

## *Methodensammlung*

# Jugendliche und Glücksspiel

für pädagogische Fachkräfte zur Prävention von riskantem  
Glücksspiel unter Beachtung riskanter Online-Nutzung

Version 2, 11.1.2018

Herausgeber Adaption:  
Christian Ingold  
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte RADIX  
Pfungstweidstrasse 10  
8005 Zürich  
[www.spielsucht-radix.ch](http://www.spielsucht-radix.ch)  
[spielsucht-praevention@radix.ch](mailto:spielsucht-praevention@radix.ch), 044 360 41 18

Konzeption, Inhalt, Abbildungen/Grafiken der 2. Auflage | Februar 2014:  
Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH  
Chausseestr. 128/129 | 10115 Berlin  
Tel.: 030 - 29 35 26 15 | Fax: 030 - 29 35 26 16  
[info@berlin-suchtpraevention.de](mailto:info@berlin-suchtpraevention.de)  
[www.berlin-suchtpraevention.de](http://www.berlin-suchtpraevention.de)

## INHALT

### für pädagogische Fachkräfte zur Prävention von riskantem Glücksspiel

1. Einleitung	4
2. Ziele	5
3. Diese Methodensammlung als ein Baustein erfolgreicher Suchtprävention	6
4. Methoden zur Prävention von riskantem Glücksspiel	7
4.1 Einstieg ins Thema „Glücksspiel“	7
4.2 Glücksspiel und Sucht	10
4.3 Rechtliche Grundlagen von Glücksspiel	13
4.4 Glücksspielbezogene Risiko- und Schutzfaktoren	17
5. Informationen und Beratung	23
5.1 Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte	23
5.2 SOS-Spielsucht	24
6. Weiterführende Literatur	25
7. Informationen im Internet	25
8. Kopiervorlagen	26

# 1. EINLEITUNG

**Liebe Lehrerinnen und Lehrer,  
liebe Kolleginnen und Kollegen,**

Spielen ist ein Freizeitvergnügen, das zu unserem Alltag gehört. Glücksspiele jedoch sind riskant und können gefährlich werden. Ähnlich wie bei legalen Suchtstoffen, z.B. Alkohol und Tabak, erleben Jugendliche auch Glücksspiel oft als einen selbstverständlichen Teil in ihrem Leben, den sie häufig aus den eigenen Familien oder von Freunden kennen.

Gerade die Einstellung von Freunden und Familienangehörigen prägt das Verhalten der Jugendlichen und bestimmt mit, ob sie selbst an Glücksspielen teilnehmen. Dass Glücksspiele bereits für Minderjährige einen grossen Reiz haben, zeigt eine Repräsentativbefragung der deutschen Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: Über die Hälfte aller Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren hat schon an Glücksspielen teilgenommen und um Geld gespielt.<sup>1</sup> Die Zahl der Minderjährigen, die schon mindestens einmal in ihrem Leben an Glücksspielautomaten gespielt haben, verdoppelte sich beinahe in den letzten zwei Jahren. Und das, obwohl die Teilnahme an Glücksspielen laut Gesetz erst ab 18 Jahren erlaubt ist.

Die Möglichkeiten und Angebote, um Geld zu spielen, werden immer attraktiver, schneller, bunter und aufregender gestaltet. Neben Glücksspielautomaten in den Casinos gehören Sportwetten und Poker zu den unter Jugendlichen sehr beliebten Glücksspielen. Aber auch das im Internet angebotene Glücksspiel – vor allem wiederum Poker und Sportwetten – ist für Jugendliche leicht verfügbar und bietet gerade Minderjährigen die Möglichkeit, ohne Altersnachweis zu spielen. Die soziale Kontrolle als regulierendes Moment fällt in diesem Fall gänzlich weg. Bei dieser hohen Verfügbarkeit überrascht es nicht, dass Jugendliche häufig nicht wissen, dass Glücksspiel für sie verboten ist und besonders die von ihnen bevorzugten Spiele ein hohes Gefährdungspotenzial aufweisen. Was an jeder Ecke angeboten wird, kann doch so gefährlich nicht sein – oder?

Je früher Kinder und Jugendliche mit Suchtstoffen in Berührung kommen, umso gefährdeter sind sie, im Laufe ihres Lebens eine Suchterkrankung zu entwickeln. Diese Erkenntnis lässt sich problemlos auf stoffungebundene Süchte übertragen. Glücksspielsucht ist seit 2001 als Krankheit anerkannt und mit anderen Abhängigkeitserkrankungen wie z.B. Alkoholabhängigkeit vergleichbar.

In Studien hat sich gezeigt, dass pathologische Spielerinnen und Spieler bereits während ihrer Jugendzeit erste Spielkontakte hatten und nicht selten mit eben den Glücksspielen, die überall verfügbar sind und an denen auch heutige Jugendliche ihre ersten Spielerfahrungen sammeln.

Umso wichtiger ist es daher, bereits frühzeitig mit der Prävention von riskantem Glücksspiel zu beginnen und die Chancen der Jugendlichen auf ein unabhängiges Leben, einen Schulabschluss, eine Ausbildung und auch ein unproblematisches

---

<sup>1</sup> Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2007, 2009 und 2011. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen; Köln

Glücksspielverhalten zu erhalten und zu erhöhen.

Das gilt gleichermaßen für die Nutzung der Online-Angebote. Der Einsatz erster Massnahmen zur Prävention von riskantem Glücksspiel bei Schulklassen und Jugendgruppen bietet sich in der Altersstufe 14 bis 18 Jahre an. Als pädagogische Fachkraft können Sie mit einfachen Mitteln, die Ihnen diese Methodensammlung aufzeigen möchte, einen wichtigen Beitrag dazu leisten.

Man kann nicht nur von Online-Glücksspiel sprechen, ohne insgesamt die Mediennutzung in den Fokus zu nehmen. Weil es eine enge Verschränkung der beiden sogenannten Verhaltenssuchte (Online-)Glücksspielsucht und pathologisches Online- bzw. Computerspiel gibt, finden Sie neben den Methoden zur Prävention von riskantem Glücksspiel eine eigene Methode zur Prävention von riskanter Online- und Computer-Nutzung.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und unterstützen Sie gerne in der Planung weiterer Präventionsmassnahmen! Kontaktinformationen und Beratungsangebote finden Sie am Ende dieser Broschüre.

**Ihr Zentrum für Glücksspielsucht und SOS Spielsucht**

## **2. ZIELE**

Mit der vorliegenden Methodensammlung richten wir uns an Sie als Pädagogin/Pädagogen. Durch Ihren täglichen Kontakt zu Kindern und Jugendlichen sind Sie prädestiniert für die Durchführung suchtpräventiver Massnahmen. Sie müssen keine Expertin/kein Experte für die Themen riskanter/pathologischer Glücksspiel- oder Medienkonsum sein, denn Ziel dieser Methoden ist es, mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und Auseinandersetzung sowie Selbstreflexion anzuregen.

Darüber hinaus werden die Risikokompetenz und das Erlernen eines verantwortungsvollen Umgangs mit Glücksspiel sowie der Online-Nutzung gefördert. Die vorliegende Methodensammlung gibt Ihnen konkrete Methoden an die Hand, die mit wenig Aufwand im Setting Schule, Jugendarbeit oder Beratung umzusetzen sind. Sie können diese im Unterricht, in Vertretungstunden oder in Projektwochen einsetzen. Die besten Ergebnisse erzielen Sie jedoch, wenn Sie keine Einmalveranstaltung anbieten, sondern eine regelmässige Auseinandersetzung mit diesem Thema befördern – dabei ist die Zeitspanne zwischen den Veranstaltungen variabel.

