

Berliner Fachkonferenz, 22. / 23. September 2009

Behandlungsansätze bei der Therapie Glücksspielsüchtiger

Dipl.- Psych. Dr. Yvonne J. Kulbartz-Klatt

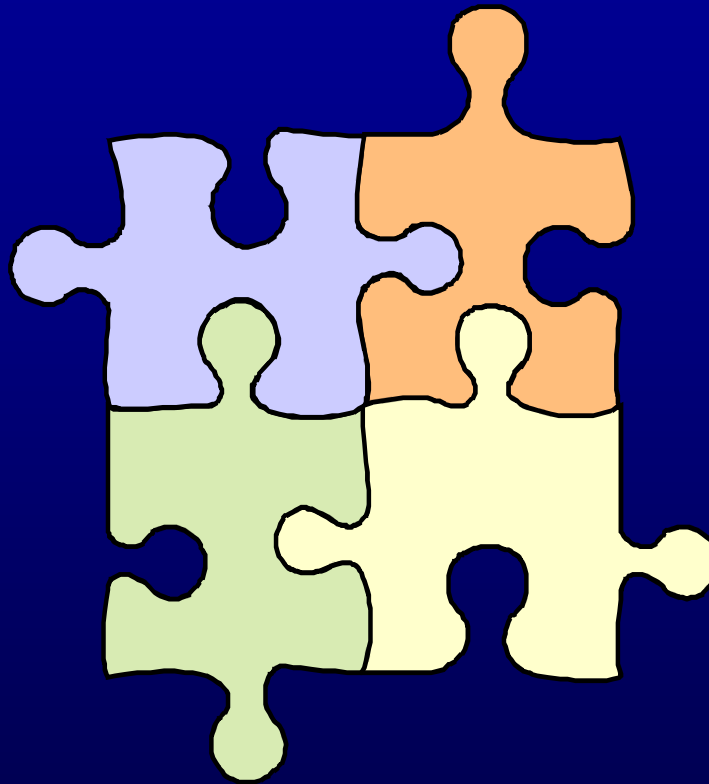
Praxis für Verhaltenstherapie
Kastanienallee 29 / 30, Berlin
Tel.: 030 / 44 35 27 71
E-mail: Kulbartz-Klatt@web.de

Einleitung ...

- es handelt sich um ein komplexes Störungsbild, nicht selten mit chronischer Ausprägung
 - hohe Komorbiditätsrate und auch hohe Suizidrate
 - hohes Ausmaß an sozialen und auch tlw. strafrechtlichen Folgen
 - es verstreicht meist eine lange Zeit bis Behandlung in Anspruch genommen wird
- > Ziele und Behandlungsschwerpunkte müssen diesen Bedingungen Rechnung tragen

Inhalt ...

Diagnostik



Indikation

Behandlung

DIAGNOSTIK

1) Glücksspielverhalten:

- CCCC- Fragebogen (cannot quit, chasing, craving, und consequences) von Rosenthal (1989)
- KFG (Kurzfragebogen zum Glücksspielverhalten von Petry, 1996)
- SOGS (South Oaks Gambling Screen von Lesieur & Blume, 1992)
- Erhebung Glücksspielverhalten rückblickend auf die letzten 90 Tage

2) Komorbide Störung / Erfassung Hintergrundproblematik

- Standardisiertes Interview (z.B. Dips)
- Erfassung weiterer stoffgebundener Abhängigkeiten oder schädlicher Gebrauch (u.a. auch Fragebögen: KMM, Fagerström, Audit, Malt)
- Standardisierte Fragebögen z.B. UFB, BDI, SCL-90, MSWS

Spezielle Anamnese zum pathologischen Glücksspielverhalten

(Petry, 2003)

- Ermöglicht erste Einschätzung von Entstehung, Verlauf, Funktionalität und Auswirkungen des Glücksspielverhaltens.
- Erfragt werden:
 1. Art des Glücksspiels
 2. Beginn/Verlauf
 3. Häufigkeit, Intensität
 4. Motive und Wirkungen
 5. Glücksspielbedingte Nachteile/Beeinträchtigungen
 6. Psychophysiologische Reaktionen bei Einstellung des Glücksspielverhaltens
 7. Selbstkontrollversuche
 8. Vorbehandlungen
 9. Implizites Krankheitsverständnis
 10. Abstinenz-, Änderungsmotivation



