



## Unterrichtseinheit »Glücksspiel«

### Hintergrund

#### Definition Glücksspiel [1]

Glücksspiel ist ein Spiel um Vermögenswerte, bei dem die Entscheidung über Gewinn und Verlust nicht im Wesentlichen von den Fähigkeiten und Kenntnissen sowie dem Grad der Aufmerksamkeit des Spielers, sondern allein oder überwiegend vom Zufall bestimmt wird.

Glücksspiele unterscheiden sich untereinander durch die Gewinnwahrscheinlichkeit sowie das Verhältnis zwischen Einsatz und Gewinnausschüttung.

Glücksspieldefinition im Sinne des §284 Strafgesetzbuch (StGB): Hier spricht man von einem Glücksspiel, wenn die Beteiligten zur Unterhaltung oder aus Gewinnstreben gegen einen nicht ganz unerheblichen Einsatz ein ungewisses Ereignis, dessen Eintritt zumindest nicht wesentlich von der Geschicklichkeit des Spielers, sondern vom Zufall abhängt, über den Gewinn oder Verlust eines geldwerten Gewinns entscheiden lassen.

Entscheidend ist also, dass beim Glücksspiel mit und um Geld gespielt wird und dass allein oder überwiegend der Zufall über Gewinn oder Verlust entscheidet. Mit dieser Definition von Glücksspiel wird eine klare Abgrenzung zu Geschicklichkeitsspielen (z. B. Dart), Sportspielen und Strategiespielen (z. B. Schach) gezogen.

#### Gesetzeslage

In Deutschland dürfen öffentliche Glücksspiele nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle durchgeführt werden (§ 284 StGB). Nach dem § 8 Jugendschutzgesetz ist die Teilnahme an Glücksspielen unter 18 Jahren verboten.

Seit dem 01.01.2008 gilt in Deutschland der Glücksspielstaatsvertrag, der dem Staat das Monopol zur Durchführung von Glücksspielen sichert und das Online-Glücksspiel generell verbietet. Der Glücksspielstaatsvertrag soll die Bevölkerung vor den Gefahren der Glücksspielsucht schützen, einen ordentlichen Spielbetrieb sichern sowie den Spieler- und Jugendschutz gewährleisten. Am 08.09.2010 legte der Europäische Gerichtshof fest, dass der Glücksspielstaatsvertrag nicht mehr angewandt werden darf, da er gegen geltendes EU-Recht verstößt. Die weitere Entwicklung bzw. Neuregelung diesbezüglich ist zum Zeitpunkt des Drucks dieser Materialien noch ungewiss.

Achtung: Automaten in Spielhallen werden rechtlich nicht als

Glücksspiele eingestuft. Somit können gewerbliche Spielhallen betrieben werden, die nicht der staatlicher Kontrolle im Sinne des Glücksspielstaatsvertrags unterliegen. Auch das Glücksspiel im Internet entzieht sich weitgehend staatlicher Kontrollen.

Trotz des Glücksspielstaatsvertrages kann eine starke Zunahme des Angebots an Glücksspielen, v. a. über das Internet und das Fernsehen, beobachtet werden. Auch die Anzahl von Geldspielautomaten in Spielhallen, Bars und Kneipen oder Imbissen nimmt zu.

Laut der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e.V. [3] beliefen sich die Umsätze auf dem Glücksspielmarkt in 2008 auf knapp 25 Milliarden Euro. Der Staat hat im gleichen Jahr etwas über drei Milliarden Euro aus Glücksspielen eingenommen. Das finanzielle Interesse des Staates könnte ein Grund sein, weshalb die hohe Verfügbarkeit von Glücksspielen in Deutschland geduldet wird.

