



Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089.530 730-0
Fax: 089.530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Registergericht München:
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dr. med. Beate Erbas

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
IBAN:
DE44 3702 0500 0008 8726 00
BIC/Swift: BFSWDE33MUE

Gesellschafter:
Bayerische Akademie für Suchtfragen
in Forschung und Praxis BAS e.V.

Pathologisches Glücksspiel (PG)

Manrique A, Hierhager M, Häffner L, Härtl S
(Stand: März 2024)

Inhaltsverzeichnis

1.	Die Geschichte des Glücksspiels.....	2
2.	Definition	2
3.	Diagnose	5
4.	Komorbidität	5
5.	Glücksspielangebote und Suchtpotential	5
6.	Epidemiologie	7
7.	Genderaspekte	7
8.	Versorgung und Therapie	8
9.	Pathologisches Glücksspielen und Schulden.....	9
10.	Literaturempfehlungen.....	10
11.	Weiterführende Links.....	15
12.	Verwendete Literatur	15

1. Die Geschichte des Glücksspiels

Glücksspiele haben, ebenso wie viele Rausch- und Suchtmittel, in der kulturellen Geschichte der Menschheit bereits eine sehr lange Tradition. Die ersten Hinweise auf Glücksspiele stammen aus der ägyptischen Kultur um 3000 vor Christus. Ausgrabungen belegen, dass bereits um 1573 v. Chr. Würfel aus Elfenbein hergestellt wurden. Schon damals erkannte man die negativen Folgen des Glücksspiels. Die erste bekannte kritische Stellungnahme kam ebenfalls aus dem antiken Griechenland um das Jahr 525 v. Chr.: Themistokles setzte sich als erster ein für ein Verbot des Würfelspiels (Meyer & Bachmann, 2005). Trotz Kritik verbreitete sich das Würfelspiel über die Zeitenwende hinaus. So berichtet Tacitus (51 – 116 n. Chr.), wie begeistert die Germanen für das Spiel waren: Sie spielten mit Eifer und Leidenschaft bis sie, letzten Endes, ihre Freiheit aufs Spiel setzten (Näther, 2012).

Während im Mittelalter das Würfelspiel äußerst populär war, entwickelte sich das Glücksspiel in neuen Spielformen weiter. In Europa gewann das Kartenspiel ab dem 15. Jahrhundert stark an Bedeutung und im 16. Jahrhundert wurden die ersten Geldlotterien eingeführt. Auch in dieser Zeit entsteht die erste wissenschaftliche Schrift, die sich mit der Spielleidenschaft als Krankheit beschäftigte. Der Arzt, Philosoph und selbst Spieler Pâquier Joostens beschrieb in seinem Werk „Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen“ (1561) detailliert den Übergang vom harmlosen Freizeitvergnügen zur alles beherrschenden Sucht (Meyer & Bachmann, 2005).

Die Geschichte des Glücksspiels ist gekennzeichnet von einem ständigen Wechsel zwischen Verbot und Legalisierung. Während die Kirche das Glücksspielen als Gotteslästerung einstufte und die Ausübung moralisch einschränkte, setzten die Landesfürsten das Glücksspiel unter staatliche Kontrolle, um Einnahmen zu generieren. Schließlich hob im 17. Jahrhundert auch der Vatikan das Verbot in Italien auf und veranstaltete Lotterien. Der Erlös kam karitativen Projekten zugute und ermöglichte den Bau von Kirchen, Armenhäusern und anderen Einrichtungen. Im Zuge der Industrialisierung im 19. Jahrhundert kamen die ersten Automaten auf den Markt. Anfang des 20. Jahrhunderts war es möglich, gewinnzahlende Automaten in Serie zu produzieren. Die bis heute noch sehr bekannten einarmigen Banditen (Slot-Maschinen) existieren bereits seit 1899 (Grüsser & Albrecht, 2007).

2. Definition

Glück – Spiel – Sucht

Der Begriff Glücksspielsucht wird umgangssprachlich verwendet, um auf die Störung „Pathologisches Glücksspielen“ (PG) zu verweisen. Der Begriff beinhaltet das Grundbedürfnis der Menschen zu „Spielen“, also einer Aktivität der Spannung und Freude nachzugehen, die eine Abgrenzung vom gewöhnlichen Leben schafft. Glücksspiele unterscheiden sich von gewöhnlichen Spielen durch bestimmte Eigenschaften: Glücksspiele sind Spiele, bei denen man Geld, Wertgegenstände oder Leistungen einsetzt, um einen Gewinn zu erzielen. Dabei hängt der Ausgang des Spieles ausschließlich oder überwiegend vom Zufall ab. Der Kompetenzanteil der Glücksspieler:innen kann variieren, aber nicht überwiegen.

Erscheinungsbild

Für Außenstehende, aber auch für enge Angehörige, ist häufig nicht leicht zu erkennen, wenn die oder der Betroffene ein ernsthaftes Problem mit seinem oder ihrem Glücksspielverhalten hat bzw. aktuell entwickelt. Der Übergang von einem unproblematischen Spielverhalten hin zur Glücksspielsucht ist häufig fließend, daher wird dies meist selbst vom Spielenden zunächst gar nicht bemerkt. Gerade zu Anfang sind keine äußerlichen Veränderungen sichtbar.

Folgende Erkennungsmerkmale können zwar eine Diagnose nicht ersetzen, aber erste Anhaltspunkte für das Vorliegen eines pathologischen Glücksspielverhaltens liefern.