### **3. DIESE METHODENSAMMLUNG ALS EIN BAUSTEIN ERFOLGREICHER SUCHTPRÄVENTION**

Diese Methodensammlung beinhaltet zum einen Hintergrundwissen zur Prävention von riskantem Glücksspiel. Zum anderen werden zu jedem Themenblock verschiedene interaktive Methoden zur Bearbeitung der Inhalte mit Jugendlichen vorgestellt. Diese bieten Möglichkeiten, mit den Jugendlichen zu den Themen Glücksspiel, Online-Nutzung und Sucht in unterschiedlichen pädagogischen Handlungsfeldern und -kontexten (z.B. Schule, Jugendfreizeit, stationäre Jugendhilfe, Projektwochen, fächerübergreifender Unterricht) ins Gespräch zu kommen. Damit Ihre Aktionen suchtpreventiv wirksam sind, gibt es einige Kriterien, die Sie in der Planung und Umsetzung berücksichtigen sollten.

Basierend auf den Ergebnissen der im Auftrag der BZgA (Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Deutschland) erstellten „Expertise zur Prävention des Suchtmittelmissbrauchs“<sup>2</sup> lassen sich folgende Standards ableiten: Erfolgreiche Suchtprävention

- ist mehr als nur reine Informationsvermittlung
- fördert Lebenskompetenzen
- nutzt interaktive Methoden/Programme
- muss Projektcharakter haben – keine Einzelmaßnahmen!
- erreicht das gesamte System (Eltern, Kinder, Lehrer etc.)

Über die hier vorgestellten Methoden hinaus können Sie verschiedene Aktivitäten durchführen, weitere Akteure einbinden und bestehende Präventionsprojekte sowie Programme und Angebote zur Stärkung der Lebenskompetenz nutzen.

Hier einige Vorschläge:

- Elternabende durchführen
- Kreativwettbewerbe: Es können z.B. Plakate, Collagen etc. entworfen werden
- Schulung pädagogischer Fachkräfte

---

<sup>2</sup> Bühler, A., Kröger, C. (2006): Expertise zur Prävention des Substanzmissbrauchs. Forschung und Praxis der Gesundheitsförderung (Bd. 29), BZgA; Köln

## 4. METHODEN ZUR PRÄVENTION VON RISKANTEM GLÜCKSSPIEL

Die Methoden sind mit wenig Aufwand umsetzbar. Die Angaben zum Zeitaufwand und der Gruppengrösse sind Empfehlungen, lassen sich aber auch flexibel an die Rahmenbedingungen Ihrer Arbeit anpassen. Da bei diesen sog. Verhaltenssuchten (z.B. Glücksspiel- und Online-Sucht, aber auch Kaufsucht, Arbeitssucht und Messiesyndrom) signifikante geschlechtsspezifische Unterschiede bestehen, empfehlen wir, diese in der Durchführung der Methoden zu berücksichtigen:

- in der Einteilung der Gruppen (z.B. reine Mädchen- bzw. Jungengruppen)
- in den Auswertungs- und Diskussionsrunden die sozialen Rollenerwartungen an beide Geschlechter thematisieren (z.B. Mann als Familienernährer, Glücksspiel als mögliche Einnahmequelle)

Die vorliegende Methodensammlung ist kein Curriculum, das in einer bestimmten Reihenfolge oder in einem festgelegten Umfang durchgeführt werden muss.

### 4.1 EINSTIEG INS THEMA „GLÜCKSSPIEL“

#### HINTERGRUNDWISSEN:

#### Was ist ein Glücksspiel und wie unterscheidet es sich von anderen Spielen?

Man unterscheidet Glücksspiele, Gewinnspiele, Geschicklichkeitsspiele und Gesellschaftsspiele. Folgende Merkmale machen den Unterschied deutlich:

Glücksspiel:

- Der Ausgang des Spiels hängt ganz oder überwiegend vom Zufall ab
- Für den Erwerb einer Gewinnchance wird ein Entgelt verlangt
- Beispiel: Roulette, Lotterien

Gewinnspiel:

- Teilnahme an einer Gewinnverlosung ohne ein Entgelt zu zahlen
- Beispiel: Tombola

Kompetenz- und Geschicklichkeitsspiel:

- Der Ausgang des Spiels hängt (vermehrt) vom Können der Spielerin bzw. des Spielers ab
- Beispiel: Poker, Schach, Jassen, Dart

Gesellschaftsspiel:

- Das Ziel des Spiels liegt auf dem gemeinsamen Spielerleben
- Auch ein Geschicklichkeitsspiel kann ein Gesellschaftsspiel sein und anders herum
- Beispiel: Mensch ärgere Dich nicht, Jenga

#### Wie wirken Glücksspiele auf die Gefühle und den Körper eines Menschen?

Glücksspiel kann Nervenkitzel erzeugen, stimulieren, lustvoll-euphorische Gefühle hervorrufen, anspannen und entspannen – und diese Spannbreite ist sofort erlebbar, solange Gewinnaussichten bestehen. Deshalb kann man die Wirkung des Glücksspiels mit der eines Suchtmittels (z.B. Alkohol) vergleichen:

- Gewinn: In Gewinnphasen erlebt die Spielerin/der Spieler eine Art Rauschzustand und eine längere Zeit anhaltende Stimulation

- Verlust: Missstimmung, Niedergeschlagenheit, Enttäuschung, Panik und Minderwertigkeitsgefühle setzen bei der Spielerin bzw. dem Spieler ein

### **Welche suchtfördernden Merkmale haben Glücksspiele?**

- Schnelle Spielabfolge:  
Je schneller eine Spielabfolge ist, umso erregender empfinden Spieler/innen ein Glücksspiel. Deshalb sind Spiele mit schneller Spielgeschwindigkeit (z.B. Glücksspielautomaten und Roulette) bei Spieler/-innen besonders beliebt. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust fällt sehr schnell (hohe Ereignisfrequenz).
- Beinahe-Gewinne:  
Es wird der Eindruck erweckt, dass ein Gewinn knapp verpasst wurde (z.B. wenn bei Glücksspielautomaten die Räder um nur ein Symbol versetzt stehen bleiben). Spieler und Spielerinnen werden auf diese Weise animiert weiterzuspielen.
- Wahl der Einsatzhöhe und der Gewinnchancen:  
Ein breites Angebot an Gewinnchancen und unterschiedlichen Einsatzhöhen erzeugt den Eindruck, dass ein erlittener Verlust schnell wieder ausgeglichen werden kann (z.B. beim Roulette).
- Verbindung mit anderen Interessen:  
Die Anziehungskraft des Glücksspiels erhöht sich, wenn das Glücksspiel mit anderen Interessen kombiniert wird (z.B. Sportwetten).
- Art des Einsatzes:  
Viele Spielangebote arbeiten nicht mit richtigem Geld, sondern mit Jetons und Spielmarken oder sie funktionieren bargeldlos über Kreditkarten. Dies verschleiert und verharmlost den realen Geldwert der Einsätze, denn eine Spielmarke kann den eigentlichen Wert von 100 Franken haben. So gehen Hemmschwellen schneller verloren – es wird risikoreicher gespielt und das Urteilsvermögen beeinträchtigt (z.B. Roulette, Poker).
- Ton-, Licht-, Farbeffekte:  
Diese Effekte stellen das Glücksspiel als Erlebnis, vielleicht sogar als Abenteuer dar. Auch führen Sirenen und Lichteffekte zu einer verstärkten Wahrnehmung von Gewinnen.
- Aktive Einbeziehung der Spielerin bzw. des Spielers:  
Spieler/innen können durch verschiedene Beteiligungsmöglichkeiten (Start-, Stoptasten) oder durch eigene Fähigkeiten (z.B. das Wissen über Fussballvereine, Pokerstrategien) stark ins Spiel einbezogen werden. Das weckt die Illusion, dass der Ausgang des Spiels kontrolliert werden kann und führt zur Unterschätzung des Zufallsprinzips.

