

Die Landesfachstelle Glücksspielsucht
NRW informiert.



GLÜCKSSPIELE UND IHRE RISIKEN

eine thematische Einführung

Inhalt

4

Was sind Glücksspiele?

5

Welche Glücksspiele gibt es?

9

Was sind glücksspielähnliche Elemente?

11

Was ist riskant an Glücksspielen?

14

Glücksspiele & ihre Risikofaktoren

20

Jugendliche & Glücksspiele

23

Sportwetten, Quoten & Kompetenzanteil

30

Werbung

32

Wann ist jemand glücksspielsüchtig?

35

Wo gibt es Hilfe?

36

Wo finde ich weitere Informationen & Fortbildungsangebote?

38

Quellen & weitere Literatur

Was sind Glücksspiele?

Drei Kriterien müssen laut **Glücksspielstaatsvertrag von 2021** erfüllt sein, damit ein Spiel als Glücksspiel eingeordnet wird:

- 1** Man muss Geld einsetzen, um teilzunehmen und eine Gewinnchance zu erhalten.
 - 2** Der Zufall entscheidet – überwiegend oder gänzlich – über Gewinn und Verlust.
 - 3** Es gibt die Möglichkeit, Geld oder andere Wertgegenstände zu gewinnen.
- Die Glückspielerinnen und Glücksspieler müssen immer damit rechnen, dass sie ihren Einsatz komplett verlieren.

Welche Glücksspiele gibt es?

Glücksspielevarianten	Spielorte	Charakteristika
Geldspielautomaten	Spielhalle, Gastronomie, Raststätten, Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Spielvarianten sind möglich • Es gibt Ton- und Lichteffekte • Der Geldeinsatz ist variabel • Das Spiel ist sehr schnell
Sportwetten	Sportwetten- annahmestelle, Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Sie erwecken den Eindruck, man könne mit Sportwissen das Ergebnis einer Wette voraussagen (der sog. Kompetenzanteil) • Sie sind in Sportwettbüros und online verfügbar • Man kann auf verschiedene Ereignisse wetten • Der Geldeinsatz ist frei wählbar

Glücksspievarianten	Spielorte	Charakteristika
Pferdewetten	Pferderennbahn, Wettbüro, Internet	<ul style="list-style-type: none"> Der Geldeinsatz ist variabel (mindestens 2 Euro) Es gibt verschiedene Wettformen (z. B. Siegwette, Zweier- oder Dreierwette, Platzwette) Das Spiel ist mittelschnell

Roulette	Spielbank, Internet	<ul style="list-style-type: none"> Verschiedene Spielformen sind möglich (z. B. Setzen auf Farbe, auf Zahl etc.) Der Geldeinsatz ist frei wählbar Das Spiel ist mittelschnell
----------	------------------------	--

Kartenspiele	Spielbank, Internet	<ul style="list-style-type: none"> Beispielsweise Poker, Baccara, Black Jack Glücksspiele mit Kompetenzanteil (das „Bluffen“ lässt sich üben) Gewinn: alles oder nichts Das Spiel ist mittelschnell
--------------	------------------------	---



Glücksspievarianten	Spielorte	Charakteristika
Lotto	Lottoannahmestellen, Internet	<p>Beispielsweise Lotto 6aus49:</p> <ul style="list-style-type: none"> Es gibt nur eine Spielform (Zahlenkästchen ankreuzen) Der Gewinn wird verzögert ausgezahlt Der Jackpot ist hoch, die Gewinnwahrscheinlichkeit gering Das Spiel ist langsam (das Ergebnis ist erst nach mehreren Tagen bekannt)
Rubbellose	Lottoannahmestellen, Internet	<p>Andere Lotterieangebote, z. B. Keno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Einsatz ist variabel Es gibt keinen Jackpot – trotzdem ist ein hoher Gewinn möglich Das Spiel ist mittelschnell (tägliche Ziehung)

Glücksspievarianten	Spielorte	Charakteristika
Rubbellose	Lottoannahmestellen, Internet	<ul style="list-style-type: none"> Es gibt nur eine Spielform (Felder freirubbeln) Der Geldeinsatz ist eher gering und nicht frei wählbar Das Spiel ist schnell

Bei allen Online-Glücksspielen, die im Internet gespielt werden können, gibt es zusätzliche Besonderheiten bzw. Risiken:

! Sie sind zu jeder Zeit und an jedem Ort verfügbar.