Die Tatsache, dass Glücksspiele vermehrt im Internet angeboten werden, stellt eine besondere Gefahr dar, weil sie dort für Jugendliche leicht verfügbar sind und wenig Kontrolle vorhanden ist. Häufig reicht eine Anmeldung per Kreditkarte aus, um von den Glücksspiel-Anbietern als volljährig eingestuft zu werden. Dass Jugendliche Mittel und Wege finden, sich mit Kreditkarten im Internet zu authentifizieren, kann angenommen werden.

# Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG  
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

## Beispiele für Glücksspiele:

im Internet spielbar	
ja	Lotto (6 aus 49, Super 6/Spiel 77, Toto, Keno etc.)
ja	Sofortlotterien/Rubbellose
ja	Geldspielautomaten
ja	Privates Glücksspiel
ja	Spielbankangebote
ja	Fernsehlotterien, Klassenlotterien und andere Lotterien
ja	Oddset-Spielangebote
ja	Riskante Börsenspekulationen
ja	Pferdewetten und andere Sportwetten
ja	Poker, Black Jack, Roulette
ja	Rückwärtsauktionen
nein	Quizsendungen im Fernsehen

## Spielsucht

Die Spielsucht gehört zu den stoffungebundenen Süchten, welche auch Verhaltenssüchte genannt werden, weil sie sich in bestimmten Verhaltensweisen äußern, die die Gesundheit schädigen, schwerwiegende soziale Folgen haben können und den Charakter einer Abhängigkeit annehmen. Sie verändern das Bewusstsein, das Erleben und die Gefühle des Betroffenen (weitere Beispiele: Kaufsucht, Internetsucht, Arbeitssucht etc.). Bei stoffungebundenen Süchten findet man eine ähnliche Suchtentwicklung wie bei stoffgebundenen.

Modellhaft werden bei der Entstehung einer Spielsucht drei Phasen unterschieden, die jeweils mehrere Jahre lang andauern können und fließende Übergänge aufweisen: Gewinnphase, Verlustphase und Verzweiflungsphase.

In der Gewinnphase führen kleinere Geldgewinne zu Erfolgserlebnissen und euphorischen, selbstwertsteigernden Hochgefühlen, da die Gewinne auf die eigene Leistungsfähigkeit zurückgeführt werden. Typisch ist, dass die Risikobereitschaft nach und nach wächst und immer höhere Beträge eingesetzt werden.

Mit intensiverem und häufigerem Spielen beherrschen den Spieler die Gedanken an das Spiel immer stärker. Durch die gesteigerte Spielintensität und die höhere Risikobereitschaft verliert er mehr, als er gewinnt (Verlustphase). Gespielt wird, um innere Unruhe zu bekämpfen oder Alltagsfrust und Stress zu vergessen. Häufig wird das Spielen jetzt verheimlicht, die Beschaffung des nötigen Geldes nimmt mehr Raum ein, Arbeit, Familie oder Hobbies etc. werden zunehmend vernachlässigt.

Die Verzweiflungsphase ist hauptsächlich durch den Kontrollverlust geprägt. Diesen nimmt nicht nur der Spieler selbst wahr, auch nach außen ist das pathologische Glücksspielen kaum mehr zu verbergen. Es resultieren häufig Selbstverachtung und Verzweiflung. Das Glücksspiel beherrscht den Spieler, ein Aufhören ist ihm nicht mehr möglich. Er ist getrieben von dem Gedanken, verlorenes Geld zurückzugewinnen.

## Folgen

Die Folgen einer Glücksspielsucht betreffen häufig nicht nur den

Spieler selbst, sondern auch dessen Familie bzw. sein soziales Umfeld. Typische Folgen des pathologischen Glücksspielens sind [5]:

- Verschuldung bzw. Überschuldung
- Verlust der Arbeit oder/und der Wohnung
- Probleme mit Familie und Partnerschaft
- Konflikte mit nahestehenden Menschen
- Verzweiflung, Selbstverachtung, Verlust der Lebensfreude
- Aufgabe von Hobbies und Interessen
- soziale Isolation
- Begehen von Straftaten

## Prävalenzen

Auf der Grundlage von repräsentativen Befragungen wird der Anteil der pathologischen Glücksspieler in Deutschland auf 0,2 bis 0,5 Prozent geschätzt [3, 4]. Eine Studie der Universität Bielefeld [3] ergab, dass rund 3 Prozent der 13- bis 19-Jährigen die Kriterien eines problematischen Spielverhaltens aufweisen. Die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. spricht von etwa 220.000 an Spielsucht erkrankten Personen in Deutschland.

