

# Glücksspiel: Teufelszeug, Zeitvertreib, Suchtrisiko? Präventionsansätze – so unterschiedlich wie die Menschen!

Kooperationsveranstaltung zwischen:

ALICE SALOWAN  
  
HOCHSCHULE BERLIN  
University of Applied Sciences



Bezirksamt Pankow  
Abteilung Gesundheit, Soziales,  
Schule und Sport



Mit freundlicher Unterstützung der Senatsverwaltung für Gesundheit, Umwelt und Verbraucherschutz.

# Definition

- **Spiel:** von althochdeutsch *spil* für „Tanzbewegung“ – Eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt wird.
- **Glücksspiel:** Spiele, bei denen Gewinn und Verlust *ausschließlich oder vorwiegend* vom Zufall abhängen – und nicht vom Geschick oder den Entscheidungen der Spieler.

## GlüStV - §3

„Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels

- für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und
- die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt.
- Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ergebnisse maßgeblich ist.
- Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele.“

# Geschichte

- Bereits in der römischen Antike waren Würfelspiele in allen Schichten verbreitet
- Tacitus berichtet in der *Germania* über die Würfelleidenschaft der Germanen, dass sie in nüchternem Zustand mit äußerstem Leichtsinn um Haus und Hof, zuletzt gar um die eigene Freiheit spielten.
- Im Mittelalter versuchten sowohl geistliche als auch weltliche Autoritäten das Spiel zu verbieten

# Geschichte

- Im 16. und 17. Jahrhundert setzte sich Auffassung durch, dass das *hohe und übermäßige Spiel* – gemeint sind hohe und geborgte Spieleinsätze – mit Strafe zu bedrohen sei
- Zu Beginn des 19. Jahrhunderts entwickelte sich die Auffassung, dass öffentliches Glücksspiel weniger verderblich ist, als geheim betriebenes.
- Eine Liste verbotener Spiele wurde veröffentlicht.
- Andere waren zum Vorteil des Staates erlaubt.
- Wurzeln des Lotteriestaatsvertrages liegen in dieser Zeit

# Das Wesen von Spielen

## ● Merkmale von Spielen

- freiwillig
- zeitlich und räumlich begrenzt
- unterliegen bindenden Regeln
- werden begleitet von Gefühl der Spannung und Freude
- haben das Ziel in sich selbst

## ● Stufen der Spielentwicklung

- Spielen mit etwas
- Spielen als etwas (ab 3 J.)
- Spielen um etwas (ab 7 J.)

# Moderne Spiele – Harmlos...

- **Pokemon Karten**
  - Sammelkarten
  - Karten mit unterschiedlichen Charakteren und Eigenschaften
  - Häufigkeit und Wert differieren
- **Game Boy, Nintendo**
- **Playstation**
- **PC-Spiele**
  - Strategiespiel
  - Adventure-Spiele
  - Sportspiele
  - Ego-Shooter
  - Online-Rollenspiele

## ...oder Teufelszeug?

- Immer neue Kaufanreize
- Nie endende Aufgabenstellungen
- „Gruppenzwang“
- Schnelle Belohnung
- Schnelle Spielabfolgen (Game Boy) oder keine zeitlichen Begrenzungen (Online-Rollenspiele)
- Verlust von Ansehen und Punkten bei niedriger Spielfrequenz bzw. –dauer
- Bild- und Toneffekte, die ein Eintauchen in andere Welten plastisch machen
  - Gefahr von Realitätsverlust
  - Allmachtsfantasien

# Harmlos und Teufelszeug!

- Schaffung neuer erfolgreicher Identitäten
- Verwischen der Grenzen zwischen virtueller und realer Welt

# Glücksspiel

## Legal

- Lotterien, Sportwetten, Rubbellose
- Glücksspiele in Spielbanken
  - Roulette
  - Kartenspiele (Black Jack)
  - Glücksspielautomaten (Ereignisfrequenz 3 Sek./Spiel)
- Geldspielautomaten (Ereignisfrequenz 5 Sek./Spiel)
- Quizfernsehen, Gewinnhotlines, Pferdewetten

## Illegal

- Öffentliche Glücksspiele im Internet (Online Poker)
- Wettbüros mit Sportwetten privater Anbieter

# Merkmale von Glücksspielen, die Suchtentstehung fördern

- Leichte Verfügbarkeit / Griffnähe
- Rasche Spielabfolge / hohe Ereignisfrequenz
- Kurze Zeitspanne zwischen Einsatz und Spielergebnis
- Aktive Einbindung des Spielers
- Beinahe-Gewinne
- Vielfalt an Einsatz und Gewinnmöglichkeiten
- Gewinnwahrscheinlichkeit
- Ton-, Licht-, Farbeffekte

