

Behandlungsstrategien bei Online - GlücksspielerInnen

**Fachstelle für
Glücksspielsucht STMK
2.Fachtag
3. November 2011**

MMag. Ingrid Gruber
Spielsuchthilfe, Wien



Inhalt

- Unterschiede zwischen Online und Offline Glücksspielen
- Spezielle Behandlungsstrategien beim Online-Glücksspiel (Auswahl)
- Generelle Behandlungsstrategien (Auswahl)

Im Internet können so gut wie alle Spielarten
gespielt werden, die auch offline angeboten
werden!



Daten der Spielsuchthilfe 2010

- Im Jahr 2010 wurden in der „Spielsuchthilfe“ 526 Personen persönlich betreut.
20 Personen spielten *nur* im Internet (ca. 4%),
78 Personen *auch* im Internet (ca. 15%).
- Von jenen 205 Personen, die sich schriftlich an unsere Online-Beratung um Hilfe wendeten, spielten 22 Personen *nur* im Internet (ca 10%),
31 Personen *auch* im Internet (ca 15,5%).

Unterschiede zwischen Online und Offline Glücksspielen (Umfeld)



- Glücksspiel ist allgegenwärtig und überall zugänglich
- Glücksspiele können Einzug ins Familienleben nehmen
- Digitale Medien sind für Jugendliche besonders attraktiv

Unterschiede zwischen Online und Offline Glücksspielen (Medium)

- Trainingsseiten
- Einmalige Registrierung
- Gewinnauszahlung kann mehrere Tage dauern
- Manipulationen von unseriösen Anbietern



Unterschiede zwischen Online und Offline Glücksspielen (Persönlichkeit)

Online-SpielerInnen

- Mehrheitlich junge erwachsene Männer, single, gut ausgebildet und berufstätig.
- Höhere Ausprägungen in den Kriterien „Gedankliches Eingenommensein“ und „Spielen, um Problemen zu entkommen“.
- Anteil an Alkoholkonsumenten signifikant höher

Ergebnisse aus dem British Gambling Prevalence Survey (Griffiths,2009)

Unterschiede zwischen Online und Offline Glücksspielen (Persönlichkeit)

- Studien belegen hohen Anteil an problematischen und pathologischen Online - Glücksspielerinnen im Vergleich zu den Offline – SpielerInnen.
- Prozentzahlen, bewegen sich zwischen 5% und mehr als 20%, die Unterschiede zu den Offline – SpielerInnen sind aber immer signifikant!

Wiebe et al, 2003 zit. bei Hayer 2008; Wood & Williams, 2007; Wood et al, 2007; Trygvesson, 2007; Griffiths, 2009

Unterschiede zwischen Online und Offline Glücksspielen (Persönlichkeit)

