



**SKM – Katholischer Verein für soziale
Dienste Bocholt e.V.**

Tätigkeitsbericht 2025

1925 – 2025
seit 100 Jahren
in Bocholt

skm-bocholt.de

Bocholt, im Mai 2026
Berthold Tenhonsel

3 Pathologisches Glücksspiel und Medienabhängigkeit

3.1 Glücksspielsucht – die Sucht im Dunkeln

Glücksspielsüchtige sind Meister im Verheimlichen ihrer Sucht, selbst die eigene Familie bekommt lange nichts mit. Wir erleben Fälle, in denen Ehemänner 20 und mehr Jahre geschätzt 200.000 bis 250.000 Euro (in Einzelfällen weitaus mehr) verspielt haben – ohne dass der Ehepartner die Sucht realisierte.

Woche für Woche melden sich beim SKM Spieler, die unsicher geworden sind, ob sie ihr Spielverhalten noch kontrollieren können. Dazu kommen die Angehörigen, die nicht mehr wissen, wie sie mit dem problematischen Spielverhalten des Sohnes, des Ehemannes umgehen sollen.

Die Sportwette hat mit dem altbekannten Automatenpiel gleichgezogen. Die Wettenden, oftmals sportbegeisterte Fußballer, unterliegen lange der Illusion, das Wettspiel kontrollieren zu können. Ihr Fachwissen sichere letztlich den Gewinn – zumindest auf mittel- und langfristige Sicht. Der Anteil der jungen Spielsüchtigen ist in den letzten Jahren aufgrund der digitalen Verfügbarkeit des Spiels um ca. 40 bis 50 % gestiegen.

Insgesamt gilt, dass der Online-Markt immer mehr das klassische Spielhallengeschäft ergänzt.

Nach Angaben der Hauptstelle für Suchtgefahren haben ca. 25 % der Deutschen im letzten Jahr mindestens einmal (digital oder analog) mit Geldeinsatz gespielt. Viele deutlich mehr.

Ein problematisches Spielverhalten entwickeln ca. ein Viertel der Spieler! Einmal mit dem Spielen angefangen, verfallen viele dem Sog. 2,3 % der Gesamtbevölkerung gelten als glücksspielsüchtig, weitere 5,7 % zeigen ein riskantes Glücksspielverhalten. Von den 2,3 % entwickeln 1,1 % eine „leichte“ Störung, 0,7 % eine „mittlere“ Störung und 0,5 % eine „schwere“ Störung.

Die Glücksspielsucht greift in das private Leben, insbesondere ins Familienleben, ein. Gereiztheit und Misstrauen bestimmen das Miteinander und prägen den Alltag. Hinzu kommt eine erhebliche Verschuldungsproblematik. Viele Beziehungen überstehen das „outing des Spielsüchtigen“ nicht. In der Folge kommt es zu Wohnungsverlust, manchmal zum Arbeitsplatzverlust, zu Kriminalität und erheblichen psychischen Problemen, wie z.B. suizidalen Gedanken.

Heranführung und Normalisierung von Spiel und Glücksspiel

Die digitale weltweit vernetzte Welt macht es immer schwerer, Spielplattformen zu begrenzen.

Weitere Gründe für mangelnde Reglementierung sind aber auch, dass viele – wie z.B. der Deutsche Fußball-Bund (DFB) über Werbeeinnahmen

mitverdienen. Die öffentlichen Einnahmen aus Alkohol beliefen sich 2020 auf 3,24 Mrd., aus Glücksspiel auf 5,36 Mrd. Euro.

Die Glücksspielindustrie platziert ihre Produkte immer stärker so im Internet, dass es für Nutzerinnen und Nutzer schwerer wird, präzise und schnell den Glücksspielcharakter zu identifizieren. Mittlerweile liegen Glücksspielelemente in Videospielen und Geschicklichkeitsspielen in klassischen Glücksspielen im Trend. Die Formen vermischen sich, vieles wird diffuser, die Grenze zum erlaubnispflichtigen Glücksspiel wird vernebelt. Es geht um die Normalisierung von Glücksspielinhalten bei erschwerter Selbstkontrolle. Der finanziell kontinuierlich steigende Markt spricht für den Erfolg der Strategie der Glücksspielindustrie.