! Es gibt eine Vielzahl illegaler Angebote.

! Die soziale Kontrolle ist sehr gering.

! Es gibt etliche schnelle Bezahlmöglichkeiten.

Was sind glücksspielähnliche Elemente?

Enthält ein Spiel glücksspielähnliche Elemente, steigt das Risiko.

Diese Elemente ähneln klassischen Glücksspielen, sind jedoch im juristischen Sinne keine, da nicht alle drei Kriterien der o. g. Definition erfüllt sind. Meist fehlt die Möglichkeit, Geld zu gewinnen – stattdessen lassen sich z. B. Vorteile im Spiel gewinnen.

Das Ergebnis hängt jedoch vom Zufall ab und auch das Design dieser Spielelemente ähnelt in der Regel denen „echter“ Glücksspiele.

Einige Beispiele:

Lootboxen:

Lootboxen sind Beutekisten in Videospielen, die zufällig ausgewählte virtuelle Gegenstände enthalten. Es gibt kostenfreie und kostenpflichtige Boxen. Vor dem Kauf ist der Inhalt einer Lootbox unbekannt. Unter diesen Begriff fallen auch die sogenannten FIFA-Packs. Sie enthalten verschiedene Spielerinnen und Spieler für das eigene virtuelle Team. Die Packs kann man käuflich erwerben und der Inhalt ist vorher unbekannt. Die Chance, „starke“ Spielerinnen und Spieler zu ziehen, ist gering.

Pay-to-win-Mechanismen (z. B. Coin Master):

Diese glücksspielähnlichen Mechanismen tauchen oft in kostenlosen Handy- oder Computerspielen auf. Um im Spiel schneller voranzukommen, muss Geld eingesetzt werden.

Glücksspielelemente in Spielen (z. B. in Grand Theft Auto):

Mit einem individuellen Avatar kann man an Glücksspielen teilnehmen. Bei Grand Theft Auto ist es z. B. möglich, in ein Spielcasino zu gehen, an Geldspielautomaten zu spielen und Pferdewetten abzugeben.

Was ist riskant an Glücksspielen?

Die Risikofaktoren bei Glücksspielen sind vielfältig. Und sie treffen – je nach Glücksspielart – mal mehr, mal weniger oder auch gar nicht zu.

Je mehr Risikofaktoren auf ein Glücksspiel zutreffen, desto größer ist das Risiko, eine Sucht zu entwickeln:

1. Schnelles Spiel:

Je schneller die einzelnen Spiele nacheinander gespielt werden können, desto häufiger werden Glücksgefühle (durch Dopamin) ausgeschüttet und das Weiterspielen wird gefördert.

2. Gewinnwahrscheinlichkeit:

Je höher die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen, desto höher das Risiko eines problematischen Spielverhaltens; denn: eine große Gewinnwahrscheinlichkeit fördert die Belohnungsfrequenz und motiviert zum Weiterspielen. Dazu zählen auch kleinere Gewinne unterhalb der Einsatzhöhe, die zwischendurch erzielt werden.

3. Jackpot:

Als Gewinn winkt eine hohe Geldsumme – dadurch ist die Motivation erhöht, am Spiel teilzunehmen.

4. Fast-Gewinne:

Das Spiel vermittelt häufig den Eindruck, einem tatsächlichen Gewinn ganz nah zu sein (z. B. zwei von drei richtigen Symbolen beim Automatenspiel). Das animiert zum Weiterspielen.

5. Variabler Geldeinsatz:

Die Höhe des Geldeinsatzes kann frei bestimmt werden. Das Risiko, „all in“ zu gehen – alles zu setzen, was man hat –, erhöht sich.

