So kommst du raus

Angehörige und Freundeskreis.

Für Familie, Freundinnen und Freunde ist es schwierig zu helfen. Der oder die Glücksspielsüchtige wird zum „fremden Menschen“, oft rücksichtslos und egoistisch.

Martins Eltern waren enttäuscht und wütend, weil ihr Sohn das Geld für seine Ausbildung verspielt hatte. Er versprach, nicht mehr zu spielen. Die Eltern bezahlten die Schulden. „Ich wollte nie mehr in die Nähe einer Spielhalle gehen. Aber als ich plötzlich keine Schulden mehr hatte, war das alte Gefühl wieder da: Ich hatte alles im Griff, wollte mein Glück noch mal probieren. Ich war sicher, dass ich gewinnen würde. Dann könnte ich meinen Eltern das Geld zurückgeben.“

Beratung und Hilfe.

„Irgendwann konnte ich nicht mehr, hatte einen Berg von Schulden und niemanden, den ich noch um Geld bitten konnte. Im Internet habe ich eine Selbsthilfegruppe in meiner Nähe gefunden. Jetzt mache ich eine Therapie. Ich denke, ich werde es schaffen.“

In Nordrhein-Westfalen gibt es ein differenziertes Hilfeangebot für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen. Neben der Landesfachstelle Glücksspielsucht sind dies zwei Schwerpunktberatungsstellen und 25 auf Glücksspielsucht spezialisierte Suchtberatungsstellen. Zudem gibt es knapp 50 Selbsthilfegruppen für Glücksspielsüchtige in NRW.

Die Kampagne.

Unter dem Motto „Ich mach das Spiel nicht mit“ wollen wir das Glücksspiel nicht verteufeln, sondern vorrangig die damit verbundenen Risiken und suchtfördernde Einflussfaktoren aufzeigen.
Durch die Stärkung von Persönlichkeit, Konfliktfähigkeit und sozialer Kompetenz wirken wir darauf hin, dass Jugendliche und Erwachsene schwierige Lebenssituationen ohne Suchtmittel meistern können.
Karl-Josef Laumann
Minister für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen

Gesetzliche Regelung
Die Veranstaltung und Vermittlung öffentlicher Glücksspiele ist strafbar, wenn sie nicht behördlich genehmigt wurde (§ 284 StGB). Ziel der Glücksspielgesetzgebung ist, das illegale Glücksspiel einzudämmen und den Menschen kontrollierte Möglichkeiten zum Glücksspiel zu eröffnen. Dazu gehört auch, der Entstehung einer Glücksspielsucht vorzubeugen und den sozialschädlichen Folgen für die Betroffenen entgegenzuwirken. Die Bestimmungen des Kinder- und Jugendschutzes berücksichtigen das besondere Gefährdungspotenzial von Glücksspielen. Seit Juli 2021 haben Glücksspielerinnen und –spieler die Möglichkeit, sich bundesweit über das Sperrsystem OASIS für fast alle Glücksspiele sperren zu lassen. Informieren Sie sich hierzu bei der Infoline Glücksspielsucht NRW.

Kostenfreie Infoline Glücksspielsucht:
0800 077 66 11 (in deutscher Sprache)
0800 32 64 762 (in türkischer Sprache)
www.gluecksspielsucht-nrw.de

Onlineberatung in deutscher und türkischer Sprache:
www.gluecksspielsucht-nrw.de/onlineberatung

Herausgeber
Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen
Fürstenwall 25
40219 Düsseldorf
Tel. 0211 855-3211
info@mags.nrw.de
www.mags.nrw

Gestaltung extrembeweglich.de
Fotohinweis Kampagnenfotos: Uli Grohs, Köln
Druck Hausdruck MAGS

© MAGS, September 2021

Diese Publikation kann bestellt
oder heruntergeladen werden:
www.mags.nrw/broschuerenservice

Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen

Glücksspiel – Ich mach das Spiel nicht mit.

Sucht hat immer eine Geschichte

www.mags.nrw

Kontrolle ist Illusion

Gewinn ist nicht drin

Der Verlust ist programmiert

Mach das Spiel nicht mit

Glücksspiele sind weit verbreitet:

von Geldspielautomaten über Lotto, Sportwetten, Rubbellose, Roulette, Kartenspiele um Geld bis hin zu den vielfältigen Glücksspielen im Internet.
Glücksspiele scheinen harmlos – doch sie können süchtig machen. Das Risiko, abhängig zu werden, ist unterschiedlich groß. Geldspielautomaten, Onlinecasinos und Sportwetten haben ein hohes Suchtpotenzial.
Um Kinder und Jugendliche zu schützen, ist die Teilnahme an Glücksspielen erst ab 18 Jahren erlaubt

Der Einstieg.

