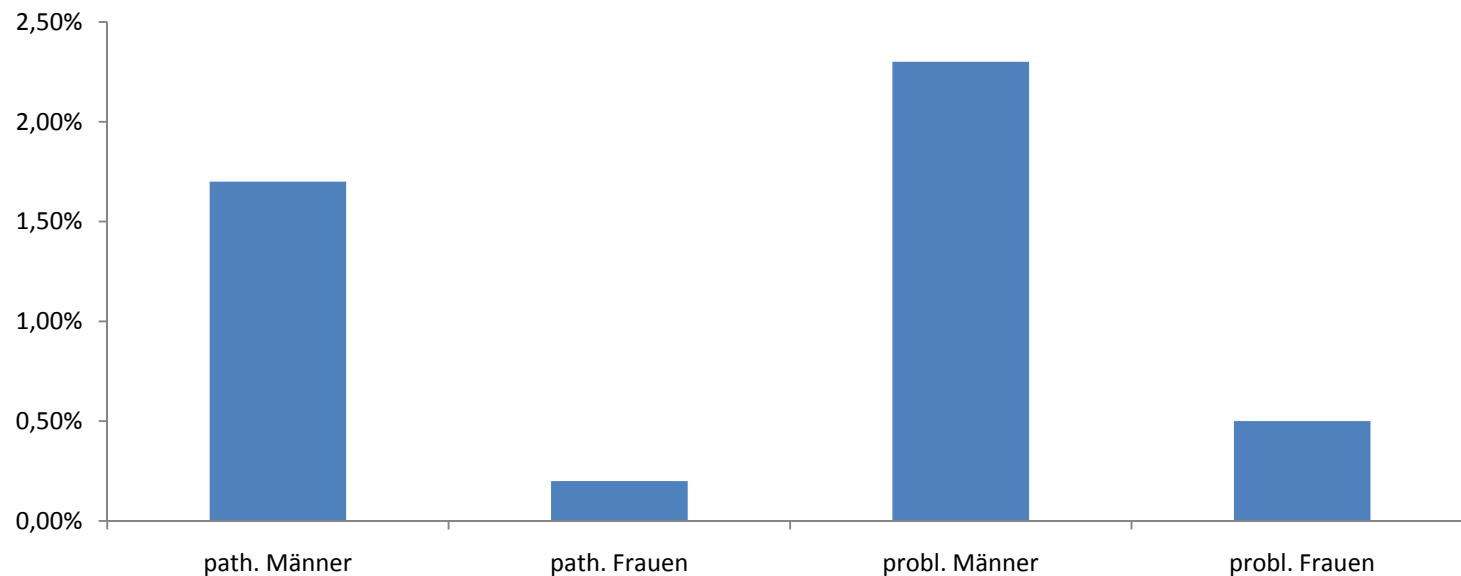


- Problematischer Alkoholkonsum (AUDIT), IFT (Kraus et al. 2010)



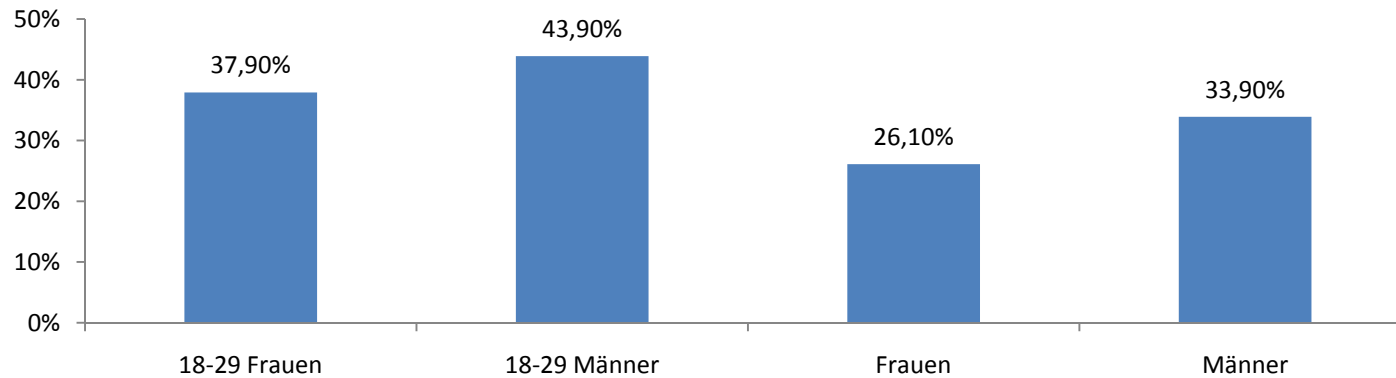
Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Geschlechtereffekt #3**