- **Glücksspiel als zentraler Lebensinhalt** (s. Meyer & Bachmann, 2017)
Familie, Beruf und andere Interessen werden durch das Glücksspiel absorbiert. Der Rückzug aus dem sozialen Umfeld erfolgt in kleinen Schritten, bis das Glücksspiel das Leben der Betroffenen strukturiert und dominiert. Es kommt zu Auseinandersetzungen & Streitigkeiten aufgrund des Spielens. Um die häufigen Abwesenheiten und finanziellen Engpässe zu erklären, wird oft ein raffiniertes Lügengeflecht aufgebaut.
- **Kontrollverlust**
Einmal mit dem Glücksspiel angefangen, verlieren die Betroffenen die Kontrolle über ihr Spielverhalten: Verabredungen werden nicht eingehalten, berufliche und private Termine werden abgesagt. Trotz Vorhaben, nur einen bestimmten Betrag zu spielen, wird weitergespielt, bis das Geld verspielt wurde. Charakteristisch für den Kontrollverlust ist das Empfinden und der Drang der Betroffenen, entstehende Verluste umgehend auszugleichen: sog. „chasing“. Sie jagen den Verlusten regelrecht hinterher und steigern die Einsätze, um dieses Ziel möglichst schnell zu erreichen.
- **Erfolgreiche Abstinenzversuche/-bestrebungen**
Besonders nach einem hohen Verlust versuchen die Betroffenen, das Glücksspiel einzuschränken. Diese Abstinenzversuche haben eine begrenzte Zeit und dienen hauptsächlich der vorübergehenden Beruhigung der Angehörigen. Abstinenzzeiten dauern nur ein paar Tage oder Wochen. Häufig reicht nur das Erhalten von persönlich verfügbarem Geld, um einen Rückfall zu erleiden.
- **Toleranzentwicklung**
Im Verlauf der Krankheit müssen die Glücksspieler:innen ihre Einsätze stetig erhöhen, oder höhere Risiken eingehen, um einen mindestens gleichbleibend hohen und gewünschten emotionalen Effekt zu erzielen. Automatenspieler:innen riskieren beispielsweise ihr Geld an mehreren Geräten gleichzeitig.
Wenn das Glücksspielen nicht möglich ist, können psychische und vegetativ-physische entzugsähnliche Erscheinungen auftreten. Am häufigsten wird über Unruhe und hohe Reizbarkeit berichtet, aber auch Konzentrations- sowie Schlafstörungen und Depressionen, Kopf- und Magenschmerzen sind keine Seltenheit.
- **Folgeschäden**
Ein unkontrolliertes Spielverhalten führt früher oder später zunächst zu finanziellen, später zu psychosozialen Folgeschäden. Durch die Aufnahme von Krediten und der Verkauf von Eigentum beginnt ein Kreislauf, der mitunter in illegalen Handlungen enden kann. Durch Verluste in zwischenmenschlichen Bereichen können Schuldgefühle und Depressionen entstehen, die wiederum das Weiterspielen fördern.

Entstehungsbedingungen und Krankheitsverlauf Pathologischen Glücksspielens

Nicht jeder, der ein paar Euro an einem Automaten „verzockt“, verfällt der Spielsucht. Entscheidend ist – wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen auch – die persönliche Disposition. Eine allgemeine Betrachtungsweise, die den vielschichtigen Ursachen für Suchtverhalten mitunter am ehesten gerecht wird, orientiert sich am Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung. Die süchtige Bindung an das Suchtmittel ist demnach ein Resultat der Wechselwirkung zwischen Eigenschaften des Suchtmittels, der Person und der Umwelt (Tretter, 1998). Neben Merkmalen des Individuums wie Geschlecht (junge Männer sind besonders gefährdet) oder Persönlichkeitsstruktur (oftmals weisen pathologische Spieler:innen eine ausgeprägte Impulsivität bzw. geringe Impulskontrolle, hohe

Risikobereitschaft und Sensation Seeking auf), spielen also auch strukturelle Merkmale des bevorzugten Spiels wie z. B. Ereignisfrequenz oder Auszahlungsintervall eine entscheidende Rolle (Meyer & Hayer, 2005). Eine rasche Spielabfolge und eine möglichst kurze Zeitspanne zwischen Einsatz und Spielergebnis bzw. Gewinnauszahlung haben folglich eine stärkere (belohnende) Wirkung und sind somit „gefährlicher“. Ebenfalls bedeutsam sind Charakteristika der Umwelt wie beispielsweise familiäre Strukturen, Arbeits- bzw. Lebensverhältnisse und die Verfügbarkeit von Glücksspielen. Daraus ergibt sich die jeweilige persönliche Disposition: Nicht selten stehen berufliche und familiäre Probleme, Überforderungen oder Dauerbelastungen und der daraus resultierende Wunsch nach Geldvermehrung, Entspannung und Stressabbau am Beginn einer Spieler:innenkarriere. So steht für viele Betroffene bald nicht mehr das Geld, das sie gewinnen können, im Mittelpunkt, wichtiger ist es, „seine Ruhe zu haben“, abzuschalten und sich ablenken zu können. Dies führt zu einem Teufelskreis: Zunehmende Probleme durch das Spielverhalten verstärken die Flucht in das Spiel weiter. Ist das Spielen erst einmal problematisch bzw. zur Sucht geworden, bleibt der anfängliche Stressabbau schnell auf der Strecke: Oft folgen Hoffnungslosigkeit, Selbstmordgedanken oder -versuche, Inhaftierung, Scheidung und weitere Abhängigkeitserkrankungen. Auch ein psychischer Zusammenbruch und sogar Entzugssymptome sind nicht selten (Meyer & Bachmann, 2017).

