

2.6 Glücksspiel – Zahlen und Fakten

Gerhard Meyer

Zusammenfassung

Die Umsätze auf dem deutschen Glücksspiel-Markt (ohne Soziallotterien, private und ausländische Anbieter von Telefon-Gewinnspielen, Sportwetten sowie Online-Glücksspielen) sind in 2006 um 2,1 % auf 27,62 Mrd. Euro gestiegen. Die Steigerung ist vor allem auf den Zuwachs (17 %) bei den Geldspielautomaten zurückzuführen, die nach dem Inkrafttreten der neuen Spielverordnung mit stärkeren Spielanreizen locken. Die Einnahmen des Staates aus Glücksspielen gingen auf 4,139 Mrd. Euro zurück, lagen damit aber erneut deutlich über den Erträgen aus Alkoholsteuern.

Die ambulante Therapienachfrage von pathologischen Spielern ist geringfügig gestiegen, ihr Anteil in den Suchtberatungsstellen hat sich – bezogen auf Einzeldiagnosen – von 2,5 % auf 2,6 % erhöht. Hochgerechnet haben sich rund 5.200 Glücksspieler in ambulante Therapie begeben, nach 5.100 in 2005.

Erstmals liegen repräsentative Daten zur Prävalenz des pathologischen Glücksspiels in Deutschland vor. Die Umfragen weisen 0,2 bis 0,5 % der Bevölkerung (103.000 bis 265.000 Personen) als pathologische Spieler und 0,29 % als problematische Spieler (149.000) aus. Differenziert nach Glücksspielformen zeigen sich besonders hohe Anteile bei Kartenspielern im Internet, Spielern an Geld- und Glücksspielautomaten sowie Sportwettlern.

Abstract

The turnover of the gambling market (without social lotteries, private and foreign operators of telephone gaming, sports betting and online-gambling) has risen with 2.1 % to 27.62 billion Euros. The increase correlates with the growth at amusement with prizes (AWP) machines that act with greater incentives after the new decree for these machines has come into effect. The gambling revenue of the state decreased to 4,169 billion Euros. However, it ranked once again above the alcohol revenue.

The frequency of outpatient treatment of pathological gamblers has increased slightly, their proportion of total clients – related to single diagnoses – raised a little from 2.5 % to 2.6 %. A projected 5,200 gamblers took part in outpatient treatment, after 5,100 in 2005.

For the first time empirical data are presented of the prevalence rate of pathological gambling in Germany. Representative surveys show that 0.2 % to 0.5 % of the population (103,000 to 265,000 people) are pathological gamblers and 0.29 % (149,000) are problem gamblers. Distinguished by types of gambling the rates of card players on the internet, gamblers on AWP- and slot machines and sports bettors turn out to be particularly high.

Umsätze auf dem Glücksspiel-Markt

Die Umsätze auf dem Glücksspiel-Markt (ohne Soziallotterien, private und ausländische Anbieter von Telefon-Gewinnspielen, Sportwetten sowie Online-Glücksspielen) beliefen sich in 2006 auf 27,62 Mrd. Euro, nach 27,04 Mrd. Euro in 2005 (Tab. 1). Nach zwei Jahren mit Umsatzrückgängen wurde das Niveau von 2003 wieder erreicht. Die Steigerung um 2,1 % fällt etwas geringer aus als die des Brutto-Inlandsproduktes in Höhe von 2,7 %.

Die positive Umsatzentwicklung ist vor allem auf den Zuwachs bei den Geldspielautomaten zurückzuführen, die mit 17 % die höchste Wachstumsrate der einzelnen Glücksspielsegmente aufweisen. Bei Spielergewinnen von 60 % verblieb den Aufstellern ein Brutto-Spielertrag (Kasseninhalt) von 2,75 Mrd. Euro, nach 2,35 Mrd. Euro (korrigierter Wert) in 2005. Die Zahl der aufgestellten Geldspielgeräte in Gaststätten und rund 9.400 Spielhallen (aktuelle Schätzung des Arbeitskreises gegen Spielsucht, Unna) ist im Vergleich zum Vorjahr (183.000) um 9,3 % auf 200.000 angestiegen.