INDIKATION

Stationär vs. ambulant

- „Schwere“ der Erkrankung
- Ausmaß der Krankheitsfolgen
- „fehlende“ soziale Integration
- Bestehende Komorbidität →

Notwendigkeit einer „differenzierteren“
Diagnostik in den
Schwerpunktberatungsstellen

- Notwendiger Abstand vom „sozialen Umfeld“
- Gescheiterte ambulante „Versuche“

Psychosomatische vs. „suchtspezifische“

Psychosomatische Abteilung	Suchtabteilung
<ul style="list-style-type: none">▪ Störung noch nicht soweit fortgeschritten▪ noch nicht so gravierende soziale Folgen▪ Glücksspielverhalten als Reaktion auf Belastungssituationen▪ zusätzliche psychische Störung	<ul style="list-style-type: none">▪ zusätzliche stoffgebundene Abhängigkeit▪ fortgeschrittene Glücksspielproblematik mit „suchttypischer Eigendynamik“▪ gravierende psychosoziale Folgen▪ Patient verarbeitet seine „Erkrankung“ im Sinne eines impliziten „Suchtkonzeptes“

„Typologie von Spielerpersönlichkeiten“

(1) Die nazistisch persönlichkeitsgestörten Glücksspieler mit einer selbstbezogenen Persönlichkeit


(2) depressiv-neurotische Glücksspieler

Die Unterteilung narzistisch-persönlichkeitsgestörten und einem depressiv-neurotischen Glücksspielertyp konnte in einer vergleichenden Studie von pathologischen Glücksspielern, Alkoholabhängigen und psychosomatisch Erkrankten bestätigt werden (Petry, 2001)

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Zusätzlich stoffgebundene Abhängigkeit	Merkmale einer Persönlichkeitsstörung, insbesondere narzistischer Typ	Merkmale einer depressiv-neurotischen Störung oder Persönlichkeitsstörung vom selbstunsicheren /vermeidenden Typ	Mit zusätzlicher psychischer Störung, die für sich genommen eine psychosomatische Rehabilitation erfordert



ZIELE

- 
- 1. Stoppen des Glücksspiels, erreichen erster Abstinenz**
 - 2. Aufbau von Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl**
 - 3. Entwicklung von Verhaltensalternativen (u. a. Selbsterfüllung, Vergnügen)**
 - 4. Ermöglichen des Transfers in den Alltag (Organisation ambulanter Nachsorge)**
 - 5. Berücksichtigung psychosozialer Auswirkungen (z. B. Schulden, Strafverfahren)**

**AM ANFANG STEHT
MOTIVATION UND DIE
ERKLÄRUNG**

Motivationsaufbau

- **Ziel:** Entwicklung einer intrinsischen Veränderungsmotivation
- **Veränderungswunsch:** Förderung eines Abstinenzvorhabens
- **Ambivalenzförderung** Erstellen einer *Motivationsbilanz*
- **Kurzfristig vs. langfristig:** Diskrepanz zwischen kurzfristig angenehmen und langfristig negativen Konsequenzen
- Herausarbeitung der Funktionalität des Problemverhaltens
- Erkennen spezifischer kognitiver Verzerrungsmuster
- Erfassung spezifischer Rückfall-Risikosituationen, (negative Gefühle oder Herausforderung zum Testen der eigenen Kontrollfähigkeit (Cummings und Mitarbeiter, 1980))

