



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

Kooperationsveranstaltung zwischen:

ALICE SALOWON  
  
HOCHSCHULE BERLIN  
University of Applied Sciences

 Berlin

Bezirksamt Pankow  
Abteilung Gesundheit, Soziales,  
Schule und Sport

FACHSTELLE FÜR  
SUCHTPRÄVENTION  
IM LAND BERLIN

 pad e.V.

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 Glücksspielsucht

- 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



**GAMME 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)