6. Hohe Verfügbarkeit:

Die Glücksspiele werden an vielen Orten angeboten und es ist einfach, daran teilzunehmen.

7. Ton & Licht:

Es gibt etliche akustische und visuelle Effekte bei den Spielen. Sie sorgen für eine attraktive und aufregende Atmosphäre.

8. Kontinuierliches Spiel:

Das Spiel kann ohne oder mit wenigen Pausen immer weitergespielt werden. Dadurch verliert man schnell das Zeitgefühl.

9. Schnelle Auszahlung:

Eine sofortige Gewinnausschüttung führt dazu, dass direkt Geld zum Weiterspielen verfügbar ist.

10. Mehrere Spiel-/Einsatzmöglichkeiten:

Man kann an mehreren Spielen gleichzeitig teilnehmen oder mehrere Einsätze zur gleichen Zeit setzen. Das macht das Spiel noch spannender und erhöht die Adrenalinausschüttung.

11. Kontrollillusion:

Es entsteht der Eindruck, man könne den Ausgang eines Spiels kontrollieren oder beeinflussen. Dadurch unterschätzt man den Zufallsaspekt des Glücksspiels.

Glücksspiele & ihre Risikofaktoren

Ergebniswetten

- Kompetenzanteil: Bei Sportwetten wird die Illusion erzeugt, man könne durch Sportwissen das Ergebnis der Wette beeinflussen. Doch dieses bleibt immer zufällig.
- Es gibt verschiedene Ereignisse, auf die man wetten kann.
- Man kann selbst entscheiden, wie viel Geld man für eine Wette einsetzt.
- Verfügbarkeit: Sportwetten kann man sowohl in Sportwettenbüros als auch im Internet abgeben.
- Das Ergebnis steht erst nach Ablauf des Spiels fest.
- Fast-Gewinne: Manchmal geht ein Spiel in den letzten Minuten doch noch anders aus und die abgegebene Wette geht knapp nicht auf.

Geldspielautomaten

- Sehr schnelles Glücksspiel, da viele Spiele innerhalb weniger Sekunden nacheinander gespielt werden können.
- Es gibt verschiedene Spiele, die man am Geldspielautomaten spielen kann.
- Man kann an mehreren Automaten gleichzeitig spielen (doch das ist seit der Einführung des Glücksspielstaatsvertrages 2021 nicht mehr erlaubt).
- Ton- und Lichteffekte verleiten die Spieler und Spielerinnen zum Weiterspielen und können den Wunsch, wieder gewinnen zu wollen, erhöhen (Geräuscheffekte beim Gewinn).
- Hohe Verfügbarkeit, da es sie in Spielhallen, Gaststätten, Raststätten, Cafés usw. gibt.
- Ein hoher Jackpot-Gewinn ist möglich.
- Es gibt sehr viele Fast-Gewinne.

Live-Wetten

(siehe Aufzählung zu „Ergebniswetten“ und zusätzlich):

- Man wettet auf ein gerade stattfindendes Spiel. Es gibt dynamische Quoten, die sich im Sekundentakt ändern.

Lotto

- Langsames Spiel: Der Gewinn wird ein- bis zweimal pro Woche bekannt gegeben.
- Es gibt nur eine Spielvariante: das Ankreuzen der Lottozahlen.
- Man kann mehrere Lottoscheine abgeben.
- Hohe Verfügbarkeit: In allen Lottoannahmestellen sowie im Internet.
Fast-Gewinne möglich: Beispielsweise, wenn nur eine richtige Zahl fehlt – das fördert die Motivation weiterzuspielen.
- Die Gewinnchance ist gering, aber der Jackpot hoch.

Online-Poker

- Verfügbarkeit: Man kann im Internet spielen.
- Pokerspiele im Internet sind zu jeder Zeit und von jedem Ort aus verfügbar.
- Man kann viele Spiele in kurzer Zeit spielen.
- Kompetenzanteil: Man kann das „Bluffen“ (so tun, als ob man gute Karten hätte) lernen – dennoch bestimmt der Zufall, welche Karten ausgeteilt werden und wer am Ende gewinnt.
- Der Geldeinsatz ist variabel und selbst wählbar.