- Pathologisches und Problematisches Glücksspielen, PAGE (Meyer et al. 2011)

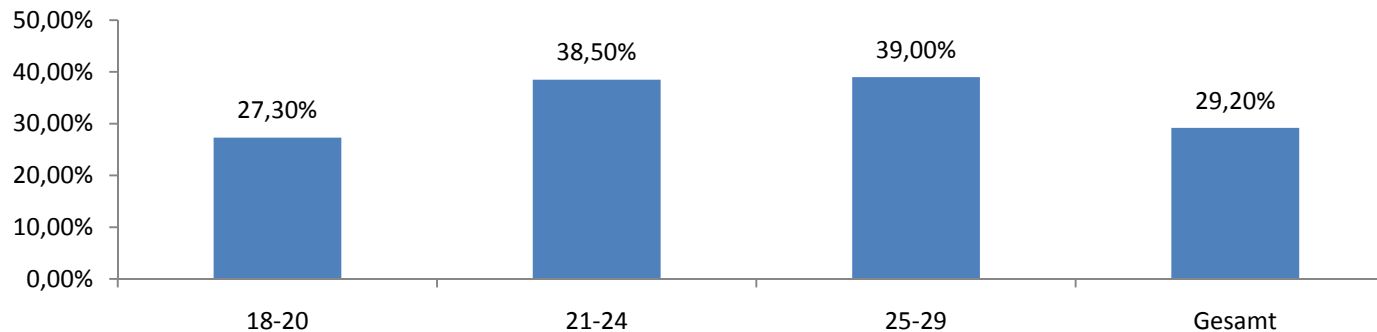


Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Alterseffekt**

- Tabakabhängigkeit, Robert Koch Institut (2009)

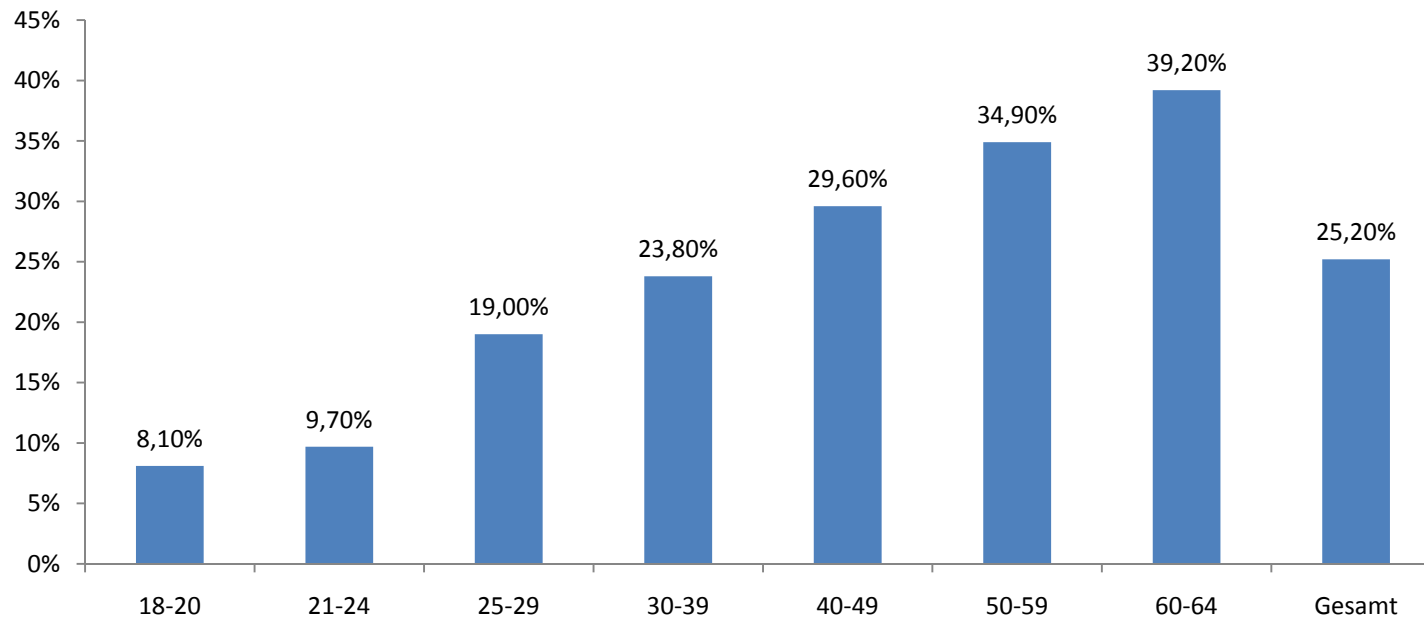


- Tabakabhängigkeit, IFT (Kraus et al. 2010)



