

# **South Oaks Gambling Screen (SOGS),**

überarbeitete Fassung von H. R. Lesieur und S. B. Blume, 1993

**und**

# **Pathological Gambling-Modification of the Yale-Brown Obsessive-Compulsive Scale (PG-YBOCS)**

von C. DeCaria und E. Hollander, 1998

## **Autorisierte deutsche Übersetzung und Bearbeitung**

Julia Cremer<sup>1</sup>, Michael Zorawski<sup>2</sup>, Iver Hand<sup>1,3</sup>

<sup>1</sup>Verhaltenstherapie Falkenried, Hamburg

<sup>2</sup>Deutsche Gesellschaft für Verhaltenstherapie, Ausbildungszentrum Hamburg

<sup>3</sup>Medizinische Fakultät, Universität Hamburg

(Englischer Titel: South Oaks Gambling Screen (SOGS), Revised version by H. R. Lesieur and S. B. Blume, 1993 and Pathological Gambling-Modification of the Yale-Brown Obsessive-Compulsive Scale (PG-YBOCS) by C. DeCaria and E. Hollander, 1998. - Authorized German translation and revision; Englischer Kurztitel: German translation SOGS)

## **Schlüsselwörter**

Glückspiel, Impulskontrollstörung, Psychologische Testung

## **Keywords**

gambling, impulse control disorders, psychological test

## **Zusammenfassung**

Pathologisches Glücksspielen stellt sowohl ein schwerwiegendes individuelles psychopathologisches Syndrom als auch ein ernstes gesellschaftliches Problem dar. Der SOGS und die PG-YBOCS sind testtheoretisch evaluierte, weit verbreitete und führende Messinstrumente pathologischen Glückspiels, die jeweils im amerikanischen Kontext und in englischer Sprache entwickelt wurden. Um diese wichtigen Instrumente auch im deutschsprachigen Raum klinisch und wissenschaftlich zu nutzen, werden im vorliegenden Artikel jeweils deutsche Übersetzungen vorgestellt. Im Vergleich zu den amerikanischen Originalen erlauben die überarbeiteten deutschen Versionen außerdem eine zeitlich differenzierte Datenerhebung, aus der zusätzlich wichtige Informationen bezüglich möglicher Veränderungen erfasst werden können.

## **Summary**

Pathological gambling constitutes both a highly debilitating psychopathological condition for individuals and a serious problem for society at large. The SOGS and the PG-YBOCS are validated, widely used and leading psychometric measures of pathological gambling. Both were developed in the United States and are hence in English language. The current paper introduces translations of these important measures in order to facilitate their clinical and scientific use within the German-language community. In contrast to the American originals, the revised German translations allow for the assessment of important additional information regarding possible changes in pathological gambling symptoms over time.

Keywords: gambling, impulse control disorders, psychological test

## **1. Einleitung Pathologisches Glückspiel**

Pathologisches Glücksspiel wurde 1980 von der APA in das DSM-III aufgenommen und wird dort, wie auch in den nachfolgenden Versionen DSM-III-R und DSM-IV, als eine Form von Impulskontrollstörung geführt (312.31). Im ICD-10 findet sich pathologisches Glücksspiel unter den Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen (F63.0) wieder. Beide diagnostischen Manuale setzen andauerndes und wiederkehrendes Spielverhalten voraus. Im ICD-10 muss dieses mit negativen sozialen Konsequenzen wie Verarmung, gestörten Familienbeziehungen oder Zerrüttung von persönlichen Verhältnissen einhergehen, während im DSM-IV zur Diagnose mindestens fünf der folgenden Merkmale notwendig sind: starke Eingenommenheit vom Glücksspiel; Steigerung der Einsätze; wiederholt erfolglose Versuche, das Spielen einzuschränken oder zu beenden; damit einhergehende Gereiztheit; Spiel als Flucht von Problemen oder

negativer Stimmung; Wiederaufnahme des Spielens nach Geldverlust; Lügen, um das Ausmaß der Problematik zu vertuschen; illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens; Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, des Arbeitsplatzes oder von Zukunftschancen; Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte.

Pathologisches Glücksspiel kann demzufolge Probleme emotionaler, finanzieller, rechtlicher, beruflicher und interaktioneller Art mit sich bringen und somit unter anderem zu Depressionen, Suizidversuchen, Gerichtsverfahren, Jobverlust, Schulden, Leistungsabfall, sowie Trennungen oder Scheidungen führen. In Deutschland leiden Schätzungen zufolge ca. 100 bis 170 Tausend Menschen unter den Folgen pathologischen Glücksspiels [Bühringer et al., 2007], wobei Probleme mit dem Glücksspiel wesentlich häufiger sein dürften, zumal auch etliche Börsenspekulanten erkennbar betroffen sind [Hand und Henning, 2004]. Dabei kann pathologisches Glücksspiel vielerlei Formen annehmen, wie zum Beispiel das Spielen am Spielautomaten oder im Kasino, Sport- und Pferdewetten, Lotto- und Totospiele, Rubbelotterien, Bingo und – wie erwähnt - auch Spekulationen an der Börse.

## **2. Psychometrische Instrumente pathologischen Glücksspiels**

Bisher gibt es international nur einige wenige testtheoretisch evaluierte, psychometrische Instrumente, die zur Diagnose pathologisches Glücksspiel sowie der Messung dessen Schweregrads verwendet werden können. Zwei der wichtigsten und verbreitetsten sind der *South Oaks Gambling Screen* (SOGS) [Lesieur und Blume, 1987, 1993] und die *Pathological Gambling-Modification of Yale-Brown Obsessive-Compulsive Scale* (PG-YBOCS) [DeCaria & Holländer, 1999]. Beide Instrumente wurden bereits vor einigen Jahren von uns (Cremer und Hand) ins Deutsche übersetzt und werden seitdem weitläufig und regelmäßig im klinischen Alltag sowie für Forschungszwecke genutzt [Überblick in Grüsser und Thalemann, 2006]. Allerdings bestehen noch keine offiziellen Veröffentlichungen der deutschen Versionen, auf die sich die Nutzer berufen können. Ziel dieses Artikels ist es, diese Lücke zu schließen, die deutschen Versionen des SOGS und der PG-YBOCS offiziell einzuführen und deren Übersetzungs- und Überarbeitungsprozesse qualitativ zu beschreiben. Der Bedarf dafür ist seit dem Urteil des Bundesverfassungsgerichtes zur „Spielsucht“ [Mass, 2006] und die darin enthaltenden Auflagen zu Prävention und Forschung massiv angestiegen.

### **2.1. SOGS**

Der SOGS ist das international am weitesten verbreitete und zudem gut evaluierte Screening-Verfahren pathologischen Glücksspiels. Inhaltlich ist er an den 20 Fragen der *Gamblers Anonymous* sowie den diagnostischen Kriterien des DSM-III-R orientiert. Der SOGS ist ein Selbstbeurteilungs-Fragebogen, der die Art des ausgeübten Glücksspiels erfragt, sowie den damit verbundenen Geldeinsatz, die Glücksspielprobleme der Eltern, die „Aufholjagd“ nach Geldverlusten, die Art der Geldbeschaffung, Leugnungsstrategien, Kritik durch andere Personen, und schließlich Schuldgefühle und Einschränkungen der Kontrollfähigkeit.

Der SOGS wurde 1987 im Rahmen einer Studie am South Oaks Hospital in New York von Lesieur und Blume entwickelt [Lesieur & Blume, 1987], und basiert auf den Angaben von insgesamt 1616 Probanden. Davon waren 867 Krankenhauspatienten mit einer Suchtproblematik (Glücksspiel oder Drogen), 213 Mitglieder der Selbsthilfegruppe „Gamblers Anonymous“, 384 Studenten und 152 Krankenhausangestellte.

