

## Netzwerk betriebliche Suchtprävention 10. Juli 2008

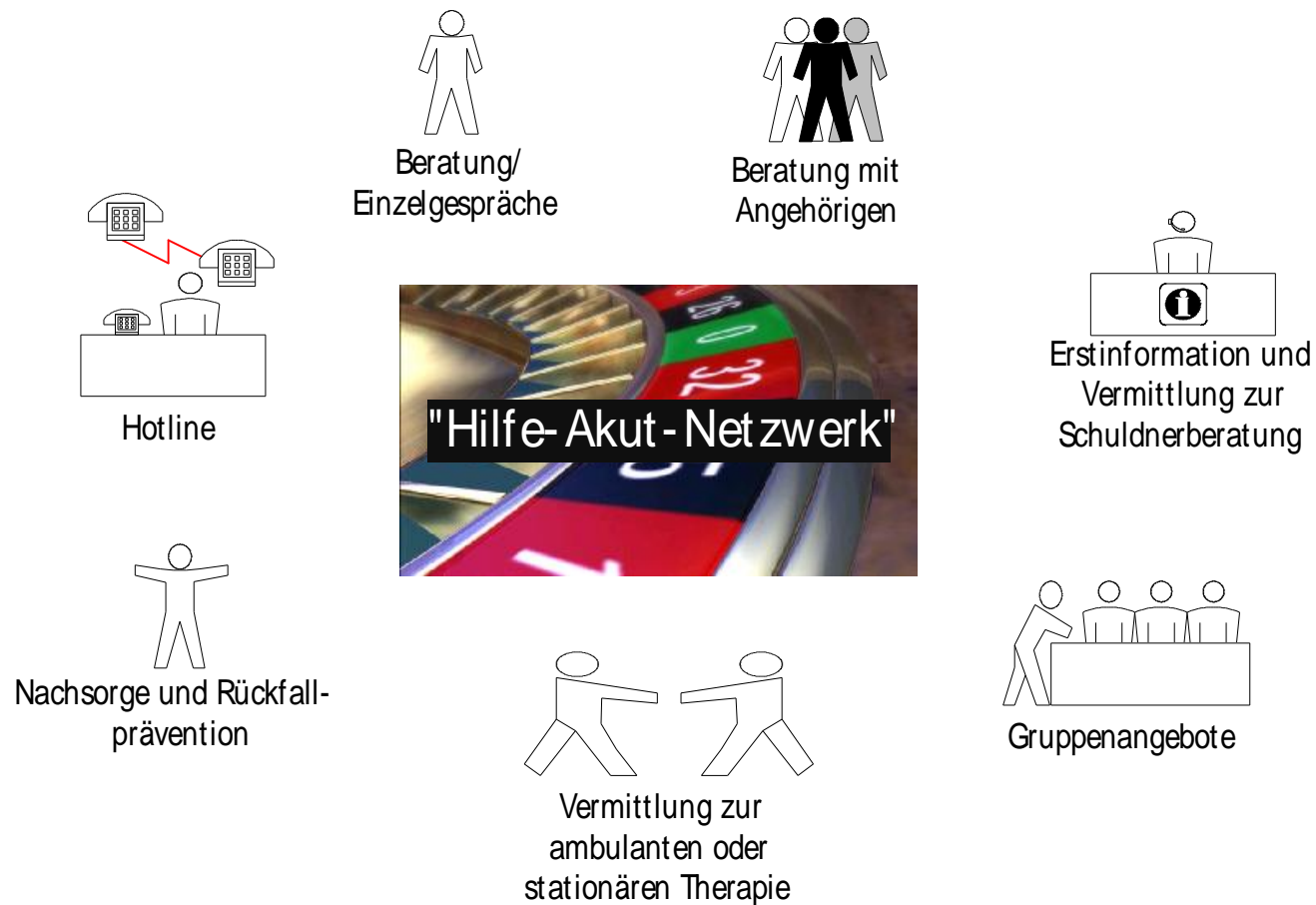
# „Glücksspiel und Glücksspielsucht

Referenten: Günther Zeltner  
Beate Klink

# Inhalt

- **Projekt Spielerberatung der eva**
- Rechtlicher und politischer Rahmen
- Grundinformationen zu Glücksspielangeboten, Sucht- und Schadenspotential: Zahlen - Daten - Fakten
- Glücksspielsucht: Merkmale, Entstehung, Verlauf
- Beratungs- und Behandlungsangebote für path. Glücksspieler