# Suchtpotenziale der Glücksspiele



# Besonderheiten der Online-Glücksspiele

- Hohe Verfügbarkeit
  - rund-um-die-Uhr
  - Vertraute Umgebung
  - kein Dress-Code
  - keine Kontrolle hinsichtlich der Einhaltung des Jugendschutzes
- Kein Kontakt mit realen Menschen
- Bargeldloser Zahlungsverkehr
- Anonymität
- Realitätsflucht
- Vielfalt der Angebotspalette

# Verbreitung von Glücksspielen

- 86,5% aller Deutschen haben jemals an Glücksspielen teilgenommen.
- Davon haben 66,3% „6 aus 49“ gespielt.
- 56% haben in den letzten 12 Monaten gespielt.
- 0,2% der Bevölkerung spielen pathologisch (ca. 100.000 Menschen)
- weitere 0,4% problematisch (ca. 225.000 Menschen)
- In Berlin sind das hochgerechnet ca. 17.000 Menschen
- Über 60% der 16 und 17jährigen haben schon an einem oder mehreren Glücksspielen teilgenommen.

Quelle: Repräsentative Studie der BZgA 2008

# Gewinne und Verluste

- Glücksspielmarkt erzielte im Jahr 2008 27,99 Mrd. Euro
  - staatliche Einnahmen lagen bei 4,03 Mrd. Euro
  - höhere Einnahmen als durch die Alkoholsteuer
- Ausschüttungsquote pro Geldspielautomat beträgt ca. 60%
  - ➔ „Der Automat gewinnt immer“
- Durchschnittlicher Verlust pro Stunde und Automat beträgt 33,00 EUR

Quelle: Meyer, G. Glücksspiel – Zahlen und Fakten, in: Jahrbuch Sucht 2009

# Risikogruppen

- Als besonders gefährdet eine Glücksspielsucht zu entwickeln gelten
  - männliche Jugendliche und Erwachsene,
  - Jugendliche und junge Erwachsene mit Migrationshintergrund
    - Anteil von Migranten, die wegen einer Glücksspielsucht in einer Klinik behandelt werden, ist in den letzten Jahren gestiegen. Nach Schätzungen dürfte er inzwischen bei ca. 15% liegen. Der größte Anteil der Migranten mit der Diagnose Glücksspielsucht ist türkischer Abstammung
- Pathologisches Spielen tritt häufig als Komorbidität auf
  - Die häufigste Doppeldiagnose ist Glücksspielsucht / Alkoholabhängigkeit

Quelle: Meyer, G. Bachmann, M. Spielsucht Ursachen und Therapie Berlin 2005 S.227

# Folgen von Glückspielsucht

- Neben den üblichen Merkmalen einer Sucht (Craving / “Spieldruck“, Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, etc.) führt unkontrolliertes Spielverhalten auf die Dauer fast zwangsläufig zu einer hohen Verschuldung, die
  - illegale Handlungen zur Folge haben kann
  - die Situation ausweglos erscheinen lässt, so dass
    - erneutes Glücksspiel als scheinbar einzige Chance aus der finanziellen Misere zu entkommen erscheint. Dem Verlust wird „hinterher gejagt“ (Chasing)
    - eine erhöhte Suizidalität besteht
- Beleißen des sozialen Umfeldes gepaart mit Lügen und Verheimlichung führt zu Schuldgefühlen und Depressionen

# Verantwortungsvoll spielen

- Nicht in schlechter Stimmung spielen
- Vor dem Spiel festlegen, wie viel Geld / Zeit maximal gesetzt und verloren werden darf
- Glücksspiel sollte ein Hobby unter vielen bleiben
- Dem verlorenen Geld nicht in einem neuen Spiel nachjagen
- Zum Spielen nur Geld verwenden, das für keinen anderen Zweck eingeplant ist (z. B. Miete)
- Nicht mit geliehenem Geld spielen

# Verantwortungsvoll spielen

- Den Jugendschutz einhalten
  - Minderjährige nicht am Glücksspiel teilnehmen lassen
  - keine Einsätze/Wetten etc. im Auftrag Minderjähriger platzieren
  - Minderjährige nicht in Glücksspiele einbeziehen, zum Beispiel als „Glücksbringer“

# Kulturelle Unterschiede

- Wir wissen, dass im Islam
  - Glücksspiel verboten ist
  - gewonnenes Geld als „Schmutziges Geld“ gilt
- Dies sollte in der Prävention ebenso Beachtung finden wie die spezifische Motivation, dennoch zu spielen
- Motivation, um Geld zu spielen, wird verstärkt
  - Mangelnde Bildungs- und Gesundheitschancen sowie Lebensperspektiven für Menschen mit Migrationshintergrund
  - Doppelt so viele Schulabgänger/innen mit Migrationshintergrund sind ohne Abschluss
  - Rollenbild: Traditionell ist der Mann Ernährer der Familie

