

FORSCHUNGSPLATTFORM „GLÜCKSSPIELSUCHT“

„Gambling and Gaming“!

Arbeitsgruppe der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (offen auch für Nichtmitglieder)

Hintergrund:

Glücksspielsucht wird zunehmend zu einem ernst zu nehmenden Problem: aktuelle Daten gehen inzwischen von einer Prävalenzrate von 0,20 – 0,56% der 18 – 65 – jährigen in Deutschland aus (Buth & Stöver, 2008; Bühringer et al, 2007). Die Folgen einer Glücksspielsucht sind meist verheerend, da mit schweren finanziellen und sozialen Krisen häufig psychische Beeinträchtigungen bis hin zum Suizid einhergehen.

Auf der anderen Seite nimmt die Anzahl und Verfügbarkeit von Spielangeboten beispielsweise in Casinos, Spielhallen bzw. bei „Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeiten“ stetig zu, so dass das Angebot die Nachfrage in vielen Bundesländern weit überschreitet (Trümper, 2008). Ebenso schafft die 24-stündig erreichbare und nahezu anonym nutzbare Angebotsstruktur von Glücksspielen im Internet ein zusätzliches Gefahrenpotenzial.

Obwohl Pathologisches Glücksspiel als Krankheitsbild in den Klassifikationssystemen psychischer Störungen seit langem fest verankert ist, gewinnt die Forschung zur Glücksspielsucht erst in jüngerer Zeit an Bedeutung. Heute besteht entsprechend dringender Bedarf an der umfassenden Untersuchung dieses Störungsbildes. Offenbar ist inzwischen die Entscheidung gefallen im neuen Diagnostischen und Statistischen Manual (DSM V) der American Psychiatric Association (APA) das bisherige „Pathologische Glücksspiel“ zum Kapitel der Abhängigkeiten zu nehmen und auch offiziell von „Glücksspielsucht“ zu sprechen.

Anders liegt der Fall bei der exzessiven Computernutzung, die zum Teil auch als „Computersucht“ oder „Mediensucht“ bezeichnet wird. Hier sind die empirischen Daten für eine eindeutige diagnostische Zuordnung nicht ausreichend. Dennoch soll auch dieser Bereich in der Arbeitsgruppe behandelt werden. Gerade die Betrachtung beider Störungsbilder mit gleicher oder vergleichbarer Methodik erscheint viel versprechend (s.u.).

Zweck der Forschungsplattform:

Hauptzweck ist ein national und international vernetzter wissenschaftlicher Austausch. Derzeit geplante Studien sollen möglichst methodisch aufeinander abgestimmt werden, so dass Daten für übergeordnete Fragestellungen zusammengeführt werden können. Dabei ist an das gesamte Forschungsspektrum gedacht inklusive Epidemiologie (Prävalenzen, Komorbiditäten), Präventions- und Interventionsstudien sowie neurobiologische Untersuchungen z.B. zu Schutz- und Risikofaktoren (bildgebende Verfahren, genetische Studien). Diese Aufzählung an Themen ist zu ergänzen.

Finanzierung:

Im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrags fördern die Bundesländer in unterschiedlichem Umfang Studien in den genannten Bereichen. Eine bundesweite Studie zur Erhebung der Prävalenzen und zur Beschreibung manifester Spieler wurde gerade begonnen (John, Rumpf u.a.). Die Angleichung von Forschungsmethoden mit der Möglichkeit zu übergreifenden Datenauswertungen erhöht die Chance auf Förderung durch weitere öffentliche Drittmittelgeber und durch Stiftungen. Gegenwärtig werden auch in Österreich und der Schweiz Projekte gefördert, so dass sich eine länderübergreifende Organisation der Plattform anbietet.

Konstituierende Sitzung

Im Rahmen des 2. Deutschen Suchtkongresses fand am 13. September die 1. Sitzung der Plattform statt. Darin wurden laufende und geplante Projekte vorgestellt und das weitere Prozedere festgelegt. Neue Interessenten sind willkommen. Voraussetzung für alle ist eine Deklaration möglicher Interessenskonflikte (das Protokoll kann über die DG-Sucht angefordert werden (www.dg-sucht.de)).

Website

Im Januar 2010 werden Teilnehmer, Projektskizzen, Erklärungen zu Interessenskonflikten und grundlegend empfohlene Forschungsinstrumente ins Netz gestellt.

Prof. Karl Mann

Präsident der DG-SUCHT