Dominante Formen des Vermischens sind das sog. „simulierte Glücksspiel“ und „Lootboxen“.

Beim simulierten Glücksspiel wird kein Geldeinsatz gefordert, dem Spieler wird virtuelle Währung zur Verfügung gestellt. Der Spielverlauf ist dann strukturell identisch mit dem klassischen Glücksspiel, so bei kostenlosen Pokerschulen oder Online-Automaten. Die digitale Vernetzung macht diese Spiele nochmal besonders attraktiv: verschiedene Spieler können sich zusammenschalten, miteinander chatten, sich „ liken“, miteinander Turniere spielen.

Eine Lootbox ist ein virtueller Behälter in Computerspielen, der eine zufällige Sammlung von Dingen, zum Beispiel Waffen und spezielle Gegenstände, enthält. Die Boxen können im Spiel freigeschaltet, gefunden oder gekauft werden. Der Kauf kann dabei durch eine Spielwährung oder Echtgeld stattfinden. Der Einsatz von Lootboxen steht oft in der Kritik, weil durch normales Spielen die wichtigen Gegenstände nur schwer erreichbar sind oder nur als Kauf angeboten werden.

Lootboxen wird ein Suchtpotenzial vorgeworfen, da es sich aus Sicht der Suchtprävention um Glücksspiel handelt und falsche Erwartungen weckt. Die Niederlande und Belgien haben Lootboxen bereits als Glücksspiel eingestuft.

3.2 Sportwetten – ein eher männliches Phänomen

Ähnlich wie bei den Fallzahlen der Opiatabhängigkeit sind in unserer Glücksspielberatung 9 von 10 pathologischen Glücksspielern männlich. Bundesweit ist das Verhältnis nicht ganz so eindeutig, die Statistiken des SKM lassen jedoch an Klarheit nichts zu wünschen übrig.

Warum ist das so, und was unterscheidet die Männer, die vom Glücksspiel oder vom Wetten – online oder analog – abhängig werden, von denen, die sich nach in der Regel durchaus erheblichen finanziellen Verlusten wieder von diesem eher kostspieligen Vergnügen lösen können?

Spieler beschreiben, dass sie sich mit dem Eintreten in die Spielhalle in eine Männerwelt begeben. Die Frauen sind für den Service zuständig. Abgesehen von heute möglichen digitalen Teamspielen erlebt sich der Spieler als Einzelkämpfer. Zentrale Themen sind Gewinnen und Konkurrenz.

Ein wenig ist es am Spielautomaten wie beim „marlboro man“ in der Zigaretten Werbung. Man sitzt als einsamer Kämpfer in einem gut gepolsterten Sessel und erlebt die Illusion von Erfolg, Status und dem Leben in einer anderen Welt.

Dann geht es natürlich um Geld, um die Illusion von Reichtum und Erfolg. Obwohl jeder Spieler weiß, dass am Ende immer die Bank gewinnt. Alle Spieler kennen aber den Rausch des Erfolges, wenn man im Verlauf des Spieles mehrere tausend Euro Gewinn „gemacht“ hat, dann aber nicht aufhören konnte und letztlich alles wieder verspielte.

Normalerweise müsste man ja erwarten, dass „Mann“ über sein Scheitern am Automaten reden könnte, ein bisschen mit innerer Distanz und Humor, wie man „so dumm sein konnte, soviel Geld in den Apparat zu werfen, obwohl man doch wusste, dass man verliert“. Aber es geht um eine sehr ernste Sache, eine Sache, die diese Männer nur mit sich ausmachen, über die in der Regel nicht mit Anderen, selbst nicht mit den besten Freunden oder der Familie, geredet wird. Es geht um die Idee, wer man im Leben sein will. Da wird nicht gelacht. Und über seine Gefühle reden, geht schon gar nicht. Dann müsste man ja darüber reden, wie unsagbar schlecht es einem wieder ging, als man erneut wieder mal 2.000 Euro oder mehr verspielt hat – und die Illusion des Sieges sich erneut ins Scheitern drehte.