Wie oben beschrieben, existieren zahlreiche wissenschaftstheoretische Teilbereiche der Genese und Aufrechterhaltung süchtigen Spielverhaltens. Eine weitere integrative Betrachtungsweise stellt das biospsychosoziale Modell dar (Meyer & Bachmann, 2017). Dieses versucht theorieübergreifend, der Komplexität des Störungsbildes gerecht zu werden, indem es verschiedene Aspekte miteinander vereint: Neurobiologische, genetische und psychosoziale Dispositionen (z. B. soziodemografische Faktoren, Beziehungsstörungen, Traumata), die mit anhaltendem Stress oder Lebenskrisen „interagieren“ und aufgrund der hohen Verfügbarkeit und Aufforderungscharakter von Glücksspielen eine Suchtentwicklung einleiten können, finden ebenso Berücksichtigung, wie auch sog. aufrechterhaltende Faktoren (z. B. Lerntheorien, kognitive Verzerrungen und soziale Einflüsse).

Spieler:innentypologie

Im Kontinuum zwischen seltener bzw. problemloser Teilnahme am Spiel bis hin zum Pathologischen Glücksspielen lassen sich nach Meyer und Bachmann (2017) grob verschiedene Glücksspieler:innen differenzieren. Die meisten Spieler:innen lassen sich einer der folgenden Gruppen zuordnen:

Tabelle 2: Spieler:innentypologie (nach Meyer & Bachmann, 2017)

Spieler:innentyp	Merkmale
Soziale Spieler:innen	<ul style="list-style-type: none"> o Größte Gruppe unter den Glücksspieler:innen o Unterhaltung, Freizeitgestaltung o Kein auffälliges Spielverhalten
Professionelle Spieler:innen	<ul style="list-style-type: none"> o Kleine Gruppe unter den Glücksspieler:innen o Eher im illegalen Bereich o Verdienen Lebensunterhalt mit Glücksspielen o Distanziertes und kontrolliertes Verhältnis zum Spielen
Problematische Spieler:innen	<ul style="list-style-type: none"> o Sind gefährdet o Befinden sich in der Übergangsphase o Merkmale: Schuldgefühle, erste Vernachlässigung von Verpflichtungen, erste höhere Geldverluste
Pathologische Spieler:innen	<ul style="list-style-type: none"> o Schwerwiegende Probleme mit Glücksspiel o Unkontrolliertes Spielverhalten o Diagnostische Kriterien erfüllt

3. Diagnose

Die Glücksspielstörung ist sowohl im Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders in der fünften Revision (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013) als auch in der elften Revision der International Classification of Diseases (ICD-11; World Health Organization, 2019) als Störung durch süchtiges Verhalten verankert.

ICD 11: „Die Glücksspielstörung ist durch ein anhaltendes oder wiederkehrendes Glücksspielverhalten gekennzeichnet, das online (d. h. über das Internet) oder offline auftreten kann und sich durch Folgendes äußert: 1. Beeinträchtigung der Kontrolle über das Glücksspiel (z. B. Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung, Kontext); 2. Zunehmende Priorität des Glücksspiels in dem Maße, dass das Glücksspiel Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat; und 3. Fortsetzung oder Eskalation des Glücksspiels trotz des Auftretens negativer Konsequenzen. Das Glücksspielverhalten kann kontinuierlich oder episodisch und wiederkehrend sein. Das Spielverhalten führt zu erheblichem Leidensdruck oder zu erheblichen Beeinträchtigungen in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen oder anderen wichtigen Funktionsbereichen. Das Glücksspielverhalten und andere Merkmale sind in der Regel über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten zu beobachten, damit eine Diagnose gestellt werden kann, obwohl die erforderliche Dauer verkürzt werden kann, wenn alle diagnostischen Anforderungen erfüllt sind und die Symptome schwerwiegend sind.“ (ICD-11 6C50, Version 2022-02)

4. Komorbidität

Das gleichzeitige Auftreten zweier (oder mehrerer) Störungen bei einer Person in einem definierten Zeitintervall (z.B. Lebenszeit- oder 12-Monats-Perspektive) wird als Komorbidität bezeichnet. Das Pathologische Glücksspielen tritt sehr häufig in Kombination mit anderen psychischen und Verhaltensstörungen auf (Meyer & Bachmann, 2017). Studien haben festgestellt, dass 95 % der pathologischen Glücksspieler:innen eine komorbide Störung haben (psychische Störung inklusive der Abhängigkeitsdiagnosen). In der Allgemeinbevölkerung haben im Vergleich 36 % irgendeine Art von psychischer Erkrankung (DHS, 2022). Pathologische Glücksspieler:innen sind zusätzlich meistens von affektiven Störungen (etwa 63 %) und substanzbezogenen Störungen (etwa 44 %) betroffen, aber auch Angststörungen liegen häufig vor (etwa 37 %, DHS, 2022). Hinsichtlich der zeitlichen Abfolge mehrerer Störungen gibt es unterschiedliche Erklärungsansätze. Einige Ansätze gehen davon aus, dass zuerst das Glücksspielen vorliegt und später andere psychische Störungen auftreten. Andere Ansätze sehen das Glücksspiel als nachrangig und als Bewältigungsversuch, um beispielsweise mit depressiven Symptomatiken umzugehen. Wiederum weitere Theorien gehen von gemeinsamen Ursachen der Störungen aus. Diese komplexen Zusammenhänge sind nicht final geklärt und müssen in Beratung und Behandlung individuell gesehen werden (Meyer & Bachmann, 2017).

5. Glücksspielangebote und Suchtpotential

Glücksspielangebote

Der Glücksspielmarkt in Deutschland ist ein bedeutender Wirtschaftsfaktor mit 10 Milliarden € Bruttospielerträgen (Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder, 2022).¹ Der größte Teil des

¹ Bruttospielerträge ergeben sich aus den Spieleinsätzen abzüglich der Gewinnauszahlungen. Sie stellen damit sowohl die Umsätze aus der Perspektive der Anbieter als auch die Verluste der Spieler:innen dar (Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2022)).