Mit dem Inkrafttreten der neuen Spielverordnung zum 1. Januar 2006 wurden die Spielanreize der Geldspielautomaten durch eine schnellere Spielabfolge (Reduzierung der Spielaufzeit von 12 auf 5 Sekunden), höhere Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten um ein Vielfaches gesteigert. Die Automatenindustrie hat den größeren Gestaltungsspielraum der Novellierung genutzt, um die Vorgaben der Verordnung weitgehend auszuhebeln. So gilt zwar nach wie vor, dass der maximale Einsatz pro Spiel nur 0,20 Euro und der Höchst-

Tab. 1: Umsätze auf dem Glücksspiel-Markt (in Mio. Euro)

Glücksspiel	Erhebungsjahr					Veränderung in 2006 gegen- über Vorjahr in %	
	1974	1982	1992 ¹	2004	2005		2006
Spielbank ² ; – Glücksspielautomaten, Roulette, Black Jack etc.	1.023	3.426	6.854	10.620	10.580	10.450	– 1,2
Spielhalle/Gaststätte – Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit	–	–	–	5.830	5.880 ⁹	6.880	+ 17,0
Deutscher Lotto- und Toto-Block:							
– Zahlenlotto	1.407	2.634	4.144	5.381	4.987,3	5.020,2	+ 0,7
– ExtraLotto ⁸	–	–	–	–	78,7	0,0	– 100,0
– Fußballfoto	143	166	168	93	78,4	64,5	– 17,7
– Oddset	–	–	–	482	431,8	342,3	– 20,7
– Rennquintett ⁶	30	15	3	0,0	–	–	–
– Spiel 77	–	438	802	1.071	993,8	998,1	+ 0,4
– Super 6 ³	–	13	229	757	702,0	709,5	+ 1,1
– Glücksspirale	55	42	159	220	198,6	194,5	– 2,1
– Sofort-Lotterien ⁴	–	–	287	245	222,5	228,2	+ 2,6
– Bingo	–	–	–	81	64,2	58,2	– 9,3
– Keno	–	–	–	97	276,0	256,7	– 7,0
– Plus 5	–	–	–	12	31,2	28,0	– 10,1
Gesamt	1.635	3.308	5.791	8.439	8.064,5	7.900,3	– 2,0
Klassenlotterie:							
– Nordwestdeutsche	46	93	419	550	493,8	470,8	– 4,6
– Süddeutsche	–	139	522	827	831,7	722,5	– 13,1

Glücksspiel	Erhebungsjahr						Veränderung in 2006 gegen- über Vorjahr in %
	1974	1982	1992 ¹	2004	2005	2006	
Fernsehloterie							
- ARD Fernsehlotterie	-	29	65	146	168,0	182,0	+ 8,3
- ZDF Aktion Mensch	-	100	107	397	410,8	435,1	+ 5,9
- Umweltlotterie „Unsere Welt“ ⁷	-	-	-	1	0,0	-	-
Sparkasse/Bank							
- PS-Sparen	-	162	255	303	309,0	293,7	- 4,9
- Gewinnsparen	-	32	129	165	175,7	185,3	+ 5,5
Pferdewetten							
- Galopper (Totalisator)	53	99	130	65	59,4	51,1	- 14,0
- Traber (Totalisator)	121	192	211	79	65,1	46,4	- 28,7
- Buchmacher ⁵	71	59	104	4	2,5	1,3	- 47,5
Gesamtumsatz				27.425	27.040,5⁹	27.618,5	+ 2,1

1 Ab 1992 einschließlich neue Bundesländer

2 Hochrechnung auf der Basis des Bruttospielertrages und einer durchschnittlichen Auszahlungsquote von 91 %

3 Seit 1991, vorher Landeslotterien

4 Rubbel- und Losbrieflotterien

5 Hochrechnung/Steueraufkommen der Buchmacher

6 Einstellung in 2003

7 Einstellung in 2004

8 Einmalige Veranstaltung zum 50jährigen Bestehen von Lotto

9 Korrigierter Wert

Quelle: Archiv- und Informationsstelle der deutschen Lotto- und Toto-Unternehmen,
Institut für Wirtschaftsforschung, eigene Erhebung

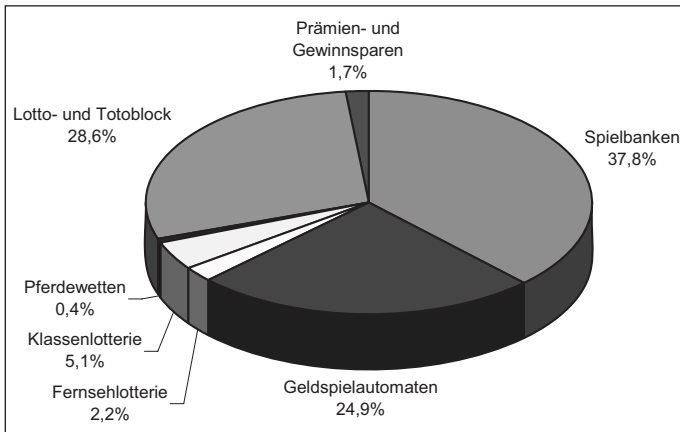
gewinn 2 Euro betragen darf. Dennoch können Spieler in einzelnen Spielen 2, 4, 5, 10 oder sogar 100 Euro einsetzen und in einem Spiel 6.000 Euro und mehr gewinnen. Der Trick: Die Geldeinsätze und Gewinne werden in Punkte oder auf ein „Bankkonto“ transferiert. Um mit höheren Einsätzen spielen zu können, kann der Spieler beispielsweise an dem Gerät „Baba Jaga“ der Firma Bally Wulff die Charge-Funktion aktivieren. Sie sorgt dafür, dass das eingezahlte Geld auf das „Bankkonto“ transferiert wird (das sogenannte „Vorglühen“). Während des Geldtransfers ruht das Walzenspiel. Befindet sich genug Geld auf dem Konto, kann der Spieler beispielsweise 20 Linien mit jeweils 20 Cent (Einsatz pro Spiel: 4 Euro) bespielen oder durch Tastendruck 100 Euro einsetzen, um 200 Euro zu gewinnen. Die Gewinne von 6.000 Euro und mehr in einem Spiel (bspw. an den Geräten „Novo Line, Dolphins Pearl“ und „Gold Play Deluxe“) zahlen die Automaten in Schritten von 500 Euro pro Stunde aus. Der Spieler kann den Gewinn während des Auszahlungsprozesses aber auch wieder verspielen. Über die Umwandlung von Geld in Punkte und zurück in Geld sind theoretisch unbegrenzte Einsatz- und Gewinnhöhen möglich.

