

**20. Jahrestagung des
Fachverbandes
Glücksspielsucht e. V.
27. – 28. November 2008,
Hamburg**

**Praktische Übungen in der
Behandlung von
Glücksspielern**

**G. Beyer, Psychologischer
Psychotherapeut, Berlin
und
Dr. Y.J. Kulbartz-Klatt, salus klinik
Lindow**



Inhalt

1. Film und Musik zur Psychoedukation
2. Verhaltens- und
3. Bedingungsanalyse
4. Imagination in der Diagnostik und Therapie
5. „Mein“ Automat
6. „Meine“ Glücksspielhalle
7. Eigenschaften herausfinden
8. Eigenschaften ordnen
9. Denken bei Glücksspielern
10. Monte-Carlo-Effekt
11. Ein Zauberladen

1. Film zur Psychoedukation

Ziel der Übung:

- Auseinandersetzung mit der Glücksspielproblematik (andere Perspektive)
- Vergleich eigener mit „filmisch“ dargestellten Problematik

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Analyse gegenwärtigen Erlebens

Benötigtes Material:

DVD-Filme, DVD Recorder, Fernseher oder Beamer, Lautsprecherboxen und Leinwand

Beschreibung der Übung:

Fernsehfilm Die Spielerin (Arte) mit Hannolore Elsner
Owing Mahowny mit John Hurt (Kauf DVD)

Typische Szene des Problemverhaltens vorspielen. Mit folgenden Fragen in die Bearbeitung gehen: „Was ist Ihnen aufgefallen“, „Gibt es Ähnlichkeiten zwischen ihrem Verhalten, Ihren Gedanken und Gefühlen und deren im Film“

1. Musik zur Psychoedukation

Ziel der Übung:

- Auseinandersetzung mit der Glücksspielproblematik (andere Perspektive)

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Analyse gegenwärtigen Erlebens

Benötigtes Material:

CD Player

Beschreibung der Übung:

Der Spieler von Achim Reichel von der CD blues in blond 1991

Mit folgenden Fragen in die Bearbeitung gehen: „Gibt es Ähnlichkeiten zwischen ihrem Verhalten, Ihren Gedanken und Gefühlen und deren im Musikstück“, „Welche Gefühle löst die Musik bei Ihnen aus?“

Der Spieler von Achim Reichel

- 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 verlorn. Er weiß: Wenn er jetzt verliert, ist er selbst verlorn. 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.

Der Spieler von Achim Reichel

- 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.

Der Spieler von Achim Reichel

- 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 schreien 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.

2. Verhaltensanalyse

Ziel der Übung:

- Exakte Beschreibung eines Problemverhaltens
- Orientierung von Patienten aufs Wesentliche
- Vorbereitung von Therapieentscheidungen

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Diagnostik
- Vorbereitung von Therapieentscheidungen
- Überprüfung von Veränderungen

Einzel / Gruppe

Benötigtes Material:

- Papier und Bleistift
- Tafel

Beschreibung der Übung:

- Erfragen aller relevanten Aspekte eines Verhalten

2. Verhaltensanalyse – BASIC-

- B: Behavior oder beobachtbare Verhaltensäußerung
- A: Affects oder Gefühle
- S: Sensations oder Körperempfindungen
- I: Imagary oder begleitende Bilder und Vorstellungen
- C: Cognitions oder begleitende Gedanken

3. Bedingungsanalyse

Ziel der Übung:

- Zusammenhänge zwischen eigenem Verhalten, Gefühlen, Gedanken und Situationsmerkmalen erkennen

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Diagnostik Einzel/Gruppe
- Überprüfung zur Introspektionsfähigkeit und Veränderungsstadium

Benötigtes Material:

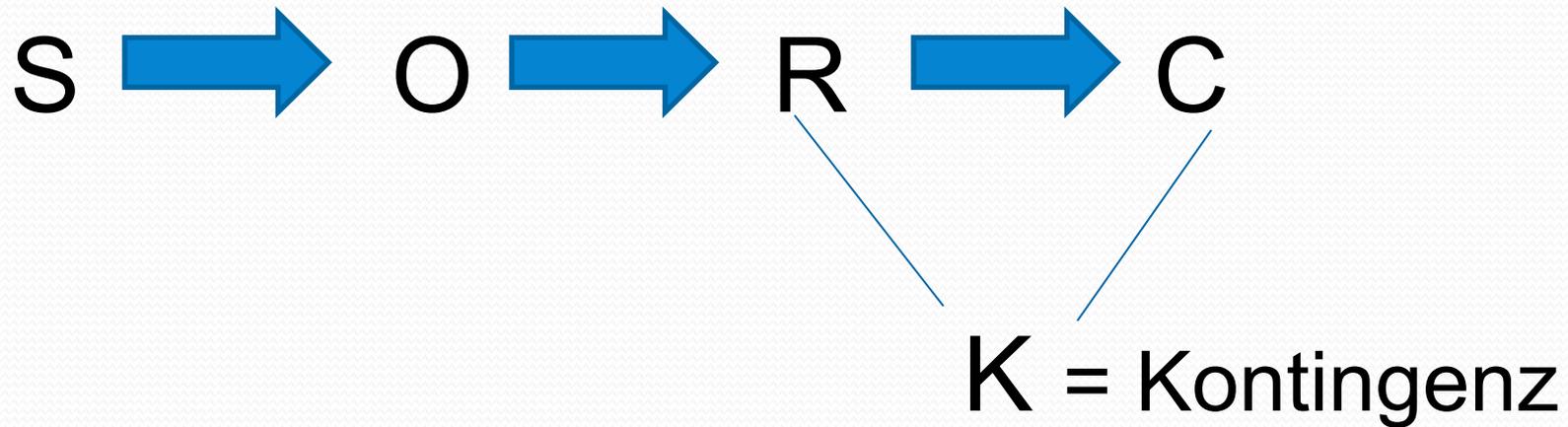
- Papier, Bleistift
- Kreide, Tafel

Beschreibung der Übung:

Siehe nächste Folien

S-O-R-K-C Modell

Kanfer & Saslow, 1965



S = Stimuli, Reize, Situation

O = biologische Einflüsse, psychologische Variablen

R = Reaktionen, Verhalten

C = Konsequenzen (positiv / negativ, Eintreten / Wegfall, kurzfristig / langfristig)

S-O-R-K-C Modell

Kanfer & Saslow, 1965

- Die Kontingenzt kann als Wenn-Dann-Beziehung bezeichnet werden
- Beispiel: Empfinden eines Rauchers für eventuell auftretende gesundheitliche Schäden liegt zeitlich soweit entfernt, dass die Kontingenzt als niedrig erlebt wird. Somit hat die langfristig aversive Konsequenz (Erkrankung) eine niedrige Wirkung auf das Verhalten, im Gegensatz zur kurzfristig verstärkenden .

S-O-R-K-C Modell

Beschreiben Sie ein „Glücksspiel am Automaten“

Stimulus	Organismus	Reaktion	Konsequenz

4. Imagination - Lebenslinie

Ziel der Übung:

- Inhaltlichen und emotionalen Zugang zu wichtigen Entwicklungen der Lebensgeschichte finden

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Erkennen und Bearbeitung lebensgeschichtlicher Aspekte der Suchtentwicklung
- Einzel / Gruppe

Benötigtes Material:

- Kein Material notwendig

Beschreibung der Übung:

- Bei geschlossenen Augen vom jetzigen Lebensalter die „Lebenslinie“ imaginativ zurückgehen und dort innehalten, wo Aspekte erkannt werden, die zur Entwicklung des pathologischen Glücksspielverhaltens wichtig sein können.

5. „Mein“ Automat

Ziel der Übung:

- Zugang zu Merkmalen zu bekommen, die problematisches Verhalten „triggern“
- Zugang zu Emotionen in Bezug „Automat“ entdecken

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Gruppe / Einzel
- Zugang zu Problemverhalten aufbauen, ggf. Zusammenhänge erkennen

Benötigtes Material:

- Kein Material

Beschreibung der Übung:

- Es soll der Glücksspielautomat so genau wie möglich beschrieben werden, was spricht an?, wo muss er stehen?, welche Wirkung erzielt die Optik und die Akustik?

Problematisierung sollte vermieden werden

6. „Meine“ Glücksspielhalle

Ziel der Übung:

- Wahrnehmungsbesonderheiten und typische Besonderheiten in den Kognitionen von Glücksspielabhängigen aufzeigen

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Gruppe / Einzel
- Widerstand gegenüber der Auseinandersetzung mit den o.g. Themen vermeiden

Benötigtes Material:

- Übliche Gegenstände eines Raumes
- Ggf. Gruppenmitglieder

Beschreibung der Übung:

Patient beschreibt und gestaltet „seine“ Glücksspielhalle
Emotionen, Gedanken und Verhaltensweisen zu den einzelnen Aspekten benennen und anschließend diskutieren

7. Eigenschaften herausfinden

Ziel der Übung:

- Typische Eigenschaften eines Glücksspielers herausfinden

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Gruppe / ggf. abgewandelt Einzel
- Individuelle Problembereiche entdecken

Benötigtes Material:

- Magnetische Angeln
- „Fische“ mit Eigenschaften
- „Bassin“

Beschreibung der Übung:

- Patienten setzen sich mit den Angeln um das Bassin und angeln die Eigenschaften.
- Anschließend bzw. dabei werden die geangelten Eigenschaften bezogen darauf diskutiert, was sie für die Person bedeuten.