Roulette

- Fast-Gewinne: Oft hat man das Gefühl, fast gewonnen zu haben (z. B. wenn die Kugel im Nebenfach landet).
- Es gibt verschiedene Spielformen, z. B. das Setzen auf eine Farbe, auf Zahlen usw.
- Man kann in einem Spiel sehr viel Geld setzen (Einsatz variabel).
- Mittelschnelles Spiel: Man erfährt erst nach dem Spiel, ob man gewonnen hat (es dauert etwas, bis alle Mitspieler und Mitspielerinnen gesetzt haben und die Kugel in einem Fach gelandet ist).

Rubbellose

- Geringer Einsatz (ein Los kostet wenig Geld), dafür hohe Gewinne möglich.
- Man kann viele Rubbellose auf einmal kaufen.
- Es gibt nur eine Spielform: das Freirubbeln.

- Häufige Fast-Gewinne, wie z. B. bei zwei gleichen Symbolen.
- Hohe Verfügbarkeit: Man kann in allen Lottoannahmestellen Rubbellose kaufen, aber auch im Internet.

Virtuelle Automatenspiele

(siehe Aufzählung zu „Geldspielautomaten“ und zusätzlich):

- Verfügbarkeit: Automatenspiele im Internet sind zu jeder Zeit und von jedem Ort aus verfügbar.
- Im Internet gibt es viele Anbieter, darunter auch einige, die in Deutschland nicht erlaubt sind. Auf diesen Seiten werden Spielerschutzmaßnahmen wie die Möglichkeit einer Sperre oder das Einzahlungslimit nicht umgesetzt; sie haben daher ein höheres Suchtpotenzial.

Jugendliche & Glücksspiele

Die meisten Jugendlichen haben bereits Erfahrungen mit Glücksspielen gemacht, wie internationale Studien zeigen. Durchschnittlich nehmen sie zum ersten Mal mit 13 Jahren an einem Glücksspiel teil. Glücksspiele sind für junge Menschen unter anderem interessant, weil sie leicht verfügbar sind und man mit geringen Geldeinsätzen daran teilnehmen kann. Auch die Aussicht auf einen Geldgewinn sowie Spaß und Akzeptanz im sozialen Umfeld bzw. der Peergroup sind Motive für eine Teilnahme.

Eine Studie zum Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen in NRW hat gezeigt, dass von den knapp 6.000 befragten Schülerinnen und Schülern im Alter von 12 bis 19 Jahren die Prävalenz für problematisches Glücksspielen 1,7 Prozent betrug. Weitere 3,5 Prozent der Befragten wurden als gefährdet eingestuft. Darüber hinaus zeigte die Studie, dass Kinder und Jugendliche sehr stark der Werbung für Glücksspiele ausgesetzt sind – die sie, unter anderem, als auslösendes Motiv für die Nutzung von Glücksspielen angaben.

Jugendliche sind besonders gefährdet, ein problematisches Glücksspielverhalten zu entwickeln, weil ...

! ... sie eine erhöhte Risikobereitschaft haben und sich häufiger impulsiv verhalten,

! ... ihnen Peergroups und deren Einstellungen und Meinungen äußerst wichtig sind,

! ... sie Risiken allgemein eher unter- und ihre eigenen Fähigkeiten eher überschätzen,

! ... sie gewisse Kernkompetenzen noch nicht vollständig ausgebildet haben (z. B. im Umgang mit Suchtmitteln).

Suchtprävention ist in diesem Bereich laut der Studie besonders wichtig, weil Jugendliche dadurch ...

- gezielt über die Risiken aufgeklärt werden,
- auch für problematisches Glücksspielen in ihrem Umfeld sensibilisiert werden,
- eine informierte Entscheidung treffen können,
- mögliche Anlaufstellen bei Problemen mit Glücksspielen kennenlernen.

Sportwetten, Quoten & Kompetenzanteil

Wie funktioniert eine Sportwette?