### **2.1.1. Validität und Reliabilität des SOGS**

Die Konstruktvalidität des SOGS wurde untersucht und optimiert [Lesieur & Blume, 1987], in dem man den Testwert der Patienten zu verschiedenen Zeitpunkten der Testentwicklung mit den Einschätzungen von Therapeuten und Familienmitgliedern verglichen hat. Ein Testwert von  $\geq 5$  wurde schließlich als optimaler Cut-off Wert angesehen, der die Anzahl fälschlich gestellter Diagnosen (*false positives*) und die Anzahl der fälschlich nicht-gestellter Diagnosen (*false negatives*) minimierte. Zusammenfassend korreliert der SOGS stark mit der Anzahl erfüllter DSM-III-R Kriterien (konvergente Validität), gibt bei Erreichen des Cut-off Wertes Anlass zur Annahme, dass pathologisches Glückspielverhalten vorliegt, und diskriminiert dieses gut von sozialem Glücksspielverhalten. Die Reliabilität des SOGS wurde durch hohe interne Konsistenz (*Cronbach's  $\alpha = .97$* ) sowie eine hohe Korrelation ( $r = .71$ ) im Test-Retest Verfahren bestätigt. In einer späteren Studie von Stinchfield (2002), basierend auf 803 Probanden aus der allgemeinen Bevölkerung und 1589 Probanden, welche die DSM-IV Kriterien pathologischen Glückspiels erfüllten, wurde eine gute Konstruktvalidität und eine zufriedenstellende konvergente Validität festgestellt, d.h. die Korrelationskoeffizienten zwischen dem SOGS und den Kriterien des DSM-IV betragen  $.77$  und  $.83$  in der allgemeinen und der pathologischen Population respektive. Die Reliabilität (interne Konsistenz) in dieser Studie war mit *Cronbach's  $\alpha$*  Koeffizienten von  $.69$  in der Kontrollgruppe und  $.86$  unter den pathologischen Glückspielern ebenfalls zufriedenstellend.

### **2.1.2. Revisionen und Ergänzungen des SOGS**

Der SOGS wurde von Lesieur und Blume 1992 überarbeitet [Lesieur & Blume, 1993]. Unter anderem wurden in der neuen Version, dem *South Oaks Gambling Screen-revised* (SOGS-R) nicht nur die Glücksspielprobleme der Eltern, sondern auch anderer nahestehender Personen erfasst. Außerdem wurde der SOGS auf der Arbeit von Winters und Kollegen basierend [Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1990] sprachlich klarifiziert, unter anderem um ihn Jugendlichen verständlicher zu machen. Das Auswertungssystem hingegen wurde nicht verändert.

### **2.1.3. Deutsche Übersetzung des SOGS**

Neben der deutschen Version wurde der SOGS bereits in zahlreiche Sprachen wie Französisch, Niederländisch, Spanisch, Italienisch und Schwedisch, aber auch Laotisch, Vietnamesisch, Kambodschanisch und Hmong übersetzt. Wie Lesieur und Blume

(1993) bemerkten, ist es bei diesen Übersetzungen wichtig, sich der Möglichkeit cross-kultureller Variationen bestimmter Termini (z.B., Währung) und Konstrukte (z.B., Art der lokal populären Glücksspiele) bewusst zu sein.

Wie bei Übersetzungen psychometrischer Instrumente üblich, wurde der Fragebogen von uns (Cremer und Hand im Jahre 2001) zunächst ins Deutsche übersetzt und dann durch eine Person, deren Muttersprache Englisch ist und die der SOGS nicht geläufig war, ins Englische rückübersetzt. Alle aufgetretenen Divergenzen wurden dann anschließend in einem gemeinsamen Gespräch angesprochen und ausgeräumt. Außerdem wurden im Einklang mit Lesieurs und Blumes Empfehlungen auf cross-kulturelle Variationen acht gegeben. So wurde zum Beispiel die US-Währung „Dollar“ durch „DM“ ersetzt. Da seit der ursprünglichen Übersetzungsarbeit die Europäische Währungsreform in Kraft getreten ist, wurde „DM“ in der sich im Anhang befindlichen Version nochmals durch „€“ ersetzt. Des Weiteren beinhaltet die deutsche Version bei der Erfassung der Glückspielart, Totospiele (zusammengefasst mit Lotto), einer bestimmten Art von Fußballwette, die im amerikanischen Kontext nicht existierte.

Schließlich haben wir bei unserer Übersetzung eine Kritik von Dickerson (1993) bezüglich des unbegrenzten Zeitrahmens, auf den sich die Fragen beziehen, berücksichtigt. Dickerson bemängelte, dass es sich bei dem SOGS um einen Lebenszeitfragebogen handelt, der aufgrund der Wortwahl („Haben sie je...“) nicht pathologische Glücksspieler in Remission und pathologische Glücksspieler mit akuter Problematik diskriminiert. In einigen epidemiologischen Studien [Dickerson, 1993; Abbott & Volberg, 1991; Laundergan, Shaefer, & Eckhoff, 1990] wurde der SOGS deshalb um eine zusätzliche Version ergänzt, die das Verhalten des letzten Monats, der letzten sechs Monate oder aber der letzten zwölf Monate, eruiert. Im Einklang damit haben wir zwei deutsche Versionen des SOGS entworfen: eine *Lebenszeitversion*, bei der es sich um eine direkte Übersetzung des überarbeiteten SOGS von Lesieur und Blume (1993) handelt und eine *6-Monate-Version*, bei der sich alle Fragen auf den Zeitraum der letzten sechs Monate beziehen. So heißt es zum Beispiel in Frage 7 der *Lebenszeitversion* „Haben Sie **jemals** mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?“. In der *6-Monate-Version* lautet Frage 7 „Haben Sie **in den vergangenen sechs Monaten** mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?“ Zur Verdeutlichung dieser Unterscheidung ist der Zeitbezug („jemals“ und „in den letzten sechs Monaten“) fett gedruckt. Die Aufspaltung des SOGS in eine „Lebenszeitversion“ und eine „6-Monate-Version“ erlaubt also, zwischen Remission und akuter Problematik zu unterscheiden, und darüber hinaus, eine Veränderung der Problematik, z.B. während einer Therapie, quantitativ zu messen. Ein kürzerer Erhebungszeitraum als 6 Monate erschien uns als nicht sinnvoll, da nach neuesten Forschungsergebnissen [Überblick in Petry, 2004] problematisches und pathologisches Glücksspiel überwiegend zeitlich instabil verlaufen mit kürzeren und längeren bis langen spielfreien Phasen.

Sowohl die Lebenszeitversion (5.1.1) als auch die 6-Monate Version (5.1.2) befinden sich inklusive der beinhalteten Auswertungsbögen im Anhang dieses Artikels.

## 2.2. PG-YBOCS

Bei der PG-YBOCS [DeCaria & Hollander, 1999] handelt es sich um eine auf das pathologische Glücksspiel ausgelegte Modifikation der Yale-Brown Obsessive-

Compulsive Scale (YBOCS) [Goodman et al., 1989a, 1989b, deutsche Übersetzung und Bearbeitung, Büttner-Westphal und Hand, 1991], dem Standard-Fremdrating-Verfahren zur qualitativen Spezifizierung und Quantifizierung von Zwangsstörungen. Wie die YBOCS ist auch die PG-YBOCS ein halbstrukturiertes Interview, dessen Items direkt an die des Originals angelehnt sind, und die der Schweregradbestimmung bei Verdacht auf die Diagnose pathologischen Glückspielverhaltens dienen soll.

Die PG-YBOCS umfasst jeweils fünf Fragen, die zum einen auf den Drang bzw. die Gedanken zum Spielen (Fragen 1-5) und zum anderen auf konkrete Aktivitäten (Fragen 6-10), die das Spielen betreffen, bezogen sind. Die Fragen erfassen das Ausmaß des täglichen Zeitaufwandes, die Beeinträchtigung im Umgang mit anderen Menschen sowie bei der Arbeit, den Leidensdruck, den Widerstand sowie die Kontrolle. Dabei ordnet der Interviewer die Antworten quantitativ in eine von fünf vordefinierten Kategorien ein, die durch einen Score von 0 bis 4 gekennzeichnet sind. So variieren die Antwortmöglichkeiten und die damit assoziierten Werte bei Frage 1 (*How much time is occupied by urges/thoughts (u/t) related to gambling and/or gambling-related activities? How frequently does this occur?*) von *none* (Score = 0) bis *extreme (> 8 hrs/day), or near constant u/t (too numerous to count and hour rarely passes w/o several such u/t occurring* (Score = 4). Dies führt dann zu Teilscores von 0 bis 20 in den Bereichen *Gambling Urge/Thought* (Drang/Gedanken zum Spielen) und *Gambling Behavior* (Spielverhalten/spielbezogene Aktivitäten), sowie einem Gesamtscore von 0 bis 40.