### **METHODE:**

#### **Ziele:**

Die Jugendlichen setzen sich mit den unterschiedlichen Formen des Spielens auseinander und erarbeiten anhand der Kriterien für das Suchtpotenzial verschiedener Spiele ein Ranking, in dem für die Jugendlichen deutlich sichtbar wird, dass gerade die für sie interessantesten Spiele ein hohes Gefährdungsrisiko bergen. Das Erkennen von Risiken ist Voraussetzung für einen adäquaten Umgang mit ihnen.



### **Was ist ein Glücksspiel?**

**Benötigt werden:** Papier/Plakate und Stifte, Tafel oder Flipchart

**Zeit:** 10 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel

Überlegen und recherchieren Sie gemeinsam mit den Jugendlichen:

- Was ist ein Glücksspiel?
- Worin unterscheiden sich Glücksspiele von anderen Spielen?
- Wie wirken sie auf uns?

Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, können Sie die Ergebnisse als Mindmap oder auf Plakaten darstellen lassen. Für die Auswertung präsentieren und diskutieren die Jugendlichen alle Ergebnisse, Darstellungen und Vorschläge im Plenum. Ergänzen Sie ggf. mit Hilfe des Hintergrundwissens.

### **Welche Merkmale haben Glücksspiele und welche können eine Suchtentstehung begünstigen?**

**Benötigt werden:** Papier/Plakate und Stifte, Tafel oder Flipchart

**Zeit:** 10 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel

Sammeln Sie gemeinsam mit den Jugendlichen Ideen:

- Welche Merkmale haben Glücksspiele?
- Welche sind dabei besonders suchtfördernd? Wie müsste ein Glücksspiel sein, das wenig bzw. sehr suchgefährdend ist?

Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, können Sie die Ergebnisse als Mindmap oder auf Plakaten darstellen lassen.

Für die Auswertung präsentieren und diskutieren die Jugendlichen alle Ergebnisse, Darstellungen und Vorschläge im Plenum. Ergänzen Sie ggf. mit Hilfe des Hintergrundwissens.

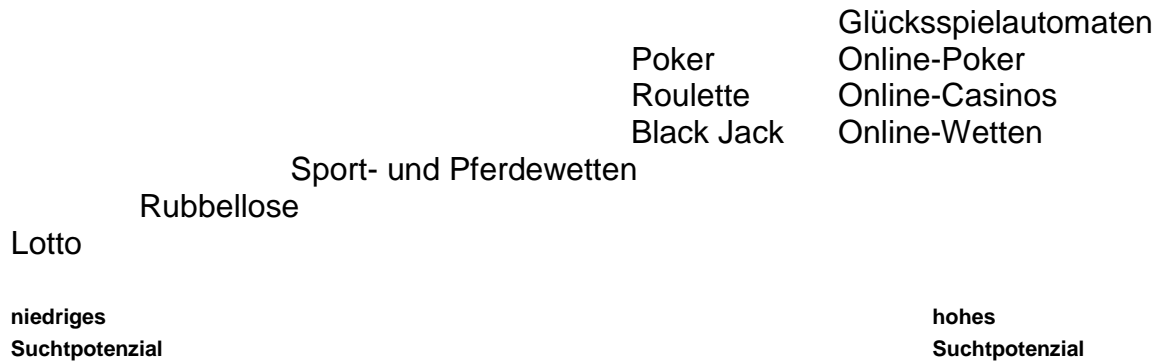
### **Ranking der Glücksspiele**

**Benötigt werden:** Papier/Plakate und Stifte, Tafel oder Flipchart

**Zeit:** 10 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel

Im Anschluss an die beiden vorangegangenen Methoden können Sie auf Grundlage der bereits erarbeiteten Ergebnisse (Arten von Glücksspielen und Merkmale für die Gefährlichkeit eines Glücksspiels) im Plenum ein Ranking folgender Glücksspiele vornehmen:



Sammeln Sie im Plenum die verschiedenen Glücksspiele, die den Teilnehmer/-innen bekannt sind (ggf. ergänzen) und schreiben Sie diese auf Moderationskarten. Im Anschluss wird darüber diskutiert, wie hoch das Suchtpotenzial des einzelnen Glücksspiels ist und woran die Teilnehmenden dies festmachen. Im Ergebnis soll eine Einigung über das Ranking (siehe Grafik) visualisiert sein.

## 4.2 GLÜCKSSPIEL UND SUCHT

### HINTERGRUNDWISSEN:

#### Glücksspielsucht als Krankheit und Diagnosekriterien

Glücksspiele bieten eine aufregende Form der Unterhaltung, die viele Menschen problemlos in ihren Alltag integrieren können. Einige Menschen zeigen allerdings ein riskantes Spielverhalten, woraus sich ein pathologisches (krankhaftes) Spielverhalten entwickeln kann. Glücksspielsucht ist also eine Krankheit und keine Charakterschwäche.

Nach den Leitlinien des internationalen Diagnosesystems ICD-10 ist pathologisches Glücksspiel als „Störung der Impulskontrolle“ definiert. Damit wird ein starker Drang oder Impuls in den Vordergrund gerückt, die Spielhandlung auszuführen, ohne Beginn, Ende, Umstände und Spielverluste in ausreichendem Masse oder überhaupt kontrollieren zu können.

Konkreter beschreiben die nachfolgenden Kriterien des DSM-IV Diagnostisches und Statistisches Handbuch Psychischer Störungen (Version V ist in Erarbeitung) das pathologische Spielen:

1. Das Glücksspiel wird mit immer höheren Einsätzen gespielt, um die gewünschte Erregung zu erreichen
2. Es werden wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder zu beenden
3. Beim Versuch, das Glücksspiel einzuschränken bzw. aufzugeben, wirkt der/die Spieler/in unruhig und gereizt

4. Es wird gespielt, um Probleme oder Gefühle wie z.B. Hilflosigkeit, Schuld, Angst zu verdrängen
5. Nachdem beim Glücksspiel Geld verloren wurde, versucht der/die Spieler/in den Verlust auszugleichen (Verlusten „hinterherjagen“, auch „chasing“ genannt)
6. Der/die Spieler/in belügt andere Familienmitglieder, Freunde, Therapeut/innen, um das Ausmass der Glücksspielsucht zu vertuschen
7. Illegale Handlungen (Diebstahl, Betrug, Fälschung, Unterschlagung) werden begangen, um das Spielen weiter zu finanzieren
8. Gefährdung oder Verlust von wichtigen Beziehungen, Arbeitsplatz, Ausbildungschancen durch das Spielen
9. Verlass auf die Bereitstellung von Geld durch andere, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden

Bei fünf bzw. mehr als fünf zutreffenden Merkmalen spricht man von pathologischem Spielverhalten.

Die Diagnosekriterien ähneln denen der stoffgebundenen Süchte. Hinzu kommen die typischen glücksspielorientierten Merkmale, wie hohe finanzielle Verluste beim Spielen und damit einhergehende hohe Verschuldung.