Das Spielen wirkt sofort auf das Gefühlszentrum im Gehirn, die Spieler erleben sich in einer Weise nahe an ihren Gefühlen – wie es ansonsten bestenfalls noch im Fußballstadion passiert. Die kognitive Sperre im Gehirn wird durch die Schnelligkeit an Reizen einfach übergangen. Im Spiel versunkene Spieler fällt es sehr schwer zu überlegen, ob es wohl vernünftige Gründe gäbe, mit dem Spiel aufzuhören.

Bei den jungen Sportwettern (Tipico / B-Win) handelt es sich vielfach um junge Männer zwischen 20 und 30 Jahre alt, gut ausgebildet, im Studium, langjährig oftmals sehr erfolgreich im Fußball unterwegs, und durchaus kompetent in diesem Feld. Ihnen macht keiner was vor, so denken sie jedenfalls. Die Sportwette bedient ihre Illusionen von Kompetenz, Bedeutung und Erfolg.

Männer, die diesen Mechanismen verfallen, erleben sich letztlich nicht als bedeutsam, achten sich wenig, sind unzufrieden mit ihrem Leben. Die nicht gestillten Bedürfnisse nach Selbstbestimmung, Bedeutsamkeit und Zufriedenheit werfen den Motor des Spielens wieder an. Es sind Männer, die oftmals schon als Kind gelernt haben, dass sie als Jungen nicht reichen, dass sie ihre Bezugspersonen nicht zufrieden stellen. Diese Männer haben schon früh gelernt, dass das Leben ein Kampf ist, dass man siegt oder verliert, und dass für sie in der Regel eh die Verliererposition vorgesehen ist. Sei es, weil in ihrem Erleben, – um nur zwei Gründe zu nennen – die Geschwister vorgezogen wurden oder der Vater körperliche Gewalt ausgeübt hat.

Ego-Shooter Spiele

Ähnlich wie beim AutomatenSpiel oder bei der Sportwette erleben viele Eltern ihre Söhne, wenn diese sonst eher ruhigen und tendenziell introvertierten

Personen auf einmal laut und aggressiv von den Ego-Shooter Spielen gefasst werden. Man kann manchmal beobachten, dass diese Jugendlichen die Maschinen anschreien oder sonst wie impulsiv reagieren. Im Zweifel schlagen sie in ihrem aufgebracht sein Löcher in die Trockenbauwand.

Als im Sozialausschuss der Stadt Bocholt 2014 parteiübergreifend diskutiert wurde, wie die Prävention und das Beratungsangebot der Stadt Bocholt gestaltet werden kann, gerade im Hinblick auf den gestiegenen Beratungs-, und Behandlungsbedarf der Glücksspielsüchterkrankungen – mit dem Hintergrund der erhöhten Einnahmen durch die Vergnügungssteuer –, wurde folgender Beschluss gefasst:

Für die Erweiterung der Suchtberatung des SKM, basierend auf dem Konzept der vorgestellten Glücksspielsuchtberatung, erhält der SKM – Katholischer Verein für soziale Dienste 30.000 Euro für die Arbeit rund um das Thema „Glücksspielsucht“. Der Ausschuss betonte besonders auch die Prophylaxe als wichtigen Auftrag.

Mit dieser bewilligten Fördermaßnahme fiel der Startschuss für einen neu eingerichteten Fachbereich in der Suchtberatung, die Glücksspielsuchtberatung.

Diese wurde in den letzten Jahren zu einem festen notwendigen Bestandteil der Suchtberatung und erfüllt mit der Anerkennung für die ambulante medizinische Rehabilitation Glücksspielsucht weitere qualitativ fachlichen Standards.

