

Bündner Tagung Glücksspielsucht 18. Feb. 2010

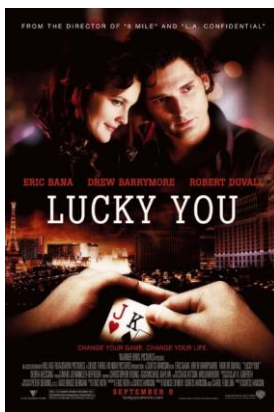
Glücksspielsucht: Erkennen und Behandeln

Ines Bodmer, Dr. phil.  
Fachpsychologin für Psychotherapie FSP

escape  
c/o Schweizerische Gesundheitsstiftung RADIX  
Stampfenbachstrasse 161  
8006 Zürich  
044 202 30 00  
[www.verhaltenssucht.ch](http://www.verhaltenssucht.ch)  
[escape@verhaltenssucht.ch](mailto:escape@verhaltenssucht.ch)

## Inhalt des Referats

- kurzer Spielfilmausschnitt aus Lucky you (2007)
- Definition – Klassifikation – Erkennungsmerkmale
- Häufigkeit und Risikofaktoren
- Behandlung: Sofortmassnahmen und Therapieansätze



Kap. 11; 40:55-44:08

## Klassifikation der Glücksspielsucht durch die ICD-10



- F63 abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle
- F63.0 pathologisches Spielen
- F63.1 pathologische Brandstiftung F63.2 pathologisches Stehlen usw.

### Diagnostische Leitlinien:

„Das Hauptmerkmal dieser Störung ist beharrliches, wiederholtes Glücksspiel, das anhält und sich oft noch trotz negativer sozialer Konsequenzen, wie Verarmung, gestörte Familienbeziehungen und Zerrüttung der persönlichen Verhältnisse steigert.“



Dilling et al., 6. Auflage 2008

## Klassifikation der Glücksspielsucht durch das DSM-IV-TR

312. Störungen der Impulskontrolle, nicht andernorts klassifiziert  
312.31 Pathologisches Spielen

Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten mit mindestens fünf der folgenden Merkmale:

1. Starke Vereinnahmung vom Glücksspiel
2. Einsatzerhöhung zur gewünschten Erregung
3. Gescheiterte Versuche zur Kontrolle, Einschränkung oder Aufgabe des Spielens
4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben
5. Glücksspiel dient der Vermeidung von Problemen und negativen Gefühlen
6. Verlustausgleich („chasing“)
7. Spielverheimlichung
8. Illegale Handlungen zur Spielfinanzierung
9. Glücksspielbedingte Gefährdung / Verlust von Bezugspersonen des sozialen Umfelds
10. Rückgriff auf finanzielle Unterstützung durch das soziale Umfeld



nach Saes et al. (2003); gekürzt u. umformuliert

## Woran erkennt man ein problematisches Spielverhalten?

### Spieler

- **haben keine Zeit**
  - sie spielen häufig und lang
  - sie versäumen/verschieben Verabredungen und Verpflichtungen
  - sie vernachlässigen Familie, Freunde, Hobbies und Beruf
- **haben kein Geld**
  - sie klagen über Geldsorgen
  - sie verkaufen oder verpfänden Wertgegenstände
  - sie nehmen Kredite auf oder leihen sich Geld im Freundes- und Bekanntenkreis
  - sie begehen illegale Handlungen

nach Leménager T. (2009)