Praxisbeispiel: Förderung von Veränderungsmotivation

Vier-Felder-Schema

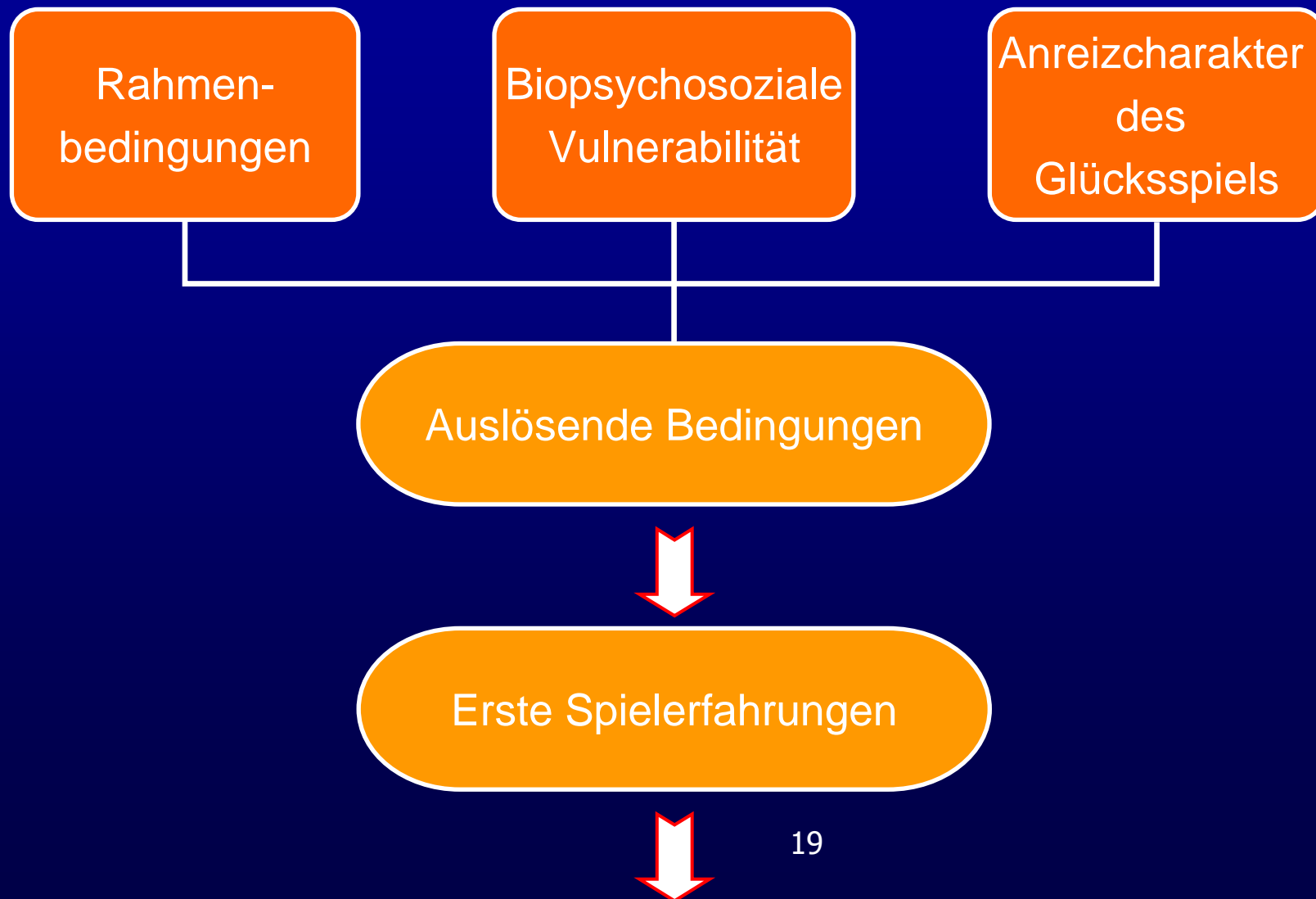
	kurzfristig	langfristig
Vorteile der Abstinenz	Voraussetzung für Veränderung	finanzielle Sanierung Verbesserung sozialer Beziehungen (Familie, Freunde) Verbesserung beruflicher Aussichten
Vorteile des Spielens	Ablenkung von Problemen Anerkennung bei Gewinn Selbstwertsteigerung	?

Förderung der Krankheitseinsicht

- **Informationsvermittlung:** (Psycho-)Edukatives Vorgehen
- **Allgemeines Krankheitsverständnis:** „*Was ist Glücksspielsucht?*“
- **Individuelles Störungsmodell:** „*Wieso wurde ich/bin ich spielsüchtig?*“
- **Akzeptanz der Abhängigkeit:** Akzeptanz der Notwendigkeit zur Abstinenz (vs. „kontrolliertes Spielen“)
- **Krankheitsakzeptanz und –verständnis als Voraussetzung für eine sinnvolle und erfolgreiche Arbeit an zugrunde liegenden Ursachen**