### **2.1.1. Validität und Reliabilität der PG-YBOCS**

Die Validität und Reliabilität der PG-YBOCS wurde von Pallanti und Kollegen in einer Population von 337 Probanden, wovon 188 die DSM-IV Kriterien pathologischen Glückspiels erfüllten, untersucht [Pallanti et al, 2005]. Eine hohe konvergente Validität wurde durch eine starke Korrelation mit dem SOGS ( $r = .90$ ) wiedergespiegelt. Die Abwesenheit von Korrelationen mit Instrumenten zur Messung von Angst (*Hamilton Anxiety Rating*,  $r = -.01$ ) und Depression (*Hamilton Depression Rating Scale*;  $r = .08$ ) bescheinigten eine hohe diskriminante Validität. Ein *Cronbach's  $\alpha$*  Koeffizient von .97 bescheinigte zudem eine hervorragende Reliabilität (interne Konsistenz).

### **2.1.2. Deutsche Übersetzung der PG-YBOCS**

Wie schon der SOGS wurde die PG-YBOCS von uns (Cremer und Hand im Jahre 2001) zunächst ins Deutsche übersetzt und dann durch eine Person, deren Muttersprache Englisch ist, ins Englische rückübersetzt. Alle aufgetretenen Divergenzen wurden anschließend in einem gemeinsamen Gespräch angesprochen und ausgeräumt.

Im Vergleich zur Original-Version wurden außerdem einige Ergänzungen in Form eines Kurz-Interviews (Anhang der deutschen Übersetzung) vorgenommen, welches nach unserer Empfehlung dem eigentlichen PG-YBOCS Interview vorangeschaltet werden sollte. Im Rahmen unserer langjährigen Arbeit mit pathologischen Glücksspielern haben wir den Eindruck gewonnen, dass ein unabhängiger Interviewer in wissenschaftlichen

Studien von dem Einsatz unseres vorangeschalteten Kurzinterviews zum Glücksspielverhalten besser in die Lage versetzt wird, die eigentlichen Y-BOCS-Ratings verlässlich vorzunehmen. Die Vergleichbarkeit mit PG-YBOCS-Daten aus dem angloamerikanischen Sprachraum wird unseres Erachtens dadurch nicht beeinträchtigt.

Da davon auszugehen ist, dass das Ergebnis der PG-YBOCS erheblich dadurch beeinflusst wird, ob die Informationen vor oder nach einem klinischen Erstinterview geratet werden, haben wir neben den üblichen soziodemographischen Daten wie Alter, Geschlecht und Beruf in diesem Kurz-Interview auch dafür eine Beurteilungskategorie vorgesehen. Weiterhin beinhaltet das Kurz-Interview 13 Fragen, welche die Art der Symptomatik qualitativ erfassen. Das Kurz-Interview ist angelehnt an die Symptom-Checkliste der ursprünglichen Y-BOCS für Zwangsstörungen, geht jedoch insofern darüber hinaus, als dass die Symptom-Checkliste der YBOCS lediglich die verschiedenen Arten von Zwangsgedanken und -handlungen erfragt. Das Kurz-Interview der deutschen Übersetzung der PG-YBOCS hingegen erfasst nicht nur, seit wann und an welchen Glücksspielen teilgenommen wird, sondern auch welche Art von Glücksspiel bevorzugt wird, wann zum ersten Mal Probleme im Zusammenhang mit Glücksspiel aufgetreten sind, ob es spielfreie Phasen gab, welche Folgen das Glücksspiel in verschiedenen Lebensbereichen hat, wie hoch momentan mögliche Schulden sind und welcher Anteil der Schulden durch Glücksspiel entstanden ist, wie hoch die durchschnittlichen monatlichen Spielverluste sind, wie oft im Monat an Glücksspielsituationen teilgenommen wird, wie hoch das monatliche Netto-Einkommen ist, inwieweit geglaubt wird, dass persönliche Eigenschaften den Spielverlauf und die Gewinnmöglichkeiten beeinflussen können und ob nach einem System gespielt wird, ob schon einmal an einer ambulanten oder stationären Psychotherapie teilgenommen wurde, ob und welche Medikamente in den letzten zwei Wochen eingenommen und wurden und ob regelmäßig Alkohol oder Drogen konsumiert werden.

Weiterhin spezifiziert die amerikanische Version der PG-YBOCS keinen bestimmten Zeitrahmen sondern bezieht sich nur auf die zeitlich nicht spezifizierte Gegenwart. Zum Beispiel lautet Frage 1 „How much of your time is occupied by urges/thoughts (u/t) related to gambling or gambling-related behaviour“. In der deutschen Version hingegen bezieht sich jede Frage auf zwei konkrete Zeitfenster, zum einen auf die vergangene Woche und zum anderen auf die letzten sechs Monate. So heißt es in Frage 1 „Wie viel Ihrer Zeit nahm in der **vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** die Beschäftigung mit dem Drang oder Gedanken (D/G) zum Spielen, bzw. mit dem Spielen verbundenen Aktivitäten, in Anspruch.“. Ein Score von 0 bis 4 wird jeweils für beide Zeitfenster ermittelt. Dies ermöglicht, wie auch in der deutschen Version des SOGS, zeitlich differenzierte Informationen zu erfassen und so auch mögliche Veränderungen zu messen. Es gibt dementsprechend zwei Auswertungen, zum einen für die vergangene Woche und zum anderen für die vergangenen sechs Monate, mit jeweils zwei Teilscores, bezüglich Drang/Gedanken sowie bezüglich Spielverhalten/spielbezogene Aktivitäten, und einem Gesamtscore.

Schließlich beinhaltet die deutsche Version der PG-YBOCS, analog der Y-BOCS für Zwangsstörungen, eine Beurteilungskategorie für die Reliabilität auf einer Skala von 0 (ausgezeichnet) bis 3 (unzureichend). Reliabilität bezieht sich hier auf die Zuverlässigkeit der erhaltenen Informationen vor dem Hintergrund eventueller

störungsbedingter Einschränkungen der Konzentrations-, Kommunikations-, und Kooperationsfähigkeit des Patienten. Die PG-YBOCS (5.2.) befindet sich ebenfalls im Anhang dieses Artikels.

### **3. Zusammenfassung**

Pathologisches Glücksspielen stellt nicht nur ein schwerwiegendes individuelles psychopathologisches Syndrom dar, sondern ist inzwischen auch in Deutschland zu einem gesellschaftlichen Problem geworden. Der SOGS und die PG-YBOCS sind testtheoretisch evaluierte, weit verbreitete und führende Messinstrumente pathologischen Glücksspiels, die jeweils im amerikanischen Kontext und in englischer Sprache entwickelt wurden. Die hier zur Verfügung gestellten Übersetzungen ermöglichen nun die klinische sowie wissenschaftliche Nutzung dieser wichtigen Instrumente auch im deutschsprachigen Raum. Im Vergleich zu den amerikanischen Originalen erlauben die überarbeiteten deutschen Versionen außerdem eine zeitlich differenzierte Datenerhebung, aus der zusätzlich wichtige Informationen bezüglich möglicher Veränderungen erfasst werden können. Dies ist inzwischen besonders bedeutsam geworden, da Studien der letzten Jahre gezeigt haben, dass pathologisches Glücksspielen durchaus beachtliche Spontanremissionsquoten zeigt, eher fluktuierend als chronisch persistierend verläuft oder häufig schon innerhalb von Tagen bis Wochen auf therapeutische Interventionen reagiert [siehe Literaturüberblick in Petry, 2004; Sonntag et al., 2006; Hamburger Follow-up Studien I-III zusammengefasst in Hand, 2004]. Eine unabhängige Evaluierung der Validität und Reliabilität dieser Versionen steht allerdings noch aus. Zukünftige Studien diesbezüglich sind deswegen wünschenswert.

### **4. Literatur**

Abbott M, Volberg R: Gambling and problem gambling in New Zealand. Research Series #12, Reseach Unit, Department of Internal Affairs, Wellington, New Zealand, 1991.