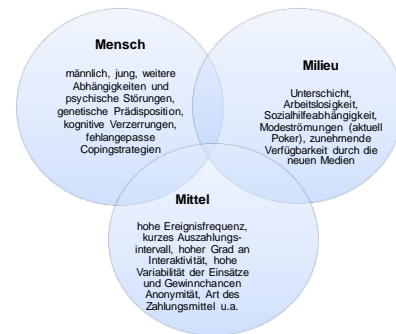
## Prävalenzraten verschiedener CH-Studien für Personen mit Glücksspielproblemen

| Autoren<br>(Erhebungszeitpunkt)       | Prävalenzraten<br>exzessives Spielen |             | Erhebungsinstrument   | Repräsentativität                                       |
|---------------------------------------|--------------------------------------|-------------|---|---|
|                                       | Jahres-                              | Lebenszeit- |   |   |
| Osiek/Bondolfi 1999,<br>(1998)        | 1.3%                                 | 3%          | SOGS  | Für alle drei Sprachregionen (ab 18 Jahren; N=2'526)    |
| Molo Bettelini et al. 2000,<br>(1998) | 1.2%                                 |             | SOGS und drei weitere Fragen  | TI (18-74 Jahren; N=1'044)                              |
| Osiek/Bondolfi 2006,<br>(2005)        | 1.3%                                 | 3.3%        | SOGS  | Für alle drei Sprachregionen (ab 18 Jahren; N=2'803)    |
| Brodbeck et al. 2007,<br>(2006/2007)  | 0.2%                                 | 0.9%        | NODS  | Für die Deutschschweiz und TI (ab 15 Jahren; N=6'385)   |
| ESBK 2009, (SGB, 2007)                | 2%                                   |             | Eigener Index (Plancherel Skala; Auswahl von Variablen in Anlehnung an DSM-IV und Lie/Bet-Screen) | Für die gesamte CH-Bevölkerung (ab 15 Jahren; N=14'393) |

nach Künzi et al. 2009

escape

## Glücksspielsucht - Risikofaktoren



escape

## Entwicklung einer Glücksspielsucht



- Positives Anfangsstadium** → Gewinnphase  
*Spielmotivation sind positiven Verstärker: Gewinn, Spass, Unterhaltung; risikoarmes Spielverhalten...*
- Kritisches Gewöhnungsstadium** → Verlustphase  
*Steigerung der Spielintensität, zunehmende Verluste und Schulden. Negative Verstärker als Spielmotivation (=Vermeidung)...*
- Suchtstadium** → Verzweiflungsphase  
*Kontrollverlust, Abstinenzunfähigkeit, soziale Destabilisierung, Arbeitsplatzverlust, Straffälligkeit, Suizidgefährdung...*

escape

## Sofortmassnahmen

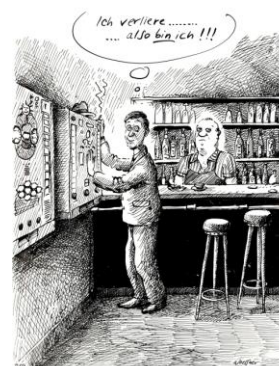
- Offline → Casinosperre  
→ Eine Sperre in einem Schweizer Casino gilt automatisch schweizweit.  
→ Der Spieler muss nicht persönlich erscheinen.  
→ Auch Angehörige können beim Casino vorstellig werden.
- Online → elektronisches Sperrprogramm: [www.gamblock.com](http://www.gamblock.com)
- Erschwerung des Bargeldzugangs
- Sicherstellung aller Bank-, Kredit- und Prepaidkarten

escape

## Schritte aus der Abhängigkeit

- Einsicht und Motivation
- Geld- und Schuldenmanagement
- Abklärung von Komorbiditäten  
→ u.U. Unterstützung durch Pharmakotherapie
- Psychoedukation
- Psychotherapie (Einzel-, Gruppen-, Familiensetting)  
→ Bearbeitung des individuellen Verhältnisses zum Geld, zum Glück  
→ Reizkonfrontation und Reaktionsverhinderung  
→ Kognitive Umstrukturierung wie das Bearbeiten der glücksspielertypischen Verzerrungen  
→ Soziales Kompetenztraining
- Aufbau alternativer Freizeitbeschäftigungen
- Rückfallprophylaxe  
→ Erkennen persönlicher Risikosituationen und Erlernen alternativer Bewältigungsstrategien

escape



Freimut Woessner

escape