

Glücksspiel – Wenn das Spielen Leiden schafft

Gambling – When Playing Creates Suffering

Bettina Quantschnig & Hans Joachim Peters

Themenschwerpunkt Süchte

Zusammenfassung

Spielen ist grundsätzlich eine Tätigkeit, die in der Regel dem Spaß, der Freude, der Anregung und der Entspannung dient. Diese Form des „sozialen Spielens“ findet in unterschiedlichen sozialen Kontexten statt und verläuft in der Regel risikoarm, Spielen als solches ist noch nicht als problematisch anzusehen, kann aber eskalieren, sich verselbständigen und zu einem schwerwiegenden Problem mit Krankheitscharakter werden. Wobei zu berücksichtigen ist, dass Menschen viele ihrer Beschäftigungen/Tätigkeiten exzessiv betreiben bis diese „süchtig entgleisen“ können, insbesondere wenn es zur Gewohnheit wird und ausreichend affektiv besetzt ist. Auch die im 21. Jahrhundert erforderliche Computer-/Medienkompetenz birgt Gefahren und Risiken. Die Fokussierung der Aufmerksamkeit auf die neuen Technologien kann zu Verhaltensexzessen bis hin zur Entwicklung von veritablen Abhängigkeitsphänomenen führen (Bergmann & Hüther, 2008). Ebenso kann die Nutzung der neuen Medien als „social networker“ in Facebook, Twitter und Co zu unerwünschten „Nebeneffekten“ führen, da mit persönlichen Daten freizügig umgegangen wird und so reale soziale Kontakte verloren gehen. Neue Freunde werden in den Foren gefunden und eine neue Identität in Rollenspielen, wie z.B. in World of Warcraft (Petry, 2010, Papst Science Publishers, 2009). In diesem Zusammenhang ist die in ihrer Bedeutung stark zunehmende Thematik von Verhaltenssüchten in der Öffentlichkeit und die teilweise kontroversiell geführten Diskussionen zu sehen. Neben den genannten Verhaltenssüchten zählen weiters die Kaufsucht, die Sportsucht, im Sinne von Ausdauer- oder Extremsportarten, die Arbeitssucht, die Liebes-/Sexsucht sowie die Okkultismussucht zu den nichtstoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen. Diese Süchte beziehen sich auf das Verlangen nach einem exzessiven Alltagsverhalten mit

„krankhafter“ Fixierung auf ein spezifisches Verhaltensmuster (Hardt et al., 2009, Müller et al., 2008). Epidemiologische Daten liegen nur dürftig vor, vielmehr handelt es sich um grobe Schätzungen in Anlehnung an internationale Angaben und an vergleichbaren Studien benachbarter Länder. Hinsichtlich der Spielsucht kann von ca. 0,5-1% Spielsüchtiger ausgegangen werden, 3% der Internetuser weisen einen schädlichen oder abhängigen Umgang mit diesem Medium auf, der Anteil der Kaufsüchtigen wird auf ca. 7% geschätzt (Die Psychiatrie, 2009). Für den therapeutischen Alltag bzw. für Behandlungszentren mit Schwerpunkt Abhängigkeitserkrankungen besteht eine erhebliche therapeutische Herausforderung, der es gilt sich zu stellen, mit einem diesen Suchtformen individuell angepassten ambulanten und stationären Behandlungsangebot.

Abstract

Gambling in principle is an activity for fun and pleasure, to stimulate and relax. This form of “social gambling” you may find in different social contexts and normally contains little risk. So far gambling itself has not necessarily to be seen as a problem, but it may escalate, get out of control and become a severe problem with characteristics of a disease. The required media and computer competencies of the 21st century are hiding risks and dangers as well. Paying the whole attention on new technologies may aggravate behavioural excesses and symptoms of addiction at last. Using new media as “social networker” in Facebook, Twitter etc. is able to cause undesired side-effects as a result of the generous sharing of personal data. People lose real social contacts and find new friends on several platforms or a new identity in role-playing for example at “World of Warcraft”. In this context you may look at the increasing importance of behavioural dependen-