Bühringer G, Kraus L, Sonntag D, Pfeiffer-Gerschel T, Steiner S: Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel und Bevölkerungsrisiken. Sucht 2007; 53(5): 296-308.

Büttner-Westphal, H. und Hand, I.: Yale-Brown Obsessive Compulsive Scale (Y-BOCS). Autorisierte deutsche Übersetzung und Bearbeitung. Verhaltenstherapie 1991; 1: 226-233.

DeCaria CM, Hollander E. Pathological Gambling: Modification of Yale-Brown Obsessive-Compulsive Scale (PG-YBOCS), 1999.

Dickerson MG: A preliminary exploration of a two-stage methodology in the assessment of the extent and degree of gambling-related problems in the Australian population; in Eadington WR, Cornelius JA (eds): Gambling Behavior and Problem Gambling. Reno: University of Nevada Press, 1993, p 347.



- Goodman WK, Price LH, Rasmussen SA, Mazure C, Fleischmann RL, Hill CL, Heninger GR, Charney DS: The Yale-Brown Obsessive Compulsive Scale. I. Development, use, and reliability. *Archives of General Psychiatry* 1989a; 46: 1006-1011.
- Goodman WK, Price LH, Rasmussen SA, Mazure C, Delgado P, Heninger GR, Charney DS: The Yale-Brown Obsessive Compulsive Scale. II. Validity. *Archives of General Psychiatry* 1989b; 46: 1012-1016.
- Grüsser SM und Thalemann CN: *Verhaltenssucht - Diagnostik, Therapie, Forschung*. Bern, Hans Huber Verlag, 2006, pp 223-225.
- Hand I: Negative und positive Verstärkung bei pathologischen Glücksspielen: Ihre mögliche Bedeutung für die Theorie und Therapie von Zwangsspektrumsstörungen. *Verhaltenstherapie* 2004; 14: 133-144.
- Hand I, Henning PA: Glücksspielen an der Börse: Eine verhaltenspsychologisch-mathematische Analyse. *Sucht* 2004; 50(3): 172-186.
- Laudergan JC, Shaefer JM, Eckhoff KM: *Adult survey of Minnesota gambling behaviour: A benchmark, 1990*. Center for Addiction Studies, University of Minnesota, Duluth, 1990.
- Lesieur HR, Blume SB: The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry* 1987; 144: 1184-1188.
- Lesieur HR, Blume SB: Revising the South Oaks Gambling Screen in different settings. *Journal of Gambling Studies* 1993; 9: 213-223.
- Pallanti S, DeCaria CM, Grant JE, Urpe M, Hollander E: Reliability and validity of the Pathological Gambling Adaptation of the Yale-Brown Obsessive-Compulsive Scale (PG-YBOCS). *Journal of Gambling Studies* 2005; 21(4): 431-443.
- Petry NM: *Pathological Gambling. Etiology, comorbidity, and treatment*. American Psychological Association 2004.
- Sonntag G, Bauer C, Hellwich AK. *Deutsche Suchthilfestatistik 2005 für ambulante Einrichtungen*. *Sucht* 2006; 52 (Suppl.no.1): 7-43.
- Stinchfield R: Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors* 2002; 27: 1-19.
- Winters KC, Stinchfield R, Fulkerson J: *Adolescent survey of gambling behaviour in Minnesota: A benchmark, 1990*. Center for Addiction Studies, University of Minnesota, Duluth, 1990.

Winters KC, Stinchfield R, Fulkerson J: Towards the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies* 1993; 9(1): 63-84.

## **5. Anhang**

**5.1.1. SOGS Lebenszeitversion (Seite 12-14)**

**5.1.2. SOGS 6-Monate Version (Seite 15-18)**

**5.2. PG-YBOCS (Seite 19-25)**

# SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN

© South Oaks Foundation, 1992

autorisierte dt. Übersetzung 2001, Cremer, J. & Hand, I

## Lebenszeit-Version

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

1. Bitte kreuzen Sie an, an welchen der unten genannten Spielarten Sie **in Ihrem Leben** teilgenommen haben. Markieren Sie für jede Spielart eine Antwort: „niemals“, „weniger als einmal pro Woche“ oder „ein bis mehrmals pro Woche“.

	niemals	weniger als einmal pro Woche	ein bis mehrmals pro Woche	
a.	_____	_____	_____	Kartenspiele um Geld
b.	_____	_____	_____	Pferdewetten, Hunde- oder Tierwetten (vor Ort, über Buchmacher o.ä.)
c.	_____	_____	_____	Sportwetten
d.	_____	_____	_____	Würfelspiele um Geld
e.	_____	_____	_____	Spiele im Kasino (legal oder illegal)
f.	_____	_____	_____	Lotterie- oder Totospiele
g.	_____	_____	_____	Bingo um Geld
h.	_____	_____	_____	„Spekulations“-Spiele an der Börse oder auf dem Optionsmarkt
i.	_____	_____	_____	Geldautomatenspiele jeglicher Art
j.	_____	_____	_____	Geschicklichkeitsspiele (z.B. Bowling, Billard, Golf etc.) bzw. Sportwetten mit Geldeinsatz
k.	_____	_____	_____	Rubbelotterien oder andere „Papierspiele“
l.	_____	_____	_____	Andere Spielarten, die hier nicht aufgelistet sind. Bitte benennen: _____

2. Welche ist die höchste Summe, mit der Sie **jemals** an einem Tag gespielt haben?

_____ ich habe nie gespielt	_____ mehr als 100 € u. bis zu 1.000 €
_____ 1 € oder weniger	_____ mehr als 1.000 € u. bis zu 10.000 €
_____ mehr als 1 € u. bis zu 10 €	_____ mehr als 10.000 €
_____ mehr als 10 € u. bis zu 100 €	

3. Überprüfen und markieren Sie, welche der folgenden Menschen in **Ihrem Leben** ein Spielproblem haben (oder hatten).

\_\_\_\_\_ Vater \_\_\_\_\_ Mutter \_\_\_\_\_ Bruder oder Schwester \_\_\_\_\_ Großvater/-mutter  
\_\_\_\_\_ Ehe- oder Lebenspartner \_\_\_\_\_ mein(e) Kind(er) \_\_\_\_\_ andere Verwandte  
\_\_\_\_\_ ein(e) Freund(in) oder ein anderer wichtiger Mensch aus meinem Leben

4. Wenn Sie spielen, wie häufig versuchen Sie später durch erneutes Spielen Geldverluste zurück zu gewinnen?

- \_\_\_\_\_ niemals  
\_\_\_\_\_ manchmal (weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich Geld verloren habe)  
\_\_\_\_\_ bei Geldverlusten meistens  
\_\_\_\_\_ immer nach Geldverlusten

5. Haben Sie **jemals** behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, aber in Wirklichkeit verloren hatten?

- niemals (oder nie gespielt)  
 ja, weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich verloren hatte  
 ja, meistens

6. Haben Sie den Eindruck, dass Sie **jemals** ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen gehabt haben?

- nein  
 ja, in der Vergangenheit, aber nicht jetzt  
 ja

7. Haben Sie **jemals** mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?  ja  nein

8. Haben andere Menschen Ihr Wettverhalten kritisiert oder Ihnen gesagt, Sie hätten ein Spielproblem, unabhängig davon, ob Sie dem zustimmten oder nicht?  ja  nein

9. Haben Sie sich **jemals** schuldig gefühlt in Bezug auf die Art wie Sie spielen oder was passiert, wenn Sie spielen?  ja  nein

10. Hatten Sie **jemals** den Wunsch mit dem Spielen oder Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?  ja  nein

11. Haben Sie **jemals** Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihren Ehe-/Lebenspartner, Ihren Kindern oder anderen wichtigen Personen in Ihrem Leben versteckt?  ja  nein

12. Haben Sie sich **jemals** mit Menschen, mit denen Sie zusammenleben, über Ihren Umgang mit Geld gestritten?  ja  nein

13. Wenn Sie Frage 12 mit „ja“ beantwortet haben: War Streit um Geld **jemals** auf Ihr Spielverhalten bezogen?  ja  nein

