

# Glücksspiel - Sucht - Prävention



Schwerpunktberatungsstelle Glücksspielsucht  
Diakonisches Werk im Kirchenkreis Herford e.V.





## Unterschied Glücksspielen - Spielen

1

### Glücksspielen:

Es wird auf den Ausgang eines zufallsbedingten Ereignisses gewettet und dabei Geld oder Wertgegenstände gesetzt.

Der besondere Reiz liegt nicht in den Glücksspielen an sich, sondern im Gewinnen von materiellen Gütern mit den möglichen finanziellen Konsequenzen.

S. a. Füchtenschnieder-Petry, I., Petry, J.: Game Over, Freiburg im Breisgau 2010

2

### Spielen:

Es ist eine Tätigkeit ohne Zweck und aus Freude, aus Spaß an ihr selbst, also eine Freizeitbeschäftigung. Im Spiel dürfen sich Menschen ausprobieren und dabei auch Grenzen der Realität überschreiten, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen (Verluste, Schulden).

S. a. Kreuzer, K.J.. (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 1. Düsseldorf 1983.



## Kennzeichen

1

Es muss ein Geldeinsatz auf den Ausgang eines Zufallsereignisses gesetzt werden.

2

Glücksspiele sind Spiele, die nicht von der Geschicklichkeit bzw. der Kompetenz der Spielenden abhängen, sondern ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt sind.

3

Bei kommerziellen Glücksspielen sind die Spielregeln und die Gewinnmöglichkeiten so aufgebaut, dass nur ein Teil des Spieleinsatzes als Gewinnsumme ausgeschüttet wird.

4

Die Glücksspielerin / der Glücksspieler muss immer damit rechnen, den Spieleinsatz zu verlieren.



## Welche Glücksspiele gibt es?

1

Roulette

2

Poker

3

Geldspielautomaten

4

Sportwetten

5

Lotto

6

Black Jack

7

Rubbellose

8

?



### Positives Anfangsstadium

- 1 erstes gelegentliches Glücksspielen
- 2 Gewinne werden als persönlicher Erfolg erlebt
- 3 Glücksspielen bringt Nervenkitzel
- 4 Träume erfüllen vom Gewinn

## Kritisches Gewöhnungsstadium

- 1** immer mehr (öfter, länger und höhere Einsätze)
- 2** mehr Verluste = mehr Zocken
- 3** für Freundinnen und Freunde kaum noch Zeit
- 4** Stress in der Schule
- 5** erste Schulden bei Freundinnen und Freunden



### Abhängiges (Glücks-) Spielstadium

- 1 zocken bis zum letzten Euro
- 2 kann nicht mehr aufhören!
- 3 lügen, um zu verheimlichen
- 4 beim Glücksspielen sind alle blöden Gefühle weg
- 5 Kriminalität möglich

### Äußere Kennzeichen für problematisches bzw. abhängiges Glücksspielverhalten

- 1 ständig knapp bei Kasse
- 2 Freundinnen/Freunde und Hobbys werden vernachlässigt
- 3 Geldleihen im Freundeskreis
- 4 Verkauf von persönlichen Wertgegenständen
- 5 Verschwinden von Geldbeträgen
- 6 Nichteinhalten von Terminen
- 7 unerklärliche Abwesenheitszeiten von der Arbeit/der Schule/von zuhause
- 8 Kreditaufnahme, ohne etwas anzuschaffen
- 9 starke Stimmungsschwankungen
- 10 eröffnen weiterer Konten



### **Definition der Glücksspielsucht:**

(nach ICD 10: International Classification of Diseases)

Die Störung besteht in häufig wiederholtem episodenhaftem Glücksspiel, das die Lebensführung der betroffenen Person beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.



## Beispiel 1

**Am 1. eines Monats erhält der 18-jährige Jan immer seine Ausbildungsvergütung in Höhe von 450 €. Nachdem er das Kostgeld in Höhe von 200 € bei seinen Eltern abgegeben hat, verspielt er den Rest an den nächsten 1 bis 2 Tagen an Geldspielautomaten.**



## Beispiel 3

**Die 17-jährige Jana bekam bisher jede Woche von ihrem älteren Bruder Rubbellose gekauft. Sie freut sich schon, dass sie bald 18 Jahre alt wird und dann selber Rubbellose kaufen kann.**



## Risikomerkmale

1

schnelle Spiele  
hintereinander

2

Glücksspiele mit  
Kompetenzanteil

3

Gewinn-  
wahrscheinlichkeit

4

Fast-Gewinne

5

mehrere Glücks-  
spiele gleichzeitig

6

hohe Verfügbarkeit

7

Ton- und  
Lichteffekte



## Motive\*

1

Hoffnung auf  
Geldgewinne

2

Neugier

3

Freundinnen/  
Freunde spielen

4

Langeweile

5

Familie spielt

6

Werbung gesehen

7

Frustration

\* Reihenfolge nach Müller et al.: Abschlussbericht zur Studie Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2014, S. 42



## Wirkung

1

Anerkennung  
bekommen

2

Selbstsicherheit  
gewinnen

3

Wissen beweisen können  
(bei Sportwetten/Poker)

4

vom Alltag  
abschalten

5

etwas Spannendes  
erleben

6

Spaß haben

7

sich zur Gruppe  
gehörig fühlen



## Hilfsangebote in NRW

### Infoline Glücksspielsucht NRW

**0800 - 0776611**

### Infoline Glücksspielsucht (in türkischer Sprache)

**0800 - 3264762**

gefördert vom:

**Ministerium für Gesundheit,  
Emanzipation, Pflege und Alter  
des Landes Nordrhein-Westfalen**