- 1 Anbieter von Sportwetten bieten gegen Entgelt Wetten auf einen bestimmten Ausgang oder ein Ereignis bei Spielen im Sport an.
- 2 Nimmt man an einer Sportwette teil, wettet man also gegen die Anbieter.
- 3 Gewettet werden kann auf verschiedene Sportereignisse in etlichen Sportarten, etwa auf das Ergebnis eines Fußballspiels, auf die Zahl der Tore bei einem Eishockeyspiel oder auf den Gewinn der ersten Halbzeit bei einem Handballspiel.
- 4 Die Teilnahme an einer Sportwette ist in Wettbüros möglich, aber auch in Lottoannahmestellen, im Internet oder über Smartphone-Apps.

Es gibt verschiedene Formen der Sportwette:

Einzelwette

Man gibt einen Tipp auf einen Spielausgang ab.

Kombiwette

Man gibt mehrere Tipps auf verschiedene Ereignisse ab.
Alle Tipps müssen richtig sein, um zu gewinnen – dadurch sind höhere Gewinne möglich.

Live-Wette

Es wird in Echtzeit auf live stattfindende Sportereignisse getippt. Die Quoten sind dynamisch, d. h. sie verändern sich im Verlauf des Spiels.

Spezialwette

Die Tipps werden nach speziellen Regeln oder auf ausgewählte Aspekte abgegeben.

- ! Beispiel: Halbzeitwetten – d. h., man wettet nicht auf das finale Ergebnis, sondern auf den Stand einer Halbzeit.

Was ist ein Buchmacher/ eine Buchmacherin?

Buchmacherinnen und Buchmacher sind Dienstleistungsunternehmen, die Wetten auf Sportereignisse anbieten. Mit den Wettquoten geben sie an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein bestimmtes Ereignis eintreten wird.

Liegt die Spielerin oder der Spieler mit der Wette falsch, gewinnt die Buchmacherin oder der Buchmacher den Einsatz. Wird richtig getippt, wird der Gewinn – abzüglich der Wettsteuer – an die Spielerin oder den Spieler ausgezahlt. Wie hoch der potenzielle Gewinn ist, steht bei Abgabe des Tipps fest. Die Höhe des Gewinns ist unabhängig davon, wie viele Mitwettende es gibt.

Die Auszahlung bei einer Sportwette – wie berechnet sie sich?

- Für jede Wette bieten Buchmacherinnen und Buchmacher Quoten an.
- Mit der Quote geben die Buchmacherinnen und Buchmacher die prognostizierte Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ereignisses an.
- Wenn man eine Wette gewinnt, berechnet sich der Gewinn nach der Höhe des Einsatzes und der Wettquote.
- Je kleiner eine Wettquote, desto wahrscheinlicher ist es, dass das Ereignis eintritt, auf das man wettet.
- Eine hohe Wettquote spricht hingegen für eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass das entsprechende Ereignis eintritt.

Beispiel: DFB-Pokalfinale 2023 zwischen RB Leipzig und Eintracht Frankfurt

Wettquote	Ereignis
1,9	Sieg RB Leipzig
3,55	Unentschieden
4,1	Sieg Eintracht Frankfurt

Die Wettquote für den Sieg von RB Leipzig war mit einer Quote von **1,9** viel geringer als die Quote für den Sieg von Eintracht Frankfurt mit **4,1**.

Das bedeutet:

- Ein Sieg von RB Leipzig war laut Quoten der Buchmacherinnen/Buchmacher wahrscheinlicher. Und schlussendlich hat RB Leipzig das Spiel gewonnen.

Was also, wenn wir 10 Euro auf den Sieg von RB Leipzig gesetzt hätten?

$$10 \text{ Euro} \times 1,9 \text{ (Wettquote)} = 19,00 \text{ Euro}$$

Von diesem Betrag werden dann noch 5 % Wettsteuer abgezogen.