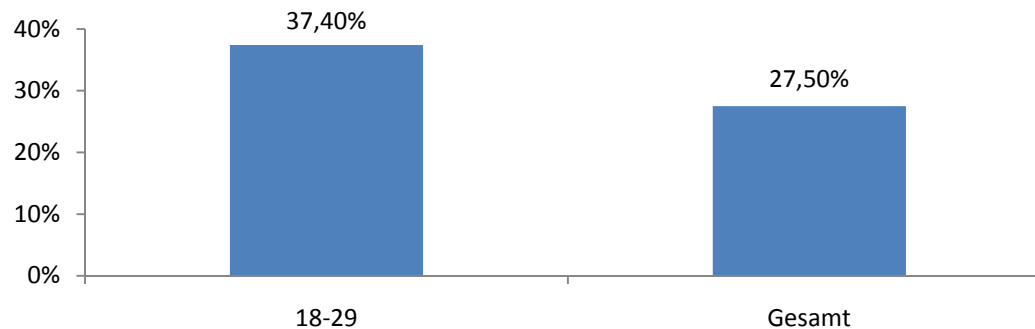
Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Alterseffekt #2**

- Allerdings: Prävalenz starkes Rauchen (≥ 20 Zigaretten/Tag), IFT (Kraus et al. 2010)

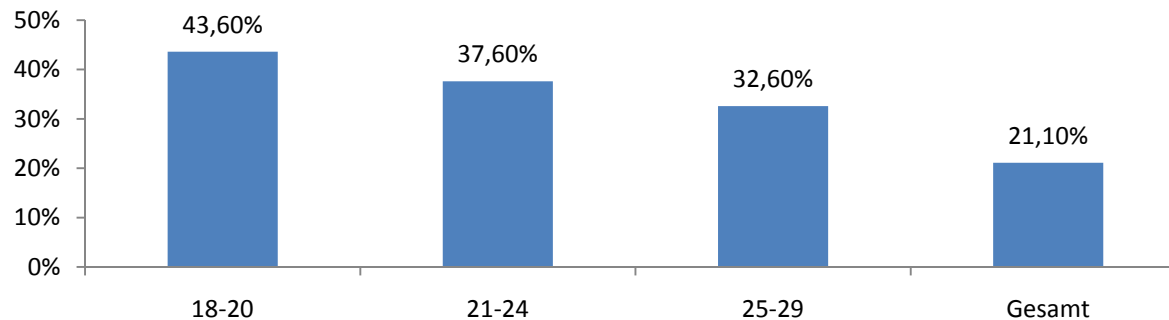


Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Alterseffekt #3**

- Risikokonsum Alkohol (AUDIT-C), Robert Koch Institut (2009)