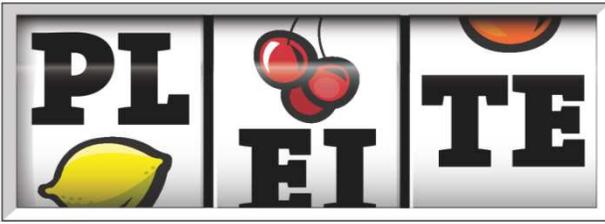
# Thesen

- Problematisches und pathologisches Spielen steigt mit zunehmender Verarmung von Gesellschaftsschichten / Bevölkerungsgruppen an
- Drastische Zunahme von gewerblichen Spielangeboten begünstigt diese Entwicklung
- „Zocken“ an der Börse unterstützt die Illusion, dass schnell verdientes Geld durch hohe Gewinne ein gesellschaftsfähiges Konzept ist
- Eine Veränderung der Spieleverordnung könnte Spielerschutzmaßnahmen wie Ausweiskontrollen und permanente Registrierung auch in Spielhallen ermöglichen

# Thesen

- Die Verbesserung von Lebens- und Bildungsperspektiven wirkt präventiv
- Eine strukturelle Verankerung von Präventionskonzepten in den relevanten gesellschaftlichen Bereichen wie z. B. Schule ist notwendig
- Die Sensibilisierung und Fortbildung von Mitarbeiter/innen aus Einrichtungen, die eher häufig von Glücksspielern aufgesucht werden (Schuldenberatungsstellen, Jobcenter, etc.) hilft, früher zu intervenieren
- Menschen mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen benötigen spezifische Ansprache bzw. Zugangswege

# Kampagne „Der Automat gewinnt immer“



**PL EITE**

**Faules Spiel! Der Automat\* gewinnt immer. Du verlierst alles.**

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren. Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

Dein Präventionsprojekt Glücksspiel

Maimmer Straße 19, 10247 Berlin  
Tel.: 030 - 24 53 72 40



**AB ZOC KE**

**Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer. Du verlierst alles.**

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren. Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

Dein Präventionsprojekt Glücksspiel

Maimmer Straße 19, 10247 Berlin  
Tel.: 030 -



**GE LIN KT**

**STOPP! FAULES SPIEL.**

Der Automat\* gewinnt immer. Du verlierst alles.

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren, sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

**Weiterlesen >>**

\*Auch Pokern, Sportwetten und Roulette sind Glücksspiele.



**IF LA S!**

**Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer. Du verlierst alles.**

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren. Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

Dein Präventionsprojekt Glücksspiel

Maimmer Straße 19, 10247 Berlin  
Tel.: 030 - 24 53 72 40

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

# Ideen von Jugendlichen

**GAME OVER**

Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer.  
Du verlierst alles.

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren.  
Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

\*Auch Pokern, Sportwetten und Roulette ist Glücksspiel.

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

Dein Präventionsprojekt Glücksspiel  
SUCHTPRÄVENTION  
IM LAND BERLIN  
Mahnitz Straße 25, 10147 Berlin  
Tel.: 030 - 24 53 72 40

**ABGRUND**

Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer.  
Du verlierst alles.

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren.  
Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

\*Auch Pokern, Sportwetten und Roulette ist Glücksspiel.

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

**LOOSER**

**VERARSCHT**

Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer.  
Du verlierst alles.

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren.  
Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

\*Auch Pokern, Sportwetten und Roulette ist Glücksspiel.

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

Dein Präventionsprojekt Glücksspiel  
SUCHTPRÄVENTION  
IM LAND BERLIN  
Mahnitz Straße 25, 10147 Berlin  
Tel.: 030 - 24 53 72 40

Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer.  
Du verlierst alles.

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren.  
Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

\*Auch Pokern, Sportwetten und Roulette ist Glücksspiel.

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

**SUCHT!**

Faules Spiel. Der Automat\* gewinnt immer.  
Du verlierst alles.

Wer spielt, kann nicht nur sein Geld verlieren.  
Sondern auch Freunde, Familie, Liebe und Respekt.

\*Auch Pokern, Sportwetten und Roulette ist Glücksspiel.

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

Dein Präventionsprojekt Glücksspiel  
SUCHTPRÄVENTION  
IM LAND BERLIN  
Mahnitz Straße 25, 10147 Berlin  
Tel.: 030 - 24 53 72 40

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)