## Glücksspiel bei Jugendlichen?

Auch wenn Glücksspiele unter 18 Jahren verboten sind, sind sie Minderjährigen doch häufig relativ leicht zugänglich. Bei Glücksspielen im Internet, privat organisierten Pokerrunden oder den Geldspielautomaten in Imbissbuden und Lokalen gibt es wenig Kontrolle.

Jeder vierte Jugendliche im Alter zwischen 16 und 17 Jahren gibt an, schon um Geld gespielt zu haben [5]. Das private Glücksspiel mit Geldeinsatz ist dabei am meisten verbreitet. Bezogen auf öffentliches Glücksspiel spielen Jugendliche am meisten Sofortlotterien (10 %) und Poker (9 %). Lotto 6 aus 49, Oddset-Spielangebote, Geldspielautomaten, Quizsendungen im Fernsehen oder Lotto Spiel 77/Super 6 spielen 1 bis 3 Prozent der Jugendlichen.

Jugendliche sind besonders gefährdet, glücksspielsüchtig zu werden. Dabei spielen Faktoren eine Rolle, die Jugendliche selbst, ihr Umfeld und auch die Eigenschaften des Glücksspiels (s.u.) betreffen. Die Bedingungen, die als Risikofaktoren für die Entwicklung einer Spielsucht im Jugendalter gelten, ähneln denen, die das Risiko für das Entstehen einer substanzbezogenen Sucht erhöhen [7, 8].

Typische Merkmale des jugendlichen Problemspielers sind das Geschlecht (männlich), der soziokulturelle Hintergrund (z.B. kulturelle Minderheit, problematischer sozialer Hintergrund), bestimmte Persönlichkeitsmerkmale (z.B. Impulsivität oder Extraversion), psychische Auffälligkeiten (z.B. Depression, niedriges Selbstwertgefühl), das Vorliegen anderer Problemverhaltensweisen (z.B. Delinquenz, Drogenkonsum) und spezifische glücksspielbezogene Erfahrungen (z.B. ein früher Erstkontakt). Auch das Umfeld, die Familie und die Schule nehmen Einfluss (z.B. ausgeprägte Glücksspielerfahrungen im Freundeskreis, Suchtprobleme der Eltern, schlechte Schulleistungen). Jugendliche Problemspieler können die an sie gestellten Anforderungen oft nicht angemessen bewältigen, stattdessen tauchen sie in das Glücksspiel ab, um der

# Vernetzte **www.**Welten

## VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Überforderungssituation im Alltag zu entgehen [7,8].

### Wann haben Glücksspiele ein hohes Suchtpotenzial? [2]

Glücksspiele sind im Hinblick auf ihre Gefährlichkeit unterschiedlich zu beurteilen. So gibt es bestimmte Spielmerkmale, die eine Suchtentwicklung begünstigen. Glücksspiele bergen ein besonders hohes Suchtpotenzial, ...