Die aufgezeigten Einsatz- und Gewinnhöhen sowie potentielle Verluste von 80 Euro pro Stunde an einem Gerät unterlaufen die vom Gesetzgeber intendierte Abgrenzung des gewerbsmäßigen Geldspiels von dem nach § 284 StGB geregelten Glücksspiel. Die hohen Spielanreize sind zudem mit dem Sinn und Zweck der Spielverordnung, eine „übermäßige Ausnutzung des Spieltriebes“ zu verhindern, nicht vereinbar. Es besteht daher ein dringender Handlungsbedarf für notwendige Korrekturen. Die neue Spielverordnung ist zudem nicht vereinbar mit der Entscheidung des Bundesverfassungsgerichtes zum Glücksspielmonopol und den Zielen des ab 01.01.2008 geltenden Staatsvertrages zum Glücksspielwesen.

Die Angebote der 83 bundesdeutschen Spielbanken und Automaten-Casinos (Neueröffnungen: Frankfurt/Oder, Binz, Wernigerode) weisen einen Umsatzrückgang von 1,2 % auf. Ihr Anteil am Gesamtumsatz der legalen Glücksspielanbieter betrug 37,8 % (Abb. 1).

Der Bruttospielertrag der Spielbanken (ohne Kostenanrechnung) ging im Vergleich zum Vorjahr um 12 Mio. Euro auf 940 Mio. Euro leicht zurück. Während die Glücksspiel-Automaten einen Zuwachs von 0,3 % verzeichneten, war bei den Tischspielen des „Großen Spiels“ (Roulette, Black Jack, Poker) erneut ein Ertragsrückgang

Abb. 1: Anteile am Gesamtumsatz der Glücksspiel-Anbieter in 2006

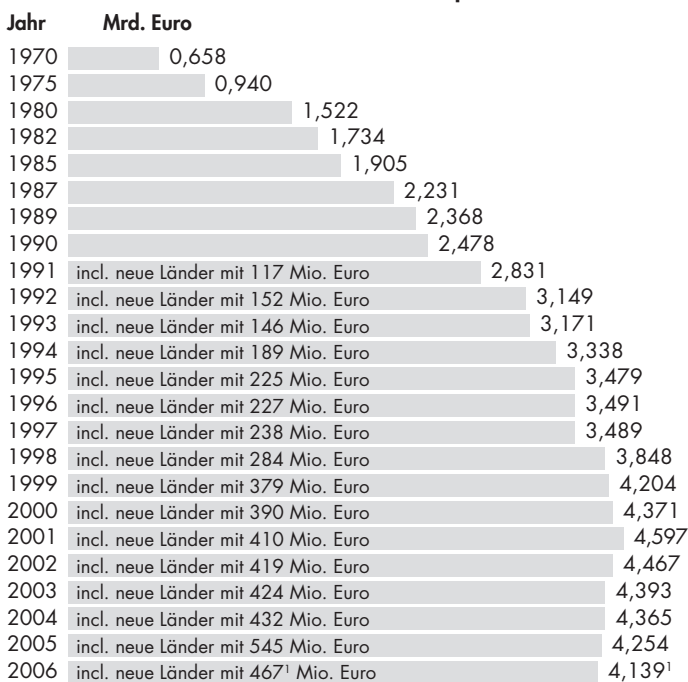


um 6,6 % hinzunehmen. Der Anteil des Automatenspiels am Gesamtertrag stieg auf 78,9 % (nach 77,7 % in 2005). 132 Mio. Euro zahlten die rund 8 Mio. registrierten Besucher (Steigerung um 2,1 %) zudem nach zwischenzeitlichen Gewinnen in den Tronc, die Trinkgeldkasse der Spielbanken ein.