STÖRUNGSMODELL

Störungsmodell – Voraussetzungen



Störungsmodell

Anreizcharakter des Glücksspiels

- **Hohe Ereignisfrequenz** ⇒ schnelle Bedürfnisbefriedigung
- **Beanspruchung verschiedener Sinnesmodalitäten** (visuell, auditiv, haptisch) ⇒ hoher Unterhaltungsfaktor
- **Gewinnmöglichkeit** ⇒ Selbstwertsteigerung durch Gewinn/-erwartung
- **Verharmlosung**: Fehlerhafte Einschätzung der realen Verluste durch ersatzweise Verwendung von *Jetons* (anstelle von Geld) bzw. Wechseln des Geldes in kleine Einheiten (für Spielautomaten)

Störungsmodell

Biopsychosoziale Merkmale der Person (1)

Erhöhen die individuelle Vulnerabilität.

- **Gestörte Sozialisation** durch „broken home Situation“: Negative frühkindliche Erfahrungen, ungünstige Eltern-Kind-Beziehungen
- **Triadisches Bedingungsgefüge**: Selbstwertproblematik, Gefühlsdysregulation, Beziehungsstörung
- **Persönlichkeitsspezifische Bedürfnisstruktur**: Selbstwertsteigerung, Gefühlsabwehr, distanziert kontrollierte Interaktionsmuster, Impulskontrollstörung
- **Konflikt- und Problembewältigungskompetenzen** defizitär

Störungsmodell

Biopsychosoziale Merkmale der Person (2)

- **Psychische Erkrankungen:** u. a. Manie, Depressionen, Persönlichkeitsstörungen (v. a. narzisstisch)
- **Neuropsychologische, biochemische Besonderheiten**
- **Kognitive Besonderheiten:**
 - Kontrollillusion (Annahme von mehr persönlichen Einfluss als objektiv gegeben)
 - Verzerrte Bewertung des Glücksspielergebnisses (Gewinn = eigene Kompetenz, Verlust = äußere Hindernisse)
 - Gefangennahme (schon geleistete Investitionen verstärkte Bindung)