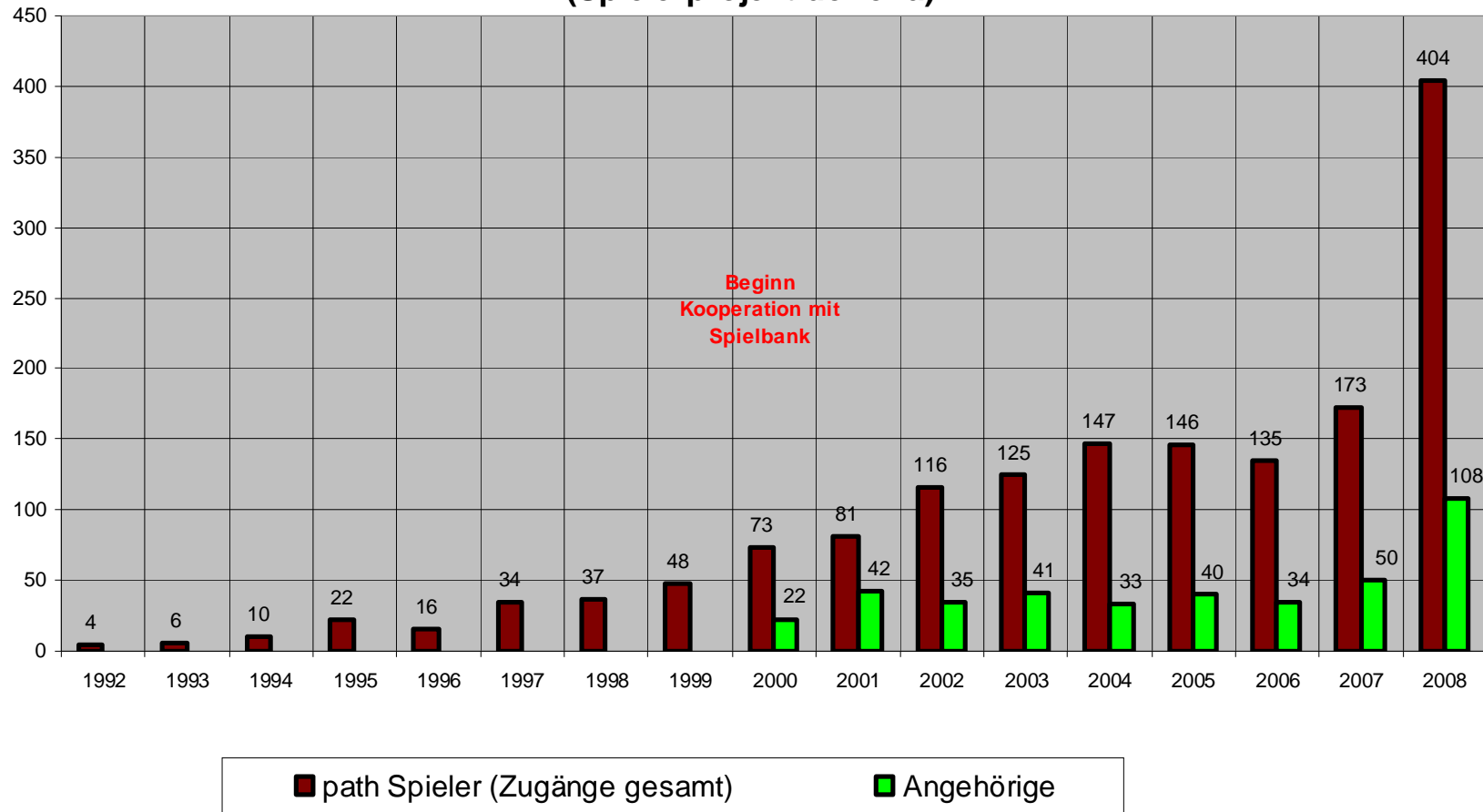
# Hilfe-Akut-Netzwerk



## Entwicklung in Stuttgart und Baden-Württemberg

- Zunahme der Glücksspielsüchtigen seit Ausbau der Spielhallen und Bestehen der Spielbank Stuttgart (1996)
- Kooperation mit Spielbank Stuttgart seit 1999
- Übernahme Versorgung für Stuttgart 2000
- Aufbau Hilfsangebot: Beratung, Selbsthilfegruppe, Behandlung, Nachsorge, Spieler-Hotline
- Mai 2006 Beginn Kooperation mit Toto-Lotto BW und Hessen