14. Haben Sie **jemals** von jemanden Geld geliehen und dieses aufgrund Ihres Spielens nicht zurückgezahlt?  ja  nein

15. Haben Sie **jemals** während Ihrer Arbeitszeit / während des Schulunterrichtes wegen Ihres Spielverhaltens gefehlt?  ja  nein

16. Wenn Sie sich Geld zum Spielen oder für die Rückzahlung von Spielschulden geliehen haben, wo oder von wem liehen Sie? (überprüfen Sie bei jedem Mal ob „ja“ oder „nein“)

- |   | nein | ja  |
|---|------|-----|
| a. vom Haushaltsgeld  | ( )  | ( ) |
| b. vom Ehe-/Lebenspartner   | ( )  | ( ) |
| c. von anderen Verwandten (auch angeheiratete)                    | ( )  | ( ) |
| d. von Banken oder Kreditinstituten                               | ( )  | ( ) |
| e. über Kreditkarten  | ( )  | ( ) |
| f. von „Geldhaien“  | ( )  | ( ) |
| g. vom Verkauf von Aktien, Wertpapieren oder anderen Anlagen      | ( )  | ( ) |
| h. vom Verkauf von persönlichen oder familiären Vermögen/Eigentum | ( )  | ( ) |
| i. Überziehung des Kontos (bzw. Ausstellung ungedeckter Schecks)  | ( )  | ( ) |
| j. ich habe (hatte) einen Kredit bei einem Buchmacher             | ( )  | ( ) |
| k. ich habe (hatte) einen Kredit bei einem Kasino                 | ( )  | ( ) |

### SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN

© South Oaks Foundation, 1992  
autorisierte dt. Übersetzung 2001, Cremer, J. & Hand, I

## Lebenszeit-Version

### AUSWERTUNGSBOGEN

Der SOGS-Gesamtwert ist definiert als Summe aller Items die in Richtung „riskantes Spielverhalten“ beantwortet wurden. Bei den einzelnen Fragen sind folgende Antworten jeweils mit einem Punkt zu berechnen:

- Fragen 1, 2 u. 3: werden nicht mitberechnet
- \_\_\_ Frage 4: bei Geldverlusten meistens oder  
immer nach Geldverlusten
- \_\_\_ Frage 5: ja, weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich verloren hatte oder  
ja, meistens
- \_\_\_ Frage 6: ja, in der Vergangenheit, aber nicht jetzt oder  
ja
- \_\_\_ Frage 7: ja
- \_\_\_ Frage 8: ja
- \_\_\_ Frage 9: ja
- \_\_\_ Frage 10: ja
- \_\_\_ Frage 11: ja
- \_\_\_ Frage 12: wird nicht mitberechnet
- \_\_\_ Frage 13: ja
- \_\_\_ Frage 14: ja
- \_\_\_ Frage 15: ja
- \_\_\_ Frage 16a: ja
- \_\_\_ Frage 16b: ja
- \_\_\_ Frage 16c: ja
- \_\_\_ Frage 16d: ja
- \_\_\_ Frage 16e: ja
- \_\_\_ Frage 16f: ja
- \_\_\_ Frage 16g: ja
- \_\_\_ Frage 16h: ja
- \_\_\_ Frage 16i: ja
- Fragen 16j u. k werden nicht mitberechnet

**Gesamt:** \_\_\_\_\_ (insgesamt gingen 20 Fragen in den SOGS-Gesamtwert ein)

0 = kein Problem

1-4 = etwas problematisch

5 und höher = wahrscheinlich pathologischer Glücksspieler(in)

### **SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN**

© South Oaks Foundation, 1992

## 6-Monate-Version zur Veränderungsmessung

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

1. Bitte kreuzen Sie an, an welchen der unten genannten Spielarten Sie **in den vergangenen 6 Monaten** teilgenommen haben. Markieren Sie für jede Spielart eine Antwort: „niemals“, „weniger als einmal pro Woche“ oder „ein bis mehrmals pro Woche“.

	niemals in den letzten 6 Monaten	weniger als einmal pro Woche	ein bis mehrmals pro Woche	
a.	_____	_____	_____	Kartenspiele um Geld
b.	_____	_____	_____	Pferdewetten, Hunde- oder Tierwetten (vor Ort, über Buchmacher o.ä.)
c.	_____	_____	_____	Sportwetten
d.	_____	_____	_____	Würfelspiele um Geld
e.	_____	_____	_____	Spiele im Kasino (legal oder illegal)
f.	_____	_____	_____	Lotterie- oder Totospiele
g.	_____	_____	_____	Bingo um Geld
h.	_____	_____	_____	„Spekulations“-Spiele an der Börse oder auf dem Optionsmarkt
i.	_____	_____	_____	Geldautomatenspiele jeglicher Art
j.	_____	_____	_____	Geschicklichkeitsspiele (z.B. Bowling, Billard, Golf etc.) bzw. Sportwetten mit Geldeinsatz
k.	_____	_____	_____	Rubbellotterien oder andere „Papierspiele“
l.	_____	_____	_____	Andere Spielarten, die hier nicht aufgelistet sind. Bitte benennen: _____

2. Welche ist die höchste Summe, mit der Sie in den **vergangenen 6 Monaten** an einem Tag gespielt haben?

_____ ich habe nie gespielt	_____ mehr als 100 € u. bis zu 1.000 €
_____ 1 € oder weniger	_____ mehr als 1.000 € u. bis zu 10.000 €
_____ mehr als 1 € u. bis zu 10 €	_____ mehr als 10.000 €
_____ mehr als 10 € u. bis zu 100 €	

3. Überprüfen und markieren Sie, welche der folgenden Menschen **in Ihrem Leben** ein Spielproblem haben (oder hatten).

\_\_\_\_\_ Vater \_\_\_\_\_ Mutter \_\_\_\_\_ Bruder oder Schwester \_\_\_\_\_ Großvater/-mutter  
\_\_\_\_\_ Ehe- oder Lebenspartner \_\_\_\_\_ mein(e) Kind(er) \_\_\_\_\_ andere Verwandte  
\_\_\_\_\_ ein(e) Freund(in) oder ein anderer wichtiger Mensch aus meinem Leben

4. Wenn Sie **in den vergangenen 6 Monaten** gespielt haben, wie häufig versuchten Sie später durch erneutes Spielen Geldverluste zurück zu gewinnen?

- \_\_\_\_\_ niemals in den vergangenen 6 Monaten  
\_\_\_\_\_ manchmal (weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich Geld verloren habe)  
\_\_\_\_\_ bei Geldverlusten meistens  
\_\_\_\_\_ immer nach Geldverlusten

5. Haben Sie **in den vergangenen 6 Monaten** behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, aber in Wirklichkeit verloren hatten?

- niemals in den vergangenen 6 Monaten (oder nicht gespielt)  
 ja, weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich verloren hatte  
 ja, meistens

6. Haben Sie den Eindruck, dass Sie **in den vergangenen 6 Monaten** ein Problem mit Geldwetten oder Geldspielen gehabt haben?

- ja  nein

7. Haben Sie **in den vergangenen 6 Monaten** mehr gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?

- ja  nein

8. Haben **in den vergangenen 6 Monaten** andere Menschen Ihr Wettverhalten kritisiert oder Ihnen gesagt, Sie hätten ein Spielproblem, unabhängig davon, ob Sie dem zustimmten oder nicht?

- ja  nein

9. Haben Sie sich **in den vergangenen 6 Monaten** schuldig gefühlt in Bezug auf die Art wie Sie in dieser Zeit gespielt haben oder was passierte, wenn Sie spielten?

- ja  nein

10. Hatten Sie **in den vergangenen 6 Monaten** den Wunsch mit dem Spielen oder Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?

- ja  nein

11. Haben Sie **in den vergangenen 6 Monaten** Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld, Schuldscheine oder andere Anzeichen für Wetten oder Spielen vor Ihrem Ehe-/Lebenspartner, Ihren Kindern oder anderen wichtigen Personen in Ihrem Leben versteckt?

- ja  nein

12. Haben Sie sich **in den vergangenen 6 Monaten** mit Menschen, mit denen Sie zusammenleben, über Ihren Umgang mit Geld gestritten?

