

Wissensquiz Glücksspielsucht

(Jörg Petry)

Worum ging es in der Verfassungsbeschwerde gegen das staatliche Glücksspielmonopol am 8. November 2005 (Urteil vom 28. März 2006) vor dem Bundesverfassungsgericht?

Wie hoch sind die aktuellen Schätzungen über die Bevölkerungsprävalenz des pathologischen Glücksspielens in Deutschland?

Wie viel gewinnen Sie, wenn Sie beim Roulette auf eine einfache Zahl richtig gesetzt haben?

Welche beiden Süchte hat Tacitus in seiner Germania genauer beschrieben?

Wie hoch waren die Umsätze auf dem deutschen Glücksspielmarkt im letzten Jahr?

Wann und von wem wurden die sogenannten Empfehlungen zur medizinischen Rehabilitation des pathologischen Glücksspielens vereinbart?

Warum ist die deutsche Glücksspielgesetzgebung trotz des neuen Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) juristisch umstritten?

Wie ist der Lotto-Systemschein aus Verbrauchersicht einzuschätzen?

Welche soziodemographischen Merkmale sind für beratene und behandelte Glücksspieler charakteristisch?

Wie viele Glücksspieler waren im letzten Jahr in ambulanter Beratung?

Was versteht man unter Verhaltens- und Verhältnisprävention?

Welche Migrantengruppen sind unter beratenen und behandelten Glücksspielern am häufigsten?

Wie hoch ist die Suizidversuchsrate unter beratenen und behandelten Glücksspielern?

Was wird unter „frei verfügbarem Einkommen“ beim Geldmanagement verstanden?

Was versteht man unter einem Vulnerabilitätsmodell?

Welches sind die beiden einzigen Möglichkeiten, beim Roulette wirklich zu gewinnen?

Nenne Sie einige Schriftsteller, die Romane über das Glücksspielen geschrieben haben!

Wie unterscheidet sich die Glücksspielerkarriere bei Männern und Frauen?

Macht Geld glücklich?

Ein Aufklärungsbuch über Pathologisches Glücksspielen

Kapitel	E	G
Videospiele		
Geld		
Spieldruck		
Verband Dt. Automatenindustrie		
Vaterbeziehung		
Spielerirrtum		
Langeweile		
Schulden		
Dostojewski		
Anonyme Spieler		
Risiko		
Selbstmord		
Prohibition		
Selbstwertgefühl		
Einsamer Wolf		

NIM

Bei "Nim" handelt es sich um ein vermutlich aus China stammendes Spiel, das zu Beginn dieses Jahrhunderts in der Mathematik und Kybernetik erneut entdeckt und analysiert wurde (M. Eigen und R. Winkler; 1985²). Bei der Durchführung gibt es verschiedene Realisationsmöglichkeiten, (N. Trost; 1975³) eine davon wird mit Streichhölzern durchgeführt. Dazu werden 18 Streichhölzer in 5 Reihen in einer Art Pyramidenform angeordnet. In der ersten Reihe befindet sich nur 1 Streichholz, in der zweiten 2, in der dritten 3, in der vierten 5 und in der fünften 7 Streichhölzer. Es sitzen sich zwei Spieler gegenüber, wer beginnt, ist egal. Es besteht dabei die Regel, daß jeder Spieler abwechselnd mindestens 1 Streichholz, höchstens jedoch eine ganze Reihe an Streichhölzern wegnehmen kann. Verloren hat derjenige, der den allerletzten der 18 Streichhölzer aus einer beliebigen Reihe nehmen muß.

Bei der Durchführung als erlebnisaktivierende Methode in der Kleingruppe kann man ausgehen von 12 Teilnehmern, die 3 Spielpaare bilden, die zunächst den Raum verlassen, so daß man 3 Beobachterpaaren die Spielregeln erklärt, da einer der beiden das Spiel zunächst von den Regeln her beobachten soll und gegebenenfalls bei falschem Vorgehen dies richtigstellen muß. Gleichzeitig sollen jedoch die beiden Beobachter das Verhalten, die Gestik und Mimik und das, was die Teilnehmer beim Spielen sagen, beobachten, um Rückschlüsse auf deren innere Beteiligung, möglichen Gedanken und Gefühle zu ziehen, die dann später im Feedback an die Spielenden rückgemeldet werden sollen.

Nachdem einige Durchgänge erfolgt sind, wird die Paaranordnung aufgehoben und in einer großen Runde über die Erlebnisse beim Spiel gesprochen. Dabei werden zunächst die Teilnehmer nach ihren inneren Empfindungen und Gefühlen befragt, und dies kann dann durch Feedback der Beobachter ergänzt werden.

Themen die dabei aktiviert werden, können zunächst einmal Erfahrung des Wiedererlebens in der Spielsituation sein, d.h., daß manche Teilnehmer sich sehr schnell wieder in ihre frühere aktuelle Spielsituation emotional zurückversetzt fühlen und dann auch entsprechende Erlebnisse wie Ablenkung, Risiko, Kontrollphantasien usw. berichten. Ein möglicher Themenschwerpunkt kann sich vor allem auf kognitive Verzerrungsmuster wie Kontrollillusionen richten, d.h., daß durch das Spiel Systemdenken aktiviert wird und mehr Kontrolle wahrgenommen wird als vorhanden ist. Es kann sich auch um das Erlebnis von Wettbewerb und Stärke über einen Gegner gefühlsmäßig äußern. Dies läßt sich oft auch an Ausdruck von Freude und Überlegenheit durch die Beobachter zurückmelden, da das Besiegen eines anderen das eigene Selbstwertgefühl steigert, so daß man sich, wenn nach einigen "Zügen" deutlich ist, daß der Gegner bereits verloren hat, zufrieden zurücklehnen kann. Ein weiteres mögliches Thema ist abergläubisches Verhalten und besondere Eigenarten des eigenen Spielverhaltens.

Das Spiel ist als erlebnisaktivierende Methode mit geringem Konfrontationsgehalt besonders geeignet, da es aufgrund der Ferne zum ursprünglichen Spielobjekt kaum Ähnlichkeit hat, d.h. eine überfordernde Reizkonfrontation vermieden wird, auf der anderen Seite jedoch bei einer Mehrheit der Spieler auf jeden Fall typische verzerrende kognitive Muster auslöst, oft jedoch auch erhebliche emotionale Reaktionen, die sich sowohl in mimischem als auch gestischem Verhalten äußern, bis hin zur Wiederholung typischer Handbewegungen, z.B.

"Drücken" des Automaten. Die Glücksspieler sind dabei sehr bereit, die Erfahrung auf ihre ursprüngliche Spielsituation zu beziehen und über ihr Spielverhalten, die Funktionalität in Form der damit verbundenen emotionalen Erlebnisse und die kognitiven Verzerrungen als aufrechterhaltende Bedingung nachzudenken und über diese gleichzeitig distanziert aber auch beteiligt zu reflektieren.

M. Eigen und R. Winkler: Das Spiel: Naturgesetze steuern den Zufall. München 1985²
N. Trost: Expert Gambling Tricks. Columbus, Ohio, 1975³

Münchwies, 08.08.1994
Pe/Hu

Dr.phil.J.Petry,Dipl.-Psych.
Leitender Psychologe

LOSEN

Um den „Ernstcharakter“ (vgl. Oerter, 1993) von Glücksspielen, d.h. das Setzen von Geldbeträgen auf Zufallsereignisse, gegenüber dem Wesen des Spielens zu verdeutlichen, wird die einfachste Form der Lotterie veranstaltet, indem für jeden der Teilnehmer ein gefalteter Zettel als Los Verwendung findet, wobei auf einem Zettel vorher ein Symbol für den Gewinner angebracht wird. Die Spielregel besteht darin, daß jeder Teilnehmer einen vorher vereinbarten gleichen Geldbetrag einzahlt und ein Teilnehmer, der den Gewinnzettel zieht, den Gesamtbetrag ohne Abzug erhält. Es handelt sich um ein rein zufälliges (keinerlei Einflußmöglichkeiten der Teilnehmer), vollkommen faires (100 %ige Auszahlungsquote ohne Abzug für den Bankhalter) Nullsummenspiel, d. h. es gibt immer einen Sieger und einen Verlierer, wobei die Summe von Gewinn und Verlust gleich null ist (vgl. Eigen & Winkler, 1990). Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist entsprechend der Gruppengröße (z.B. 1:20) relativ hoch. Die Spielregeln werden den Teilnehmern eingangs entsprechend erläutert.

Das „Erfahrungsexperiment“ beginnt bereits sehr intensiv beim Aushandeln des „Einsatzes“ der Teilnehmer. Im Gegensatz zu einer Spielsituation wird die Atmosphäre bereits hektischer, gespannter und ernster, und es setzt oft eine Polarisierung ein. Dabei treten typische Kontrahenten auf, die sich entweder dem Einsatz von Geld völlig verweigern wollen, da sie nicht bereit sind, den Gewinn oder Verlust ihres eigenen Geldes vom Zufall abhängig zu machen oder moralische Bedenken haben und risikobereite Personen, die hohe Einsätze fordern, da sie das „Schicksal“ oder „Glück“ herausfordern wollen, die Erregung eines möglichen hohen Gewinnes suchen und häufig eine Leistungs- und Konkurrenzmentalität besitzen. In der Regel ist es notwendig und sinnvoll, sich mit den Teilnehmern auf einen relativ niedrigen, für alle Teilnehmer akzeptablen „Einsatz“ zu einigen, d.h. sich eher an den skeptisch-vorsichtigen Teilnehmern zu orientieren.