Der Beratungsbedarf Spielsüchtiger wuchs in den letzten Jahren stetig. Der SKM hat daraufhin Mitarbeiter entsprechend qualifiziert, sein Beratungsangebot auch auf diese Zielgruppe abgestimmt und mit der Anerkennung für die ambulante medizinische Rehabilitation Glücksspielsucht im Jahr 2016 erweitert.

3.3 Beratung und Therapie

Die Suchtberatung war in den letzten Jahren zunehmend Anlaufstelle für die an Glücksspielsucht und Medienabhängigkeit erkrankten Menschen. Die notwendige Erweiterung des Fachbereiches wurde von den Fachkräften als auch von den Betroffenen als notwendig erachtet.

Die Glücksspielsucht ist als Erkrankung im ICD-10 klassifiziert. Dort kann u. a. unter F63.8 in Anlehnung an das Pathologische Glücksspiel die Medienabhängigkeit zugeordnet werden. Das Störungsbild der Medienabhängigkeit ist als „Krankheit“ anerkannt.

Es handelt sich hier um eine neue Form einer Süchterkrankung, bei der die Erkenntnisse aus der allgemeinen Suchtbehandlung und der bisherigen pädagogischen Maßnahmen bei Jugendlichen zwar Bestand haben, aber um die spezifischen Charakteristika dieser Sucht erweitert werden müssen.

Von der ersten Kontaktaufnahme bis hin zur ambulanten medizinischen oder stationären Rehabilitation und der Nachsorge (nach stationärer Therapie)

bilden die unterschiedlichen Institutionen ein Netz, bzw. eine Behandlungskette. Gesundheitsämter, Ärzte, Jugendämter, Schulen, Schuldenberater, soziale Dienste von Betrieben, die Bewährungshilfe vermitteln Suchtkranke in die Beratung. Aus Jugendhilfeeinrichtungen erreichen uns ebenfalls medienabhängige junge Menschen.

In den Einzelgesprächen, die individuell nach Bedarf wöchentlich, vierzehntägig oder in anderen Zeitabständen angeboten werden, sind die wichtigsten Themen: Rückfallprophylaxe, Krankheitseinsicht, Schuldenregulierung und Umgang mit Geld, Ursachenanalyse und Entwicklung Verhaltensalternativen zu den Glücksspielen und Medienkonsum, wie beispielsweise Stressabbau durch verschiedene Sportarten oder Entspannungstechniken, anderer Umgang mit negativen Gefühlen, stärken der Konfliktfähigkeit, stärken sozialer Kompetenzen, Beziehungsgestaltung nach Vertrauensverlust nach einem Rückfall etc.

Angehörigenberatung

Hilfe für Angehörige bedeutet, ihnen bei den vielen Fragen, die sie haben beiseite zu stehen. Oftmals haben sie nicht den verklärten Realitätsblick und schon früh eine Ahnung, dass mit ihrem Partner oder ihrem Kind etwas nicht stimmt. Sie wissen oft nicht, wie sie sich ihrem Partner oder ihrem Angehörigen gegenüber verhalten sollen.

Es stellen sich oft Fragen, wie und was richtig ist? Kann ich einen Rückfall tolerieren, wenn er offen damit umgeht? Er hat mir die Kontoverwaltung überlassen und dennoch traue ich ihm nicht? Sie sind unruhig, wenn er alleine unterwegs ist. Oder sie haben den Eindruck, es dreht sich alles nur noch um die Spielsucht des Ehemannes und fragen sich, wo bleiben sie mit ihren eigenen Bedürfnissen und Wünschen. Gelingt es in der Spielsuchtberatung die Angehörigen mit einzubeziehen, werden sie häufiger als stabilisierende Motivation erlebt. Gerade junge Familienväter zeigen eine intrinsische Motivation, spielfrei zu werden und abstinenter zu bleiben. Sie wissen, „auf dem Spiel steht ihre Familie“, möglicherweise ihr Eigenheim, das sie gerade erst mit der Familiengründung erworben haben. Würden sie weiterspielen, würde diese finanzielle Belastung das Aus der Familie bedeuten.