- ja  nein

13. Wenn Sie Frage 12 mit „ja“ beantwortet haben: War Streit um Geld **in diesen 6 Monaten** auf Ihr Spielverhalten bezogen?

- ja  nein

14. Haben Sie **in den vergangenen 6 Monaten** von jemanden Geld geliehen und dieses aufgrund Ihres Spielens nicht zurückgezahlt?

- ja  nein

15. Haben Sie **in den vergangenen 6 Monaten** während Ihrer Arbeitszeit / während des Schulunterrichtes wegen Ihres Spielverhaltens gefehlt?

- ja  nein

16. Wenn Sie sich **in den vergangenen 6 Monaten** zum Spielen oder für die Rückzahlung von Spielschulden Geld geliehen haben, wo oder von wem liehen Sie? (überprüfen Sie bei jedem Mal ob „ja“ oder „nein“)

- a. vom Haushaltsgeld nein ja  
( ) ( )



- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| b. vom Ehe-/Lebenspartner   | ( ) | ( ) |
| c. von anderen Verwandten (auch angeheiratete)                    | ( ) | ( ) |
| d. von Banken oder Kreditinstituten                               | ( ) | ( ) |
| e. über Kreditkarten  | ( ) | ( ) |
| f. von „Geldhaien“  | ( ) | ( ) |
| g. vom Verkauf von Aktien, Wertpapieren oder anderen Anlagen      | ( ) | ( ) |
| h. vom Verkauf von persönlichen oder familiären Vermögen/Eigentum | ( ) | ( ) |
| i. Überziehung des Kontos (bzw. Ausstellung ungedeckter Schecks)  | ( ) | ( ) |
| j. ich habe (hatte) einen Kredit bei einem Buchmacher             | ( ) | ( ) |
| k. ich habe (hatte) einen Kredit bei einem Kasino                 | ( ) | ( ) |

**SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN**

© South Oaks Foundation, 1992  
 autorisierte dt. Übersetzung 2001, Cremer, J. & Hand, I

**6-Monate-Version zur Veränderungsmessung**

## AUSWERTUNGSBOGEN

Der SOGS-Gesamtwert ist definiert als Summe aller Items die in Richtung „riskantes Spielverhalten“ beantwortet wurden. Bei den einzelnen Fragen sind folgende Antworten jeweils mit einem Punkt zu berechnen:

- Fragen 1, 2 u. 3: werden nicht mitberechnet
- \_\_\_ Frage 4: bei Geldverlusten meistens oder  
immer nach Geldverlusten
- \_\_\_ Frage 5: ja, weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich verloren hatte oder  
ja, meistens
- \_\_\_ Frage 6: ja
- \_\_\_ Frage 7: ja
- \_\_\_ Frage 8: ja
- \_\_\_ Frage 9: ja
- \_\_\_ Frage 10: ja
- \_\_\_ Frage 11: ja
- \_\_\_ Frage 12: wird nicht mitberechnet
- \_\_\_ Frage 13: ja
- \_\_\_ Frage 14: ja
- \_\_\_ Frage 15: ja
- \_\_\_ Frage 16a: ja
- \_\_\_ Frage 16b: ja
- \_\_\_ Frage 16c: ja
- \_\_\_ Frage 16d: ja
- \_\_\_ Frage 16e: ja
- \_\_\_ Frage 16f: ja
- \_\_\_ Frage 16g: ja
- \_\_\_ Frage 16h: ja
- \_\_\_ Frage 16i: ja
- Fragen 16j u. k werden nicht mitberechnet

**Gesamt:** \_\_\_\_\_ (insgesamt gingen 20 Fragen in den SOGS-Gesamtwert ein)

- 0 = kein Problem  
1-4 = etwas problematisch  
5 und höher = wahrscheinlich pathologischer Glücksspieler(in)

**PATHOLOGISCHES SPIELVERHALTEN:  
MODIFIKATION DER YALE-BROWN OBSESSIVE-COMPULSIVE SCALE  
(PG-YBOCS)**

© DeCaria & Hollander

**dt. Übersetzung u. Überarbeitung (2001)**

Cremer, J. & Hand, I.

Name des Pat.:

Datum:

Beziehen Sie die Fragen 1-10 jeweils erst auf den **Bezugszeitraum der vergangenen Woche** und dann auf den **Bezugszeitraum der vergangenen 6 Monate**. Sie erhalten so **zwei Scores** für jedes Item.

Notieren Sie in dem dafür vorgesehenen Feld für jedes Item die beiden Zahlen, deren Antworten für den jeweiligen zeitlichen Bezugsrahmen den Patienten am besten charakterisieren.

„Ich werde Ihnen jetzt verschiedene Fragen stellen, die zunächst ausschließlich Ihre Gedanken, Ideen, Bilder, Impulse oder Ihren Drang betreffen, die sich inhaltlich auf Ihr Spielverhalten bzw. Spielsituationen beziehen.“  
(Patient nach **Beispielen** zu Gedanken, Ideen, Bilder, Impulse oder Drang befragen; ggf. Beispiele als Anregung vorgeben: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ )

„Wie stark wurden Sie **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** durch den Drang oder durch Gedanken zum Spielen im Umgang mit anderen Menschen oder bei der Arbeit beeinträchtigt? Gab es irgendetwas, was Sie deswegen nicht taten?“ (Wenn Patient zur Zeit nicht berufstätig ist, ist festzustellen, inwieweit bei Berufstätigkeit Beeinträchtigung vorliegen würde). Beispiele für Beeinträchtigungen erfragen: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ )

**1. Zeitaufwand für die Beschäftigung mit dem Drang / Gedanken zum Spielen**

„Wie viel Ihrer Zeit nahm **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 3 Monaten** die Beschäftigung mit dem Drang oder Gedanken (D/G) zum Spielen, bzw. mit dem Spielen verbundenen Aktivitäten, in Anspruch. Wie häufig traten diese auf?“

- 0 = keine Beschäftigung mit D/G.
- 1 = wenig; (weniger als 1 Std./Tag), oder gelegentlich D/G ( $\leq 8x/\text{Tag}$ ).
- 2 = mäßig; (1-3 Std./Tag) oder häufig ( $\geq 8x/\text{Tag}$ , aber die meisten Std./Tag sind frei von D/G).
- 3 = stark; ( $> 3$  & bis zu 8 Std./Tag) oder sehr häufig auftretender/e D/G ( $> 8 x/\text{Tag}$  u. in den meisten Stunden des Tages).
- 4 = extrem; ( $> 8$  Std./Tag) oder fast ständiges Auftreten / Vorhandensein von D/G (zu häufig um zu zählen und kaum eine Stunde erfolgt ohne Auftreten diverser G/D).

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_

in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

**2. Beeinträchtigung durch Drang / Gedanken zum Spielen**

- 0 = keine Beeinträchtigung.
- 1 = leicht; wenig Beeinträchtigung im Umgang mit anderen oder bei der Arbeit. Aufgaben können aber noch voll erfüllt werden.
- 2 = mäßige, aber doch schon deutliche Beeinträchtigung im Umgang mit anderen oder am Arbeitsplatz. Aufgaben können jedoch noch ausreichend erfüllt werden.
- 3 = starke Beeinträchtigung im Umgang mit anderen oder am Arbeitsplatz. Aufgaben können nicht mehr ausreichend erfüllt werden.
- 4 = extreme Beeinträchtigung im Alltag, Arbeitsunfähigkeit.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_

in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

**3. Leidensdruck durch Drang / Gedanken zum Spielen**

„Wie stark wurden Sie **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** durch Ihren Drang bzw. durch Gedanken zum Spielen geplagt?“ (Beurteilen Sie Missempfindungen oder Angst, die durch D/G zum Spielen, nicht aber durch generalisierte Angst oder Angst in Verbindung mit anderen Symptomen, ausgelöst werden)

- 0 = kein Leidensdruck.
- 1 = leicht, selten und nicht besonders störend.