Störungsmodell

Auslösende Bedingungen

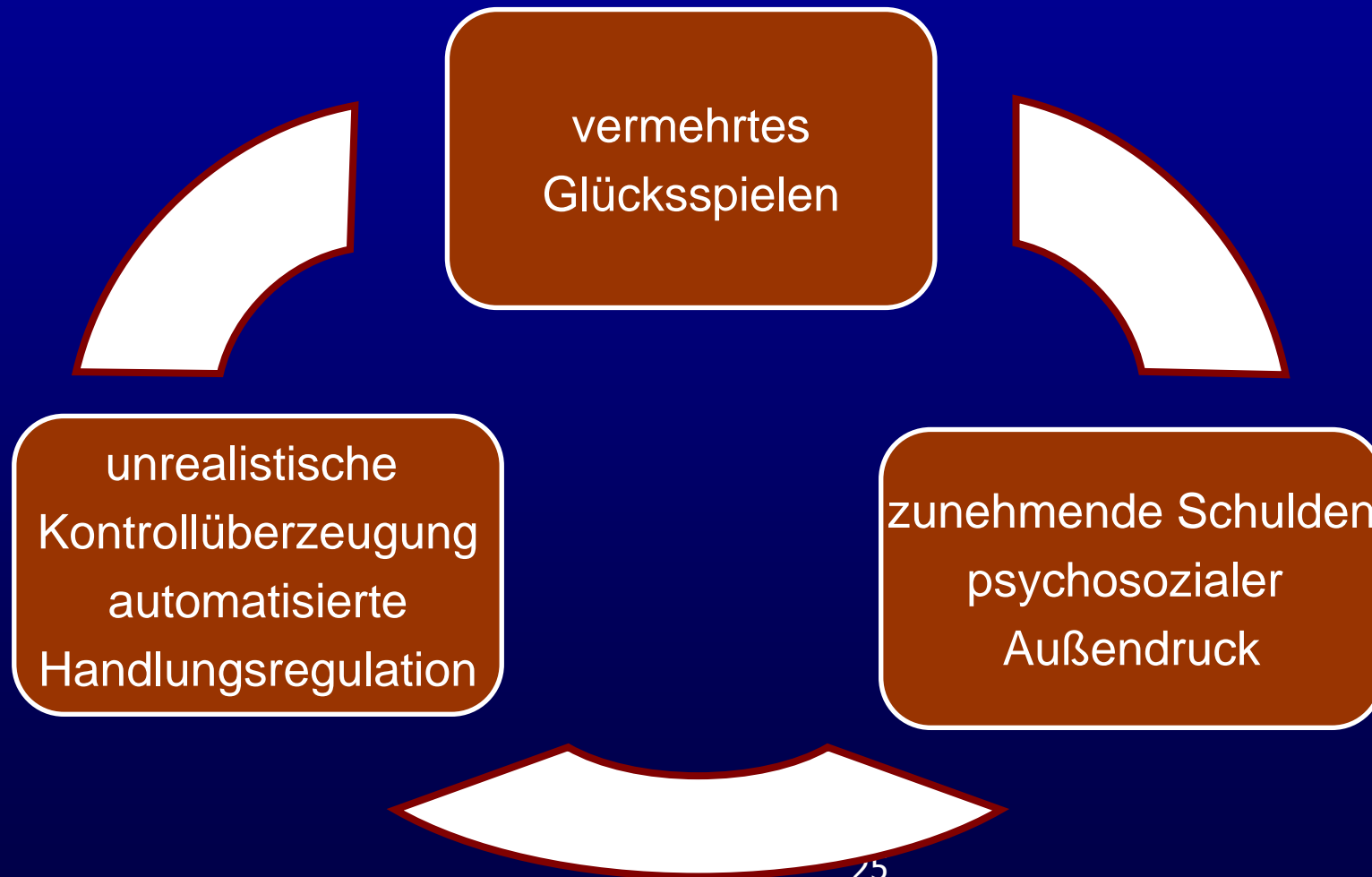
- **Belastungen/Stress:** akut und/oder chronisch
- **Misserfolg:** beruflich und/oder privat
- Tlw. Niedriger sozioökonomischer Status
- Peer group pressure, Modelllernen
- „Zufall“: Neugierde + positive Gewinnerfahrung

Störungsmodell

Funktionalität des Spielens

- **Wechselwirkung** zw. Bedürfnisstruktur „anfälliger“ Glücksspieler und Aufforderungscharakter des Glücksspielangebotes (Petry, 1996)
- **Spannungsabbau**: Euphorischer Erregungszustand i. S. einer suchttypischen Gefühlsmodulation bestimmt Glücksspielverhalten (Meyer, 1987)
- **Gefühlsabwehr**: Befriedigung des Bedürfnisses nach Erregung und Stimulation, Bewältigung unangenehmer Gefühle, missglücktes Problemlösekonzept
- **Anerkennung**: Hoffnung auf Gewinne ist verbunden mit Gefühlen emotionaler Annahme und sozialer Anerkennung
- **Selbstwertsteigerung** durch Gewinn/-erwartung

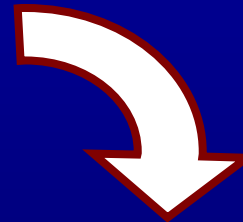
Störungsmodell – Aufrechterhaltung



Störungsmodell – Phasenverlauf

Positives Anfangsstadium

gelegentliches Spielen
geringe Einsätze
positive Erfahrungen



Kritisches Gewöhnungsstadium

Steigende Intensität und Einsätze
„Steigerung des Glücksspielverhaltens „(z. B. mehrere Automaten)
Negative Veränderungen
(Verheimlichung, finanzielle Engpässe)

„Suchtstadium“

Kontrollverlust
Abstinenzversuche und Rückfallerleben
Persönlichkeitsveränderungen





Rahmenbedingung

Therapievereinbarung

- **Vollständige Abstinenz** in Bezug auf Glücksspiel und Substanzkonsum (Alkohol, Drogen) während der Therapie: Voraussetzung, um die Funktionalität des Glücksspielverhaltens erlebbar zu machen und alternative Verhaltensweisen aufzubauen
- **Zwei Dimensionen der Glücksspielabstinenz:** Unterscheidung von „weichem“ und „hartem“ Spiel: Höhe des Geldeinsatzes x Ähnlichkeit der Glücksspielart
- **Therapieverträge / -vereinbarungen.**

Psychotherapeutisches Konzept

- Einzel- und gruppentherapeutische Methoden, die behaviorale, kognitive, körperbezogene und gruppendynamische Elemente umfassen
 - Glücksspielerspezifische Gruppen- und Individualtherapie
 - Indikative Maßnahmen: Umgang mit Geld (Schuldenregulierung), Familien-/Paartherapie, Beschäftigungs-/Ergotherapie, Sporttherapie, Entspannungstrainings, Umgang mit Ärger und Aggression, Selbstsicherheit, Psychoedukation, medizinische Therapie.