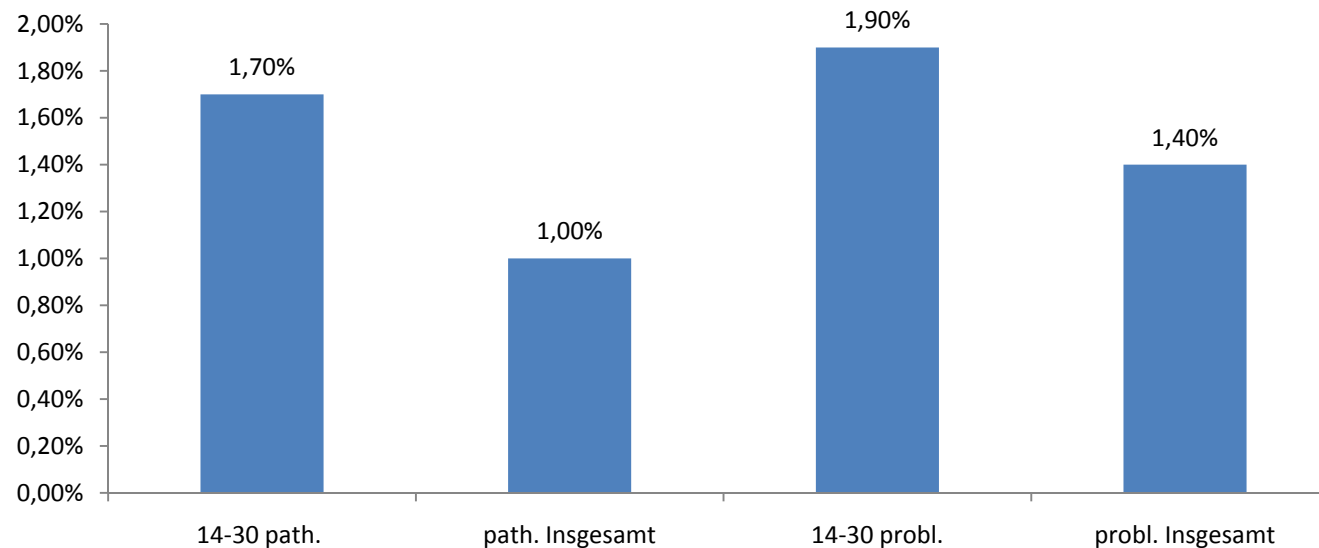


- Problematischer Alkoholkonsum (AUDIT), IFT (Kraus et al. 2010)



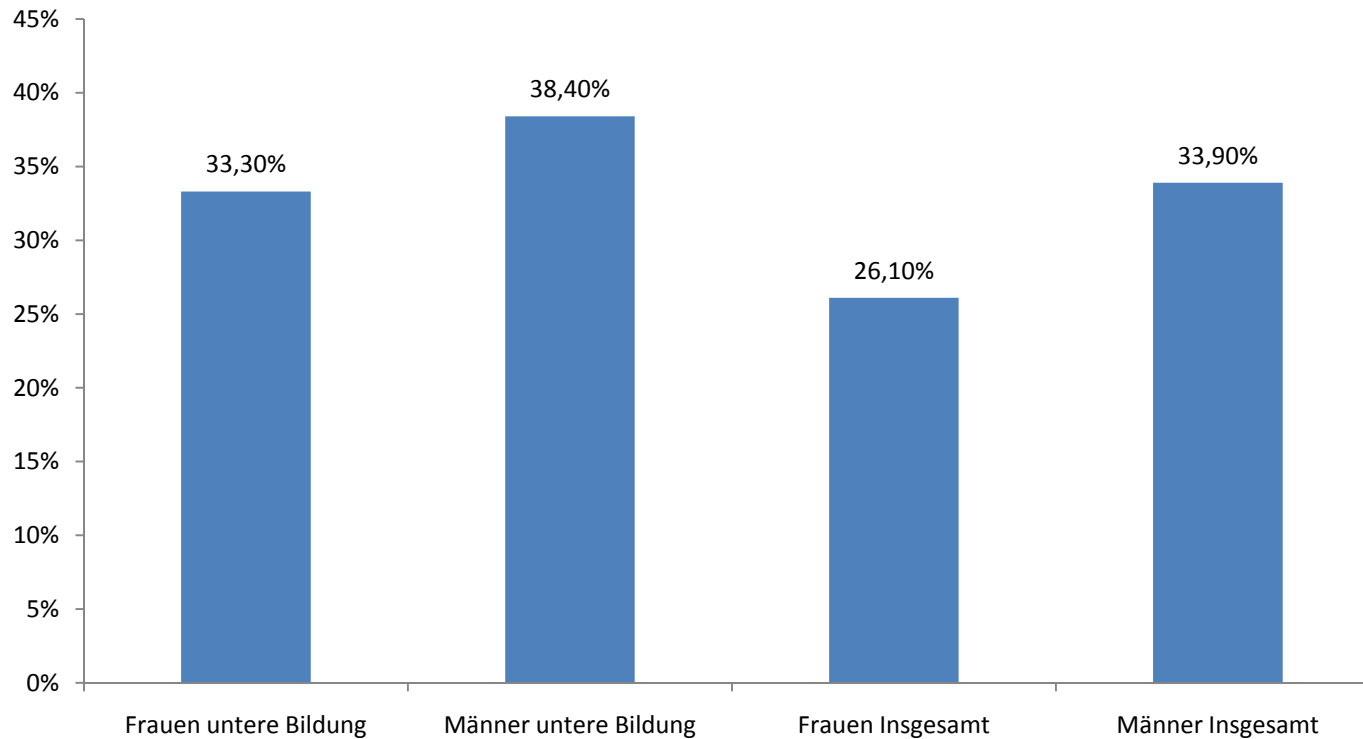
Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Alterseffekt #4**