Wenn das Geld eingesammelt wird, können bereits in Nebenbemerkungen Andeutungen über mögliche Betrugsabsichten des Bankhalters geäußert werden, was auf

den Erfahrungshintergrund von illegalen Glücksspielen und die dort verbreiteten Betrugsmanöver verweist. Dies sollte aufgegriffen und die Glaubhaftigkeit des Bankhalters versichert werden. Der Bankhalter geht dann in der Folge mit den Losen herum und fragt jeden Beteiligten einzeln, ob er ein Los zugewiesen bekommen oder lieber ziehen möchte. Dabei wird in der Regel das „Losziehen“ bevorzugt, was bereits einen Hinweis auf bestehende „Kontrollillusionen“ ergibt, d.h. das Bedürfnis bei einer Entscheidung unter Ungewißheit das subjektive Kontrollgefühl aufrechtzuerhalten. Dabei kann es auch in Ansätzen zu „abergläubischem Verhalten“ (vgl. Tarpay, 1979: S. 46) kommen, indem bestimmte Bewegungen vor dem Losziehen ausgeführt werden oder „beschwörende“ Bemerkungen fallen. Dabei wird häufig auch gelacht, d.h. eine emotionale Distanz zu der Glücksspielsituation und dem eigenen Verhalten hergestellt.

Wenn die Anzahl der Lose langsam abnimmt, wird von den übriggebliebenen Teilnehmern häufig auf ihre vermeintlich geringere Gewinnwahrscheinlichkeit hingewiesen, da die Anzahl der Lose abnehme oder möglicherweise das Los schon gezogen sein könne. Dabei handelt es sich ebenfalls um eine irrationale Einstellung in Verbindung mit Glücksspielen, da bei einem nicht manipulierten Zufallsspiel die Gewinn- oder Verlustwahrscheinlichkeit aller Teilnehmer gleich bleibt, egal wie viele Lose bereit gezogen wurden, auch für den (hier nicht vorliegenden) Fall, daß die Nieten aufgedeckt werden (vgl. dazu das „Ziegenproblem“ von Randow, 1992). Sobald alle Lose verteilt oder gezogen wurden, werden die Teilnehmer aufgefordert, ihre Lose zu öffnen, was bis dahin untersagt war. Die Aufdeckung des „großen Gewinns“ wird sowohl bei ihm als auch den übrigen Beteiligten mit starker emotionaler Beteiligung durch Freudensbekundungen, Lachen, Klatschen oder Enttäuschungsrufe kommentiert. In der Nachbesprechung kann zunächst der „Gewinner“ befragt werden, was sehr unterschiedliche Reaktionen offenbaren kann. Er kann sich auf der einen Seite völlig unbefangen über den Gewinn freuen und Gedanken darüber anstellen, wie er das Geld ausgeben will, oder aber es kann ihm peinlich sein, daß er das Geld anderer unverdient eingenommen hat, bis hin zu Vorschlägen, das Geld gemeinsam zu

verwenden, was jedoch vom Leiter zurückgewiesen werden sollte. Im Anschluß kann mit den Teilnehmern zunächst über ihre eigenen Gedanken und Gefühle zu Beginn des Losspiels gesprochen werden. Dabei können typische Gewinn- oder Verlustwartungen angesprochen werden, d.h. es gibt immer wieder Teilnehmer, die sich als Optimisten einschätzen, also in Gedanken schon den möglichen Gewinn ausgegeben haben oder auch Pessimisten, die von vorne herein das Geld abgeschrieben haben, da sie ja nie „Glück“ haben. Darauf aufbauend lassen sich typische irrationale Mechanismen bei Entscheidungen unter Ungewißheit ansprechen, insbesondere das Konzept der „Kontrollillusion“ (Langer, 1975). Weiterhin kann über die ambivalente Einstellung gegenüber Glücksspielen und dabei vor allem über die in der Neuzeit verbreitete negative Einstellung aufgrund der protestantischen Arbeitsethik diskutiert werden (vgl. Weber, 1963).

Jörg Petry

Literatur

Eigen, M. & Winkler, R. (1990) *Das Spiel: Naturgesetze steuern den Zufall*. München: Pieper.

Langer, E.J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.

Oerter, R. (1993). *Psychologie des Spiels: Ein handlungstheoretischer Ansatz*. München: Quintessenz.

Von Randow, G. (1992). *Das Ziegenproblem: Denken in Wahrscheinlichkeiten*. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch.

Tarpy, R.M. (1979). *Lernen*. Berlin: Springer.

Weber, M. (1963) *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie I* (S. 17-206). Tübingen: Mohr.

PFERDEHANDEL*

Ein Mann kaufte ein Pferd für 60 Dollar und verkaufte es für 70 Dollar.

Dann kaufte er es für 80 Dollar zurück und verkaufte es wieder für 90 Dollar.

Wieviel Geld hat er bei dem Pferdehandel verdient?

*N.R.F.Maier & A.R.Solem: The Contribution of a Discussion Leader to the Quality of Group Thinking: The Effective Use of Minority Opinions. Human Relations, 5, 277-288, 1952.

Zahlenraten

In Anlehnung an McGurrin (1992*) wird eine simulierte Spielsituation als erlebnisaktivierende Methode durchgeführt.

Der Therapeut und Patient sitzen sich im Zentrum der Gruppe an einem Tisch gegenüber. Der Therapeut informiert den Patienten, daß im folgenden kein wirkliches Spiel erfolgen soll, bei dem es einen Gewinner oder Verlierer gibt, sondern ein psychologisches Experiment zur Selbsterfahrung. Wenn darüber Klarheit geschaffen ist und der Patient zu der Erfahrung bereit ist, wird die Aufgabenstellung erläutert. Der Patient soll bei fünf verdeckten und zufällig geordneten Karten, die mit den Zahlen 1 - 5 versehen sind, die Zahl der Deckkarte des Kartensatzes erraten.

Der Therapeut mischt zunächst die Karten und läßt dann den Patienten raten, worauf festgestellt wird, ob die Zahl richtig oder falsch erraten wurde. Jeweils im Anschluß wird der Patient dann nach seinen Gedanken und Empfindungen aufgrund der erhaltenen Rückmeldung gefragt.

Dabei werden mehrere Durchgänge durchgeführt, um an ausreichendes Material für die anschließende Diskussion zu gelangen. Zielsetzung ist es dabei vor allem, typische kognitive Verzerrungsmuster (Kontrollillusionen) und typische affektive Verarbeitungen von Gewinn- und Verlusterfahrungen (chasing) bewußt zu machen. Dabei kann ein Vergleich mit einem fiktiven Nichtspieler erfolgen, der zu einer rationalen Bewertung der Gewinn- und Verlustchancen (1:1) tendiert, d.h., sich von Wahrscheinlichkeitserwartungen und nicht Glückshoffnungen leiten läßt.

Literatur:

MC McGurrin (1992) Pathological Gambling, Sarasota, Fl.:Professional Resource Press