In der Schweiz gibt es schätzungsweise 120'000 beratungs- und behandlungsbedürftige Spielerinnen und Spieler. Für den Kanton Zürich sind das hochgerechnet ca. 14'000 Menschen, alleine für die Stadt Zürich ca. 4'000.

## **METHODE:**

### **Ziel:**

Im Vordergrund steht hier, Suchtentstehung anhand eigener Meinungen und Erfahrungen nachzuvollziehen. Inhaltlich geht es weniger um richtig und falsch, sondern darum, Suchtentwicklung als einen Prozess zu verstehen, der in allen Entwicklungsstufen Möglichkeiten der Intervention bietet.

### **Entwicklung von Glücksspielsucht**

**Benötigt werden:** Stifte und pro Kleingruppe/Paar ein Kartensatz mit den 17 Begriffen zur Entwicklung von Glücksspielsucht (Kopiervorlage im Anhang), Tafel, Flipchart o.Ä.

**Zeit:** 20 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel, bei einer Gruppengrösse ab 10 Personen bietet es sich an, Kleingruppen zu bilden

Die Teilnehmer/innen werden in Paare oder Kleingruppen eingeteilt und erhalten jeweils einen Kartensatz mit den 17 Begriffen, die die unterschiedlichen Stufen des Spielens beschreiben bzw. verdeutlichen. Aufgabe ist es, diese den drei Überschriften „risikoarmes/soziales Spielen“, „riskantes/problematisches Spielen“ und „pathologisches Spielen/Spielsucht“ zuzuordnen.

Hat jedes Paar bzw. jede Kleingruppe die Begriffe zugeordnet, liest der/die Seminarleiter/in die 17 Begriffe in willkürlicher Reihenfolge nacheinander vor und erfragt, welcher Überschrift die Begriffe zugeordnet wurden. Die Gruppe einigt sich und die Begriffe werden für alle sichtbar an eine Tafel oder Ähnliches geschrieben. Es ist möglich, dass einige Begriffe strittig sind. Da die Grenzen zwischen den Entwicklungsstufen in der Realität auch fließend sind, können einzelne Begriffe auch zwischen zwei Bereichen angebracht werden. Die folgende Tabelle dient der Orientierung, welcher Begriff in welche Kategorie gehört.

risikoarmes / soziales Spielen	riskantes / problematisches Spielen	pathologisches / Spielen / Spielsucht
<p><b>Freizeitbeschäftigung</b></p> <hr/> <p><b>Spaß</b></p> <hr/> <p><b>Zeitvertreib</b></p>	<p><b>Steigende Spielfrequenz</b></p> <hr/> <p><b>Steigende Einsätze</b></p> <hr/> <p><b>Drang, Verluste auszugleichen</b></p> <hr/> <p><b>„Ich hole mir mein Geld zurück“</b></p> <hr/> <p><b>Vernachlässigung von Beruf und Privatleben</b></p> <hr/> <p><b>Entspannung und „Kick“</b></p>	<p><b>Wiederholte Versuche aufzuhören</b></p> <hr/> <p><b>Aufgabe von Beruf und Privatleben</b></p> <hr/> <p><b>Regelmäßige Spielexzesse</b></p> <hr/> <p><b>Unruhe, Reizbarkeit</b></p> <hr/> <p><b>Verschuldung, Kriminalität</b></p> <hr/> <p><b>Suizidalität</b></p> <hr/> <p><b>Fortsetzung trotz starker negativer Konsequenzen</b></p> <hr/> <p><b>Lügen und Ausreden</b></p>

## 4.3 RECHTLICHE GRUNDLAGEN VON GLÜCKSSPIEL

### HINTERGRUNDWISSEN:

Glücksspiele sind aufregend, aber auch riskant. Deshalb ist in Deutschland klar geregelt, wer Glücksspiele anbieten und wer mitspielen darf.

- Wer an einem Glücksspiel teilnehmen will, muss mindestens 18 Jahre alt sein. Dies regelt das Gesetz. Eine Ausnahme bei Spielen mit Gewinnmöglichkeiten macht das Jugendschutzgesetz nur auf Jahrmärkten oder Volksfesten. Da bei diesen Veranstaltungen nur Sachpreise von geringem Wert verlost werden, dürfen hier auch Kinder und Jugendliche in die Lostrommel greifen.
- Wer ein Glücksspiel anbieten möchte, benötigt eine behördliche Erlaubnis. Casinos sowie die Lottogesellschaften Swisslos und Loterie Romande- haben eine solche Genehmigung (Konzession). Ohne diese Genehmigung ist das Veranstellen öffentlicher Glücksspiele strafbar. Wer in der Schweiz illegale Glücksspiele anbietet und/oder für derartige Angebote Werbung macht, macht sich strafbar. Wer als Spieler an illegalen Glücksspielen (im Internet oder vor Ort) teilnimmt, macht sich nicht strafbar. Er riskiert jedoch im Rahmen eines Strafverfahrens die Beschlagnahmung seiner Einsätze und allfällige Gewinne.
- Was als Glücksspiel angeboten werden darf und wer eine Konzession erhält, um Glücksspiel anzubieten, ist im Spielbankengesetz und Lotteriegesetz (Neufassung auf 2018 geplant) geregelt. Ziel ist es, das Angebot der Glücksspiele in der Schweiz zu regulieren. Eine Konzession zu erhalten, bedeutet immer auch eine hohe Verantwortung und die Verpflichtung, umfangreiche Präventionsmassnahmen (Sozialkonzepte in den Casinos, Verantwortungsvolles Spiel bei den Lotterien) zu gewährleisten.

### METHODE:

#### Ziel:

Spielerisches Erlernen rechtlicher Grundlagen. Zum Teil kommt es auch zur Wiederholung und praktischen Anwendung bisheriger Inhalte.

#### **Behauptungskarten Glücksspiel**

**Benötigt werden:** 14 Behauptungskarten (Kopiervorlage im Anhang), Stifte

**Zeit:** 45 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel, bei einer Gruppengrösse ab 10 Personen bietet es sich an, Kleingruppen zu bilden.

Verteilen Sie die 14 Behauptungskarten unter den Jugendlichen. Jeder soll sich (alleine oder in Kleingruppen) Gedanken machen und eine begründete Entscheidung darüber treffen, ob die Aussage der Karte richtig oder falsch ist.

Die Ergebnisse werden dann im Plenum diskutiert. Ergänzen oder korrigieren Sie ggf. mit Hilfe der Hintergrundinformationen.

**Behauptung:** Eine Einschränkung der Verfügbarkeit von Glücksspielen hat einen suchtvorbeugenden Effekt.

**Auflösung:** Ja, die Verfügbarkeit eines Suchtmittels ist ein Aspekt bei der Wahrscheinlichkeit einer Suchtentwicklung.

**Behauptung:** Hohe Schulden und Existenznöte halten spielsüchtige Menschen nicht vom Spielen ab.

**Auflösung:** Richtig – eher ist sogar das Gegenteil der Fall: Finanzieller Ruin ist eine „Begleiterscheinung“ von süchtigem Spielen, die Existenznöte werden in der Regel aus Scham- und Schuldgefühlen vor den Partner/innen und Freunden verheimlicht. In der Hoffnung auf eine Glückssträhne wird weitergespielt (Teufelskreis), irrationale Überzeugungen wie „Auf eine Verlustphase folgt eine Gewinnphase“ verstärken das Verhalten.