Einzel- und Gruppentherapie

- **Einzeltherapie:** Kontinuierliche Gesprächstermine mit Psychotherapeuten
- **Glücksspielergruppe:** Kontinuierliche Teilnahme an der spezifischen Glücksspielergruppe
- **Schwerpunkte und Inhalte:** Entwicklung eines individuellen Störungsmodells, Therapiezieldefinition, Psychoedukation, Behandlung spieterspezifischer Themen (z. B. typischer kognitiver Verzerrungen), Problembewältigungstraining, Rückfallprophylaxe, Organisation von Nachsorge, Bearbeitung individueller Hintergrundproblematik, Krisenintervention

Indikatives Angebot

- **Umgang mit Ärger und Aggression:** Insbesondere bei Störungen der Impulskontrolle. Förderung rechtzeitiger Wahrnehmung aggressionsauslösender innerer und äußerer Hinweisreize
- **Genusstraining:** Förderung von Genussfähigkeit und Wahrnehmung niederintensiver Reize
- **Selbstsicherheitstraining:** Ausbau sozialer Kompetenzen, Steigerung des Selbstwerterlebens
- **Depressionsgruppe:** Kognitive Umstrukturierung und Aufbau positiver Eigenaktivitäten

Weitere Behandlungsangebote ...

- **Arbeitstherapie:** Förderung von Selbstständigkeit in der Bewältigung alltäglicher Anforderungen. Erhöhen der Frustrationstoleranz.
- **Ergotherapie:** Förderung von Gefühlswahrnehmung und –ausdruck (durch nichtverbale Techniken). Förderung psychomotorischer und sensorischer Fähigkeiten. Erhöhen der Frustrationstoleranz.
- **Sporttherapie:** Ausdauersport zur Verbesserung von Durchhaltevermögen und Handlungskontrolle. Mannschaftssport zur Verbesserung nichtkompetitiver Beziehungsfähigkeit. Spannungsabbau. Selbstwertsteigerung durch Leistungssteigerung.
- **Entspannungstrainings:** Spannungsabbau.
- **Angehörigengespräche, Partnerseminar:** Verbesserung sozial-kommunikativer Kompetenzen, Rückfallprävention. Paartherapie.

Soziotherapeutischer Behandlung - Geld- und Schuldenmanagement

Schulden in Folge des Spielens

- **Gestörte Beziehung zu Geld:** Wahrnehmung als Spielgeld, Mittel zum Zweck
- **Teufelskreis:** Schulden – Befürchtungen – erneutes Spielen zur Ablenkung – weitere Schulden

Geldmanagement

- Förderung von Eigenverantwortung hinsichtlich des Umgangs mit Geld während der Therapie. Auf dem Weg dort hin tlw. notwendig Kreditkarten an andere vertraute Personen zu geben und nur begrenzt Geld dabei zu haben
- Sperren der EC-Karten, enge Kooperation mit Geldinstitut
- Schuldenbilanz und –regulierung
- Monatshaushaltsplan
- Tagesausgabenprotokoll



Bearbeitung der Hintergrundproblematik

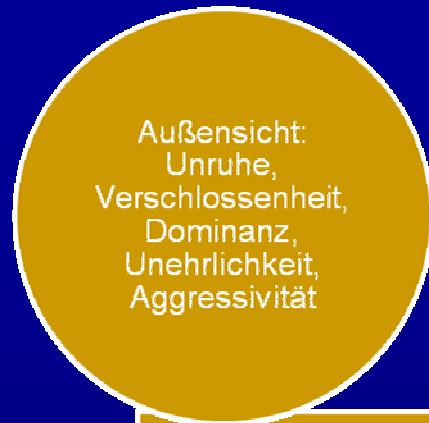
Triadisches Bedingungsmodell:

Selbstwertproblematik,
Gefühlsdysregulation,
Beziehungsstörungen

1. **Selbstwertproblematik:** Bearbeiten der Diskrepanz zwischen Befindlichkeit und Außenfassade. Aufbau sozialer Kompetenzen zur Unterstützung
2. **Gefühlsdysregulation:** Verbesserung von Wahrnehmung und Ausdruck nichtbewusster Gefühle (z. B. unterdrückter Aggressivität)
3. **Beziehungsstörungen:** Problematisierung der individualistisch-kompetitiven Verhaltensmuster. V. a. im Rahmen gruppenspezifischer Interaktionsübungen

Selbstwertproblematik

Diskrepanz der nach
Außen gezeigten
Verhaltensmuster und der
erlebten inneren
Befindlichkeit

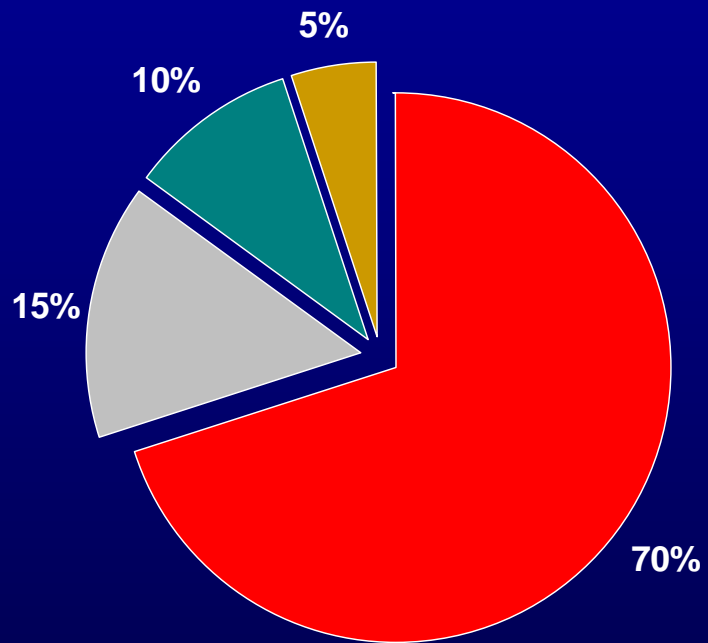


Außensicht:
Unruhe,
Verschlossenheit,
Dominanz,
Unehrlichkeit,
Aggressivität

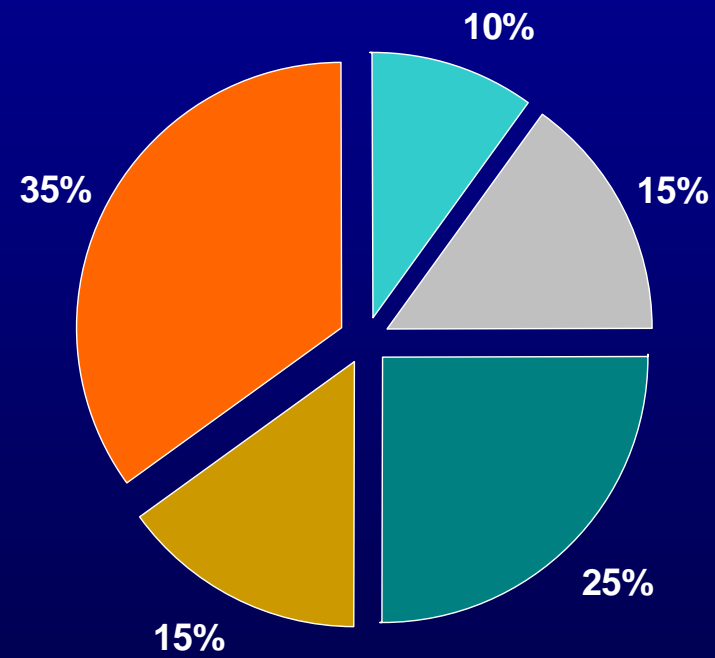
Innere Sicht:
Verletzbarkeit,
Sehnsucht nach
Zuwendung,
Nervosität,
Selbstunsicherheit,
Ängstlichkeit