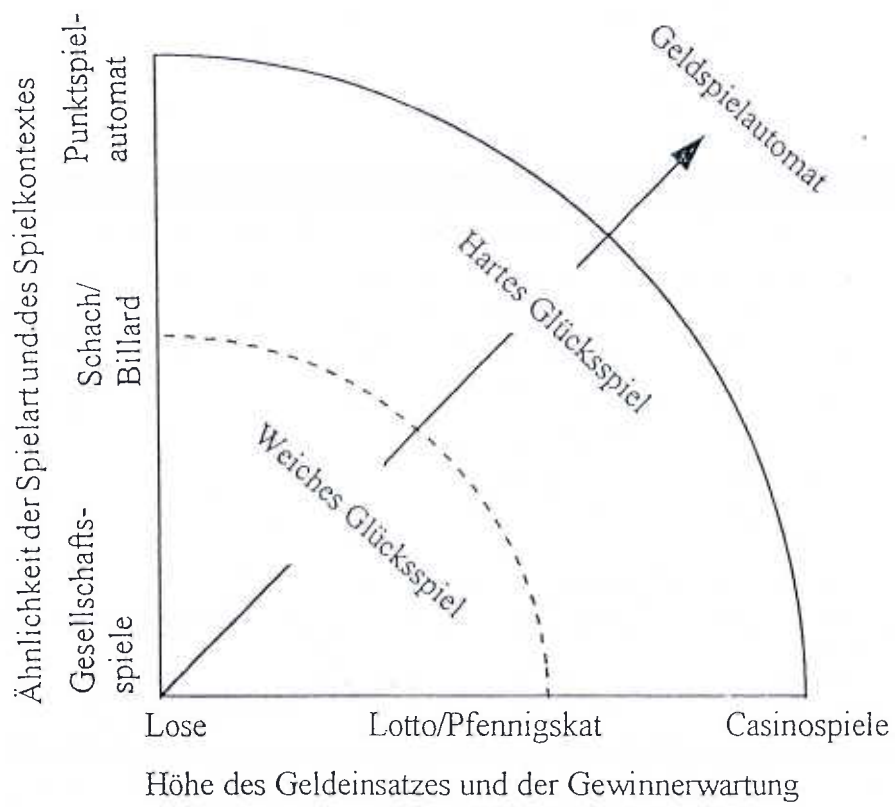
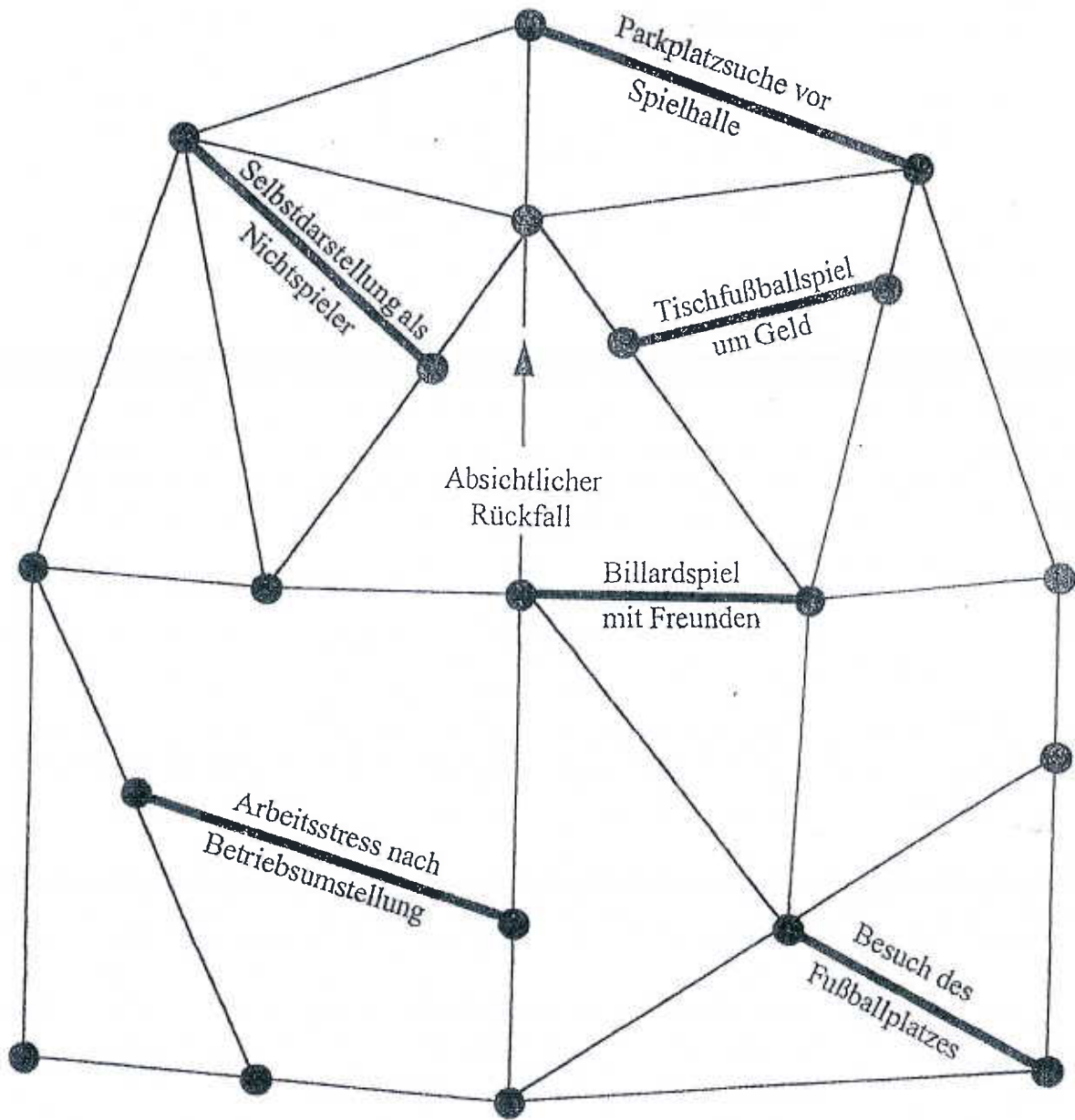


Abb. 7 : Dimensionen der Glücksspielabstinenz am Beispiel des Geldautomatenspiels

Zielpunkt

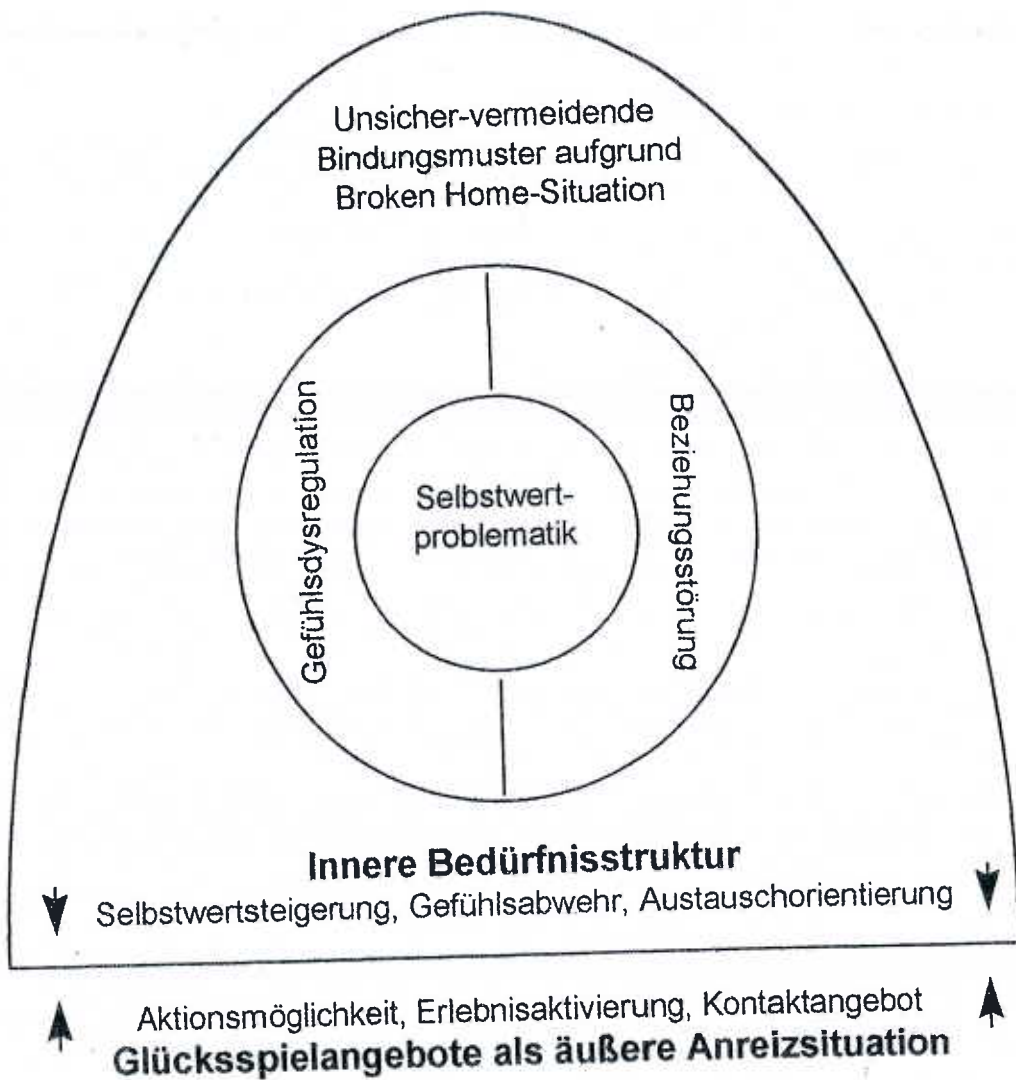
Geldautomatenspiel in einer Spielhalle



Selbstaufgelegte Glücksspielabstinenz

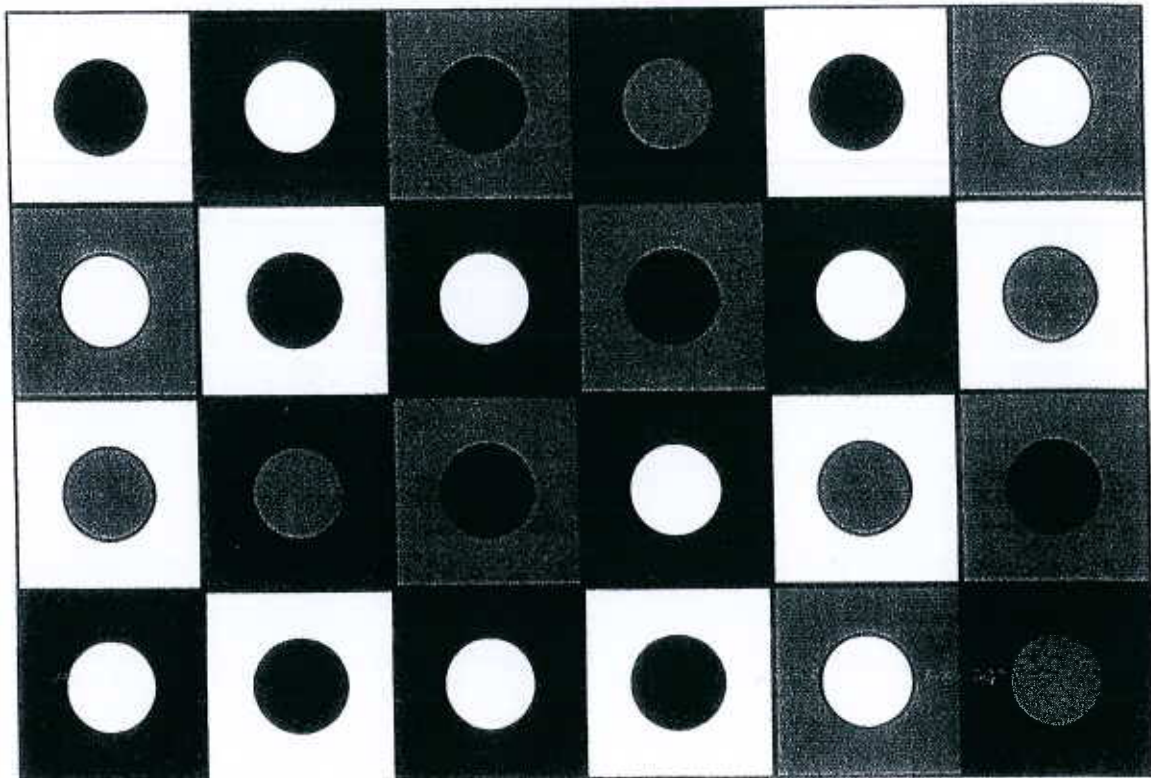
Startpunkt

Abb. 9: Analyse eines "geplanten Rückfalls" (in Anlehnung an Marlatt 1985)



Labyrinth - Aufgabe

Beginnen Sie in einem Kästchen und passieren Sie nacheinander alle anderen, aber jedes nur einmal. Dabei dürfen Sie nicht diagonal ziehen. Die Farbe des Kreises sagt Ihnen, welche Farbe das nächste Kästchen haben muß.