**Behauptung:** Der Anreiz von Geldgewinnen und das Anfängerglück sind besonders förderlich für die Entwicklung eines problematischen oder süchtigen Spielverhaltens.

**Auflösung:** Ja, die Bedeutung des Geldes spielt bei der Glücksspielproblematik eine grosse Rolle. Geld vermittelt das Gefühl von Macht, Kontrolle, sozialer Anerkennung und Selbstwert. Hat man zu Beginn des Glücksspiels einen faszinierenden Erfolg („Big win“), so erhöht sich die Gefahr, eine Glücksspielsucht zu entwickeln. Von grossen Anfangsgewinnen, die einen euphorisierenden Effekt haben, berichten 75% aller pathologischen Spieler/innen.

Gerade der erste Erfolg bahnt dabei den Weg – das Bild des Erfolges manifestiert sich im Gedächtnis der Spielerin bzw. des Spielers. Die Fantasie des schnellen und leicht erreichbaren Reichtums sowie der Illusion, besondere Fähigkeiten zu besitzen, ergreifen damit den/die Spieler/in.

Bei auftretenden Misserfolgen wird der/die Spieler/in sich wieder an den „Big win“ erinnern und somit sein/ihr erneutes Handeln begründen.

**Behauptung:** Minderjährige dürfen an Kiosken Rubbellose kaufen.

**Auflösung:** Richtig. Bei den Angeboten von Swisslos an den Kiosken besteht keine gesetzliche Alterslimite. Swisslos hat vereinzelt Jugendschutzmassnahmen getroffen (Beschränkungen für Minderjährige bei Lotterie- oder Wettgewinnen über CHF 1'000.- / bei Losen über CHF 200.-, interne Alterslimite am Kiosk: 16 Jahre).

**Behauptung:** Negative Lebensereignisse und Krisen sind häufig Auslöser für den Beginn eines problematischen Spielens.

**Auflösung:** Ja. Ein häufiger Verlauf bei jungen Menschen: Sie spielen in ihrer Jugend mit Freunden als Zeitvertreib, verlieren dann jegliches Interesse, wenn sie in feste Partnerschaft gehen, Familiengründung planen, beruflich eingebunden sind.

In einer Krise wird dann wieder mit dem Spielen angefangen. Möglicherweise sogar in einem problematischen Ausmass, um eigene negative Gefühle, Ängste und einen sozialen Rückzug zu überdecken.

**Behauptung:** Glücksspielsucht ist eine typische Suchtform. Die Symptome ähneln der einer Alkoholkrankung.

**Auflösung:** Ja. Symptome sind z.B. Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Zentrieren des Denkens auf das Spielen, Toleranzentwicklung (in diesem Fall: Gewöhnung an das Spielen). Bei Glücksspielsucht kommt noch das für diese Sucht typische „Chasing“ hinzu: Bisherigen Verlusten wird in immer neuen Spielen hinterhergejagt.

**Behauptung:** Glücksspiel kann sowohl beruhigend als auch stimulierend sein.

**Auflösung:** Richtig. Für viele Menschen ist das Glücksspiel Teil ihrer persönlichen Freizeitgestaltung und bietet Entspannung. Die Aussicht auf hohe Geldgewinne wirkt zusätzlich stimulierend.

**Behauptung:** Öffentliches Pokerspiel gegen Entgelt ist ein Glücksspiel und somit grundsätzlich verboten.

**Auflösung:** Ja, Pokern um Geld ist ein Glücksspiel: Auf der einen Seite ist Poker ein Kartenspiel mit Wettkampfcharakter, bei dem der/die Spieler/in gegen andere Teilnehmer/innen spielt (nicht gegen eine Bank), um einen möglichst hohen Wert der Karten zu erhalten (auch durch Bluffen möglich).

Auf der anderen Seite ist das Ziel des Spiels ein persönlicher Geldgewinn. Dafür muss der/die Spieler/in zu Beginn des Spiels ein Teilnahmeentgelt erbringen. In einem Spiel wird eine Auswahl an Karten nach dem Zufallsprinzip ausgegeben, die über den Spielerfolg entscheidet.

So besteht sowohl eine Gewinnchance als auch ein hohes Verlustrisiko, weil der Spielausgang weitestgehend vom Zufall und nicht vom eigenen Geschick bestimmt wird. Neben anderen Glücksspielen ist auch das öffentliche Pokerspiel gegen Entgelt ausserhalb von Casinos bis auf weiteres verboten. Eine Gesetzesänderung und somit Zulassung von Pokerspielen ausserhalb von Casinos mit einem Einsatz bis ca. CHF 100.- ist auf 2018 geplant.

**Behauptung:** Hohe Gewinnerwartung und die Kontrollillusion verstärken die Suchtentstehung.

**Auflösung:** Richtig. Je höher der zu erwartende Gewinn, desto höher ist der Anreiz zu spielen. Der erhoffte Geldsegen wird oft z.T. als einzige Chance gesehen, Probleme (wie z.B. bereits entstandene Schulden) zu bewältigen.

Hat der/die Spieler/in das Gefühl, das Spiel und dessen Ausgang kontrollieren und selbst lenken zu können, so bestärkt ihn dies, das Spiel weiterzuführen und es nicht zu beenden. Tritt weiterhin eine Kombination privater Interessen mit dem Glücksspiel auf (z.B. wenn ein/e Spieler/in auf seinen/ihren Lieblingsfussballverein wettet), so erhöht sich dessen Attraktivität.

Die Kontrollillusion wird durch die Aktivierung der Spieler/innen, beispielsweise durch das Betätigen der Start- und Stopptaste sowie durch das eigene Wissen der Spielerin bzw. des Spielers bezüglich des Spiels (z.B. Pokerstrategien), gestärkt. Dadurch ist der/die Spieler/in nun von seinen eigenen Fähigkeiten in einem dem Zufall überlassenen Spiel überzeugt.

**Behauptung:** Je schneller (Ereignisfrequenz, Spielabfolge) das Glücksspiel, umso wahrscheinlicher ist die Suchtentstehung.

**Auflösung:** Ja, je schneller eine Spielabfolge ist, umso erregender empfinden Spieler/innen ein Glücksspiel. Deshalb sind Spiele mit schneller Spielgeschwindigkeit (z.B. Glücksspielautomaten und Roulette) bei Spieler/innen besonders beliebt. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust fällt sehr schnell (hohe Ereignisfrequenz).

Glücksspielautomaten haben aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit und der leichten Erregbarkeit durch zusätzliche Licht-, Ton- und Farbeffekte das höchste Suchtpotenzial.

**Behauptung:** Wenn viermal hintereinander beim Roulette Rot kommt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass beim nächsten Mal Schwarz kommt, doppelt so hoch.

**Auflösung:** Falsch. Die Zahlen oder Farben, die in den vergangenen Spielen bereits gespielt wurden, haben keinen Einfluss auf die Ergebnisse der kommenden Spiele. Die Wahrscheinlichkeit für Rot oder Schwarz vor jedem neuen Spiel ist immer gleich. „Kugeln und Würfel haben kein Gedächtnis“.

**Behauptung:** Im Internet darf ich schon im Alter von 15 Jahren an Glücksspielen teilnehmen, wenn es meine Eltern erlauben.

**Auflösung:** Falsch. Egal, ob ein Glücksspiel im Casino, im privaten Kreis oder im Internet stattfindet, laut Gesetz ist die Teilnahme an Glücksspiel erst ab 18 Jahren erlaubt.