Glücksspiels fällt noch immer auf den stationären Vertrieb (78 %) gegenüber dem Online-Glücksspiel mit 22 %, wobei die Tendenz bei letzterem steigend ist (Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder, 2022). Auf dem legalen Markt mit insgesamt 9 Milliarden € Umfang machen die staatlichen Lotterien 43 % aus, Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten 26 % und Sportwetten 14 %. Andere Segmente tragen weniger zu den Gesamtumsätzen bei (Klassen-, Sozial- und Sparlotterien 12 %, Spielbanken 5 % und Pferdewetten 1 %; Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder, 2022).

Suchtpotential

Das Gefährdungs- und Suchtpotential der verschiedenen Glücksspielformen lässt sich anhand struktureller Merkmale differenzieren (Meyer & Bachmann, 2017). Das Suchtpotential steigt mit:

- der Verfügbarkeit bzw. Griffnähe
- der Höhe der Ereignisfrequenz und einer raschen Spielabfolge
- geringes Auszahlungsintervall
- Nahezu-Gewinnen
- der Vielfalt an Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten
- der Höhe der Gewinnwahrscheinlichkeit
- einer variablen Einsatzhöhe
- Ton- und Lichteffekten
- der Kontinuität des Spiels

Anhand dieser Kriterien wurde von Forscher:innen ein Instrument zur Messung des Gefährdungspotentials verschiedener Glücksspielformen entwickelt. Die Ergebnisse der Testvalidierung werden im Folgenden (Abb. 1) dargestellt.

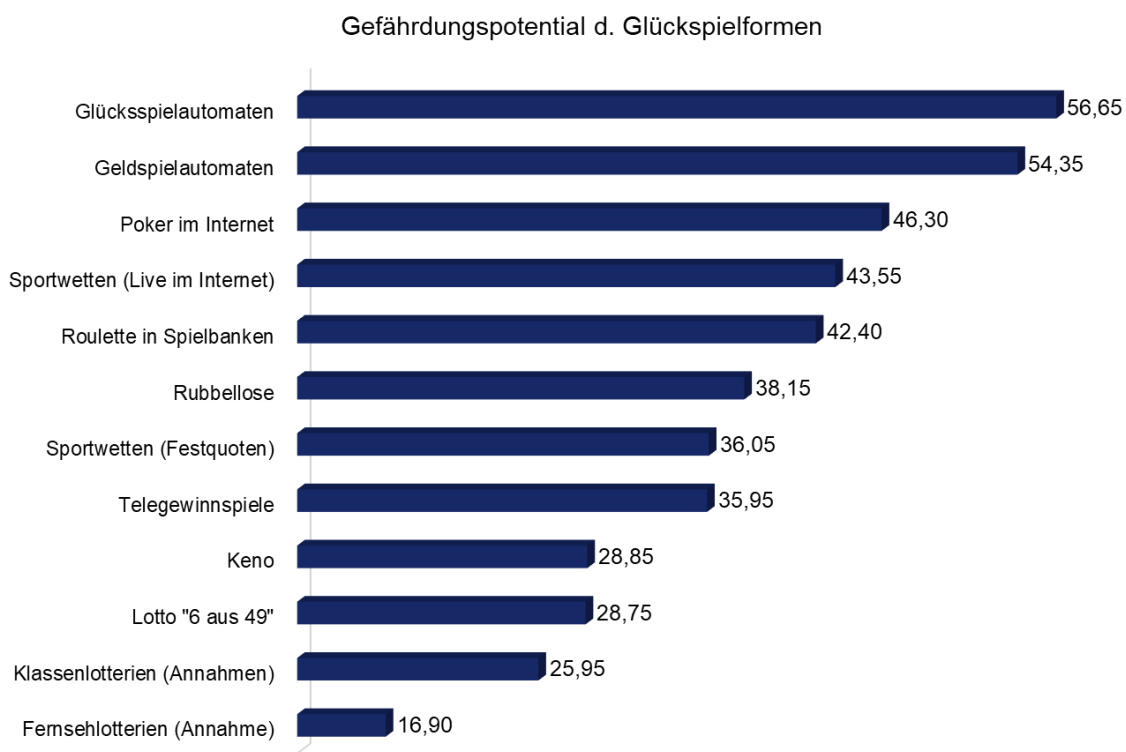


Abb. 1 Anwendung des Messinstruments: Gruppierung von Glücksspielformen

Anmerkung. Adaptiert aus *Spielsucht*, von G. Meyer & M. Bachmann, 2017, S. 98. Copyright 2017 von Springer-Verlag GmbH Deutschland

Demnach verfügt das Automatenspiel über das höchste Gefährdungspotential, während Fernsehlotterien das geringste Suchtpotential aufweisen.

6. Epidemiologie

Umfang Pathologischen Glücksspielens in Deutschland

Die Ergebnisse des Glücksspielsurveys 2021 von Buth und Kolleg:innen (2022) zeigen: 30 % der Bevölkerung haben in den letzten 12 Monaten mindestens an einem Glücksspiel teilgenommen, dabei sind Männer häufiger vertreten als Frauen (35 % zu 25 %). Wenn man die Teilnehmer:innen in Altersgruppen aufteilt, zeigt sich, dass der Anteil an Glücksspielenden bis zur Altersgruppe der 36- bis 45-Jährigen stetig anwächst bis auf 34 %. Sogar bei den 16- und 17- Jährigen geben 8 % an, bei Glücksspielen um Geld teilgenommen zu haben, obwohl diese für sie gesetzlich nicht erlaubt sind. Ein zentraler Befund der Studie ist, dass bei 2 % der deutschen Bevölkerung im Alter von 18-70 Jahren eine „Störung durch Glücksspielen“ nach den Kriterien des DSM-5 erkennbar ist. Der Glücksspielsurvey unterscheidet dabei zwischen einer leichten (1,1 %), mittleren (0,7 %) und schweren Störung (0,5 %). Auch hier sind Männer von einer Glücksspielstörung deutlich häufiger betroffen als Frauen (3,5 % zu 1,1 %). Detailliertere Informationen zu Prävalenzen des Pathologischen Glücksspiels im Hinblick auf Spielformen, Alter, Schulabschluss, Migrationshintergrund etc. finden Sie unter folgendem Link: [Glücksspielsurvey 2021](#)