- wenn sie eine schnelle Spielabfolge mit schneller Gewinn- oder Verlustentscheidung beinhalten. Automaten Spiele oder Kasinospiele dauern z. B. oft nur wenige Sekunden.
- wenn sie bei den Spielern das Gefühl wecken, den Spielverlauf steuern zu können, z. B. durch Stopp-Tasten bei Geldspielautomaten oder durch die Überschätzung der eigenen Fähigkeit beim Pokern.
- wenn Spieler durch „Fast-Gewinne“ den Eindruck haben, der Gewinn stehe ihnen kurz bevor, z.B. die Walzen an den Automaten wären fast eine Serie gewesen, das Pferderennen wäre fast so ausgegangen, wie vorausgesagt. Diese Fast-Gewinne verleiten sehr stark zum Weiterspielen.
- wenn sie mit „versteckten“ Geldeinsätzen arbeiten: Ersatzwerteinheiten wie Jetons (im Kasino) oder geringe Centbeträge (bei Automaten) verschleiern die wahren Geldwerte. Es wird mehr eingesetzt, Verluste werden unterschätzt. Im Internet wird überhaupt nicht mit „realem“ Geld gespielt sondern meist per Kreditkarte bezahlt. Der Bezug zu Einsatz

und Verlust ist somit – vor allem für Jugendliche – kaum vorhanden. Häufig werden online virtuelle Punkte eingesetzt, die dann als entsprechender Geldwert vom Konto abgebucht werden.

- wenn es viele Anreize mit Möglichkeiten zum Glücksspiel gibt. Es existiert ein breites Angebot von Spielhallen, Kasinos, Wettbüros, Lotto-Annahmestellen usw. in Deutschland. Viele Einrichtungen sind leicht zugänglich, so kann z. B. im Internet Tag und Nacht gespielt werden.
- wenn sie mit aufwendigen Ton-, Licht- und Farbeffekten arbeiten. Die Möglichkeiten, diese gezielt einzusetzen, sind gerade im Internet kaum begrenzt.

Zu berücksichtigen ist insbesondere, dass gerade Glücksspiele im Internet viele dieser Risikomerkmale erfüllen und daher sowohl besonders attraktiv als auch besonders suchtgefährdend sind.

## Quellen

- [1] Fachverband Drogen und Rauschmittel e.V. (verfügbar unter: <http://www.gluecksspielsucht.info>)
- [2] Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Wenn Spiel zur Sucht wird – Informationen zur Glücksspielsucht. BzGA: Köln.
- [3] Hurrelmann, K, Schmidt, L. & Kähnert, H. (2003). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention. Düsseldorf: Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen.
- [4] Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) e.V. (verfügbar unter: <http://www.dhs.de>)
- [5] Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009 Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. BzGA: Köln.
- [6] Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Informationen zur Glücksspielsucht. BzGA: Köln.
- [7] Scheithauer, H., Petermann, F., Meyer, G. & Hayer, T. (2005). Entwicklungsorientierte Prävention von Substanzmissbrauch und problematischem Glücksspielverhalten im Kindes- und Jugendalter. In R. Schwarzer (Hrsg.). Enzyklopädie der Psychologie, Themenbereich C: Theorie und Forschung, Serie X: Gesundheitspsychologie, Band 1: Gesundheitspsychologie (S. 503-523). Göttingen: Hogrefe.
- [8] Hayer, T. & Meyer, G. (2007). Tippen, Wetten, Zocken: Jugendliche und Glücksspiele. (verfügbar unter: <http://www.gew-hb.de>)

# Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG  
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

## Weitere Anregungen

### Weiterführende Literatur:

Kähnert, H. & Hurrelmann, K. (2004). Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen. Kind Jugend Gesellschaft: Zeitschrift für Jugendschutz, 49(2), 39-45.

Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). Spielsucht – Ursachen und Therapie, 2. Auflage. Springer: Berlin.

### Informationen im Internet:

Schmidt, L., Kähnert, H. & Hurrelmann, K. (2003). Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention. Abschlussbericht, Universität Bielefeld.

Zu hoch gepokert? - Wie man mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins Gespräch über Glücksspielsucht kommt. Broschüre der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen (HLS) e.V. (verfügbar unter: <http://cms.hls-online.org>)

Informationen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA):

<https://www.check-dein-spiel.de/>

<http://www.spielen-mit-verantwortung.de>

Informationen der Landesfachstelle Glücksspielsucht NRW:

<http://www.landesfachstelle-gluecksspielsucht-nrw.de/>