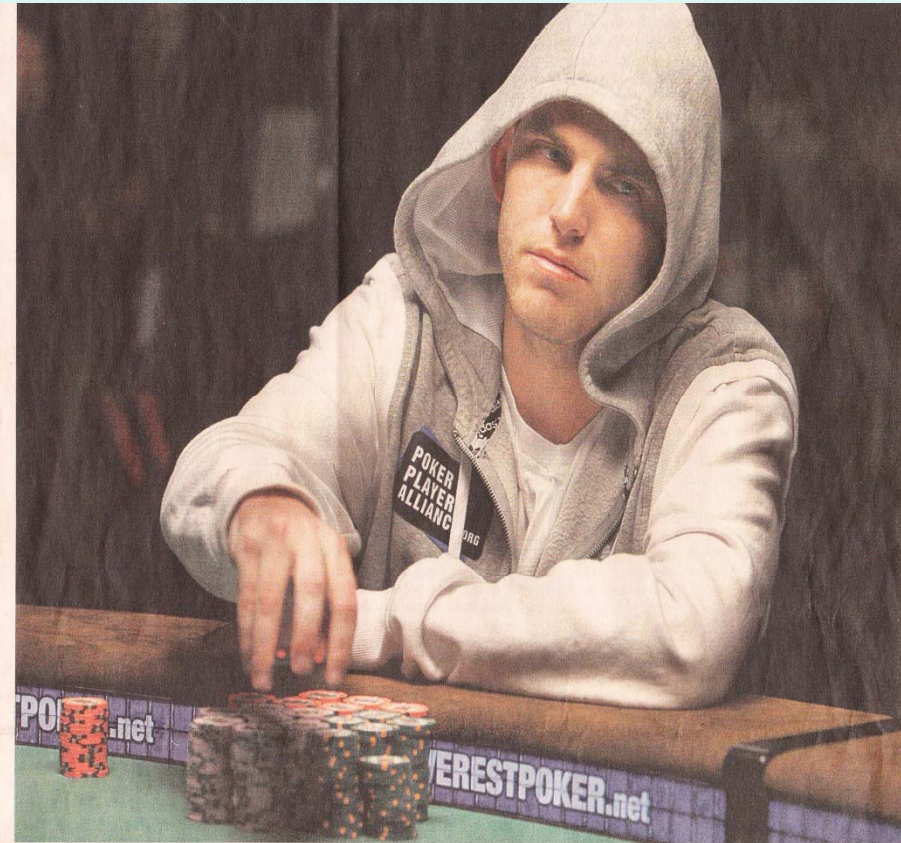


Daten der Spielsuchthilfe, 2010

- Frauenanteil online höher
- Bevorzugtes Spiel ist das Kartenspiel, insbes. Poker

Spezielle Behandlungsstrategien beim Online-Glücksspiel (POKER)

- Poker verbindet Kalkulation, Kreativität und Glücksspiel.
- Prinzipiell gibt es beim Pokern die Möglichkeit, langfristig zu gewinnen.
- Diese Aspekte müssen in der Therapie berücksichtigt werden.



Sich nur nichts anmerken lassen! Pokerspielen – hier Profi John Dolan bei den „World Series of Poker“ in Las Vegas – ist eisenharte Arbeit. F.: AP/Rauch

Fertigkeiten beim Pokerspiel

Technik und Strategie

„Reading skills“

„Game Selection“

„Bankroll Management“

Konzentration

„Tilt Control“

„Pay-Life-Balance“

„Game Skills“

„Meta Game Skills“

Ethische Fertigkeit

Therapie von path. PokerspielerInnen

Ole Bjerg, Copenhagen, Kongress: The 8th Nordic Conference on Prevalence, Treatment and Responsible Gaming, Island, 2011

- Problematische Spieler weisen in einem oder mehreren dieser Bereiche Defizite auf.
- „Skills Modell“!
Das allgemeine Suchtmodell passt nicht (ganz) und wird von den PokerspielerInnen meist nicht ernst genommen.

Therapie von path. PokerspielerInnen

- PokerspielerInnen müssen realisieren, dass es zwar einige gibt, die das können, sie selbst aber nicht (wie im Spitzensport).
- Pokern ist Bestandteil im sozialen Netzwerk, Teil der Identität, Teil eines bestimmten Lebensstils. Freundeskreis!
- Es ist zu klären, wie sie ihre Fertigkeiten in anderen Bereichen nutzen können.
- Eigene Gruppen für PokerspielerInnen wären sinnvoll!

Onlineberatung für (jugendliche) Online-SpielerInnen?

Monaghan, S & Wood R, *International Journal of Adolescent Medicine and Health* 2010 22(1): 113-128, Internet-based Interventions for Youth dealing with Gambling Problems

- Wichtig besonders für männliche Jugendliche
- Onlineberatung wird von Jugendlichen weniger einschüchternd erlebt
- haben weniger Angst, dass die Berater denken, sie seien „seltsam“ oder dass sie sehen könnten, wenn sie weinen.
- sie schätzen die *geringere* (!) Emotionalität der Internetberater.

Onlineberatung für (jugendliche) Online-SpielerInnen?

Zwei qualitative Studien mit Erwachsenen:

- Die Mehrheit der Teilnehmer hat face to face Behandlung im Vorfeld abgelehnt
- Zuerst „heimlich“ eine entsprechende Website aufzusuchen, machte es für viele leichter, weitere Hilfe inklusive face to face Kontakte mit Helfern anzunehmen. Dies gilt vor allem für Frauen.



Aufgabe der Forschung: geeignete Online Services für Jugendliche zu entwickeln



- Reduzierte Länge
- Inhalt und Formatierung für Jugendliche ansprechend
- Nicht verurteilende Sprache

Aufgabe der Forschung: geeignete Online Services für Jugendliche zu entwickeln

- Möglichkeiten zur Einschätzung des Problems mit personalisiertem Feedback
- „Maßgeschneiderte“ Inhalte
- Interaktive Übungen und Quizzes mit automatischem Feedback
- E-Mail Kommunikation mit BeraterInnen
- E-Mail Erinnerungen
- BeraterInnen müssen sich mit der Online Sprache von Jugendlichen vertraut machen (Konnotationen!)