3.4 Medizinische Reha und Ambulante Nachsorge

Die Vermittlung in eine stationäre klinische Therapie oder in ambulante medizinische Rehabilitation wird in enger Zusammenarbeit, insbesondere mit dem Beratungsstellenarzt getroffen.

Eine ambulante medizinische Rehabilitation bietet sich insbesondere dann an, wenn persönliche oder familiäre Gründe dafürsprechen und die Therapie parallel zum Beruf mit Aussicht auf Erfolg angegangen werden kann.

3.5 Spielerselbsthilfe- und Therapiegruppe

Die Gespräche in den Gruppen bieten nicht nur die Möglichkeit zu motivieren, einen Erfahrungsaustausch über stationäre und ambulante Psychotherapie zu führen, sondern ist auch ein Erfahrungsraum, um Erkenntnisse über sich selbst, die eigenen Verhaltensweisen und Suchtstrukturen zu gewinnen. Die Gruppen bieten durch das Miteinander ein Übungsfeld für Umgangsweisen mit Problemen und veränderten Verhaltensweisen. Die wesentlichen Merkmale und Ziele sind, sich praktisch zu unterstützen, Hilfen im Umgang mit Belastungen auszutauschen und sich gegenseitig emotional zu entlasten. Die durch die Glücksspielsucht oft mitverursachte soziale Isolation kann durch diese Solidarität durchbrochen werden. Es gilt, den Teilnehmern neue Kraft und Mut zu vermitteln, um letztendlich selbstverantwortlich die Folgen des Glücksspielens zu tragen und wieder das Selbstvertrauen und die Entschlossenheit für eine neue Lebensperspektive bzw. einen Lebensentwurf ohne das Glücksspiel zu entwickeln, bis hin zu einer neu erlangten Sicherheit in der abstinente Lebensführung.

3.6 Statistik

Im Jahr 2025 nahmen insgesamt 64 davon 6 Spielerinnen und 58 Spieler, sowie Angehörige das Beratungsangebot des SKM wahr. Die jüngsten „Spieler“ waren 18 Jahre alt und medienabhängig.

Altersgruppe	2022	2023	2024	2025
unter 18 Jahren	5	2	3	0
18-20 Jahre	4	5	2	4
21-24 Jahre	5	10	5	7
25-29 Jahre	15	17	20	24
30-39 Jahre	18	11	10	13
40-49 Jahre	4	9	5	12
50-59 Jahre	3	3	9	5
über 60 Jahre	5	2	0	0

Zu der Diagnose Spielsucht kommen häufig noch komorbide psychische Störungen und Erkrankungen, wie Depression, posttraumatische Belastungsstörungen, Essstörungen, Borderline-Erkrankung, Persönlichkeitsstörungen, etc. hinzu, nicht selten von suizidalen Gedanken begleitet. Die meisten Spieler rauchen, haben zusätzlich eine Nikotinabhängigkeit.

Wie bei anderen Süchten gilt, je früher sie mit dem Suchtmittel in Berührung kommen, desto höher wird das Risiko einer Abhängigkeitsentwicklung. Kinder und Jugendliche haben heutzutage immer früher die Möglichkeit mit ihren Smartphones, Tablets und PCs in der medialen Parallelwelt unterwegs zu sein.

Wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen kommt ein Teil der pathologischen Glücksspieler ohne stationäre Therapie aus und schafft es mit der Unterstützung der ambulanten Hilfen eine Abstinenz zu erreichen, wie mit der Selbsthilfegruppe und ambulanten Beratungs- und Therapiegesprächen. Andere Betroffene benötigen ein stationäres Therapieangebot. Mittlerweile haben mehrere Kliniken spezielle Konzepte für die Therapie von pathologischen Glücksspielern entwickelt.