Eine regelrechte Hochkonjunktur verzeichnete das Pokerspiel, auch in Spielbanken, die zusätzliche Pokertische aufstellten und zahlreiche Turniere veranstalteten. Der wahre Poker-Boom findet jedoch im Internet statt. Nach Schätzungen von Analysten spielten Ende 2006 rund 200.000 bis 290.000 Bundesbürger Poker in Online-Casinos, mit Einsätzen von etwa 1 Mrd. Euro. Im Vergleich zum Vorjahr soll der Umsatz um 125 % gestiegen sein, für 2007 wird mit einem erneuten Wachstum von mindestens 50 % gerechnet. Die Zahl der deutschen Pokerspieler soll schon bald eine halbe Million betragen. Die Kostenvorteile gegenüber den traditionellen Spielbanken, wie geringere Personalkosten und bestehende Steuervorteile in Ländern wie Malta und Gibraltar, die entsprechende Konzessionen vergeben, sowie Einnahmen von 3 bis 5 % der Gewinnsumme pro Spiel führen bei einer großen Anzahl von „Zockern“ zu einer außergewöhnlichen Rentabilität auf Seiten der An-

bieter. Zu Hochzeiten sollen beispielsweise bei den weltweit größten Anbietern (pokerstars.com und partypoker.com) jeweils mehr als 70.000 Spieler gleichzeitig an den virtuellen Pokertischen sitzen. Die Vermarktung von Pokerrunden als Sportereignisse, die Übertragung von Poker-Turnieren durch deutsche Fernsehsender sowie massive Werbekampagnen heizen den Boom weiter an. Zwar wird in der Werbung nur das Spiel um Punkte angesprochen, da das Pokern um Geld in Online-Casinos in Deutschland illegal ist. Die Internetanbieter animieren die Spieler jedoch zum Pokern um Geld, denn nur damit lassen sich Gewinne erwirtschaften. Sie locken mit Bonusaktionen, bei denen der Kunde für die erste Geldeinzahlung den gleichen Betrag als Bonus gutgeschrieben bekommt. In der

Abb. 2: Öffentliche Einnahmen aus Glücksspielen



¹ Berlin, Hamburg: Werte von 2005

Quelle: Statistisches Bundesamt

**Tab. 2: Bruttospielertrag der Glücksspiele in Spielbanken
(in Mio. Euro)**

Glücksspiel	1993	1995	1997	1999	2001	2003	2005	2006
Glücksspiel- automaten	326,1	363,0	421,4	558,9	701,5	799,4	740	742
Roulette, Black Jack u.a. ¹	340,7	308,9	323,1	324,5	296,3	210,5	212	198

¹ Einschließlich anderer Spiele gegen die Bank wie Sic Bo und Angebotsspiele der Bank wie Poker

Software, die der Spieler von den meisten Anbietern herunterladen muss, ist häufig das Spiel um Geld bereits integriert, die Verwaltung von Punkten und Geld erfolgt über ein gemeinsames Konto. Der Schritt zum illegalen Glücksspiel erfordert schließlich nur wenige Mausklicke.

Die Einnahmen des Staates aus Glücksspielen (über Rennwett- und Lotteriesteuer, Gewinnablieferungen verschiedener Lotterien, Spielbankabgabe) betragen 4,139 Mrd. Euro in 2006, nach 4,254 Mrd. Euro in 2005. Dies entspricht einem Rückgang von 2,7 % (Abb. 2). Von den Gesamteinnahmen wurden 467 Mio. Euro in den neuen Bundesländern erwirtschaftet (2005: 454 Mio. Euro).

Die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen (ohne Geldspielautomaten) waren 1998 erstmals höher (um 217,8 Mio. Euro) als die Erträge aus alkoholbezogenen Steuern. In 2006 lagen die Mehreinnahmen bei 748 Mio. Euro (2005: 874 Mio. Euro).

Da Geldspielautomaten im rechtlichen Sinne kein Glücksspiel darstellen, fällt die Steuer- und Abgabenlast deutlich geringer aus. Nach eigenen Angaben beliefen sich die Gesamtsteuerzahlungen der Unterhaltungsautomatenwirtschaft auf ca. 1 Mrd. Euro in 2006 (einschließlich 250 Mio. Euro an Vergütungssteuern).