Am Ende blieben also:

$$19 \text{ Euro} \times 0,95 = 18,05 \text{ Euro}$$

Und da wir 10 Euro eingesetzt haben, müssen wir diese 10 Euro noch vom Gewinn abziehen:

$$18,05 \text{ Euro} - 10 \text{ Euro} = 8,05 \text{ Euro}$$

Wir hätten also insgesamt **8,05 Euro** gewonnen. Hätten wir auf unentschieden oder auf den Sieg von Eintracht Frankfurt gewettet, hätten wir unsere 10 Euro verloren. Bei Sportwetten muss man immer damit rechnen, den Einsatz komplett zu verlieren!

Der „Kompetenzanteil“

Sportwetten werden auch als Glücksspiel mit „Kompetenzanteil“ bezeichnet. Dieser sogenannte Kompetenzanteil ist ein Risikofaktor, weil ...

→ dabei der Eindruck vermittelt wird, man hätte mit Sportwissen einen Vorteil beim Tippen, und die Illusion entsteht, man könne das Ergebnis der Wette durch gewisse Fähigkeiten oder Kenntnisse beeinflussen.

→ Erkenntnisse aus der Wissenschaft zeigen seit langem, dass Wissen, Fähigkeiten oder Fertigkeiten bei der Teilnahme an Sportwetten keine relevante Rolle spielen. Höhere Geldgewinne oder Ähnliches werden dadurch nicht erzielt!

Werbung

Für viele Glücksspiele wird in unterschiedlichen Formen geworben, zum Beispiel im Fernsehen, im Radio, im Internet oder im Sport auf Trikots und Banden. Werbung für Glücksspiele hat verschiedene Funktionen, zum Beispiel soll(en)...

! ... der Wunsch zu spielen (besonders bei jungen Menschen) geweckt,

! ... Glücksspiele verharmlost und normalisiert,

! ... unrealistische Gewinn-erwartungen gefördert,

! ... neue Kundinnen und Kunden angelockt und

! ... Kundinnen und Kunden, die bereits spielen, gebunden werden.

Glücksspielwerbung kann zudem bestehende Hemmungen, an einem Spiel teilzunehmen, abbauen.

Besonders Sportwetten werden in der Werbung oft als „Teil des Sports“ dargestellt und es wird suggeriert, dass Teilnehmende - wenn sie über entsprechende Kompetenzen und Sportwissen verfügen - den Ausgang einer Wette beeinflussen können.

Wann ist jemand glücksspielsüchtig?

Laut „International Classification of Diseases“ (ICD 11) gibt es verschiedene Kriterien, die erfüllt sein müssen, um von einer Glücksspielsucht oder dem sog. pathologischen Glücksspielen sprechen zu können.

Wichtige Aspekte sind:

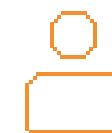
Kontrollverlust:

Die betroffene Person kann ihr Spielverhalten nicht mehr kontrollieren; sie spielt immer intensiver, länger und öfter, und auch der Geldeinsatz wird immer weiter erhöht.

Das Glücksspiel hat Vorrang vor anderen Aktivitäten und Lebensinteressen, etwa der Familie, sozialen Beziehungen oder dem Beruf. Die Betroffenen sind stark eingenommen von dem Glücksspiel.

Die Betroffenen setzen das Glücksspielen trotz negativer Konsequenzen (z. B. Schulden, Verlust sozialer Beziehungen, Arbeitsplatzverlust) fort oder steigern es sogar.

Zudem gibt es Faktoren, die das Risiko erhöhen können, eine Glücksspielsucht zu entwickeln. Dazu gehören unter anderem:



**Geschlecht: männlich
Lebensalter: jung
Einkommen: gering**

- Migrationshintergrund,
- Arbeitslosigkeit
- Vorbelastung durch Probleme mit dem Glücksspielen in der Familie

Darüber hinaus haben Mitglieder von Sportvereinen und Mitarbeitende in Spielhallen erhöhte Risiken, ein Problem mit dem Glücksspielen zu entwickeln. Von außen ist es nicht einfach zu erkennen, ob jemand ein problematisches Glücksspielverhalten hat.

Die folgenden Anzeichen

könnten jedoch Hinweise darauf geben
- also wenn jemand ...