7. Genderaspekte

Wie bereits im Abschnitt „Epidemiologie“ erwähnt, erfüllen Männer mit 3,5 % häufiger die Kriterien für eine Störung durch Glücksspiel als Frauen mit 1,1 % (Buth et al., 2022). Wenn man die Prävalenzzahlen betrachtet, könnte man annehmen, dass das Geschlecht eine Erklärung für die Teilnahme an Glücksspielen in Deutschland ist. Eine ausführliche Literaturrecherche widerspricht dieser pauschalen Annahme: Der Artikel „*Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender*“ (Gartner et al., 2022) untersuchte insgesamt 126 aktuelle Publikationen, die sich mit dem Thema Geschlechterunterschiede und pathologischen Glücksspielen beschäftigen. Beim Vergleich bzw. der Analyse der Studien konnten die Autor:innen erkennen, dass Geschlechterunterschiede im Glücksspielbereich nicht offensichtlich sind. Zwar sind die Prävalenzzahlen von Männern tatsächlich höher als bei Frauen, aber viele Einflussfaktoren wie Eintrittsalter, sozioökonomischer Status, kultureller Hintergrund oder die familiäre Vorgeschichte von Suchtproblemen werden oft vernachlässigt. Außerdem sind erste Evidenzen sichtbar, dass der Prävalenzunterschied zwischen Frauen und Männer abnimmt; eine mögliche Erklärung für diesen Trend sind die gezielten Werbekampagnen der Glücksspielanbieter, die versuchen, mehr Frauen anzusprechen (Castrén et al., 2018). Eine weitere und wesentliche Erkenntnis der Literaturrecherche ist der Mangel an gendersensibler Forschung. In vielen Studien wurden die Begriffe Gender und Sex nicht exakt definiert und folglich ungenau verwendet. Nur wenige Studien, die Glücksspiel in der LGBTQI*-Community² untersucht haben, berücksichtigten die Genderaspekte in der Analyse. Im Folgenden finden Sie eine kurze Zusammenfassung weiterer wichtiger Erkenntnisse aus der durchgeführten Literaturrecherche (s. Gartner et al., 2022):

- Widersprüchliche Ergebnisse zum „*Telescoping*“ Effekt (besagt, dass bei Frauen der Spielbeginn später im Leben einsetzt als bei Männern, sich der Übergang vom gelegentlichen zum süchtigen Spielen aber schneller vollzieht als bei Männern)
- Komorbiditäten sind unabhängig von Genderzugehörigkeit sehr hoch, vor allem affektive Störungen, Angststörungen, Persönlichkeitsstörungen und Substanzabhängigkeiten

² Die international gebräuchliche englische Abkürzung steht für lesbian, gay, bisexual, trans*, queer, inter*. Das *-Symbol wird verwendet, die Begriffe offen zu halten.

- Frauen weisen Präferenzen für Spielformen mit hohem Zufallsanteil auf, Männer mit Präferenzen für höheren Strategieanteil bzw. vermeintlichen Kompetenzanteil; Männer spielen mit höherer Wahrscheinlichkeit mehrere Formen von Glücksspiel parallel
- In den meisten Studien keine Unterschiede erkennbar in Spielmotiven zwischen den Geschlechtern
- Personen mit pathologischem Glücksspielverhalten weisen im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung deutlich erhöhtes Risiko auf, Täter:in oder Opfer von Gewalt zu werden
- Personen mit einer Abhängigkeitserkrankung sind überdurchschnittlich häufig in einer Partnerschaft mit einer ebenfalls abhängigen Person; glücksspielende Frauen sind häufiger als glücksspielende Männer verheiratet
- Weibliche Glücksspielende leben häufiger als männliche Glücksspielende mit Kindern zusammen; deutschlandweit ist von über 500.000 Kindern in einer Familie mit Glücksspielproblemen auszugehen

8. Versorgung und Therapie

Ähnlich wie bei anderen Suchterkrankungen besteht das Hilfeangebot für Menschen mit glücksspielbezogenen Problemen und deren Angehörigen aus unterschiedlichen Settings. Wer den Kontakt und Austausch mit anderen Menschen in einer ähnlichen Lebenssituation sucht, kann eine Selbsthilfegruppe oder ein Online-Forum besuchen. Betroffene und deren Angehörige können auch über eine Suchtberatungsstelle eine kostenlose Beratung von Fachkräften erhalten. Kliniken und anderen Einrichtung bieten ambulante, teilstationäre und stationäre Rehabilitationsbehandlungen. Darüber hinaus gibt es anonyme Telefonhotlines und verschiedene Online-Informations- und Beratungsangebote.

	Betroffene	Angehörige
Informations- und Beratungsangebote	<ul style="list-style-type: none"> ○ Verspiel nicht dein Leben ○ Playchange ○ Spieler:innensperrsystem OASIS ○ Check dein Spiel ○ Fachverband Glücksspielsucht e. V. ○ Die Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht ○ Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. ○ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Verspiel nicht mein Leben ○ Check dein Spiel – Hilfe für Angehörige ○ Spieler:innensperrsystem OASIS ○ GamblerKid ○ NACOA Deutschland ○ Glücksspielsucht – Erste Hilfe für Angehörige ○ Kidkit
Selbsthilfegruppen und Foren	<ul style="list-style-type: none"> ○ Selbsthilfe – So geht's ○ NAKOS Informationen für Betroffene ○ Suchfunktion Selbsthilfe in Bayern ○ Suchfunktion Selbsthilfe Deutschland ○ Foren oder Online-Gruppen für Betroffene ○ Betroffenenbeirat Bayern 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Selbsthilfe – So geht's ○ NAKOS Informationen für Angehörige ○ Foren oder Online-Gruppen für Angehörige