DÄDALOS UND IKAROS

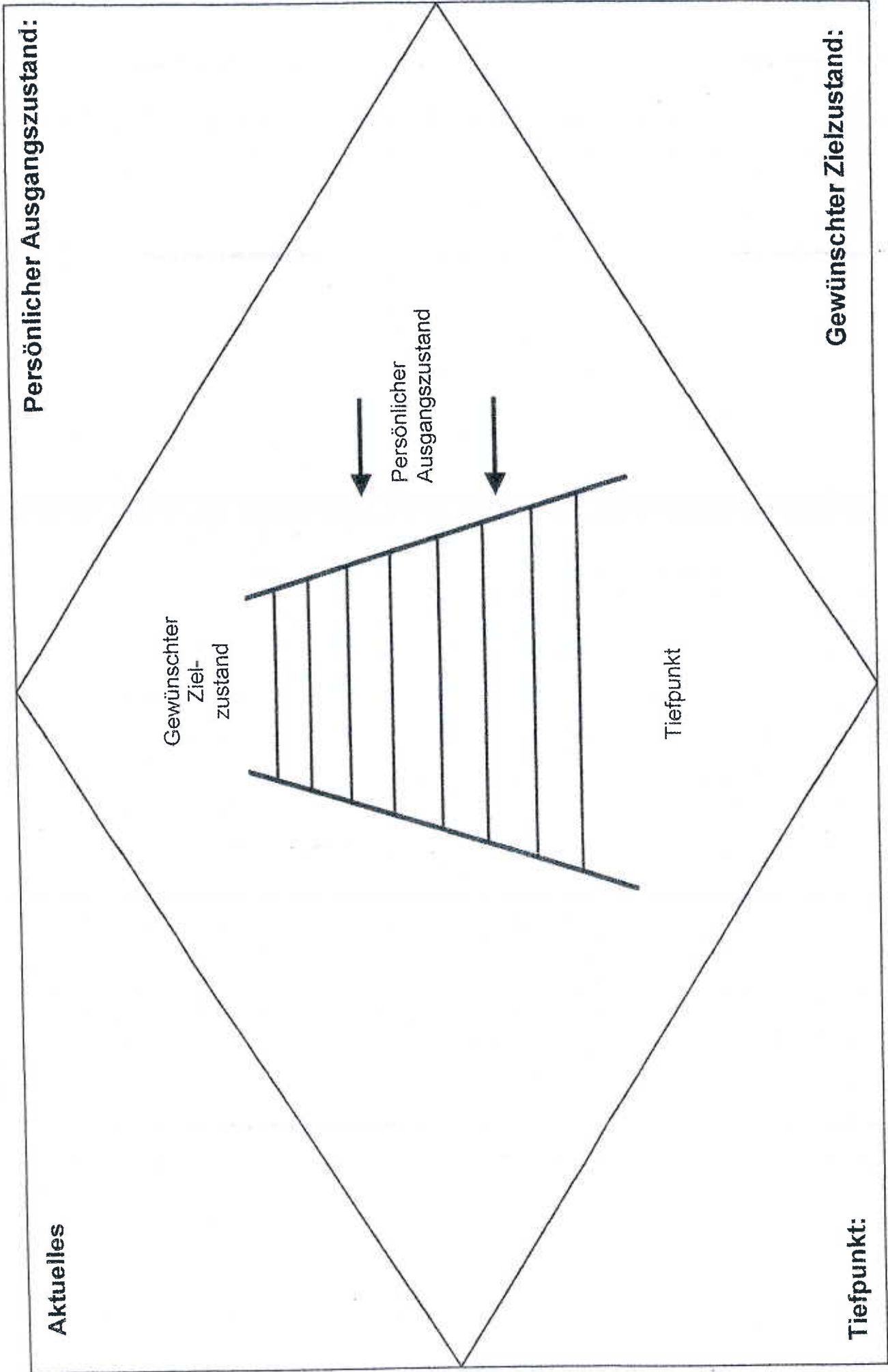
Ich glaube, daß Dädalos und ich in einer Sache gleich sind: die Eitelkeit und die Eifersucht. Ich erkenne mich oft dabei, daß ich andere beneide, anstatt erstmal auf mich zu schauen. In den Zeilen stelle ich fest, daß der Kampf zwischen mir und meinem Vater immer noch vorherrscht, obwohl ich glaubte, daß ich mich davon befreit hätte. Durch meinen falschen Stolz wollte ich mir das aber nie eingestehen. Ich habe durch Dädalos gemerkt, daß ich meinem Vater immer beweisen will, daß ich besser bin als er.

Minotaurus und ich haben auch etwas Gemeinsames. Auf der einen Seite der Manfred, der ehrlich ist und alles geben würde, was er hat, und auf der anderen Seite der Manfred, der unberechenbar und stur ist und niemanden an sich läßt. Eigentlich ist es immer so, daß ich dann der Manfred werde und mich dann der Verantwortung entziehe und lieber fortlaufe, als das Gespräch oder die Probleme angehen zu wollen.

Ikarus und ich haben einiges gemeinsam. Wir sind beide neugierig, wollen alles ausprobieren und wollen alles direkt erreichen. Nur eines können wir beide nicht: Wir lassen uns nicht gern belehren. Dann wird direkt auf Abwehr umgeschaltet, und es wird direkt gegen den Strom geschwommen.

Nachdem ich die Geschichte gelesen habe, ist mir etwas in den Kopf gekommen, und das will ich doch noch aufschreiben. Ich habe das Gefühl, daß ich mich selbst vernichten will, um dann Mitleid zu erzwingen, um dann vielleicht einmal Zuneigung von meinem Vater zu erfahren. Vielleicht muß ich zuerst alles verlieren, um zu merken, was ich überhaupt verloren habe. Wenn ich den Absprung nicht schaffen sollte und nicht die Kraft finde, einen Hilferuf auszusenden, dann kann ich mir gut vorstellen, so zu enden wie Ikaros.

Aus: J. Petry: Psychotherapie der Glücksspielsucht (S. 253/54). Weinheim: Beltz, 1993.



Problemlöseansatz innerhalb der indikativen Gruppe zum „pathologischen Glücksspielen“ (8 Gruppensitzungen von 90 Min. Dauer)

Jörg Petry

Einführend erfolgt eine Definition von „Problem“, die der Arbeit zugrundegelegt wird. Danach handelt es sich bei einem Problem um eine Diskrepanz zwischen einem persönlichen Ausgangszustand und einem angestrebten Zielzustand, die darin begründet ist, daß Hindernisse bestehen, die eine unmittelbare Erreichung des Zielzustandes blockieren. Am Beispiel des Problems „Turm von Hanoi“ wird das Konzept von Zwischenschritten in einem Suchraum erläutert und anhand des „Kerzenproblems von Duncker“ wird das Vorhandensein von inneren Denkbarrieren demonstriert. Mit dem „9-Punkte-Problem“ wird die Erweiterung des Suchraumes durch eine kreative Lösung verdeutlicht. Es werden die 5 Schritte zur Problemlösung nach D`Zurilla und Goldfried (allgemeine Orientierung, Problemdefinition, Alternativenfindung, Entscheidungsfindung und Überprüfung) als Vorgehensweise bei Problemlösungen besprochen.

Die folgenden Sitzungen dienen dazu, ein individuelles „Problempprofil“ zu erstellen. In einem anfänglichen Brainstorming werden alle vorstellbaren Probleme von Menschen gesammelt und dann in Kategorien geordnet (Materielles, soziale Beziehungen/Familie, Gesundheit, Gefühle, Beruf, Selbst, Lebenssinn und Freuden). Es werden mit Hilfe einer 5-stufigen bipolaren Skalierung die genannten Lebensbereiche individuell hinsichtlich bestehender leichter oder schwerer Problematik, bzw. vorhandenen oder sehr stark vorhandener Ressourcen eingeschätzt. Die Profile werden individuell vorgestellt, wobei durch ein Ritual (Voice and Noice-Auto) Nachfragen und kritisches Feedback erfolgen.

Im nächsten Schritt wird mit Hilfe der „Profilleiter“ ein aktuelles Problem (Current Concern) ausgewählt (Verschuldung, Berufswahl und –ausbildung, Arbeitssuche und Berufskarriere, Dependenz/Eifersucht in Beziehungen, Autonomie-Abhängigkeits-Konflikt in Beziehungen, Selbständigkeit/Erwachsenwerden, Tendenz zum sozialen Rückzug mit depressiven Grübeleien, berufliche Qualifikation und Selbständigkeit (Meisterbetrieb), Probleme in der Mutterbeziehung/fehlende Anerkennung, interessanter Job mit Unabhängigkeit (Außenvertreter) bei problematischer (Verschuldung, Vorstrafen, Alter) Ausgangslage und unmotivierte Aggressivität) und der persönliche Ausgangspunkt zwischen den beiden Extremen des überhaupt denkbaren Tiefpunktes und erreichbaren Wunschzustandes eingeordnet.