Sperren

- Websites bieten Möglichkeiten, das Spiel zu limitieren (Dauer, Einsatzhöhe)
- Filtersoftware
 - Software zum Kinder- und Jugendschutz (z. B. www.netnanny.com, www.cybersitter.com, www.betstopper.ca)
 - Programme, speziell zur Prävention von Spielsucht (z. B. www.gamblock.com, www.betfilter.com)



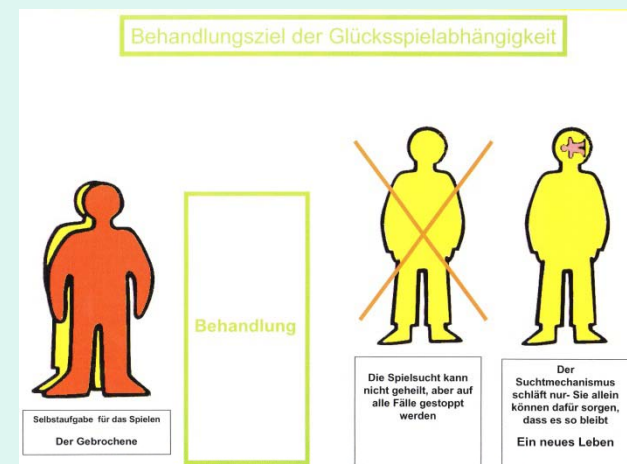
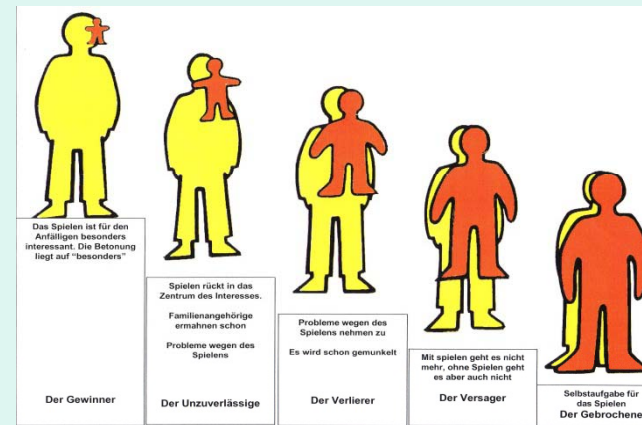
Generelle Behandlungsstrategien

Motivationsarbeit

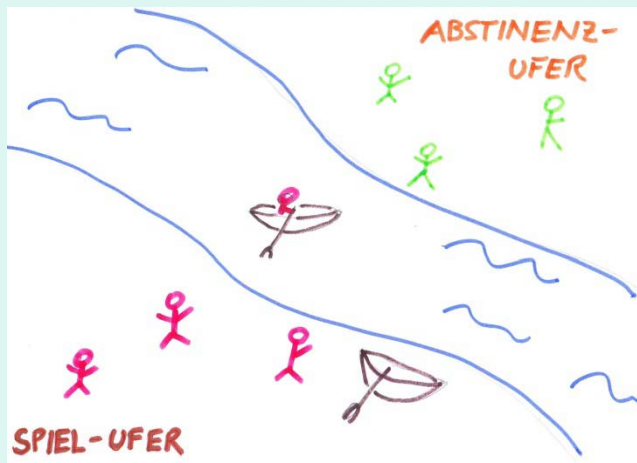
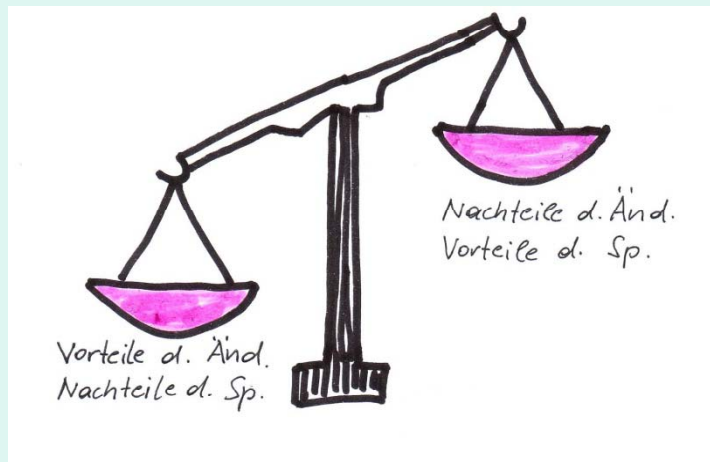
- Der Klient/die Klientin muss
WILLENS, FÄHIG und BEREIT sein.
- Ohne Ambivalenz keine Motivation
- „Motivational Interview“ Miller und Rollnik (2004)
MI ist eine klientenzentrierte, direktive Methode zur Verbesserung der intrinsischen Motivation für eine Veränderung, mittels Erforschung und Auflösung der Ambivalenz.