Pathologisches Glücksspiel

Nach der Suchthilfestatistik 2006 für ambulante Einrichtungen (Sonntag, Bauer & Hellwich, 2007) ist in 595 Beratungs- und Behandlungsstellen bei 2.918 Klienten die Einzeldiagnose „Pathologisches Spielverhalten“ gestellt worden (Tab. 3). Die durchschnitt-

Tab. 3: Pathologisches Spielverhalten bei Klienten ambulanter Beratungs- und Behandlungsstellen, Zugänge: Einzeldiagnosen

Anzahl der Beratungsstellen (N)	1994	1996	1998	2000	2002	2004	2005	2006
Einzeldiagnose	396	436	467	401	454	591	649	595
Ost	130	166	227	244	434	397	459	511
West	1.091	1.354	1.161	1.058	1.293	2.568	2.698	2.407
Spielverhalten	1.221	1.520	1.388	1.302	1.727	2.965	3.157	2.918
Durchschnittliche Anzahl behandelter Spieler pro Einrichtung	3,1	3,5	3,0	3,2	3,8	5,0	4,9	4,9
Prozentsatz bezogen auf die Gesamtzahl der Klienten (%)	2,5	2,3	2,0	2,3	2,3	2,8	2,5	2,6
Gesamtzahl der Klienten (100 %)	49.563	65.573	69.972	57.647	74.097	105.183	124.241	110.625

Quelle: Sonntag, Bauer & Hellwich (2007)

liche Anzahl behandelter Spieler pro Einrichtung liegt wie im Vorjahr bei 4,9 Fällen. Der Anteil bezogen auf die Gesamtzahl der Klienten (mit abgeschlossener Diagnosestellung) ist auf 2,6 % leicht angestiegen (Männer: 3,1 %; Frauen: 1,2 %). Die Diagnose betraf 2.137 Männer und 270 Frauen in den alten sowie 451 Männer und 60 Frauen in den neuen Bundesländern (Frauenanteil: 11,3 %).

Die Anzahl der Hauptdiagnosen betrug 3.017 (West: 2.515; Ost: 502). Mit 4,1 Fällen pro Einrichtung entspricht der Wert dem des Vorjahres (korrigierter Wert). Der Anteil an der Gesamtzahl der Klienten (mit Diagnose) ist geringfügig auf 2,2 % angestiegen (Vorjahr: 2,1 %).

Hochgerechnet auf die Gesamtzahl der behandelten Spieler in den bundesweit 1.049 Suchtberatungsstellen haben sich in 2006 rund 5.200 Glücksspieler in ambulante Therapie begeben, nach 5.100 in 2005.

Spieler an Geldspielautomaten bilden in den Einrichtungen nach wie vor mit Abstand die größte Gruppe. Bei 77,2 % der Klienten wurde ein pathologisches Spielverhalten in bezug auf Geldspielautomaten diagnostiziert (2005: 82,7 %), in 22,8 % der Fälle bezüglich klassischer Glücksspielformen.

Eine differenziertere Analyse problembehafteter Glücksspielformen bei den Klienten/Patienten nordrhein-westfälischer Versorgungseinrichtungen (2002–2004, Mehrfachnennungen) zeigt auf, dass neben den Geldspielautomaten (79,3 %) die Glücksspielautomaten in den Spielcasinos (32,4 %), Roulette/Black Jack (16,8 %), Karten- und Würfelspiele (15,9 %) und Sportwetten (13,1 %, private und staatliche Anbieter) zu den meistgenannten problemverursachenden Spielformen zählen (Meyer & Hayer, 2005).

Die Suchthilfestatistik 2006 für stationäre Einrichtungen (Sonntag, Bauer & Hellwich, 2007) weist 37 Einzeldiagnosen (in 40 Einrichtungen) und 358 Hauptdiagnosen (in 157 Einrichtungen) aus (Tab. 4). Gegenüber dem Vorjahr ist bei den Hauptdiagnosen pro Einrichtung ein leichter Rückgang von 2,4 auf 2,3 Fälle je Fachklinik zu verzeichnen. Der Anteil an der Gesamtzahl der Patienten lag wie im Vorjahr bei 1,1 %.

Eine Auswahl stationärer Einrichtungen, die sowohl Suchtfachkliniken als auch psychosomatische Fachkliniken und Kliniken mit entsprechenden Abteilungen einbezieht, belegt eine deutlich höhere Anzahl behandelter Spieler (Tab. 5). Insgesamt wurden in den Einrichtungen 945 pathologische Spieler in 2006 therapiert (Hauptdiagnosen: 748; Nebendiagnosen: 197), nach 903 in 2005.

Tab. 4: Einzel- und Hauptdiagnose „Pathologisches Spielverhalten“ in stationären Einrichtungen

Einrichtungen	2000 N = 83		2001 N = 67		2002 N = 85		2004 N = 72/102		2005 N = 45/140		2006 N = 40/157		
	E	H	E	H	E	H	E	H	E	H	E	H	
Einzel-/Hauptdiagnose													
Pathologisches Spielverhalten	n	264	33	139	78	131	136	288	337	47	341	37	358
	%	2,2	0,3	1,6	0,9	0,6	0,6	2,0	1,3	0,7	1,1	0,7	1,1
Gesamtzahl der Patienten (100 %)		12.195		8.636		23.201		14.711/25.854		6.764/31.565		5.310/31.269	

Quelle: Sonntag, Bauer & Hellwich (2007)

Tab. 5: Anzahl der behandelten Glücksspieler in ausgewählten stationären Versorgungseinrichtungen