Bereits während aller Sitzungen besteht die Regel, daß zu Beginn aktuelle Probleme benannt werden sollten und unmittelbar nach Lösungsmöglichkeiten gesucht wird. So ergibt sich bei einem Patienten die Situation, daß er die Behandlung abbrechen möchte. Durch eine Einzelarbeit in der Gruppe werden im Sinne einer Motivationswaage die Gründe für ein Behandlungsabbruch und die Gründe für die Fortsetzung einer Behandlung quantitativ und qualitativ abgewogen. Das Erlebnis eines Patienten, der sich in eine Mitpatientin verliebt hatte, von dieser jedoch abgewiesen wurde, worauf er mit starken negativen Gefühlen, Verunsicherung und Selbstabwertungen reagiert hat, wird mit einem individuell durchgeführten „Zauberladen“ bearbeitet. Durch den Konflikt, andere Eigenschaften zu wünschen, dafür aber vorhandene Stärken abgeben zu müssen, wird die Bedeutung der eigenen Ressourcen für die Problembewältigung bewußt gemacht. Der Bericht eines Beinahe-Rückfalles, der im

Sinne eines Abstinenzverletzungssyndroms verarbeitet wurde, wird positiv als weiterer Bewältigungsschritt zur stabilen Abstinenz umbewertet (Reframing als Vorfall).

In den folgenden Sitzungen werden konkrete Problemlösungsstrategien auf die genannten Probleme angewendet. Bezogen auf das Problem Mutterbeziehung/fehlende Anerkennung erfolgt eine Analyse der bisher immer wieder gescheiterten Problemlösungsansätze. Dabei wird deutlich, daß der Patient um die Anerkennung gebeten hat, dabei aber immer wieder zurückgewiesen worden ist. Eine alternative Problemlösung, die darin besteht, seinen Ärger über die Zurückweisungen direkt und emotional zu artikulieren, ist dadurch blockiert, daß eine ausgeprägte Angst besteht, die Mutter zu verletzen. Diese innere Blockade wird durch Disputation relativiert und abschließend vereinbart, daß er, statt immer wieder vor die Wand zu rennen, einmal ausprobieren soll, ob er statt dessen angstfrei durch die offene Tür gehen kann.

Es wird eine Untergruppe von Patienten gebildet, die eine thematisch ähnliche Problematik aufweisen (Berufswahl und -ausbildung, Arbeitssuche und Berufskarriere, berufliche Qualifikation und Selbständigkeit (Meisterbetrieb) und interessanter Job mit Unabhängigkeit bei problematischer Ausgangslage). Anhand von Zugverbindungen wird der Unterschied zwischen Vorwärts- und Rückwärtsplanung erläutert. Dies wird räumlich durch Stuhlreihen aufgebaut und auf alle vier Probleme angewandt, indem von der erwünschten Zielsituation ausgehend die damit verbundenen positiven Aspekte (Geld, soziale Anerkennung, Selbstwertgefühl, soziale Kontakte, Selbständigkeit) gesammelt werden. Bezogen auf die letzte Problematik (einen interessanten Job mit Unabhängigkeit bei problematischer Ausgangssituation zu finden) werden Zwischenstufen (durch kurzfristige Aushilfsjobs sich Geld verschaffen, ein billiges gebrauchtes Auto kaufen und durch diese erweiterte Beweglichkeit und die vermehrten sozialen Kontakte die Chance auf einen regulären Job zu verbessern) erarbeitet.

Bezogen auf das Problem der Selbständigkeit/Erwachsen-werden nimmt der Patient eine passive, auf die Ratschläge des Therapeuten fixierte Haltung ein. Dies wird zurückgemeldet und mit Hilfe eines Stück Bindfadens, in dem sich sieben Knoten befinden, werden Hausaufgaben zur Selbständigkeit bis zum nächsten Treffen beispielhaft definiert (regelmäßig Sport treiben, regelmäßig morgens zum Frühstück gehen, sich allein mit Malen auf dem Zimmer beschäftigen). Die Aufgabe besteht darin, solche selbständigen Akte zu vollziehen und dafür jeweils einen Knoten zu lösen.

Mit einer Teilgruppe wird das Vorgehen zur Bearbeitung dysfunktionaler Kognitionen besprochen. Zunächst wird einleitend der Schemata-Begriff erklärt: Ein in der kindlichen Entwicklung notwendiges Verarbeitungsmuster äußerer Reize, das jedoch zu Problemen im Erwachsenenalter führen kann, wenn Reaktionsmuster, die zum Schutz früher sinnvoll waren, fortbestehen, so daß sie nicht mehr zu einer aktuellen Situation passen und damit zu emotionalen und interaktionalen Schwierigkeiten führen. Mit Hilfe eines Kleinrechners und der Wurzelziehfunktion wird demonstriert, daß unabhängig von der Zahleneingabe durch das wiederholte Wurzelziehen immer ein und dieselbe Lösung (eine Eins) herauskommt. Dies wird übertragen auf unser eigenes neurophysiologisches System, das in sich so vernetzt ist, daß die sich intern wiederholenden Verarbeitungsprozesse dazu führen, daß unterschiedliche äußere

Reizgegebenheiten zu ähnlichen stereotypischen Reaktionen führen. Daran anschließend werden mit den Teilnehmern Schemata herausgearbeitet, die zu ihrem genannten Problembereich gehören. Bei dem Problem Abhängigkeit in Beziehungen ergibt sich als biographischer Hintergrund, daß der Betroffene aufgrund einer Trennungssituation seiner Eltern ein anhängliches Beziehungsmuster entwickelt hat. Der Patient, der als Problem einen Autonomie-Abhängigkeits-Konflikt formuliert hat, berichtet biographisch von der Unberechenbarkeit in der Beziehung zu seiner alkoholabhängigen Mutter. Ein weiterer Patient, der sich passiv zu Hause zurückzieht und in Grübeleien verfällt, berichtet von einer materiell eingeschränkten Lebenssituation einer kinderreichen Familie, so daß er völlig auf die eigene Wohnung eingeschränkt war, kein Besuch bekommen konnte und nicht die Möglichkeiten für Außenaktivitäten hatte. Ein weiterer Patient berichtet, bezogen auf seine ihn störende und inadäquate Aggressivität in sozialen Interaktionen, von einer sexuellen Mißbrauchserfahrung durch den Vater.

In einem zweiten Schritt wird auf der Grundlage des ABC-Modells von Ellis ganz pragmatisch, ohne das Konzept näher zu erläutern, für jeden der Patienten die aktuell auslösende Problemsituation definiert. Dies ist bei der ersten Problematik das Verliebtsein in eine Frau und das ständige Bedürfnis, dieser nah zu sein, sich der Zuneigung zu versichern. Hinsichtlich des Autonomie-Abhängigkeits-Konfliktes besteht eine ausgeprägte Aversion gegen das längere Zusammensein mit der Partnerin, was Fluchtreaktionen auslöst. Die soziale Rückzugsthematik äußert sich darin, daß über die Arbeit hinaus ein völliger Rückzug in die eigene Wohnung erfolgt, mit ausgeprägter Passivität und Depressivität. Die Aggressivitätsproblematik bezieht sich auf soziale Interaktionen jeglicher Art, die mit Nähe verbunden sind. Es werden im zweiten Schritt die jeweils dysfunktionalen Kognitionen herausgearbeitet („Ich muß mich ständig der dauerhaften Zuverlässigkeit der Partnerin versichern“; „Ich kann Kontrolle nicht ertragen“; „Nach der Arbeit passiert gar nichts mehr“ und „Ich kann Nähe nicht aushalten“). Die daraus resultierenden problematischen Konsequenzen bestehen in anklammerndem Verhalten (Abhängigkeit in Beziehungen), Aus-dem-Felde-gehen bei ganz normalem Zusammensein (Autonomie-Abhängigkeits-Konflikt), völliger Rückzug ins Bett (sozialer Rückzug) und Schmerzempfindungen und verbale Aggressivität nach außen (Aggressivität). Es werden alternative Kognitionen erarbeitet und daraus folgende alternative Selbstanweisungen. Bei dem Abhängigkeitsproblem in Beziehungen, („Die kann mich mal...“) bei dem Autonomie-Abhängigkeits-Konflikt („Es ist schön, ein gemeinsames Zuhause zu haben“), bei dem sozialen Rückzugsproblem („Jetzt geht es erst richtig los“) und bei dem Problem der Aggressivität („Mir kann nichts passieren“; „Mir wird geholfen“; „Ich habe Vertrauen“). Übergeordnet wird herausgearbeitet, daß es möglich ist, durch Gedanken die eigenen Gefühle und Reaktionsweisen zu steuern. Dagegen steht eine relativ starke passive Erwartungshaltung, so daß immer wieder Vergleiche gezogen werden, vor allem zum Bereich des Sportes, in dem mentales Training zur Leistungssteigerung führen kann, z.B. die positiven Selbstinstruktionen, die sich Skispringer geben, um einen weiten und unfallfreien Flug zu absolvieren.