Suchtberatungsstellen	<ul style="list-style-type: none"> ○ Beratungsstellen in Bayern ○ Beratungsstellen in Deutschland ○ Beratungsstellen in Österreich ○ Information und Hilfe in der Schweiz
Kliniken	<ul style="list-style-type: none"> ○ Klinikexplorer für Rehabilitationseinrichtungen ○ Stationäre Behandlungsmöglichkeiten
Andere Hilfen	<ul style="list-style-type: none"> ○ Telefonberatung ○ Schuldner- und Insolvenzberatung Bayern ○ Schuldnerberatungsstellen bundesweit ○ Online-Schuldnerberatung

9. Pathologisches Glücksspielen und Schulden

Typischerweise investieren pathologische Spieler:innen mehr Geld in das Glücksspiel, als ihnen zur Verfügung steht. Selbst wenn sie einmal gewinnen, verpassen sie meist den Zeitpunkt, aufzuhören: Sie setzen den Gewinn erneut ein und holen sich, wenn er gleich darauf wieder verspielt ist, oftmals am Geldautomaten noch mehr Geld. Eine verzerrte Wahrnehmung der Realität, wie z.B. die Illusion der Kontrollierbarkeit des Spielergebnisses oder unrealistische, nicht an den tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten orientierte Gewinnerwartungen, tragen zur Fortführung des Glücksspiels trotz steigender Verluste und zur Intensivierung bis hin zum pathologischen Spielverhalten bei (Meyer & Bachmann, 2017).

Fast immer ist das Suchtverhalten pathologischer Spieler:innen mit einem problematischen Umgang und einer gestörten Beziehung zum Geld verbunden. Der Wert des Geldes reduziert sich für die bzw. den Spieler:in auf „Spielgeld“ und zum Teil werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft, um den ständig steigenden Bedarf danach zu decken – oftmals bis hin zur Beschaffungskriminalität. Manche Spieler:innen nehmen Kredite auf oder versetzen Wertgegenstände – teilweise auch die von ihren Angehörigen. Andere bitten im Beruf um einen Gehaltsvorschuss und leihen sich von Freund:innen, Bekannten oder Kolleg:innen Geld, das meist trotz guter Vorsätze nicht zurückgezahlt werden kann. Gleichzeitig vermeiden Betroffene, sich mit ihrer finanziellen Situation auseinanderzusetzen. Spieler:innen berichten häufig, dass das „Geld in der Tasche brennt“ und deshalb restlos verspielt wird (Grüsser & Albrecht, 2007). So geraten pathologische Spieler:innen schnell in die Schuldenfalle: Laut der deutschen Suchthilfestatistik hatten 73 % der 2008 in deutschen Suchtberatungsstellen (mit Hauptdiagnose Pathologisches Glücksspielen) behandelten Spieler:innen Schulden. 33 % hatten bis zu 10.000 € Schulden, bei immerhin 11 % belief sich die Schuldensumme auf bis zu 50.000 €, 9 % hatten sogar noch höhere Schulden (Pfeiffer-Gerschel et al., 2011).

Nicht zuletzt deswegen haben Suchtkliniken in Deutschland schon seit längerem das Geld- und Schuldenmanagement in die Behandlung Glücksspielsüchtiger integriert (Nebendorf & Petry, 1996). Denn um das schuldenfördernde Verhaltensmuster zu durchbrechen und dem durch die Schulden wachsenden psychosozialen Druck entgegenzuwirken, v.a. aber auch, um die Bereitschaft zu einer umfassenden Therapie zu erhöhen, ist es dringend notwendig, sich zunächst völlige Klarheit über die vorliegende finanzielle Situation zu verschaffen (Meyer & Bachmann, 2017).

10. Literaturempfehlungen

Der hier vorgestellte Literaturüberblick erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Übersichtsarbeiten

Batra, A. & Bilke-Hentsch, O. (2022). *Praxisbuch Sucht: Therapie der stoffgebundenen und Verhaltenssüchte im Jugend- und Erwachsenenalter*. Thieme.

Batthyány, D. & Pritz, A. (2009). *Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte*. Springer.

Grüsser, S. & Thalemann, C. (2006). *Verhaltenssucht: Diagnostik, Therapie, Forschung*. Huber.

Müller, A., Wölfling, K. & Müller, K. W. (2018). *Verhaltenssüchte – Pathologisches Kaufen, Spielsucht und Internetsucht*, (Vol. 70). Hogrefe.

Überblicksarbeiten Pathologisches Glücksspielen

Buth, S., Kalke, J. & Reimer, J. (2013). *Glücksspielsuchtforschung in Deutschland: Wissenschaftliche Erkenntnisse für Prävention, Hilfe, Politik*. Lambertus.

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (2022). *Pathologisches Glücksspielen. (Suchtmedizinische Reihe, Band 6)* (5. Aufl.). Hamm.

Füchtenschnieder-Petry, I., Petry, J. & Ottensmeier, B. (2010). *Pathologisches Glücksspielen*. Neuland.

Grüsser, S. & Albrecht, U. (2007). *Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Huber.

Hayer, T. (2012). *Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme. Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien*. Peter Lang.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten*. 4. Auflage. Berlin: Springer.

Wurst, F. M., Thon, N. & Mann, K. (2012). *Glücksspielsucht: Ursachen – Prävention – Therapie*. Huber.

Behandlung und Therapie

Bachmann, M. & El-Akhras, A. (2010): *Glücksspielfrei: Ein Therapiemanual bei Spielsucht*. Springer.

Bowen, S. W., Chawla, N. & Marlatt, G. A. (2010): *Mindfulness-Based Relapse Prevention for Addictive Behaviors: A Clinician's Guide (English)*. Guilford Publications.