- 2 = mäßig, wiederkehrend und störend, aber noch bewältigbar.
- 3 = stark, sehr häufig und sehr störend.
- 4 = extrem, nahezu ständig und unerträglich.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_

in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

#### 4. Widerstand gegen Drang / Gedanken zum Spielen

„Wie stark bemühten Sie sich **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten**, dem Drang oder den Gedanken zum Spielen zu widerstehen? Wie häufig versuchten Sie, diese nicht zu beachten?“ (Nur den versuchten Widerstand einschätzen, nicht das Gelingen oder Mislingen des Versuches, Kontrolle über D/G zu bekommen. Wie stark der Patient den D/G widersteht, muss nicht mit seiner Fähigkeit, diese zu kontrollieren, zusammenhängen).

- 0 = bemüht sich, immer zu widerstehen, oder die Symptome sind so minimal, dass es nicht nötig ist, Widerstand zu leisten.
- 1 = versucht meistens zu widerstehen.
- 2 = macht einige Anstrengungen zu widerstehen.
- 3 = lässt alle(m) D/G zu, ohne den Versuch, diese zu kontrollieren, tut dies jedoch mit einigem Widerstreben.
- 4 = lässt den/die D/G vollständig und bereitwillig zu.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_

in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

#### 5. Grad der Kontrolle über Drang / Gedanken zum Spielen

„Wie viel Kontrolle haben Sie **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** über Ihren Drang oder über Ihre Gedanken zum Spielen gehabt? Wie erfolgreich waren Sie dabei, Ihren Drang oder Ihre Gedanken zum Spielen zu stoppen bzw. sich davon abzulenken?“

- 0 = völlige Kontrolle
- 1 = starke Kontrolle, die normalerweise mit einigem Aufwand und Konzentration den/die D/G beendet oder davon ablenkt.
- 2 = mäßige Kontrolle, die manchmal den/die D/G beendet bzw. ablenkt.
- 3 = wenig Kontrolle, Patient ist selten erfolgreich im Beenden des/der D/G, kann die Aufmerksamkeit nur unter Schwierigkeiten ablenken.
- 4 = keine Kontrolle, D/G werden als vollkommen unkontrollierbar erfahren. Patient ist selten fähig, sich von dem/n D/G auch nur kurzfristig abzulenken.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_

in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

„Ich werde Ihnen nun ausschließlich Fragen stellen, die sich auf Ihr konkretes Spielverhalten sowie die damit verbundenen Aktivitäten (z.B. Verhandlungen für finanzielle Transaktionen oder die Suche nach Finanzierungsquellen) beziehen“.

(Patient nach **Beispielen** für entsprechendes Verhalten befragen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_)

#### 6. Dauer der Ausführung von Aktivitäten, die das Spielen betreffen

„Wie viel Zeit verbrachten Sie **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** mit Aktivitäten, die Ihr Spielverhalten betreffen?“ (Betrifft den Zeitaufwand zum Spielen, aber auch den Zeitaufwand für damit in Verbindung stehende Aktivitäten, wie z.B. Verhandlungen für finanzielle Transaktionen oder die Suche nach Finanzierungsquellen).

- 0 = kein Zeitaufwand
- 1 = wenig (führt weniger als 1 Std./Tag entsprechende Aktivitäten aus, oder gelegentliche Ausführung (< 8x/Tag).
- 2 = mäßiger Zeitaufwand (1-3 Std./Tag) oder > 8x/Tag, aber die meisten Std. sind frei von diesen Aktivitäten.
- 3 = intensive (> 3 & bis zu 8 Std./Tag) oder sehr häufige Ausführung (> 8 x/Tag & in den meisten Stunden des Tages).
- 4 = extremer Zeitaufwand (> 8 Std./Tag) oder fast ständige Beschäftigung mit entsprechenden Aktivitäten (zu häufig um zu zählen und kaum eine Stunde frei von diversen dieser Aktivitäten).

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_

in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

#### 7. Beeinträchtigung durch Aktivitäten, die das Spielen betreffen

„Wie stark wurden Sie **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** durch diese Aktivitäten im Umgang mit anderen Menschen oder bei der Arbeit beeinträchtigt? Gibt es irgendetwas, was Sie deswegen nicht taten?“ (Wenn Patient zur Zeit nicht berufstätig ist, ist festzustellen, inwieweit bei Berufstätigkeit Beeinträchtigung vorliegen würde).

Beispiele für Beeinträchtigungen erfragen:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- 0 = keine Beeinträchtigung.
- 1 = leicht; wenig Beeinträchtigung im Umgang mit anderen oder bei der Arbeit. Aufgaben können aber noch voll erfüllt werden.
- 2 = mäßige, aber doch schon deutliche Beeinträchtigung im Umgang mit anderen oder am Arbeitsplatz. Aufgaben können jedoch noch ausreichend erfüllt werden.

3 = starke Beeinträchtigung im Umgang mit anderen oder am Arbeitsplatz. Aufgaben können nicht mehr ausreichend erfüllt werden.  
4 = extreme Beeinträchtigung im Alltag, Arbeitsunfähigkeit.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_  
in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

### 8. Leidensdruck durch Aktivitäten, die das Spielen betreffen

„Wie wäre es Ihnen **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** ergangen, wenn Sie an der Ausführung dieser Aktivitäten gehindert worden wären? (Pause) Wie sehr hätte Sie das geängstigt oder beunruhigt?“

- 0 = keine Angst oder Beunruhigung.
- 1 = wenig, nur leichte Angst oder Beunruhigung wenn an der Ausführung dieser Handlungen gehindert oder nur leichte Angst bei der Ausführung.
- 2 = mäßig; Angst und Beunruhigung würden ansteigen bei Verhinderung, aber noch zu bewältigen sein; sie würden auch ansteigen bei der Ausführung, aber ebenfalls noch zu bewältigen sein.
- 3 = stark; vorherrschende und als sehr störend empfundene Zunahme der Angst/Unruhe, wenn spielbezogenen Aktivitäten unterbrochen werden würden, oder vorherrschende und als sehr störend empfundene Zunahme während der Ausführung dieser Handlungen.
- 4 = extreme, behindernde Angst, die entweder durch Interventionen, die versuchen die spielbezogenen Handlungen zu verhindern, provoziert wird oder die auch während der Durchführung dieser Handlungen entstehen würde.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_  
in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

### 9. Widerstand gegen das Spielverhalten

„Wie stark bemühten sie sich **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten**, dem Spielverhalten und den damit verbundenen Aktivitäten zu widerstehen?“ (Wie stark der Patient diesen Aktivitäten widersteht, kann, muss aber nicht mit seiner Fähigkeit, diese zu kontrollieren, zusammenhängen).

- 0 = bemüht sich, immer zu widerstehen, oder die Symptome sind so minimal, dass es nicht nötig ist, Widerstand zu leisten.
- 1 = versucht, meistens zu widerstehen.
- 2 = macht einige Anstrengungen, zu widerstehen.

3 = führt fast alle Handlungen aus, ohne den Versuch, diese zu kontrollieren, tut dieses aber mit einigem Widerstreben.  
4 = führt alle Aktivitäten vollständig und bereitwillig aus.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_  
in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

### 10. Ausmaß der Kontrolle über das Spielverhalten

„Wie stark war **in der vergangenen Woche / in den vergangenen 6 Monaten** der Drang zu spielen? Wie viel Kontrolle hatten Sie über Ihr Spielverhalten und die damit in Verbindung stehenden Aktivitäten?“

- 0 = völlige Kontrolle.
- 1 = starke Kontrolle; der Patient empfindet den Druck zum Spielen, ist jedoch gewöhnlich in der Lage, willkürliche Kontrolle darüber auszuüben.
- 2 = mäßige Kontrolle; starker Druck zum Spielen, muss dem Spieldruck nachgeben, Patient kann Kontrolle nur unter Schwierigkeiten hinauszögern.
- 3 = wenig Kontrolle; sehr starker Drang zum Spielen, muss dem Spieldrang nachgeben, Patient kann Kontrolle nur unter Schwierigkeiten hinauszögern.
- 4 = keine Kontrolle; Drang zum Spielen wird als völlig unfreiwillig und unkontrollierbar empfunden. Patient ist selten fähig, das Spielen auch nur kurzfristig zu verzögern.

in der vergangenen Woche: \_\_\_\_\_  
in den letzten 6 Monaten: \_\_\_\_\_

© DeCaria & Hollander

### Einschätzung Reliabilität:

Achtung, dies ist keine Patientenbefragung!