Hinsichtlich der genannten Problematik Verschuldung wird zunächst mit der Gruppe eine kurze Aufwärmübung (Gedankenlüften) durchgeführt. Dazu notiert jeder auf einem Blatt Papier seine aktuell bestehende Verschuldung, anschließend wird das Blatt zusammengeknüllt und über die Schulter weggeschmissen. Es erfolgt der Hin-

weis, daß es wichtig ist, sich nicht von seiner Schuldenlast niederdrücken zu lassen, sondern daß ein aktives Schuldenmanagement auch Spaß machen kann. Mit Hilfe des Protagonisten werden dann konkret einige Grundprinzipien der Schuldenregulierung nach Bodo Schäfer vermittelt. Der Protagonist gibt eine Verschuldung von 80.000,- DM bei der Citybank an. Es bestehen Aussichten, daß er diese Verschuldung mit Hilfe seines Arbeitgebers in einen Kredit bei einer Bank mit normalen Schuldzinsen umschichten kann. Der Patient übt noch einen Nebenjob aus, um mehr zu verdienen (5.000,- bis 6.000,- DM Einkommen), so daß er nach seinen Angaben 1.500,- DM zum Schuldenabtrag leisten kann. Es wird die 50/50-Regel erläutert, wonach lediglich 50 % des zur Schuldentilgung verfügbaren Geldes darauf verwendet wird (entsprechend wird der Schuldentilgungsplan gestreckt). Die anderen 50 % werden angespart. Dieses Konzept wird reihum bei den einzelnen Gruppenmitgliedern, bezogen auf ihre spezielle Art und Höhe der Verschuldung, angewandt. Im nächsten Schritt werden mit dem Protagonisten die Sparziele und Motivationen geklärt. Dabei wird als kurzfristiges Ziel festgelegt, daß er innerhalb von zwei Jahren sich einen finanziellen Schutz aufbauen will (20.000,- DM), auf den er in Notzeiten zurückgreifen kann. Dieses Geld soll sicher und jederzeit verfügbar (z.B. Tagesgeld) angelegt werden. Als längerfristiges Ziel wird der Aufbau einer finanziellen Sicherheit von dem Patienten angestrebt. Diese Ersparnisse müssen als risikogestreuete Geldanlage in einem Fond im Sinne eines „Goldenen-Gans-Kontos“ angelegt werden, so daß er sich später von der Verzinsung Wünsche, wie z.B. Reisen, ermöglichen kann.

Anschließend wird auf Möglichkeiten zum Sparen nach dem „Geizhals-Konzept“ von van Veen und van Eeden hingewiesen, d.h. die systematische Analyse der eigenen Ausgaben hinsichtlich ihrer Notwendigkeit („Muß das wirklich sein?“), um Sparpotentiale zu entdecken. Als Anwärmbübung ordnen sich alle Gruppenteilnehmer zwischen den beiden extremen Polen des Geizes und der Verschwendungssucht ein. Ein eher „verschwendungssüchtiger“ Patient wird zum Protagonisten und ein eher sparsamer, jedoch nicht geiziger Patient zum Co-Therapeuten. Es wird von dem Grundprinzip des Geldmanagements ausgegangen, wonach es darauf ankommt, mehr zu verdienen und/oder weniger auszugeben, um langfristig finanzielle Unabhängigkeit zu bekommen. Der Protagonist wohnt allein in einem kleinen Appartement und hat die Möglichkeit, sich durch Schwarzarbeit als Verputzer Nebeneinnahmen zu sichern. Seine Verschwendungstendenz äußert sich vor allem darin, daß er zu „Spontankäufen“ neigt und sehr großzügig mit Energiekosten (Licht brennen lassen, Heizung auch in Abwesenheit anlassen, im Winter in der Wohnung nur ein T-Shirt tragen) umgeht. Bezogen auf den Einzelfall werden Einsparmöglichkeiten im Großen (Energie, Telefon, Auto) und im Kleinen (Preisvergleiche beim Einkaufen) mit Hilfe des Co-Therapeuten und der Gruppenmitglieder gesammelt und Umsetzungsmöglichkeiten für individuelle Problemsituationen erarbeitet. Dabei werden auch dysfunktionale Einstellungen (Kaufen macht frei) problematisiert und die Perspektive eröffnet, durch einen rationaleren Umgang mit Geld eine dauerhaftere Verbesserung des Selbstwertgefühls zu erzielen.

Münchwies, 19.01.2000
Dr.Pe/Hu

PROGRAMM GELDMANAGEMENT BEI GLÜCKSSPIELSÜCHTIGEN

Geld, Rubel (scherzh.), Money, Knete (Jargon), Asche (ugs.), Heu (ugs.) Flocken (ugs.), Pinkepinke (ugs.), Zaster (salopp), Moneten (salopp), Moos (salopp), Penunzen (salopp), Mücken (salopp), Kröten (salopp), Mäuse (salopp), Flöhe (salopp), Möpse (salopp), Lappen (salopp), Pulver (salopp), Eier (salopp), Piepen (salopp), Kohle (salopp), Kohlen (salopp), Emmchen (ugs.), Blech (salopp), Draht (salopp), Zwirn (salopp), Zunder (salopp), Koks (salopp), Knöpfe (salopp), Mammon (abwertend), schnöder Mammon (scherzh.), Maxen (salopp, österr.)

INHALT	ÜBUNG
Bedeutung des Geldes	Geldassoziationen Geldkonnotationen Millionärsphantasie
Geldstil	Geldtest Geiz und Verschwendung im Raum
Einführung Geldmanagement	Fabel von der Elster und dem Fuchs
Geld- und Schuldenmanagement	Nikomachische Ethik Prinzipien von Bodo Schäfer Holländische Geizbewegung
Bibliotherapie	Zola, Twain und Mann
Haushaltsanalyse	Haushaltsplan Ausgabenprotokolle

Die Beschreibungen der Übungen finden sich im Ordner Pathologisches Glücksspielen / Geldmanagement (Büro - Petry):

vom	bis
Gruppe I	
Gruppe II	

Datum:

Unterschrift:

Die Fabel von der Elster und dem Fuchs

Die Tiere des Waldes hatten wieder einmal Probleme mit der Elster.

Sie konnte einfach nicht davon lassen fremder Leute Schmuck mit in ihr Nest zu nehmen. Zu sehr war sie fasziniert von dem goldenen und silbernen Glänzen. Es war wie ein innerer Zwang dem sie folgte. Sie mußte dann einfach zugreifen. Danach gab es natürlich immer Ärger. Die Vögel gerieten insgesamt allmählich in Verruf, so daß die Tiere beratschlagten was zu tun sei.

Der klugen Eule kam die Aufgabe zu mit der Elster ein ernstes Wort zu reden, ihr zu erklären, daß es so nicht weiter gehen könne. Den Geschädigten müsse sie Rückzahlungen leisten und für die Zukunft solle Schluß sein mit diesem unvernünftigen Leben. Wenn sie denn unbedingt reich werden wolle, dann auf ehrlichem Weg.

Im übrigen bot die Eule sich als Beispiel für eine andere Lebenshaltung an. Sie selbst finde Erfüllung in der Weisheit. Reichtum sei vergänglich und das wahre Vogelglück finde nur wer sich sammle und seine Interessen auf die Kunst und die Wissenschaft lenke.

Der Elster gefiel das gar nicht. So wie die Eule wolle sie bestimmt nicht leben. Mit ihrem eleganten schwarz-weißen Federkleid stand ihr die Welt offen. Und Reichtum gehörte in dieser Welt dazu. Gut, das mußte die Elster einsehen, mit dem Schmuck, das wurde allmählich ein echtes Problem. Es galt also einen Weg zu finden, der mit weniger Risiko und Ungemach zum Ziel führte. Die Eule hatte ihr noch empfohlen sich unter den Tieren einmal umzusehen. Da gebe es eine Vielzahl von Beispielen, von denen sie sicher lernen könne.

So machte die Elster sich also auf den Weg zu den anderen Tieren.

Sie hatte schon mit manchem gesprochen, aber so recht gefallen wollte ihr das alles nicht. Da kam sie zu dem Bau des Eichhörnchens, das aber, wie so oft, nicht zu hause war. Das kleine Tierchen arbeitete schrecklich viel, so daß erst nach vielen Versuchen ein Treffen zustande kam. Aber das Eichhörnchen hatte überhaupt keine Ruhe zum Reden. Ständig rannte es die Bäume rauf und runter, sammelte Nüsse, nagte an Tannenzapfen, vollführte dabei akrobatische Kunststücke und war immer in Bewegung. „Die Arbeit hält mich fit, ich habe einen durchtrainierten Körper und immer genug Nüsse als Vorrat. Natürlich bin ich von morgens bis abends auf den Beinen, aber schließlich leben wir ja um zu arbeiten, oder?“

Nein, das war nicht die Philosophie der Elster. So wollte sie nun ganz bestimmt nicht werden.

Da traf sie den Fuchs, den Schlaumeier unter den Tieren. Mit ihm verstand sie sich von Anfang an recht gut. Vom Fuchs konnte man viel lernen. Er war klug, lebenslustig und offensichtlich recht vermögend. Sein Pelzmantel jedenfalls sah nobel aus!

In den Gesprächen mit dem Fuchs lernte die Elster sehr viel über Vermögensbildung und Schuldenregulierung. Der Fuchs hatte ein raffiniertes System mit dem er seine Barschaft mehrte. Und alles ganz legal!

Von allen Einnahmen, die er nicht direkt für seinen Lebensunterhalt brauchte, sparte er die Hälfte an. Dabei wählte er eine Anlageform, die trotz recht guter Verzinsung nur wenig risikoträchtig war.

Auch zur Abtragung der Schulden empfahl er der Elster, sie solle nicht alles Geld, das sie erübrigen könne, zur Schuldenbegleichung verwenden, sondern einen Teil ansparen und etwas Geld für Wünsche und Dinge ausgeben, die man genießen kann.

Mit diesen und einigen wenigen anderen Regeln, so der Fuchs, könne man seine finanzielle Situation gut in den Griff bekommen.