Buchner, U. G., Koytek, A., Gollrad, T., Arnold, M. & Wodarz, N. (2013). *Angehörigenarbeit bei pathologischem Glücksspiel: Das psychoedukative Entlastungstraining ETAPPE*. Hogrefe.

Premper, V. & Sobottka, B. (2015). *Pathologisches Glücksspielen: Ein kognitiv-verhaltenstherapeutisches Behandlungsmanual*. Beltz.

Wölfling, K., Zeeck, A., te Wildt, B., Resmark, G., Morawa, E., Kersting, A., ... & Müller, A. (2022). Verhaltenssuchte in der psychosomatisch-psychotherapeutischen Versorgung. *PPmP-Psychotherapie-Psychosomatik Medizinische Psychologie*, 72(03/04), 139-147. <https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/a-1647-3280#info>

Komorbidität

Erbas, B. & Buchner, U. G. (2012). Pathologisches Glücksspielen: Prävalenz, Komorbidität, Diagnose und Hilfsangebote in Deutschland. *Deutsches Ärzteblatt*, 109(10), 173–179. <https://doi.org/10.3238/arztebl.2012.0173>

Premper, V. (2006). *Komorbid psychische Störungen bei pathologischen Glücksspielern – Krankheitsverlauf und Behandlungsergebnisse*. Angewandte Verhaltensmedizin in Forschung und Praxis. Pabst Science Publishers.

Berichte (ehemalig) Betroffener

Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. (2013). *Bunte Lichter, Dunkle Schatten: Glücksspiel – Faszination und Abgrund*. Geest.

Hansch, W. & Beckfeld H. (2021): *Einmal Hölle und zurück! Mein brutaler Abstieg in die Spielsucht*. Titus.

Kessler, D. (2021). *Gameover 23.01.2020. Wetten, Knast & Covid-10*. Rediroma.

Löer, W. & Schäfer, R. (2011). *René Schnitzler. Zockerliga: Ein Fußballprofi packt aus*. Gütersloher Verlagshaus.

P., R. (2009). *Wie Phoenix aus der Asche – Niedergang und Wiederaufstieg eines Spielers und Alkoholikers*. McGinley.

Riesen, H. (2009). *Gestatten, der Bankräuber, den Sie suchen: Geständnis eines Spielsüchtigen*. Retap.

Schmidt, K. F. (2009). *Nichts geht mehr - Vom Sodastream-Multimillionär zum Hartz-IV-Empfänger*. Mankau.

Schuller, A. (2008). *Jackpot. Aus dem Leben eines Spielers*. Lübbe.

Ratgeber für Betroffene und Angehörige

Buchner, U. G. & Koytek, A. (2017). *Deine Spielsucht betrifft auch mich – Ein Ratgeber für Familienmitglieder und Freunde von Glücksspielsüchtigen*. Hogrefe.

Füchtenschnieder, I. (2008). *Tascheninfo Glücksspiel*. Blaukreuz.

Kinderbücher

Eidam, L. (2022): *Nono und der Zauberkreisel - oder die Suche nach dem großen Glück. Eine Geschichte über Glücksspielsucht*. Blaukreuz.

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern & Präventionsprojekt Glücksspiel der pad gGmbH Berlin (2022). *Mein Papa, die Unglücksspiele und ich*. Selbstverlag.

Aktuelle Forschung – Journals

[International Gambling Studies](#)

[Journal of Behavioral Addictions](#)

[Journal of Gambling Issues](#)

[Journal of Gambling Studies](#)

Aktuelle Forschung – ausgewählte Literaturreferate

Buth, S., Meyer, G. & Kalke, J. (2022): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. *Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD)*.

Emond, A., Nairn, A., Collard, S. & Hollén, L. (2022). Gambling by young adults in the UK during COVID-19 lockdown. *Journal of Gambling Studies*, 38(1), 1-13.

Hayer, T. (2020). Neuer Glücksspielstaatsvertrag – Chancen und Risiken. *SuchtAktuell*, 27 (2), 55-59.

Hayer, T., Girndt, L., & Kalke, J. (2019). Das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen: Eine systematische Literaturanalyse. *Universität Bremen*.

Hayer, T. & Kalke, J. (2021). Sportwetten: Spielanreize und Risikopotenziale. *Suchttherapie*, 22 (01), 11-18. <https://doi.org/10.1055/a-1303-7278>.

Kristiansen, S. & Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103(2020), 106254. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>

Palmer du Preez, K., Landon, J., Mauchline, L. & Thurlow, R. (2021). A critical analysis of interventions for women harmed by others' gambling. *Critical Gambling Studies*, 2(1), 1-12.

Recht und Politik

Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)

Gesetz zur Ausführung des Staatsvertrags zum Glücksspielwesen in Deutschland (AGGGlStV)

Weis, C. (1999). Die Sperre des Glücksspielers. *Europäische Hochschulschriften: Reihe 2, Rechtswissenschaft; Bd. 2666*. Frankfurt.

Weitere zum Thema Recht und Politik finden Sie [hier](#).

Assoziierte Themen

Badisches Landesmuseum. (2008). *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*. Braun.

Bronder, T. (2016). *Spiel, Zufall und Kommerz*. Springer.

Eidenbenz, F., Farke, G., Grüsser-Sinopoli, S., Kiepe, K. & Wölfling, K. (2008). *Tascheninfo Mediensucht*. Blaukreuz.

Heuer, A. (2012). *Der perfekte Tipp – Statistik des Fußballspiels*. Wiley-VCH.

Romane

Seel, E. J. (2011). *Dreimal die Sieben*. Vindobona.

Spades, A. (2009). *Pokerface*. Carlsen.

Tillmann, A. (2003). *Verspieltes Glück. Mein Mann ist spielsüchtig*. Lübbe.