Schätzen Sie bitte die Gesamt-Reliabilität der erhaltenen Informationen ein. Faktoren, die die Reliabilität beeinträchtigen könnten, sind z.B. die Kooperation des Patienten (auch Fremdmotivation/Einsicht) und seine Kommunikationsfähigkeit. Die Art und der Schweregrad der vorhandenen Symptome des pathologischen Spielverhaltens können die Konzentration, Aufmerksamkeit oder Spontaneität des Patienten beeinträchtigen.

- 0 = ausgezeichnet, kein Anlass, den Wahrheitsgehalt der Informationen anzuzweifeln.
- 1 = gut, Faktor (en) vorhanden, der (die) möglicherweise die Reliabilität ungünstig beeinflusst (en).
- 2 = befriedigend, Faktor (en) vorhanden, der (die) definitiv die Reliabilität verringert (n).
- 3 = unzureichend, sehr niedrige Reliabilität

## PG-YBOCS Symptom-Checkliste

Cremer, J. & Hand, I. (2001)

**Wir empfehlen, als Vororientierung vor der Durchführung des PG-YBOCS-Interviews in einem freien, kurzen Interview die folgenden Fragen durch den Probanden beantworten zu lassen.**

1. Seit wann nehmen Sie an Glücksspielen teil? \_\_\_\_\_
2. An welchen Glücksspielarten haben Sie bisher teilgenommen und welche bevorzugen Sie aktuell? (Auch Spielorte erfragen)  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. Wann ist das Glücksspielen für Sie zum ersten Mal zu einem Problem geworden, bzw. auf welchen Zeitpunkt beurteilen Sie rückwirkend den Beginn eines Kontrollverlustes in Ihrem Glücksspielverhalten?  
\_\_\_\_\_
4. Gab es spielfreie Phasen? Wenn ja, wann? \_\_\_\_\_
5. Welche Folgen hat Ihr Glücksspielverhalten aktuell (finanziell, sozial, beruflich, Freizeit, Beschaffungsdelikte)?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. Wie hoch sind Ihre finanziellen Schulden aktuell? Wie viel der Schulden sind durch das Glücksspielen entstanden? Sind diese noch abzahlbar?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. Wie hoch sind durchschnittlich im Monat Ihre Spielverluste?  
\_\_\_\_\_
8. Wie oft nehmen Sie monatlich an Glücksspielen teil?  
\_\_\_\_\_
9. Wie hoch ist Ihr monatliches Netto-Einkommen?  
\_\_\_\_\_
10. Inwieweit glaube Sie, dass Ihre persönlichen Fähigkeiten einen Einfluss auf den Spielverlauf/Ihre Gewinnmöglichkeiten haben? Spielen Sie nach einem System?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
11. Haben Sie schon einmal an einer ambulanten oder stationären Psychotherapie teilgenommen oder eine Beratungseinrichtung für Spieler aufgesucht?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

12. Haben Sie in den vergangenen 2 Wochen Medikamente eingenommen? Wenn ja, welche?

---

---

13. Konsumieren Sie regelmäßig Alkohol oder Drogen? Wenn ja, wie oft, wie viel, was?

---

---

---

**PATHOLOGISCHES SPIELVERHALTEN:  
MODIFIKATION DER YALE-BROWN OBSESSIVE-COMPULSIVE SCALE  
(PG-YBOCS)**

© DeCaria & Hollander)

**dt. Übersetzung u. Modifikation (2001)**

Cremer, J. & Hand, I.

**BEZUGSRAHMEN: LETZTE WOCHE**

Name des Patienten: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Interviewer: \_\_\_\_\_

Chiffre: \_\_\_\_\_

Teilscore: Drang/Gedanken zum Spielen: \_\_\_\_\_

Teilscore: Spielverhalten/spielbezogene Aktivitäten: \_\_\_\_\_

GESAMTSCORE (SUMME 1 - 10): \_\_\_\_\_

	nicht vorhanden	leicht	mäßig	stark	extrem
<b>1. Zeitaufwand für die Beschäftigung mit Drang / Gedanken zum Spielen</b>	0	1	2	3	4
<b>2. Beeinträchtigung durch Drang / Gedanken zum Spielen</b>	0	1	2	3	4
<b>3. Leidensdruck durch Drang / Gedanken zum Spielen</b>	0	1	2	3	4
<b>4. Widerstand gegen Drang / Gedanken zum Spielen</b>	sehr hoch 0	hoch 1	mäßig 2	wenig 3	kein W. 4
<b>5. Grad der Kontrolle über Drang / Gedanken zum Spielen</b>	völlige K. 0	starke K. 1	mäßige K. 2	wenig K. 3	keine K. 4

**Teilscore: Drang/Gedanken zum Spielen (Summe 1 - 5): \_\_\_\_\_**

	nicht vorhanden	leicht	mäßig	stark	extrem
<b>6. Dauer der Ausführung von Aktivitäten, die das Spielen betreffen</b>	0	1	2	3	4
<b>7. Beeinträchtigung durch Aktivitäten, die das Spielen betreffen</b>	0	1	2	3	4
<b>8. Leidensdruck durch Aktivitäten, die das Spielen betreffen</b>	0	1	2	3	4
<b>9. Widerstand gegen das Spielverhalten</b>	sehr hoch 0	hoch 1	mäßig 2	wenig 3	kein W. 4
<b>10. Ausmaß der Kontrolle über das Spielverhalten</b>	völlige K. 0	starke K. 1	mäßige K. 2	wenig K. 3	keine K. 4

**Teilscore: Spielverhalten/spielbezogene Aktivitäten (Summe 6 - 10): \_\_\_\_\_**



---

**PATHOLOGISCHES SPIELVERHALTEN  
MODIFIKATION DER YALE-BROWN OBSESSIVE-COMPULSIVE SCALE  
(PG-YBOCS)**

© DeCaria & Hollander)

**dt. Übersetzung u. Modifikation (2001)**

Cremer, J. & Hand, I.

**BEZUGSRAHMEN: VERGANGENE 6 MONATE**

Name des Patienten: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Interviewer: \_\_\_\_\_

Chiffre: \_\_\_\_\_

**Teilscore: Drang/Gedanken zum Spielen:** \_\_\_\_\_

**Teilscore: Spielverhalten/spielbezogene Aktivitäten:** \_\_\_\_\_

**GESAMTSCORE (SUMME 1 - 10):** \_\_\_\_\_

	nicht vorhanden	leicht	mäßig	stark	extrem
<b>1. Zeitaufwand für die Beschäftigung mit Drang / Gedanken zum Spielen</b>	0	1	2	3	4
<b>2. Beeinträchtigung durch Drang / Gedanken zum Spielen</b>	0	1	2	3	4
<b>3. Leidensdruck durch Drang / Gedanken zum Spielen</b>	0	1	2	3	4
<b>4. Widerstand gegen Drang / Gedanken zum Spielen</b>	sehr hoch 0	hoch 1	mäßig 2	wenig 3	kein W. 4
<b>5. Grad der Kontrolle über Drang / Gedanken zum Spielen</b>	völlige K. 0	starke K. 1	mäßige K. 2	wenig K. 3	keine K. 4

**Teilscore: Drang/Gedanken zum Spielen (Summe 1 - 5):** \_\_\_\_\_

	nicht vorhanden	leicht	mäßig	stark	extrem
<b>6. Dauer der Ausführung von Aktivitäten, die das Spielen betreffen</b>	0	1	2	3	4
<b>7. Beeinträchtigung durch Aktivitäten, die das Spielen betreffen</b>	0	1	2	3	4
<b>8. Leidensdruck durch Aktivitäten, die das Spielen betreffen</b>	0	1	2	3	4
<b>9. Widerstand gegen das Spielverhalten</b>	sehr hoch 0	hoch 1	mäßig 2	wenig 3	kein W. 4
<b>10. Ausmaß der Kontrolle über das Spielverhalten</b>	völlige K. 0	starke K. 1	mäßige K. 2	wenig K. 3	keine K. 4

**Teilscore: Spielverhalten/spielbezogene Aktivitäten (Summe 6 - 10):** \_\_\_\_\_