

Dr. Kurosch Yazdi

Kurzzusammenfassung

Glücksspielsucht: „Neue Entwicklungen: von der Klassifikation bis zu neuen Medien“

In den gängigen Klassifikationssystemen ICD 10 und DSM V werden Verhaltenssüchte unterschiedlich eingestuft. Im ICD 10 ist der Ausdruck pathologisches Glücksspiel unter F63 als abnorme Gewohnheit bzw. Impulskontrollstörung aufgelistet, neben sehr seltenen Störungen wie pathologische Brandstiftung und Trichotillomanie (zwanghaftes Ausreißen der eigenen Haare). Das DSM V stellt nun endlich klar, dass es sich beim pathologischen Glücksspiel um eine Suchterkrankung handelt und stellt diese Diagnose in das Kapitel der Abhängigkeitserkrankungen (Addiction and related Disorders).

Durch die weltweite Verbreitung des Internets verlagert sich nun auch das Glücksspiel zunehmend in den virtuellen Raum. Dieser Umstand stellt für Betroffene, Behandler, Glücksspielanbieter aber auch Gesetzgeber und der Gesellschaft als Ganzes eine Herausforderung dar. Das Suchtpotential scheint beim Online-Glücksspiel höher zu sein als offline, da der Zugang vor allem für die jüngere Generation an Spielern wesentlich leichter und zu jeder Uhrzeit möglich ist. Sämtliche Faktoren des Glücksspiels, welche eine Suchtentwicklung begünstigen (wie z.B. Ereignisfrequenz, scheinbare Beeinflussungsmöglichkeiten, bargeldloses Zahlen, Verfügbarkeit und Anonymität), können online stärker ausgeprägt sein. In der realen Welt existieren wie auch im Internet mehr oder weniger seriöse Anbieter von Glückspielportalen. Anbieter, die Wert auf einen guten Ruf legen und sich an gesetzliche Auflagen gebunden fühlen, können Online-Spiele so gestalten, dass der Konsument zumindest etwas geschützter ist gegenüber einem Kontrollverlust beim Spielen. Hierzu gehören ernsthaft gemeinte Alterseinschränkungen, entsprechende Aufklärung des Spielers über ein sinnvolles Maß an Geldeinsatz, Warnmechanismen bei Hinweisen auf Kontrollverlust bezogen auf das Ausmaß des Geldeinsatzes, Möglichkeiten einer befristeten Sperrung durch den Spieler selbst oder den Anbieter, usw. Allerdings kann auch der Gesetzgeber durch klare Regelungen sogar im Internet für eine gewisse Schadensbegrenzung sorgen. Im Sinne einer geteilten Verantwortung liegt es dann beim Konsumenten, bewusst sein Spielmedium im Internet zu wählen und sein eigenes Spielverhalten zu reflektieren.