Klassische Literatur

Dostojewskij, F. (1867). *Der Spieler*. Anaconda.

Hoffmann, E. T. A. (1820). *Spielerglück*. Reimer.

Tschaikowski, I. Pique Dame (Oper von 1890 nach einer Erzählung von A. Puschkin)

Dokumentationen, Filme und Sendungen

[Clash of Clans & Co. - Wie Free-to-Play-Games euch das Geld aus der Tasche ziehen | STRG_F \(Dokumentation, 29 Minuten, Upload: 08.05.2018\)](#)

[Coin Master - Abzocke mit Fun | NEO MAGAZIN ROYALE mit Jan Böhmermann \(Satire, 20 Minuten, Upload: 10.10.2019\)](#)

Das Leben verzockt - Kampf gegen die Spielsucht | phoenix (Dokumentation, 29 Minuten, Upload: 03.03.2016)

Die Simpsons: Springfield – Vom Teufel besessen (Unterhaltung, 22 Minuten, Staffel 5 Episode 10, 1995).

Die Spielerin (Spielfilm, 90 Minuten, 2005)

Durch Spielsucht alles verloren: Über 3 Jahre Knast und 200.000 € Schulden | Y-Kollektiv (Dokumentation, 26 Minuten, Upload: 09.06.2022)

Glück – Spiel – Sucht | WDR (Dokumentation in Schweizerdeutsch, 85 Minuten, Upload: 27.10.2014)

Glücksspiel – Der Jackpot und die Sucht | SWR (Dokumentation, 43 Minuten, Upload: 26.06.2015)

Liebes Spiel (Spielfilm, 89 Minuten, 2005)

Nichts geht mehr! Wenn Spielautomaten süchtig machen | ZDFzoom (Dokumentation, 26 Minuten, Upload: 26.09.2013)

Online-Glücksspiel in Schleswig-Holstein | ZDF Magazin Royale von Jan Böhmermann (Satire, 15 Minuten, Upload: 20.11.2020)

Owning Mahowny (Spielfilm, 101 Minuten, 2003)

Rien ne va plus - Spielsucht statt Spielspaß | MDR (Dokumentation, 30 Minuten, Upload: 23.02.2015)

South Park – Freemium gibt's nicht umsonst (Unterhaltung, Staffel 18, Episode 6, 22 Minuten, 2014)

Spiel mit der Sucht – Sieg oder Niederlage | BR (Dokumentation, 32 Minuten, Upload: 02.02.2021)

Spielsucht: Kontrollverlust durch Glücksspiel | Zervakis & Opdenhövel | ProSieben (Dokumentation, 15 Minuten, Upload: 09.06.2022)

Spielsucht: Verzockt – Wenn Glücksspiel zur Sucht wird | ZDF 37° (Dokumentation, 28 Minuten, Upload: 03.08.2021, Verfügbar bis 27.07.2026)

Spielsüchtig (Spielfilm, 96 Minuten, 2009)

Sportschau: 200.000 Euro durch Sportwetten verzockt | ARD (Dokumentation, 10 Minuten, Upload: 06.10.2021)

Themenwoche Sucht: Glücksspielsucht | Jugend Bremerhaven (Experteninterview, 12 Minuten, Upload: 18.05.2022)

Treppe aufwärts (Spielfilm, 94 Minuten, 2015)

Verdammte Spielsucht | phoenix (Dokumentation, 43 Minuten, Upload: 25.02.2014)

Weiterführende Links

<http://www.lsgbayern.de/>

<https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/>

<http://www.verspiel-nicht-dein-leben.de/>

<http://www.die-spielsucht.de/>

<http://www.fachbeirat-gluecksspielsucht.hessen.de/>

<http://www.gluecksspielsucht.de/>

11. Verwendete Literatur

Buth, S., Meyer, G. & Kalke, J. (2022). *Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung: Ergebnisse des Glücksspielsurvey 2021*. Hamburg. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).

Castrén, S., Heiskanen, M. & Salonen, A. H. (2018). Trends in gambling participation and gambling severity among Finnish men and women: cross-sectional population surveys in 2007, 2010 and 2015. *BMJ Open*, 8(8), 1-10. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-022129>

DHS. (2022). *Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) e.V. - Jahrbuch Sucht 2022* (1. Auflage). Pabst Science Publishers.

Gartner, C., Bickl, A., Härtl, S., Loy, J. K. & Häffner, L. (2022). Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender. *Journal of behavioral addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00019>

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. (2022). *Jahresreport 2021: Der deutsche Glücksspielmarkt 2021 – Eine ökonomische Darstellung*. Hessisches Ministeriums des Innern und für Sport.

Grüsser, S. M. & Albrecht, U. (2007). *Rien ne va plus - wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Huber, Bern.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht: Ursachen und Therapie ; mit 10 Tabellen* (2., vollst. überarb. und erw. Aufl.). Springer.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). *Spielsucht*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-54839-4>

- Meyer, G. & Hayer, T. (2005). *Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten: eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen; Abschlussbericht an das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen und an die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. KG*. Univ., Inst. für Psychologie und Kognitionforschung.
- Näther, U. (2012). Zur Geschichte des Glücksspiels. Online: <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Forschungsarbeiten/Naether.pdf>.
- Nebendorf, A. & Petry, J. (1996). In A. Fett (Hrsg.), *Glück - Spiel - Sucht: Konzepte und Behandlungsmethoden* (S. 117–133). Lambertus.
- Pfeiffer-Gerschel, T., Künzel, J. & Steppan, M. (2011). Deutsche Suchthilfestatistik 2009: Ein Überblick der wichtigsten Ergebnisse. *SUCHT*, 57(6), 421–430.
- Tretter, F. (1998). *Ökologie der Sucht: Das Beziehungsgefüge Mensch - Umwelt - Droge*. Hogrefe Verl. für Psychologie.