Stationäre Einrichtung	Erhebungsjahr									
	1985	1987	1991	1997	1999	2002	2004	2005	2006	
Fachkrankenhaus Nordfriesland, Bredstedt (S+P)	1	12	47	44	69	75	64	65	85	
Allgemeines Krankenhaus Ochsenzoll, Hamburg (S)	30/40	38	64	18	23	26	31	21	32	

Erhebungsjahr

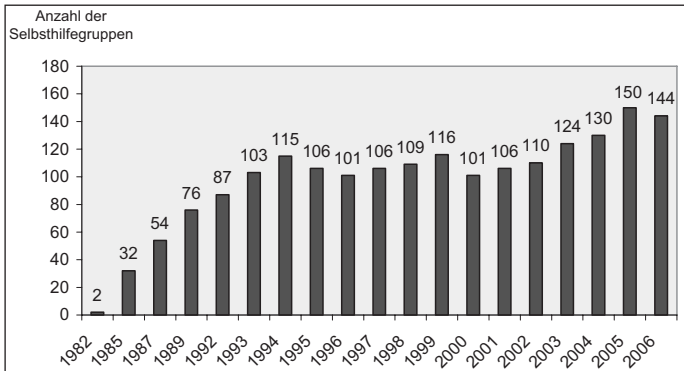
Stationäre Einrichtung	1985	1987	1991	1997	1999	2002	2004	2005	2006
Bernhard-Salzmann-Klinik, Gütersloh (S)	1	18	16	41	51	57	82	57	51
Therapiezentrum Münzesheim, Kraichtal (S)	3	10	28	37	29	47	52	63	70
Fachklinik Münchwies, Neunkirchen-Saar (S+P)	-	7	51	104	84	128	174	208	205
Klinik Schweriner See, Lübstorf (S+P)	-	-	-	18	27	78	99	96	109
Asklepios Fachklinikum, Wildenfels (S)	-	-	-	-	6	27	39	54	49
Fachklinik Wigbertshöhe, Bad Herfeld (S)	-	-	-	21	27	96	147	139	167
Klinik Berus, Überherrn- Berus (P)	-	-	-	26	35	47	54	60	59
Fachklinik Fredeburg, Bad Fredeburg (S)	-	-	-	18	25	45	57	35	30
Fachklinik Hochsauerland, Bad Fredeburg (P)	-	-	-	29	61	78	105	105	88

S: Suchtfachklinik bzw. -abteilung

P: Psychosomatische Fachklinik bzw. Abteilung

Quelle: Eigene Erhebung

Abb. 3: Anzahl der Selbsthilfegruppen für Glücksspieler



Quelle: Adressenlisten der „Anonymen Spieler“ und der „Fachstelle Glücksspielsucht“ in Neuss

Die Adressenlisten der „Anonymen Spieler (GA)“ in Hamburg und der „Fachstelle Glücksspielsucht“ in Neuss weisen im Jahr 2006 auf 144 Spieler-Selbsthilfegruppen in 102 Städten hin (Abb. 3).

Anzahl der pathologischen Spieler

Es liegen erstmals repräsentative Daten zur Prävalenz des pathologischen Glücksspiels in Deutschland vor (Bühringer et al., 2007; Stöver, 2006).

Bühringer et al. (2007) haben die regelmäßig durchgeführte umfangreiche repräsentative Studie zum Gebrauch und Missbrauch psychoaktiver Substanzen in 2006 um Fragen zum Glücksspielverhalten ergänzt. Der Analyse liegt eine Stichprobe von 7.817 Personen zwischen 18 und 64 Jahren zugrunde (Antwortrate: 48 %). Die Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz sowie das präferierte Glücksspiel wurden mittels Fragebogen erfasst. Für die Diagnose des pathologischen Spielverhaltens wurden die Kriterien des DSM-IV-TR herangezogen (Diagnosestellung bei ≥ 5 Kriterien, problematisches Spielverhalten bei 3–4 Kriterien). Die Abfrage der Krite-

rien erfolgte nur von Personen, die angaben, im vergangenen Jahr im Durchschnitt mehr als 50 Euro pro Monat beim Glücksspiel eingesetzt zu haben.