- Pathologisches und Problematisches Glücksspielen, PAGE (Meyer et al. 2011)



Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Bildungseffekt**

- Tabakabhängigkeit, Robert Koch Institut (2009)



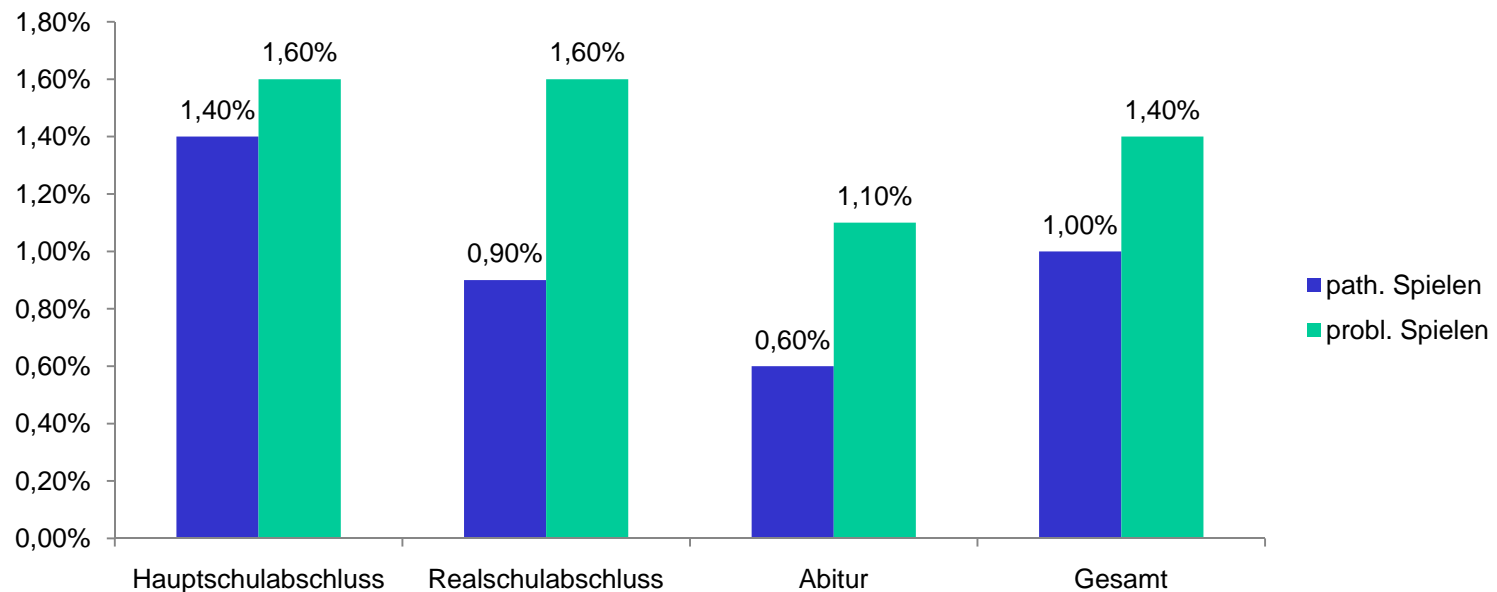
Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Bildungseffekt #2**

- Risikokonsum Alkohol (AUDIT-C), Robert Koch Institut (2009)

Kein signifikanter Bildungseffekt

Drei Süchte – eine Konsumentengruppe – eine Ursache? **Der Bildungseffekt #3**

- Pathologisches und Problematisches Glücksspielen, PAGE (Meyer et al. 2011)



Fazit

- Tabak, Alkohol und Glücksspiel weisen starke gegenseitige Abhängigkeiten auf
- Unklare Kausalbeziehungen bei Komorbidität, Einzelfalldiagnose notwendig
- Einflussfaktoren bei der Entwicklung der Süchte ähnlich
- Sehr ähnliche Risikogruppe wird von Tabak, Alkohol und Glücksspielen angesprochen
 - Männer
 - Jüngere Bevölkerung (mit Ausnahme der Rauchintensität)
 - Untere Bildungsschicht (mit Ausnahme vom Alkohol)
- Präventionsarbeit sollte diese Risikogruppe fokussieren