Spannungszustand:
innere Unsicherheit durch
dominant-selbstsicheres
Verhalten überspielt;
Nähe und Geborgenheit
durch sozial distanziertes
Verhalten verborgen.
Innere Unruhe durch
gezeigte Gelassenheit
überdeckt

Praxisbeispiel: *Alternative Selbstwertregulation*



■ Spielen ■ Arbeit ■ Familie ■ Hobbys



■ Kultur ■ Arbeit ■ Familie ■ Ehrenamt ■ Sport

Gefühlsdysregulation

sichtbar wird starke Unruhe und starker Aktionsdrang.

-> durch Aktionsdrang werden bedrohliche Gefühle abgewehrt. In der Behandlung, Unterbrechung Aktivität, um zur verbesserten Gefühlswahrnehmung zu kommen (bzgl. Angst, Ärger, Einsamkeit)

Beziehungsstörung

einseitige

Austauschorientierung

(Vergrößerung des eigenen
Vorteils)

-> durch vielfältige

Gruppenübungen: erkennen
des eigenen

Interaktionsverhalten

(...Rückzug, Überlegenheit,

Leistungsorientierung ...)

darauf aufbauend

Veränderungen einüben


Praxisbeispiel: *Umgang mit Rückfällen*

Erstellen einer persönlichen Hilfekarte:

Wenn ich abstinent bleibe ...	Wenn ich wieder spiele ...
<ul style="list-style-type: none">• Wahre ich meine Selbstachtung• Habe ich eine Zukunft mit meiner Familie	<ul style="list-style-type: none">• Wird sich meine Familie von mir abwenden• Verliere ich meinen Arbeitsplatz• Riskiere ich alles, nicht nur mein Geld
Sprich mit jemandem! Tel. Freundin: _____	

Der Spieler – Achim Reichel (von der CD blues in blond 1991)

Es ist mitten im Winter, im tiefen Schnee.
Es ist späte Nacht, im Kasino an der See.
Und der letzte Spieler am Tisch eins im großen Saal
setzt den letzten Riesen und weiß nicht, auf welche Zahl.
Er hat alle Zahlen durch und auf allen verlor.
Er weiß: Wenn er jetzt verliert, ist er selbst verlor.
Und als er die Hand ausstreckt, um den Riesen zu setzen
hört er die Spieler im Meer, den Wind hört er hetzen: HUU – HAA
Komm rüber, Spieler, Spieler komm rüber
Das Spiel ist doch längst vorbei, Spieler komm rüber!
Denn wenn du nichts mehr hast, bist du frei.
Erst wenn du nichts mehr hast, bist du frei.
Und der Spieler setzt alles auf eine Zahl;
Auf den höchsten Sieg und auf die tiefste Qual.
Er setzt alles auf die 17 und - 17 fällt.
Und mit einem Streich hat er das fünfunddreißigfache Geld!
Fünfunddreißig Riesen, und alle starren ihn an.
Und was macht der Spieler? Seht doch den Irren an!
Er läßt alles auf der 17, hat man sowas schon gesehn
Und dann geht nichts mehr, und der Spieler hört sich flehn: HUU – HAA
Komm rüber, Kugel, Kugel komm rüber!
Das Spiel ist doch nie vorbei, Kugel komm rüber!
Noch einmal die 17, und ich bin frei. Noch einmal die 17, und ich bin frei.
Es ist immer noch Winter, immer noch Schnee.
Und ein Spieler ohne Glück, das tut immer noch weh.
Und am Hafen heuln die Schiffe, die Möwen schrein sich heiser.
In der Dämmerung wirds dunkel, der Wind wird leiser.
Und das Mädchen sagt zum Spieler: Junge, jetzt ist es Zeit!
Du hast soviel verloren, bist du endlich soweit?
Und der Spieler hebt den Kopf: Wie weit? Wofür?
Und das Mädchen ruft, es steht schon in der Tür: HUU – HAA
Komm rüber, Spieler, Spieler komm rüber!
Dieses Spiel hast du frei: Spieler komm rüber!
Denn wenn du mich erst hast, bist du frei. Und dieses Spiel spielen zwei.



Danke für
Ihre
Aufmerk-
samkeit