**Behauptung:** Je länger man am Automaten spielt, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, damit reich zu werden.

**Auflösung:** Nein. Die gesamten Verluste sind grösser als die zwischenzeitlichen Gewinne. Im Durchschnitt behält der Automat 60% des Einsatzes.

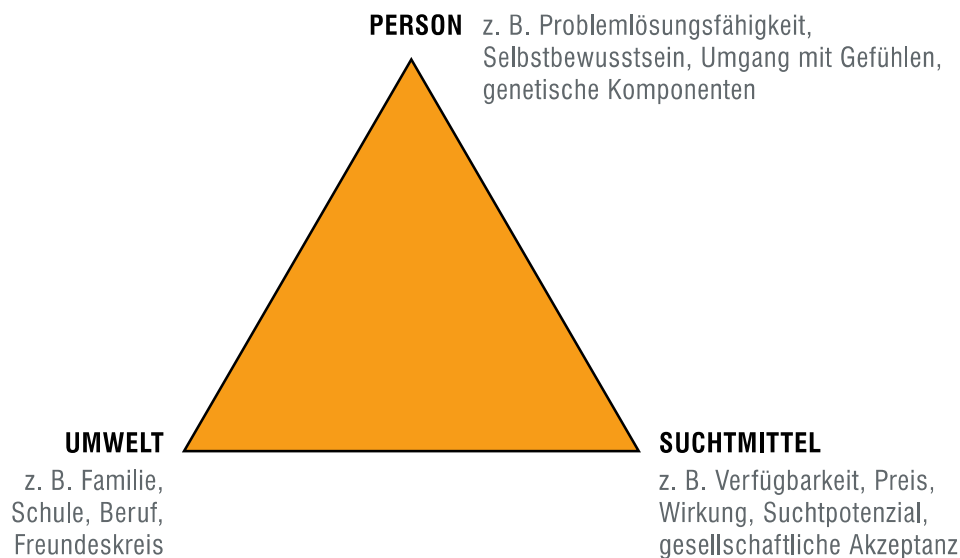


## 4.4 GLÜCKSSPIELBEZOGENE RISIKO- UND SCHUTZFAKTOREN

### HINTERGRUNDWISSEN:

Der Entwicklung von Sucht/Abhängigkeit liegt ein multifaktorielles Bedingungsgefüge zugrunde.

Um dies zu verdeutlichen, haben Kielholz und Ladewig (1973) das Modell des Suchtdreiecks entwickelt:



Für jeden der Bereiche können sogenannte Risikofaktoren definiert werden (z.B. niedriges Selbstbewusstsein, hohes Suchtpotenzial, zerrüttetes Elternhaus), die eine Suchtentwicklung fördern.

Genauso lassen sich Schutzfaktoren beschreiben, die einer Suchtentwicklung entgegenwirken (z.B. gute Konfliktlösungskompetenzen, eingeschränkte Verfügbarkeit oder positives Schulklima, das Bestätigung bringt und Spass macht). Da die dargestellten Bereiche miteinander in Beziehung stehen, sollten sie nicht losgelöst voneinander betrachtet werden.

Ausserdem ist letztlich die individuelle Situation entscheidend und es lässt sich, z.B. anhand der Anzahl der bestehenden Risikofaktoren, nicht voraussagen, wer abhängig wird und wer nicht.

Beispiele für Faktoren, die eine Suchtentwicklung beeinflussen:

## PERSON

### Schutzfaktoren

- hohes Selbstwertgefühl
- Problemlösungsfähigkeit
- gute Körperwahrnehmung
- hohe Selbstwirksamkeitsüberzeugung
- Selbstreflexion
- optimistische, zuversichtliche Lebenseinstellung
- eigene Gefühle wahrnehmen und benennen können
- Beziehungsfähigkeit
- Frustrationstoleranz
- Stressbewältigungskompetenz
- weibliches Geschlecht

### Glücksspiel betreffende Risikofaktoren

- grosse Risikobereitschaft und leichte Erregbarkeit
- Schicksals- oder Aberglaube
- Migrationshintergrund
- Niedriges Bildungsniveau
- Arbeitslosigkeit
- männliches Geschlecht
- Jugendliche und junge Erwachsene sind eher gefährdet

## UMWELT

### Schutzfaktoren

- stabiler Freundeskreis
- Zusammenhalt, Stabilität und konstruktive Kommunikation in der Familie
- ein wertschätzendes und unterstützendes Klima in Schule, Ausbildung oder Arbeit
- Zukunftsperspektiven
- stabile, verlässliche Bezugspersonen
- positive Lebensumstände
- keine Suchterkrankung der Eltern

### Glücksspiel betreffende Risikofaktoren

- gesellschaftliche Bedeutung von Reichtum und gleichzeitig die Illusion durch Glücksspiel, schnell zu Geld, Macht und Status zu gelangen
- kulturell definierte Geschlechterzuschreibungen (z.B. Gründung und Ernährung einer Familie)
- Glücksspiel gilt als Freizeitvergnügen, Unterhaltungswert und kurzfristige Flucht vor dem Alltag
- positive Einstellung von Familie und Freundeskreis zum Glücksspiel

## SUCHTMITTEL

### Schutzfaktoren

- geringe Verfügbarkeit
- negatives Ansehen/Image
- niedriges Suchtpotenzial
- hoher Preis

### Glücksspiel betreffende Risikofaktoren

- schnelle Spielabfolgen
- Ton-Licht-Farbeffekte
- hohe Verfügbarkeit
- Gewinnwahrscheinlichkeiten
- Beinahe-Gewinne
- breites Angebot an Einsatzmöglichkeiten und Gewinnchancen
- Illusion, das Spiel steuern zu können (z.B. bei Sportwetten)

### METHODE:

#### Ziele:

Die Jugendlichen setzen sich intensiv mit ihrer Person bzw. Persönlichkeit, ihrem Umfeld und dem Suchtmittel Glücksspiel auseinander, definieren Risiko- und Schutzfaktoren und werden sensibilisiert, diese in ihrem Leben zu erkennen und möglicherweise zu beeinflussen.

#### Suchtdreieck

**Benötigt werden:** eine Flipchart oder Tafel sowie drei Karten für die Begriffe

**Zeit:** 45 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel

**Vorbereitung:** Auf der Tafel oder einer Metaplanwand wird das Suchtdreieck (nach Kielholz und Ladewig) mit den drei Grundbegriffen: „Person“, „Umwelt“, „Suchtmittel“ ohne nähere Ausführungen aufgezeichnet.

Drei Karten mit den Begriffen Person, Umwelt und Suchtmittel werden als Ecken eines gedachten Dreiecks mit ausreichend Abstand zueinander auf den Boden gelegt. Die Teilnehmer/innen sollen sich der Ecke des Dreiecks zuordnen, die ihrer Einschätzung nach am ehesten eine mögliche Suchtentstehung beeinflusst. In der Regel werden alle Positionen besetzt sein.

#### 1. Schritt:

Die Lehrperson fragt die Teilnehmenden, warum sie sich für die jeweilige Ecke entschieden haben. Diskussion der unterschiedlichen Standpunkte.

#### 2. Schritt:

Im Plenum werden die drei Grundbegriffe „mit Leben gefüllt“ anhand der Fragen:

- Welche Persönlichkeitseigenschaften verringern das Risiko einer Suchtentstehung und welche begünstigen es?
- Welche Faktoren in der Umwelt (Gesellschaft, Familie, Freunde) verringern das Risiko einer Suchtentstehung und welche begünstigen es?