Als Martin den Schulabschluss geschafft hatte, wusste er genau, wie es weitergehen sollte: Er wollte Polizist werden. Doch schon bei der Aufnahmeuntersuchung platzte der Traum. Wegen einer Knieverletzung, die er sich früher beim Fußballspielen zugezogen hatte, galt er körperlich als untauglich.
Die Enttäuschung war groß. Er nahm sich erst mal eine Auszeit und verdiente Geld mit Gelegenheitsjobs. Schon während der Schulzeit hatte er manchmal Freistunden an Geldspielautomaten verbracht. Jetzt, da er mehr Zeit hatte, spielte er häufiger.

Viele von Martins Freundinnen und Freunden arbeiteten oder fingen an zu studieren. Seine Eltern drängten ihn, sich für einen anderen Beruf zu entscheiden und Bewerbungen zu schreiben. Martin fühlte sich unter Druck gesetzt. Als sich auch noch seine Freundin von ihm trennte, suchte er im Glücksspiel Ablenkung von seinen Problemen.

Bei vielen abhängigen Glücksspielerinnen und -spielern löst eine persönliche Krise die Entwicklung der Sucht aus. Aber allein die Gelegenheit zu spielen macht noch nicht süchtig.
Die Gründe für eine Glücksspielsucht sind vielfältig. Das Umfeld und die Persönlichkeit spielen eine große Rolle. Wer die Fähigkeit hat, Konflikte aus eigener Kraft oder mit Unterstützung nahestehender Personen zu bewältigen, ist weniger anfällig, süchtig zu werden.

Was ist Glücksspiel?
Beim Glücksspiel wird gegen Geldeinsatz ein Gewinn in Aussicht gestellt, der überwiegend vom Zufall abhängt – und nicht vom Geschick oder von den Entscheidungen der Glücksspielenden.

Zahlen und Fakten
Deutschlandweit gibt es rund 200.000 Glücksspielsüchtige und zudem 229.000 Problemspielende. Der Umsatz auf dem legalen Glücksspielmarkt (ohne Onlineglücksspiel) in Deutschland 2019: etwa 44,2 Mrd. Euro!
Davon entfallen rund 25,7 Mrd. Euro auf den Umsatz mit dem Spiel an Geldspielautomaten in Gaststätten und Spielhallen.

Betroffene.

In Nordrhein-Westfalen gibt es rund 100.000 krankhaft bzw. problematisch Glücksspielende – mehrheitlich Männer, aus allen sozialen Schichten und im Durchschnitt 25 bis 30 Jahre alt, überwiegend „Automatenspieler“.
Glücksspielsucht wirkt sich nicht unmittelbar körperlich aus – daher lässt sie sich leichter verbergen als andere Süchte.

Die Krankheit.

Es dauerte lange, bis Freunde und Eltern merkten, was mit Martin los war. Er erfand immer neue Ausreden, warum er keine Zeit mehr hatte. Erst als er die Schulden nicht mehr verheimlichen konnte, fanden seine Eltern heraus, dass er fast seine gesamte Zeit an Geldspielautomaten verbrachte.

Zunächst war der Geldspielautomat nur Zeitvertreib gewesen. Als Martin anfangs ab und zu größere Summen gewann, fühlte er sich richtig gut. Die Verluste waren schnell vergessen. Das Spiel nahm immer mehr Raum in seinem Denken und Handeln ein, bekam eine fast magische Bedeutung. Dennoch war Martin überzeugt, alles unter Kontrolle zu haben.

Sobald er vor dem Automaten stand, war er in einer anderen Welt, konnte alles vergessen: die Absagen für einen Ausbildungsplatz, die Ex-Freundin, die jetzt mit einem anderen zusammen war, den Blick des Vaters, der ihm nichts zutraute – und die Sparkasse, die ihn aufforderte, sein Konto auszugleichen.

Der Schritt in die Abhängigkeit.

Bei den meisten Glücksspielsüchtigen dauert es mehrere Jahre, bis sich aus dem regelmäßigen Spiel eine Sucht entwickelt.

Je mehr Zeit Martin mit dem Glücksspiel verbrachte, desto größer wurden die Verluste. Doch für ihn zählten nur die Gewinne – der Kick. Um das verlorene Geld zurückzugewinnen, spielte er immer häufiger.

„Ich wollte einfach nicht wahrhaben, dass die Automaten die Gewinner sind. Ich war sicher, ihr Programm knacken zu können.“ Wie groß seine Probleme allmählich wurden, wollte er Freunden und Eltern nicht sagen, dachte sich immer neue Lügen aus. Er verkaufte heimlich das teure Mountainbike, das seine Großeltern ihm zum Geburtstag geschenkt hatten, und erzählte seinen Eltern, es sei gestohlen worden. Den Sparvertrag mit seiner Ausbildungsversicherung löste er auf. Lange fiel das nicht auf.

Glücksspielsüchtigen geht es nur noch darum, zu spielen und hierfür Geld zu beschaffen. Sie sind davon überzeugt, dass sie bald alles zurückgewinnen und dann alle Schulden bezahlen können.