Motivationsarbeit: Aufbau von Dringlichkeit und Wichtigkeit

- „Suchtmännchen“
- Dringlichkeitsskala
- Vorteil/Nachteil – Analyse
- „pie of life“
- Konsequenzanalyse
- „Energieverbrauch“

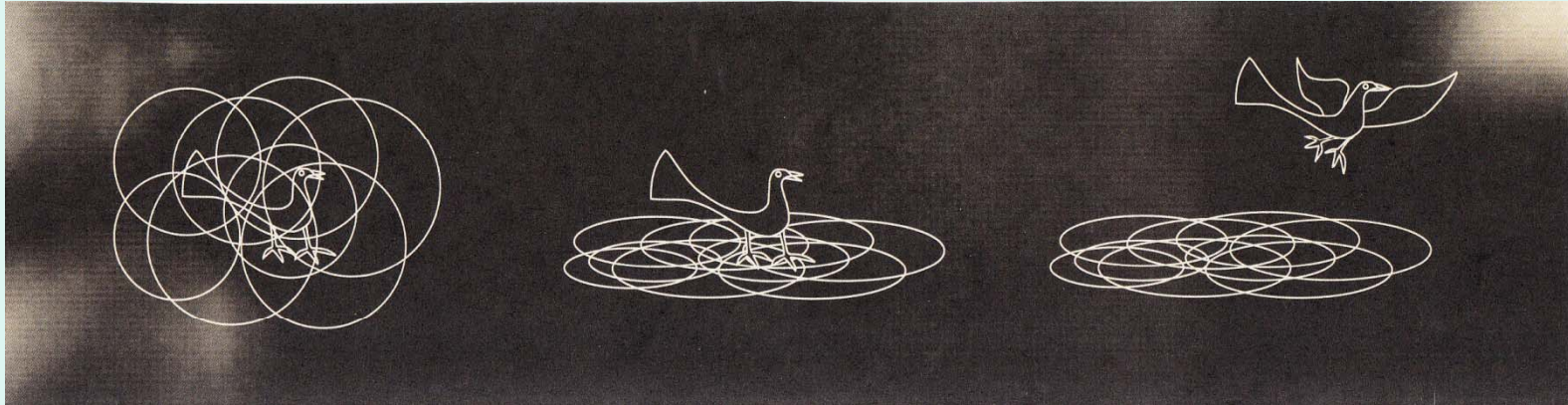


Motivationsarbeit: Aufbau von Dringlichkeit und Wichtigkeit



- „Waagemodell“
- „Rubikon – Modell“
- Extreme abwägen lassen
- „In die Vergangenheit zurück blicken“
- „In die Zukunft blicken“ (Wunderfrage, Kristallkugel, Zukunftsprojektion, ...)
- Geschichten von anderen Spielern erzählen

Motivationsarbeit: Aufbau von Zuversicht



graphik design Elisabeth Kopf, Buero Baustelle

- Zuversichtsskala
- Frühere Erfolge besprechen
 - Ressourcensuche
 - Brainstorming
- „Angenommen, dass ...“
 - Umformulieren

Umgang mit Geld



- Geld als Rückfallauslöser
- Geldentwertung wieder rückgängig machen
- Geld und Selbstwert
- Konsumverzicht

Umgang mit Drang, Verlangen, Spielimpuls

- Ablenkung
- Merkkärtchen
- Vorstellungsübungen
- Abstinenzgedanken
- Aktivitätenplanung
- Entspannungstraining

Nach Beck 1997



Umgang mit Drang, Verlangen, Spielimpuls



- Psychoedukation
- Verzögerungstaktik
- Positive
Selbstsuggestionen
- Generell: Erhöhung
der
Frustrationstoleranz

Umgang mit Drang, Verlangen, Spielimpuls

„Willensstärke“ ist nicht etwas, was man hat,
oder nicht, sondern ein *aktiver* Prozess der
Anwendung von Selbsthilfetechniken.