- Welche Eigenschaften und Rahmenbedingungen der „Suchtmittel“ verringern das Risiko einer Suchtentstehung und welche begünstigen es?

Die Lehrperson visualisiert die Ergebnisse auf der Tafel und ergänzt bei Bedarf.

### **Beispiel eines jugendlichen Spielers**

**Benötigt werden:** Kopie des Interviews für jede/n Jugendliche/n

**Zeit:** 45 Minuten

**Gruppengrösse:** flexibel, bei einer Gruppengrösse ab 10 Personen bietet es sich an, Kleingruppen zu bilden

Lesen Sie gemeinsam mit den Jugendlichen das Interview und werten Sie es danach im Plenum anhand folgender Leitfragen aus:

- Welche Funktionen hat das Glücksspiel für Markus?
- Welche Risiko- und Schutzfaktoren benennt Markus selbst?
- Welche Risiko- und Schutzfaktoren könnten in so einer Situation noch wirken?
- Was ist schiefgelaufen? An welchen Stellen hätte Markus was gebraucht?

Wenn noch Zeit übrig bleibt, können Sie darüber hinaus eine Diskussion anregen, in der die Jugendlichen sich über ihre eigenen Erfahrungen mit Glücksspiel austauschen können.

Mögliche Fragestellungen können dabei sein:

- Haben die Jugendlichen selbst Erfahrungen mit Glücksspiel?
- Wird im Freundeskreis oder in der Familie gespielt?
- Was ist reizvoll am Spielen, was risikoreich?
- Welche eigenen Strategien haben die Jugendlichen?
- Wie gehen sie mit Alltagsstress um?
- Was passiert, wenn man sich mit seinen Problemen an andere wendet?
- Welche Faktoren können unterstützend wirken?

Dokumentieren Sie die Ergebnisse zu den jeweiligen Fragestellungen an Flipchart oder Tafel.

## Interview mit Markus (anonym), einem jungen Automatenspieler

**Präventionsprojekt Glücksspiel (PpG):** Hallo und herzlich willkommen beim Präventionsprojekt Glücksspiel. Wir haben heute einen jungen Mann zu Gast, der uns und euch von seinen Erfahrungen erzählt, die er mit dem Glücksspiel gemacht hat. Hallo!

Markus: Ciao!

**PpG:** Herzlich willkommen und vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, zu uns zu kommen, um uns etwas von Ihrer Geschichte zu erzählen. Wie sind Sie denn zum Spielen gekommen?

Markus: Das war damals alles ganz komisch. Ich habe mich mit einem Kumpel getroffen, er wollte zu einem Kebab, was essen. Und dann hat er gesagt, gut, er geht nochmal kurz online auf seinem Smartphone, ein bisschen spielen. Ich hatte davon gar keine Ahnung, hab gedacht, Mensch, kannst du ja auch mal ausprobieren. Vielleicht passiert dir was oder so. Ja, Tatsache, dann hab ich beim ersten Mal 50 Franken gewonnen. Ich bin nach Hause gegangen, hab mich gefreut und alles. So hat das eigentlich mehr oder weniger angefangen.

**PpG:** Und was würden Sie sagen, sind Gründe oder Motive, die Sie zum Spielen reizen? Denn ich gehe davon aus, es ist nicht bei dem einen Mal geblieben, sondern...?

Markus: Das ist richtig. Wenn man Kumpels hat, die dann sagen, Mensch, lass doch mal spielen gehen oder einfach im Leben so viel schief gelaufen ist und das vielleicht ein Ausgleich ist für den Einzelnen oder einfach Spass an der Freude, vielleicht gefallen ihm auch die bunten Sachen, die da sind... Also ich würde immer online gehen, weil es mich einfach abgelenkt hat von allem – den ganzen Alltagsstress vergessen.

**PpG:** Und was sind die Schattenseiten des Spielens?

Markus: Ja, die Schattenseiten. Man loggt sich ein, sagt, gut, heute spielt man für 50 Franken und dann bleibt es nie dabei. Wenn man dann das ganze Geld verspielt hat, dann lädt man wieder was auf das Guthaben – und noch mehr. Und die Zeit geht so schnell verloren dadurch, das kriegt man da gar nicht mit. Man denkt, es ist eine halbe Stunde vergangen, obwohl man dann schon vier, fünf Stunden dransitzt. Und es passiert einfach nichts. Vielleicht gewinnt man dann wieder was, aber im Endeffekt verspielt man das dann doch wieder. Ja, ist scheisse.

**PpG:** Hat es auch Auswirkungen gehabt auf das Miteinander mit anderen Menschen, mit Freunden, mit der Familie?

Markus: Ja, wenn man nach Hause kommt und keiner will so richtig wissen, wie der Tag war oder wie es gelaufen ist oder sonst irgendwelche Sachen, dann denkt man sich bloss, Mensch, geht man ins Casino, da ist man einfach in seiner eigenen Welt

und fühlt sich glücklich in dem Moment dann. Aber im Nachhinein ist alles wieder genauso scheisse wie vorher auch. Also bringt es im Endeffekt gar nichts.

**PpG:** Was denken Sie denn, was für Chancen oder Lebensbedingungen Menschen oder auch Sie gebraucht hätten oder bräuchten, um nicht zu spielen?

Markus: Ja, was bräuchte ich? Einfach, dass immer jemand da gewesen wäre, der gesagt hätte, Mensch, lass doch mal drüber reden über das ganze Spielen. Aber wenn keiner da ist, der sich auch um einen persönlich kümmert, dann ist es nicht mehr so wichtig, wenn dann einer sagt, komm, lass uns was machen heute, aber wird nicht spannend. Dann sagt man auch „Nein, ich geh lieber spielen.“ Da hat man – denkt man – eventuell eine Chance, den grossen Gewinn zu machen, aber im Endeffekt wird das sowieso wieder verspielt, wie ich schon gesagt habe. Man verliert nur. Man gewinnt nur bei den ersten paar Malen, wo man spielen geht, danach geht es nur noch bergab. Man verliert alles.

**PpG:** Und gibt es was, was Sie speziell jungen Menschen empfehlen würden, um nicht glücksspielsüchtig zu werden?

Markus: Ja, einfach ein anderes Hobby finden, ich weiss nicht, Sport oder lieber Playstation spielen oder am Fahrrad herumbasteln oder auf Blättern herummalen oder irgendwelche Sachen, aber Spielen bringt eben nichts. Das ist nur Mieses, was es einem bringt. So sehe ich das.

**PpG:** Gut dann bedanke ich mich herzlich für Ihre Offenheit und wünsche Ihnen alles Gute weiterhin!

## 5. INFORMATIONEN UND BERATUNG

### 5.1 ZENTRUM FÜR SPIELSUCHT UND ANDERE VERHALTENSÜCHTE

#### Prävention

Die Abteilung Prävention des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte ist die in diesem Bereich spezialisierte Fachstelle der Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich

- Information über Glücksspielsucht
- Zielgruppenspezifische Sensibilisierung von Anbietern, Behörden, Schulen und Betrieben
- Beantwortung von Anfragen zu Glücksspielsucht
- Schulung und Fachberatung von Multiplikatoren, Organisationen und Fachstellen zu Prävention und Früherkennung
- Kooperationsprojekte mit relevanten Akteuren im Kanton
- Vernetzung mit Präventionsstellen und weiteren Organisationen auf nationaler Ebene

#### Beratung

Brauchen Sie Hilfe oder Unterstützung? Machen Sie sich Sorgen um eine angehörige Person oder möchten Sie sich über Behandlungsmöglichkeiten informieren?