Da hatte die Elster aber noch eine Reihe von Fragen und so sah man die beiden noch lange miteinander ins Gespräch vertieft.....

Wolfgang Bensel
Februar 2000

Prinzipien des Geldmanagements und der Schuldenregulierung

(In Anlehnung an Bodo Schäfer*)

- 1. Schaffen Sie sich finanzielle Sicherheit!**

Für Notzeiten benötigt man rasch den finanziellen Schutz eines leicht verfügbaren, sicheren Gelddepots. Mittelfristig benötigt man eine sichere, risikogestreuete Geldanlage, von deren Verzinsung man sicher leben kann. Dies kann nur gelingen, wenn man mehr verdient und/oder weniger ausgibt.
- 2. Bezahlen Sie sich selbst!**

Da es genauso leicht oder schwer ist, mit 90 % seines Einkommens auszukommen wie mit 100 %, überweisen Sie monatlich 10 % Ihres Einkommens auf ein Sonderkonto. Damit züchten Sie Ihre Gans, die goldene Eier legt.
- 3. Sparen Sie, wo Sie können!**

Mit steigendem Einkommen wachsen die Ansprüche und der Lebensstandard deutlich mit. Überweisen Sie deshalb immer 50 % von Einkommenserhöhungen (netto) auf Ihr separates Konto. Alle Nebeneinnahmen, wie z.B. herausgehandelte Preisnachlässe bei Anschaffungen, können ebenfalls angespart werden.
- 4. Folgen Sie der 50/50-Regel!**

Der Abtrag von Schulden allein ist keine ausreichende Motivation. Es ist deshalb wichtig, ein positives Ziel zu haben, auf das man sofort hinarbeiten kann. Deshalb gilt die Regel: Verwenden Sie immer nur 50 % des Geldes, das sie erübrigen können, zur Abtragung der Schulden. Die anderen 50 % sparen Sie schrittweise an.

Die Glücksspielerthematik in der Romanliteratur

Es handelt sich um Berichte und Beschreibungen von Glücksspielern und Nicht-Glücksspielern als Autoren, die sozialkritische Milieustudien, psychologische Interpretationen der Glücksspielsucht und bejahende Darstellungen des Glücksspiels als Lebensform beinhalten. Die Auswahl berücksichtigt nicht die literarische Qualität des Buches.

Es handelt sich um deutschsprachige Titel, von denen möglichst eine Taschenbuchausgabe zitiert wird. Einige Bücher sind derzeit vergriffen.

- Algren, N.: "Der Mann mit dem goldenen Arm", Zweitausendeins, Frankfurt, 1986
- Auster, P.: "Die Musik des Zufalls", Rowohlt Taschenbuch, Reinbek, 1993

- Balzac, H. de: "Das Chagrinleder", Goldmann Taschenbuch, München, 1985
- Bass, T.A.: "Der Las Vegas-Coup: Computergenies sprengen die Bank", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1993
- Brecht, B.: "Vier Männer und ein Pokerspiel oder Zuviel Glück ist kein Glück", in: Gesammelte Werke, Bd. 11, S. 175-183, Suhrkamp-Verlag, Frankfurt/M., 1967

- Cechov, A.: "Die Wette", in: Flattergeist -- Erzählungen 1888--1892, S. 160--167, Diogenes Taschenbuch, Zürich, 1976

- Dostojewskij, F.M.: "Der Spieler", Deutscher Taschenbuch Verlag, München, 1985
- Dürrenmat, F.: "Justiz", Diogenes Taschenbuch Verlag, Zürich, 1987

- Fallada, H.: "Wolf unter Wölfen", Rowohlt Taschenbuch, Reinbek, 1986
- Fleming, I.: "007 James Bond: Casino Royale", Scherz, Bern, 1993

- Gogol, N.: "Die Spieler", in: Sämtliche Dramen (s. 239--299), Winkler, München, 1974
- Grigorjewna, A.: "Dostojewskaja Tagebücher: Die Reise in den Westen", Athenäum, Königstein/Ts., 1985

- Hein, C.: "Das Napoleon-Spiel", Aufbau-Verlag, Berlin, 1993
- Hesse, H.: "Kurgast", Suhrkamp Taschenbuch-Verlag, Frankfurt/M., 1977
- Hoffmann, E.T.A.: "Spielerglück", Insel-Verlag, Frankfurt/M., 1989
- Hottinger, M.: "Geldgeschichten von Mark Twain bis W. Somerset Maugham", Diogenes Taschenbuch, Zürich, 1994

- Kakonis, T.: "Die Spur des Spielers", Goldmann Taschenbuch, München, 1989
- Kelman, J.: "Zocker", Europaverlag, Wien, 1993
- Kennedy, W.: "Billy Phelans höchster Einsatz", Rowohlt Taschenbuch, Reinbek, 1990

- Landolfi, T.: "La Biere du Pecheur. Das Bier des Fischers oder Die Bahre des Sünders", Rowohlt-Verlag, Reinbek, 1994
- Lettau, A.: "Glücksrausch", Cecillie Dressler Verlag, Hamburg, 1991
- Lindt, N.: "Der Spieler von Zürich: Ein Bericht", Scalo-Verlag, Zürich, 1992

- Mann, H.: "Im Schlaraffenland -- Ein Roman unter feinen Leuten", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1994
- Mann, T.: "Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1989

- Poser, C. von: "Und morgen hab' ich Glück", Aare-Verlag, Solothurn, 1992
- Puschkin, A.: "Pique Dame", Reclam Verlag, Stuttgart, 1971
- Puzo, M.: "Las Vegas: Bekenntnisse eines Spielers", Gustav Lübke Verlag, Bergisch Gladbach, 1994

- Rhinehart, L.: "Der Würfler", Moewig bei Ullstein, Rastatt, 1993
- Rossi, C.P.: "Die letzte Nacht Dostojewskis", Peter Hammer Verlag, Wuppertal, 1994

- Schnitzler, A.: "Spiel im Morgengrauen", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1987
- Schnitzler, A.: "Casanovas Heimfahrt", Fischer Taschenbuch, Frankfurt, 1992
- Schuller, A.: "Der Automaten-Mann", Zebulon Verlag, Düsseldorf, 1993

- Wondratschek, W.: "Einer von der Straße: Ein Tatsachenroman", Goldmann Taschenbuch, München, 1991

- Zola, E.: "Das Geld", Aufbau Taschenbuch Verlag, Berlin, 1995
- Zuckmayer, C.: "Der Hauptmann von Köpenick", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1994
- Zweig, S.: "Vierundzwanzig Stunden aus dem Leben einer Frau", S. Fischer, Frankfurt, 1983
- Zweig, S.: "Phantastische Nacht und andere Erzählungen", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1993
- Zweig, S.: "Schachnovelle", Fischer Taschenbuch, Frankfurt/M., 1974

4. Diagnostikprozess und Indikationsstellung

Bei dem Vorhandensein einer Glücksspielproblematik ist zunächst diagnostisch abzuklären, ob das Glücksspielverhalten Krankheitswert besitzt (siehe Leitfaden zur Diagnostik, Indikation und Therapieplanung im Anhang, S. 121). Dies ist nicht der Fall, wenn ein soziales oder gewohnheitsmäßiges Glücksspielen lediglich Ausdruck der Lebensführung ist, d. h. bei negativen Konsequenzen kann das Verhalten eingeschränkt werden (ICD-10). Das Vorliegen einer antisozialen Persönlichkeitsstörung ist nach DSM-IV im Gegensatz zur ICD-10 kein Ausschlusskriterium zur Diagnose des pathologischen Glücksspielens.

Als weiterer Schritt müssen die häufig auftretenden komorbiden Störungen (siehe Kap. 1.6) diagnostiziert werden. Eine psychotherapeutische Behandlung kann auf Grund einer unzureichenden Fähigkeit zur Selbstreflexion, z. B. bei einer schweren geistigen Behinderung, fehlender psychischer Stabilität durch Vorliegen einer (unbehandelten) psychotischen Erkrankung oder im Rahmen einer akuten Manie (nach ICD-10 und DSM-IV mögliches diagnostisches Ausschlusskriterium) kontraindiziert sein. Das Vorhandensein einer oder mehrerer stoffgebundener Süchte erfordert die Einbettung der Behandlung in eine ambulante oder stationäre Entwöhnungsbehandlung. Weiterhin ist die Abklärung einer bestehenden Suizidalität erforderlich, um unter Umständen eine ambulante oder stationäre Krisenintervention einzuleiten.

Liegt nach der Definition von ICD-10 (Dilling et al., 1991) bzw. den Kriterien von DSM-IV (Saß et al., 1996) ein pathologisches Glücksspielen vor, kann mit Hilfe des Kurzfragebogens zum Glücksspielverhalten (siehe KFG im Anhang, S. 116–118) die Schwere der Glücksspielsucht (beginnend, mittelgradig oder fortgeschritten) diagnostiziert werden.

Zunächst ist die Indikation für eine ambulante versus stationäre Behandlung zu stellen. Nach der multizentrischen deskriptiven Studie (Denzer et al., 1995) von ambulant und stationär beratenen/behandelten Glücksspielern ist das Grundprinzip der stufenweisen Versorgung nach Vorgaben der Kostenträger realisiert. Danach werden sozial besser integrierte, in der Suchtentwicklung weniger fortgeschrittene Glücksspieler ambulant in Psychosozialen Beratungsstellen und schwerer gestörte Patienten mit komorbiden Erkrankungen stationär in Fachkliniken behandelt.