8. Eigenschaften ordnen

Ziel der Übung:

- Eigene Eigenschaften immer besser kennenlernen. Zusammenhang zwischen Eigenschaften und Glücksspielverhalten (z.B. Abbau von Unsicherheiten) erkennen

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Gruppe, Einzel
- Hinführung zur persönlichen Veränderung zur Aufrechterhaltung von Spielabstinenz

Benötigtes Material:

- 10 m langes Seil, oder Umriss auf Papier einzeichnen_

Beschreibung der Übung:

- Betreffende Person legt sich auf den Boden, mit einem Seil werden die Umriss festgehalten. Dann werden Eigenschaften auf Karteikarten geschrieben oder aus vorherigen Übung übernommen. Außen werden Karteikarten gelegt – wie wirkt dies auf die Umwelt

9. Denken bei Glücksspielern

Ziel der Übung:

Über das „Zahlenraten“ erkennen, dass es glücksspieltypische Kognitionen gibt, die bei begonnenen Glücksspiel ein Weiterspielen fördern

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

Einzel / Gruppe

Dynamik des Glücksspielverhaltens ist dem Patienten nicht deutlich

Benötigtes Material:

Karten mit den Zahlen von 1 bis 5

Beschreibung der Übung:

Patient soll raten, welche Zahl auf der oben liegenden Karte ist. Durch die geringe Zahl der Auswahlmöglichkeiten viele Beinahe-Treffer, die glücksspieltypisches Verhalten anregen. Diskussion dieses Verhaltens

10. Monte-Carlo-Effekt

Ziel der Übung:

- Erkennen von kognitiven Fehlern. Von der Häufigkeit vorangegangener Spielausgänge wird (fälschlicherweise) auf die Wahrscheinlichkeit des Folgeereignisses geschlossen. Roulette: Nach x Mal schwarz *muss* rot kommen.

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Gruppe, Einzel
- Wenig Introspektionsfähigkeit

Benötigtes Material:

- Kinder-Roulette-Spiel oder Würfel

Beschreibung der Übung:

- Mehrere Spiele machen und immer nach der angenommenen Wahrscheinlichkeit z.B. von schwarz oder dem Eintreten einer 6 fragen.
- Überlegen wie innerhalb des Casinos dieser kognitive Fehler noch „unterstützt“ wird

11. Zauberladen

Ziel der Übung:

- Herausarbeiten von Ressourcen / positiven Eigenschaften
- Glücksspieltypischen Umgang mit eigenen Eigenschaften zeigen
- Problematisieren des „Spiels“ in jeder Verhaltenssequenz ist möglich

Einsatzmöglichkeit / Indikation:

- Gruppe
- als Imagination auch einzeln

Benötigtes Material:

- Schlapphut
- Lampe
- Karteikarten

Beschreibung der Übung:

- Zauberladen im Wald eröffnen. Angebot: Beim Zauberer gute Eigenschaften erhältlich, Bedingung: Eigene gute Eigenschaften sind dagegen einzutauschen. Rücktausch zur Öffnungszeit möglich.

Literatur

- Bublak, P. : Spielsucht, Universitätsverlag der TU Berlin, 2008
- Füchtenschnieder, I. & Petry, J.: Game over. Ratgeber für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen. Lambertus-Verlag, 2. Aufl. 2007.
- Grüsser S., M. & Albrecht, U. Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen. Huber 2007
- Meyer, G. & Bachmann, M.: Spielsucht. Springer, 2005.
- Petry, J.: Glücksspielsucht. Hogrefe, 2003.
- Premper, V.: Komorbide psychische Störungen bei pathologischen Glücksspielern. Papst 2006

Literatur zum Bereich Persönlichkeit

- Oldham, J.M., Morris, L.B., Höner, R. : Ihr Persönlichkeits-Portrait: Warum Sie genauso denken, lieben und sich verhalten, wie sie es tun Klotz, Eschborn, Auflage: Nachdruck (2007)
- Sachse R.: Selbstverliebt – aber richtig: Pradoxe Ratschläge für das leben mit Narzißten. Klett-Cotta (2008)