- wenig Zeit und/oder wenig Geld hat
- sich häufig Geld leiht
- Termine verpasst, aus unerklärlichen Gründen nicht erscheint
- starke Stimmungsschwankungen hat
- schlechtere (schulische) Leistungen bringt
- Freundinnen und Freunde und Hobbys vernachlässigt
- persönliche Wertgegenstände verkauft

Wenn Sie in Kontakt mit der glücksspielenden Person sind, kann es hilfreich sein, dass Sie Ihre Beobachtungen und damit verbundenen Sorgen äußern.

Wo gibt es Hilfe?

Betroffene und auch Angehörige von Menschen mit Glücksspielproblemen können in eine Beratungsstelle gehen und sich dort professionell beraten lassen. Es gibt Beratungsstellen, die einen Schwerpunkt auf die Behandlung von Glücksspielsucht setzen. Betroffene können außerdem eine ambulante oder stationäre Therapie machen. Auch Selbsthilfegruppen – sowohl für Betroffene als auch für Angehörige – sind eine Möglichkeit.

Kontaktdaten von Beratungsstellen, Kliniken und Selbsthilfegruppen finden Sie hier:
www.gluecksspielsucht-nrw.de

Rufen Sie uns an oder schreiben Sie uns:

Information und Beratung



www.ausgezockt.de
0800 077 66 11



Hilfetelefon • Onlineberatung
Frauenberatung • Hilfe vor Ort
Selbsthilfe • Podcast

Wo finde ich weitere Informationen & Fortbildungsangebote?

Weiterführende Informationen zum Thema Glücksspielsucht finden Lehr- und Fachkräfte unter www.gluexxit.de in Form von kostenfreien Flyern und Broschüren. Darüber hinaus werden auch Fortbildungen für Interessierte angeboten.

Das Präventionsprogramm GLÜXXIT bietet zudem jährlich die Fortbildung „MOVE Glücksspiel“ in Kooperation mit der ginko Stiftung für Prävention an. Darin werden Lehr- und Fachkräfte in der Motivierende Kurzintervention bei problematischem Glücksspielen geschult.

Weitere Informationen gibt es unter www.gluexxit.de.



Quellen & weitere Literatur

Buth, Sven, Gerhard Meyer und Jens Kalke (2024).

Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung. Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2023 Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg.

Hayer, Tobias (2012). Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme. Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. In: Tilman Becker (Hrsg.): Schriftenreihe zur Glücksspielforschung. Frankfurt am Main.

Meyer, Gerhard, und Meinolf Bachmann (2017).

Spieldurst. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielsuchtbezogenem Suchtverhalten. 4., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-54839-4>

Ministerium für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen (2014).
Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf.

Müller, Kai W., Manfred E. Beutel, Michael Dreier, Eva Duven, Sebastian Giralt und Klaus Wölfig (2014). 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.

Schütze, Christian, Jens Kalke, Veronika Möller, Tobias Turowski und Tobias Hayer (2023).

Glücksspielatlas Deutschland 2023. Zahlen, Daten, Fakten. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, Arbeitseinheit Glücksspielforschung der Universität Bremen. Hamburg, Hamm, Bremen.

Kontaktdaten von Beratungsstellen, Kliniken und Selbsthilfegruppen finden Sie hier:
www.gluuecksspielsucht-nrw.de

Herausgeberin:

Landesfachstelle Glücksspielsucht
der Suchtkooperation NRW
Am Bach 11
33602 Bielefeld
Fon 0521_399 55 89_0
kontakt@gluecksspielsucht-nrw.de
www.gluecksspielsucht-nrw.de

Design:

Melina Artopoulou
www.melinaartopoulou.com

1. Auflage 2026

Information und Beratung



www.ausgezockt.de

0800 077 66 11



Hilfetelefon • Onlineberatung
Frauenberatung • Hilfe vor Ort
Selbsthilfe • Podcast

Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW

Am Bach 11, 33602 Bielefeld

Fon 0521-399 55 89-0

kontakt@gluecksspielsucht-nrw.de

www.glubecksspielsucht-nrw.de

Gefördert vom

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