Eine erste Abklärung in Bezug auf Spielsucht oder allfällige andere Verhaltenssuchte ist für Personen aus dem Kanton Zürich kostenlos. Sitzungen werden niederschwellig unter Wahrung der Schweigepflicht und auf Wunsch auch anonym angeboten.

Das Angebot des Zentrums umfasst:

- Einzelberatung und Psychotherapie
- Paar- und Familienberatung und Psychotherapie
- Beratung von Bezugspersonen
- Gruppentherapie
- Beratung von Fachpersonen (fallbezogene Beratungen)
- Die Behandlung von Spielsüchtigen aus dem Kanton Zürich mit einer Lotterien- und Wettproblematik kann durch Lotteriegelder finanziert werden. Dies gilt auch für die Beratung ihrer Bezugspersonen.
- Die Behandlung anderer Verhaltenssuchte müssen kostendeckend finanziert werden. Beiträge aus der Zusatzversicherung der Krankenkassen können angerechnet werden.

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, RADIX  
Pfungstweidstrasse 10  
8005 Zürich

[www.spielsucht-radix.ch](http://www.spielsucht-radix.ch)

Prävention: 044 360 41 18 / [spielsucht-praevention@radix.ch](mailto:spielsucht-praevention@radix.ch)  
Behandlung: 044 202 30 00 / [spielsucht-behandlung@radix.ch](mailto:spielsucht-behandlung@radix.ch)



## 5.2 SOS SPIELSUCHT

Prävention Glücksspielsucht:

Deutschschweizer Kantone: Aargau / Appenzell AR / Appenzell IR / Basel Land / Basel Stadt / Bern / Glarus / Graubünden / Luzern / Nidwalden / Obwalden / Schaffhausen / Schwyz / Solothurn / St. Gallen / Thurgau / Uri / Zug:

[www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch) Helpline: 0800 040 080

Schaffhausen: Verein für Jugendfragen, Prävention und Suchthilfe, vjps [www.vjps.ch](http://www.vjps.ch)

Hintergrundinformationen Glücksspielsucht:

Careplay - Prävention und Früherkennung von Spielsucht; für ein sozialverträgliches Glücksspiel [www.careplay.ch](http://www.careplay.ch)

Informationen zu Glücksspielsucht und Bericht zur „Situations- und Bedarfsanalyse“:  
[www.sucht-info.ch](http://www.sucht-info.ch)

## 6. WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (2011): Ihr Einsatz bitte! Prävention von Glücksspielsucht. Hintergründe und Methoden für die Arbeit mit Jugendlichen; München. Zu beziehen unter: <http://materialdienst.aj-bayern.de>
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2011): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011; Köln
- Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung & SuchtPräventionsZentrum (Hrsg.) (2012): Unterrichtmodule zur Spielsuchtprävention für Sek I und Sek II; Hamburg
- Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH (2012): Suchtprävention und Beratung gender- und diversitygerecht gestalten – Empfehlungen zum Handeln; Berlin
- Fritz, J. & Rohde, W. (2011): Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen; Düsseldorf
- Grüsser, S. & Albrecht, U. (2007): Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen; Bern
- Grüsser, S. & Thalemann, R. (2008): Computerspielsüchtig. Rat und Hilfe für Eltern; Bern
- Kammerl, R., Hirschhäuser, L. & Rosenkranz, M. et al. (2012): EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien; Berlin
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2011): Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten, 3. Aufl.; Berlin
- Meyer, C. et al. (2011). Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung. Endbericht an das Hessische Ministerium des Innern und für Sport; Greifswald und Lübeck
- Rumpf, H.-J. et al. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit; Greifswald und Lübeck

## 7. INFORMATIONEN IM INTERNET

- Schaffhausen: Verein für Jugendfragen, Prävention und Suchthilfe, vjps [www.vjps.ch](http://www.vjps.ch)
- Suchtpräventionsstellen im Kanton Zürich: [www.suchtpraevention-zh.ch](http://www.suchtpraevention-zh.ch)
- Fachstelle für Schuldenberatung des Kantons Zürich: [www.schulden-zh.ch](http://www.schulden-zh.ch)
- Schuldenberatung Caritas: [www.caritas-schuldenberatung.ch](http://www.caritas-schuldenberatung.ch)
- [www.berlin-suchtpraevention.de](http://www.berlin-suchtpraevention.de)
- [www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)
- [www.check-dein-spiel.de](http://www.check-dein-spiel.de)
- [www.ins-netz-gehen.de](http://www.ins-netz-gehen.de)
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

## 8. KOPIERVORLAGEN

Methode **Entwicklung von Glücksspielsucht** (siehe 4.2)

**Freizeitbeschäftigung**

**„Ich hole mir mein  
Geld zurück“**

**Spaß**

**Zeitvertreib**

**Steigende  
Spielfrequenz**

**Drang, Verluste  
auszugleichen**

**Vernachlässigung von Beruf  
und Privatleben**

**Steigende  
Einsätze**

**Entspannung und  
„Kick“**

**Wiederholte Versuche  
aufzuhören**

Methode **Entwicklung von Glücksspielsucht** (siehe 4.2)

**Aufgabe von  
Beruf und Privatleben**

**Regelmäßige  
Spielexzesse**

**Unruhe,  
Reizbarkeit**

**Verschuldung,  
Kriminalität**

**Suizidalität**

**Fortsetzung trotz starker  
negativer Konsequenzen**

**Lügen und  
Ausreden**

**risikoarmes /  
soziales Spielen**

**riskantes / proble-  
matisches Spielen**

**pathologisches  
Spielen / Spielsucht**

Methode **Behauptungskarten Glücksspiel** (siehe 4.3)

**Im Internet darf ich schon im Alter von 15 Jahren an Glücksspielen teilnehmen, wenn es meine Eltern erlauben.**

**Wenn viermal hintereinander beim Roulette Rot kommt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass beim nächsten Mal Schwarz kommt, doppelt so hoch.**

**Je länger man am Automaten spielt, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, damit reich zu werden.**

**Hohe Gewinnerwartung und die Kontrollillusion verstärken die Suchtentstehung.**

**Der 16-jährige Timo geht nach der Schule ins Spielcasino zum Flippern, gestern gab es Taschengeld. Die Aufsicht schickt ihn weg. Dabei sind Flipperautomaten doch für seine Altersgruppe freigegeben.**

**Der Anreiz von Geldgewinnen und das Anfängerglück sind besonders förderlich für die Entwicklung eines problematischen oder süchtigen Spielverhaltens.**

**Hohe Schulden und Existenznöte halten spielsüchtige Menschen nicht vom Spielen ab.**

**Negative Lebensereignisse und Krisen sind häufig Auslöser für den Beginn eines problematischen Spielens.**

Methode **Behauptungskarten Glücksspiel** (siehe 4.3)

**Eine Einschränkung der Verfügbarkeit von Glücksspielen hat einen suchtvorbeugenden Effekt.**

**Minderjährige dürfen an Zeitungsständen Rubbellose kaufen.**

**Glücksspielsucht ist eine typische Suchtform. Die Symptome ähneln denen einer Alkoholkrankung.**

**Glücksspiel kann sowohl beruhigend als auch stimulierend sein.**

**Je schneller das Glücksspiel, umso wahrscheinlicher ist die Suchtentstehung.**

**Öffentliches Pokerspiel gegen Entgelt ist ein Glücksspiel und somit grundsätzlich verboten.**