Im Rahmen der stationären Behandlung erfolgt eine differenzielle Indikationsstellung (Russner & Jahrreiss, 1994). Danach ist eine Behandlung in einer psychosomatischen Fachklinik indiziert, wenn die Glücksspielproblematik noch nicht so weit fortgeschritten ist, die psychosozialen Folgen nicht so gravierend sind und sich im Erst-

interview das problematische Glücksspielverhalten als Reaktion auf eine Belastungssituation oder als gescheiterter Konfliktlösungsversuche verstehen lässt; natürlich auch, wenn eine zusätzliche spezielle psychische oder psychosomatische Störung besteht. Die Behandlung in einer Fachklinik für Suchtkranke ist erforderlich, wenn es sich um eine Glücksspielproblematik mit fortgeschrittener suchtypischer Eigendynamik handelt, gravierendere psychosoziale Folgen vorliegen und der Patient seine Symptomatik im Sinne eines impliziten Suchtkonzeptes verarbeitet hat. Weiterhin ist eine Entwöhnungsbehandlung indiziert, wenn eine zusätzliche stoffgebundene Suchterkrankung besteht.

Auf Grund der vergleichenden Studie zur Psychopathologie von Glücksspielern, Alkoholabhängigen und psychosomatischen Patienten von Petry und Jahrreiss (1999) hat sich als weiterer Indikations Gesichtspunkt die typologische Einordnung von behandlungsbedürftigen Glücksspielern als depressiv-neurotischer Typ versus narzisstisch-persönlichkeitsgestörter Typ herausgestellt. Im ersteren Fall ist eine psychosomatische Behandlung und im zweiten Fall eine suchtherapeutische Behandlung angezeigt. Dieses Indikationsmodell und alle aufgeführten Verfahrensweisen und Anforderungen an die Behandlungseinrichtungen wurden als Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei pathologischem Glücksspielen formuliert (siehe Kap. 5.3.2).

Beim Vorliegen einer Glücksspielsucht wird zu Beginn der Entwicklung und bei ersten therapeutischen Kontakten auf Grund suchtypischer Bagatellisierungstendenzen (Grodsky, 1985; Scholz & McCutchan, 1999) und bestehender Schuld- und Schamgefühle (Orford, 2001) von dem Betroffenen und/oder dessen Angehörigen die Problematik nicht immer direkt und offen angesprochen. Hinweise auf finanzielle Probleme und die ausgedehnte zeitliche Inanspruchnahme durch das Glücksspielen (Glücksspieler haben nie Geld und selten Zeit) sind deshalb häufiger Ausgangspunkt für einen Behandlungskontakt. In dieser Situation muss zu Beginn die Art und das Ausmaß einer möglichen Glücksspielproblematik in Form einer speziellen Anamnese (siehe Spezielle Anamnese zum Pathologischen Glücksspielverhalten im Anhang S. 119–120) erhoben werden. Die Angehörigen (oft die Initiatoren für eine Behandlungsaufnahme) sind mit Einverständnis des Betroffenen zunächst nur zur Klärung der Ausgangssituation einzubeziehen.

Nach Diagnose eines pathologischen Glücksspielens (beginnend bis fortgeschritten) und vorhandenem Behandlungsauftrag muss eine vertragliche Absprache über die Einhaltung der vollständigen Glücksspielabstinenz (siehe Kap. 5.1.1) getroffen werden. Eine Strategie zur Reduktion des Glücksspielverhaltens ist bei Formen des pathologischen Glücksspielens nicht erfolgversprechend, sondern nur angezeigt, wenn ein vorübergehender problematischer Umgang mit Glücksspielen vorliegt. Ein Beispiel wäre eine krisenhafte Phase im Jugendalter oder ein vorübergehendes Glücksspielen als Reaktion auf eine psychische Krise oder soziale Konfliktsituation. Bei dieser differenziellen Strategie handelt es sich um die empirisch noch nicht abgesicherte Übertragung von Erfahrungen aus der Alkoholismusbehandlung, wonach bei einer Abhängigkeit nur die Totalabstinenz erfolgversprechend ist, während bei einem Alkoholmissbrauch die Trinkreduktion möglich ist (Petry, 2000).

Im psychotherapeutischen Behandlungsprozess muss in der Folge immer die symptomatische Ebene miteinbezogen werden. Dies beinhaltet eine klare Absprache über die Offenlegung zwischenzeitlicher Rückfälle mit dem Angebot, diese im Rahmen der Therapie unterstützend im Sinne eines suchtspezifischen Rückfallpräventionsmodells (Marlatt & Gordon, 1985; Harris, 1989; Petry, 1996) zu bearbeiten (siehe Kap. 5.1.2). Auf Grund der starken Schuld- und Schamgefühle, die sich in den anfänglich stärker ausgeprägten Abwehr- und Verleugnungsmechanismen äußern, ist zunächst eine stabile Änderungsmotivation mit Hilfe der nichtkonfrontativen Motivierungsstrategie (Miller & Rollnick, 1991; Petry, 1996; Hodgins et al., 2001) aufzubauen und im Prozess immer wieder zu festigen (siehe Kapitel 5.1.2). Unterstützend sollte der Besuch einer geeigneten Selbsthilfegruppe vorgeschlagen werden (Meyer, 1989).

Erst nach Stabilisierung der Glücksspielabstinenz und Einhaltung der dazu gehörenden Vereinbarungen (ohne dies zur Vorbedingung einer Behandlung zu machen) lassen sich die psychischen Hintergründe (Selbstwertproblematik, Gefühlsdysregulation und Beziehungsstörung) der Glücksspielproblematik behandeln. Zu diesem Zeitpunkt kann eine intensivere Einbeziehung von Angehörigen erfolgen (siehe Kap. 5.1.6). Gleichzeitig sollten begleitende therapeutische Maßnahmen, wie z. B. ein Lauftraining bei ausgeprägter körperlicher Unruhe, eingeleitet werden. Entscheidend für den erfolgreichen Verlauf ist die Umsetzung gewonnener Selbsterkenntnisse in reale Veränderungsschritte bezüglich der beruflichen und partnerschaftlichen Lebensgestaltung im Rahmen eines Problemlösungskonzeptes (siehe Kap. 5.1.4). In diesen Kontext sollte das zwingend notwendige therapeutische Geldmanagement und die soziotherapeutische (Schuldnerberatung) oder rechtsanwaltliche Schuldenregulierung (siehe Kap. 5.1.5) erfolgen. Auf Grund der im ersten Jahr nach Einstellung des Glücksspielverhalten bestehenden erheblichen Rückfallgefährdung ist eine längerfristige Nachsorge nach Abschluss einer Rehabilitation erforderlich. Diese kann durch eine Psychosoziale Beratungsstelle im Rahmen der Empfehlungen durch die Krankenkassen und Rentenversicherungsträger erfolgen.

Glücksspielsucht: Entstehung und Behandlung (Literatur)

Suchttherapie allgemein:

- Cox, W. M. & Klinger, E. (Eds.). (2004). Handbook of Motivational Counseling. Chichester (UK): John Wiley.
- Klingemann, H. & Sobell, L. C. (2006). Selbstheilung von der Sucht. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. (Engl. Original, 2001).
- Marlatt, G. A. & Donovan, D. M. (Eds.). (2005²). Relapse Prevention. New York, NY: Guilford.
- Marlatt, G. A. & Gordon, J. R. (Eds.). (1985). Relapse Prevention. New York, NY: Guilford.
- Miller, W. R. & Rollnick, S. (2004²) Motivierende Gesprächsführung. Freiburg/Br.: Lambertus (Engl. Original 2002).
- Orford, J. (2001²). Excessive Appetites: A Psychological View of Addictions. Chichester (UK): John Wiley.
- Schuhler, P. & Vogelgesang, M. (Hrsg.). (2006). Psychotherapie der Sucht: Methoden, Komobiditäten und klinische Praxis. Lengerich: Pabst.
- Tretter, F. (1998). Ökologie der Sucht. Göttingen: Hogrefe.

Glücksspielsucht:

- Bergler, E. (1957). The Psychology of Gambling. New York, NY: Hill and Wang
- Custer, R & Milt, H. (1985). When Luck Runs Out. New York, NY: Facts on File Publ.
- Füchtenschnieder, I. & Petry, J. (2010²). Game Over. Freiburg i. Br.: Lambertus.
- Füchtenschnieder, I.; Petry, J. & Horstmann, M. (Hrsg.). Glücksspiel heute. Geesthacht: Neuland.
- Lesieur, H. R. (1984). The Chase. Rochester, Vermont: Schenkman.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2005²). Spielsucht. Heidelberg: Springer.
- Petry, J. (1996). Psychotherapie der Glücksspielsucht. Weinheim: Beltz.
- Petry, J. (2003). Glücksspielsucht. Göttingen: Hogrefe.
- Petry, N. (2004). Pathological Gambling. Washington, DC: American Psychological Association.
- Walker, M.B. (1992). The Psychology of Gambling. Oxford (UK): Pergamon.

Psychotherapie:

- Berking, M. (2008). Training emotionaler Kompetenzen. Heidelberg: Springer.
- Bucher, A. (2007). Psychologie der Spiritualität. Weinheim: Beltz.
- Hammel, S. (2009). Handbuch des therapeutischen Erzählens. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Hoffmann, N. & Hofmann, B. (2008). Selbstfürsorge für Therapeuten und Berater. Weinheim: Beltz.
- Miller, W. R. (Eds.). (1999). Integrating Spirituality into Treatment. Washington, DC: American Psychological Association.
- Parfy, E.; Schuch, B. & Lenz, G. (2003). Verhaltenstherapie. Wien: Facultas.
- Scholz, W.-U. (2001). Weiterentwicklungen in der kognitiven Verhaltenstherapie. Stuttgart: Klett-Cotta.

Zeitschriften

- Journal of Gambling Studies.