Die Ergebnisse zeigen, dass 71,5 % der erwachsenen Bevölkerung schon einmal gespielt haben. 49,4 % gehören zu den aktuellen Spielern (12-Monats-Prävalenz), mit einem Anteil von 27,4 % Mehrfachspielern. In der aktuellen Präferenz stehen die Lotto-Angebote (Lotto, Toto, Keno) an erster Stelle (60,3 %); mit Abstand folgen Lotterien (Fernseh- und Klassenlotterien, 13,6 %), Sportwetten (5,4 %), Casinospiele (3,5 %) und Geldspielautomaten (2,4 %). Der ermittelte Prävalenzwert für die Diagnose „Pathologisches Glücksspiel“ in der Bevölkerung beläuft sich auf knapp 0,2 % ($n = 14$), mit einem Konfidenzintervall (KI) von 0,11–0,36 % und einem Absolutwert von etwa 103.000 Personen (KI: 56.000– 168.000). Eine Bestimmung der Gruppe „Problematische Glücksspieler“ auf der Basis von 3 oder 4 DSM-IV-TR-Kriterien ergab einen Prävalenzwert von 0,29 % ($n = 21$) mit einem KI von 0,17–0,42 % und einem Absolutwert von 149.000 Personen (KI: 88.000– 220.000). Das höchste Glücksspielrisiko weisen Kartenspiele im Internet (7 %), Glücksspielautomaten im Casino (6,7 %), Geldspielautomaten (5,1 %) und Sportwetten (1,9–2 %) auf, die geringste Gefährdung besteht durch Lotterien und Lottoangebote (0,0–0,1 %).

Die ermittelten Prävalenzen liegen im internationalen Vergleich am unteren Rand des Spektrums (vgl. Meyer & Bachmann, 2005). Vor allem der Prävalenzwert von 0,2 % für ein pathologisches Spielverhalten erscheint fragwürdig, da weltweit nur eine Studie vorliegt, die eine ähnlich niedrige Prävalenzrate ausweist (0,15 % für Norwegen). Potenzielle Fehlerquellen, wie das umfangreiche Erhebungsinstrument und die niedrige Antwortrate, sind ebenso zu diskutieren, wie die deutsche Angebots- und Nachfragestruktur im Vergleich mit Norwegen und anderen Ländern. Nicht-deutsche Staatsangehörige und Personen mit Hauptschulabschluss sind außerdem in der Stichprobe unterrepräsentiert. In Personengruppen mit geringer schulischer Bildung und unter Migranten finden sich jedoch weltweit höhere Prävalenzraten. In deutschen Stichproben aus Behandlungseinrichtungen liegt der Anteil der pathologischen Spieler mit Hauptschulabschluss bei über 50 %. Das gleichzeitige Vorliegen einer Manischen Episode bei 8 von 14 diagnostizierten pathologischen Spielern (57 %) erscheint zudem vor dem Hintergrund vorliegender Befunde (vgl. Prempfer, 2006; McIntyre et al.,

2007) übermäßig hoch zu sein. Unter Berücksichtigung dieser Differenzialdiagnose, die mit nur einer Screeningfrage am Telefon erfasst wurde, halbiert sich die ermittelte Prävalenzrate von Bühringer et al. (2007) auf 0,09 % (etwa 46.000 Personen). In einer repräsentativen Komorbiditätsstudie in den USA (Face-to-Face-Interviews, detaillierte Diagnostik) sank dagegen der Anteil der pathologischen Spieler (Lebenszeit-Prävalenz) durch den Ausschluss der Diagnose „Bipolare Störung I“ lediglich um 16,7 % (vgl. Kessler, 2007)

Erste Ergebnisse einer repräsentativen Befragung des Bremer Instituts für Drogenforschung (Stöver, 2006) weisen eine Prävalenzrate pathologischen Spielverhaltens in Deutschland von 0,5 % aus (265.000 Personen). Es bleibt zu hoffen, dass eine detaillierte Darstellung der Ergebnisse bald veröffentlicht wird.

Weitere Hinweise auf die Größenordnung des Problems, allerdings nur bezogen auf Spielbanken, liefert die Sperrliste der Casinos. In 2006 waren ca. 32.000 Namen in der Liste verzeichnet. Der Anteil der Selbstsperrten wird auf 60 % geschätzt (19.000; vgl. Meyer & Hayer, 2007).

Auf der Basis der Therapienachfrage von Spielern in ambulanten Suchtberatungsstellen (in 2006) und einem Vergleich mit der Therapienachfrage von Alkoholabhängigen (3 bis 5 %) ergibt sich – wie im Vorjahr – eine Gesamtzahl von rund 100.000 bis 170.000 beratungs- und behandlungsbedürftigen Spielern in Deutschland. Diese Schätzung dürfte eher die untere Grenze der Prävalenzrate darstellen, da die Therapienachfrage von Spielern vermutlich geringer ist als die der Alkoholabhängigen (vgl. Meyer & Bachmann, 2005).

Verschuldung

Ein Vergleich der ambulant behandelten Klienten mit unterschiedlichen Hauptdiagnosen hinsichtlich der Verschuldung zeigt auf (Tab. 6), dass pathologische Spieler die höchsten Schulden aufweisen. Der Anteil der pathologischen Spieler, die keine Schulden haben, ist mit 25 % vergleichsweise gering. Bei 25 % beträgt die Verschuldung mehr als 25.000 Euro, während dies beispielsweise nur 4,8 % der Alkoholabhängigen und 11,1 % der Kokainabhängigen betrifft.

Tab 6: Hauptdiagnose und Verschuldung bei Klienten ambulanter Beratungs- und Behandlungsstellen (Zugänge 2006)

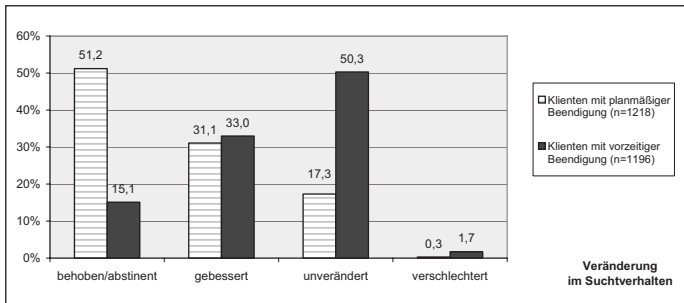
Hauptdiagnose	keine Schulden in %	Ausmaß der Verschuldung (in Euro)				
		bis 2.500 in %	bis 5.000 in %	bis 25.000 in %	bis 50.000 in %	über 50.000 in %
Alkohol (n = 2.089)	68,5	13,7	5,2	7,9	3,4	1,4
Opiode (n = 952)	37,8	24,6	13,9	15,9	4,2	3,7
Cannabinoide (n = 568)	67,4	19,2	6,7	4,8	0,7	1,2
Sedativa/Hypnotika (n = 14)	78,6	-	-	14,3	-	7,1
Stimulantien (n = 251)	59,4	23,5	7,2	8,0	1,6	0,4
Kokain (n = 109)	41,3	15,6	11,0	21,1	8,3	2,8
Essstörungen (n = 27)	88,9	7,4	-	3,7	-	-
Pathologisches Spielverhalten (n = 224)	25,0	15,2	8,5	26,3	14,3	10,7

Quelle: Sonntag, Bauer & Hellwich (2007)

Behandlungsverlauf

Für die Klienten der Suchtberatungsstellen, die eine Therapie im engeren Sinne durchlaufen oder planmäßig abgeschlossen haben, konnte in 2006 aus Sicht der Therapeuten – wie in den Vorjahren – ein beachtlicher Behandlungserfolg bezüglich des süchtigen Spielverhaltens erreicht werden (Abb. 4). Etwas mehr als die Hälfte (51,2 %) wurde als behoben/abstinent und knapp ein Drittel (31,1 %) als gebessert eingestuft. Wurde die Behandlung allerdings vorzeitig beendet, zeigte sich bei jedem zweiten Klienten (50,3 %) keine Veränderung im Suchtverhalten. Der Anteil der Abbrüche durch die spielsüchtigen Klienten ist bei den Männern mit 48,4 % – auch im Vergleich mit stoffgebundenen Suchtformen (Alkohol: 37,3 %; Kokain: 34,5 %) – nach wie vor relativ hoch (Abbruchquote bei den Frauen: 41,3 %).

Abb. 4: Veränderungen im Suchtverhalten bei planmäßiger/vorzeitiger Beendigung ambulanter Beratung/Behandlung



Quelle: Sonntag, Bauer & Hellwich (2007)

Literatur

- Bühlinger, G.; Kraus, L.; Sonntag, D.; Pfeiffer-Gerschel, T.; Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53 (5), 296–307
- Kessler, R.C. (2007). Gambling and co-occurring disorders: Landmark research from the National Comorbidity Survey. Paper presented at the “8th Annual NCRG Conference on Gambling and Addiction”, 11.–13. November, Las Vegas (USA)
- McIntyre, R. S.; McElroy, S. L.; Konarski, J. Z.; Soczynska J. K.; Wilkins K.; Kennedy S. H. (2007). Problem gambling in bipolar disorder: Results from the Canadian Community Health Survey. *Journal of Affective Disorders*, 102, 27–34
- Meyer, G.; Bachmann, M. (2005). *Spielsucht – Ursachen und Therapie*. Heidelberg: Springer (2. vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage)
- Meyer, G.; Hayer, T. (2005). *Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten – eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen*. Düsseldorf: Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales
- Meyer, G.; Hayer, T. (2007). Die Spielsperre des Glücksspielers – Eine Bestandsaufnahme. *Sucht*, 53 (3), 160–168
- Premper, V. (2006). *Komorbide psychische Störungen bei pathologischen Glücksspielern*. Lengerich: Pabst Science Publishers
- Sonntag, D.; Bauer, C. & Hellwich, A.-K. (2007). Jahresstatistik 2006 der professionellen Suchtkrankenhilfe. In: *Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2008* (S. 184ff.). Geesthacht: Neuland
- Stöver, H. (2006). *Glücksspiele in Deutschland – Eine repräsentative Untersuchung zur Teilhabe und Problemlage des Spielens um Geld*. Bremer Institut für Drogenforschung, Universität Bremen
http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf. [Zugriff am 30.10.2007]