## Zugänge path. Glücksspieler und Angehörige 1992 - 2008 (Spielerprojekt der eva)



## Glücksspiel – Gewinne und Steuereinnahmen

Einnahmen der Stadt Stuttgart durch Spielautomaten:

3,15 Mill. €

Ausgaben der Stadt Stuttgart für Spielerberatung:

45.000 €

Einnahmen Neun Life aus Fernsehgewinnspielen

132 Mill. €

Einnahmen des Landes BW Glücksspiel

414 Mill. €

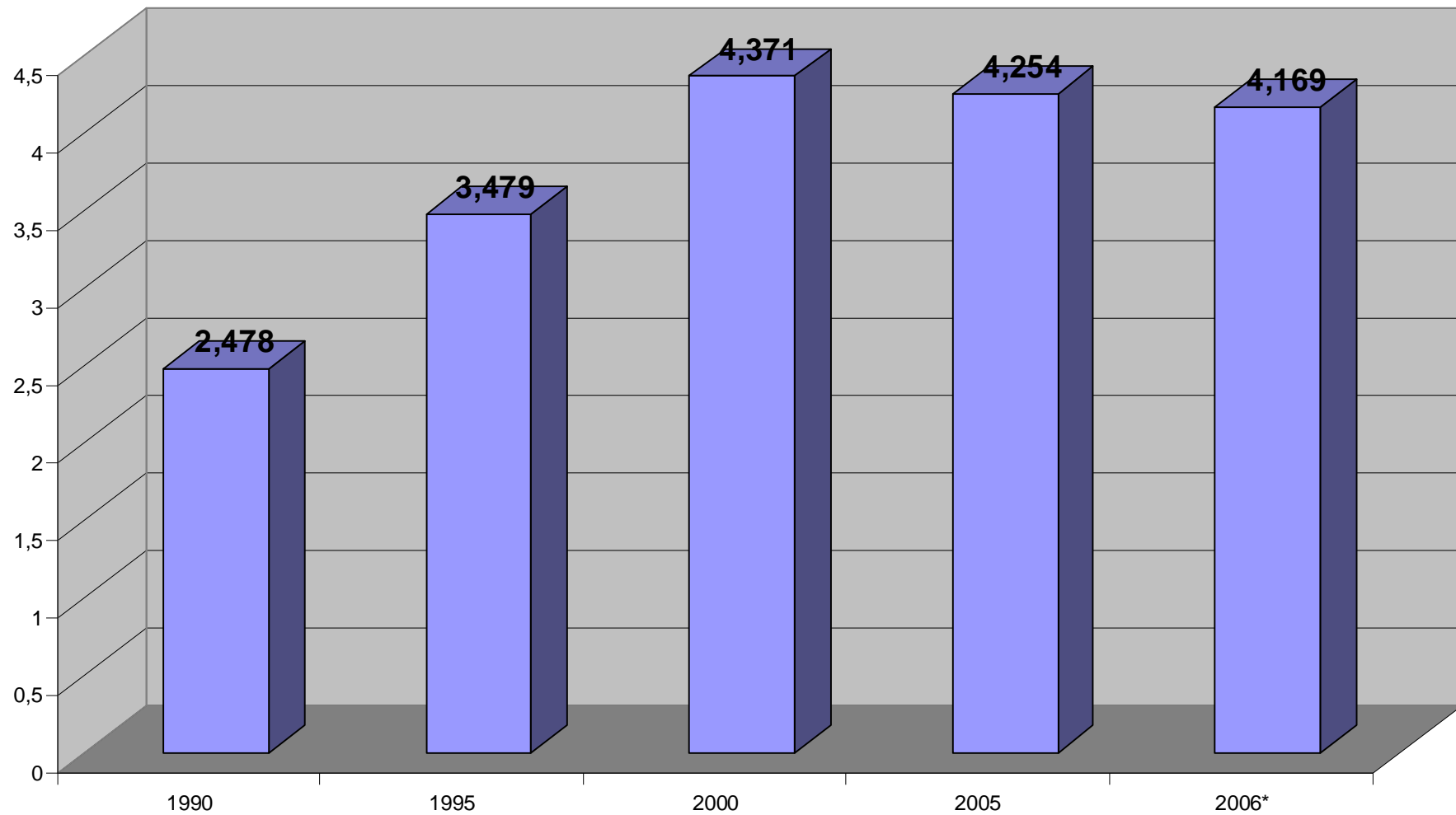
geplante Ausgaben des Landes BW für Hilfen:

1,5 Mill. €

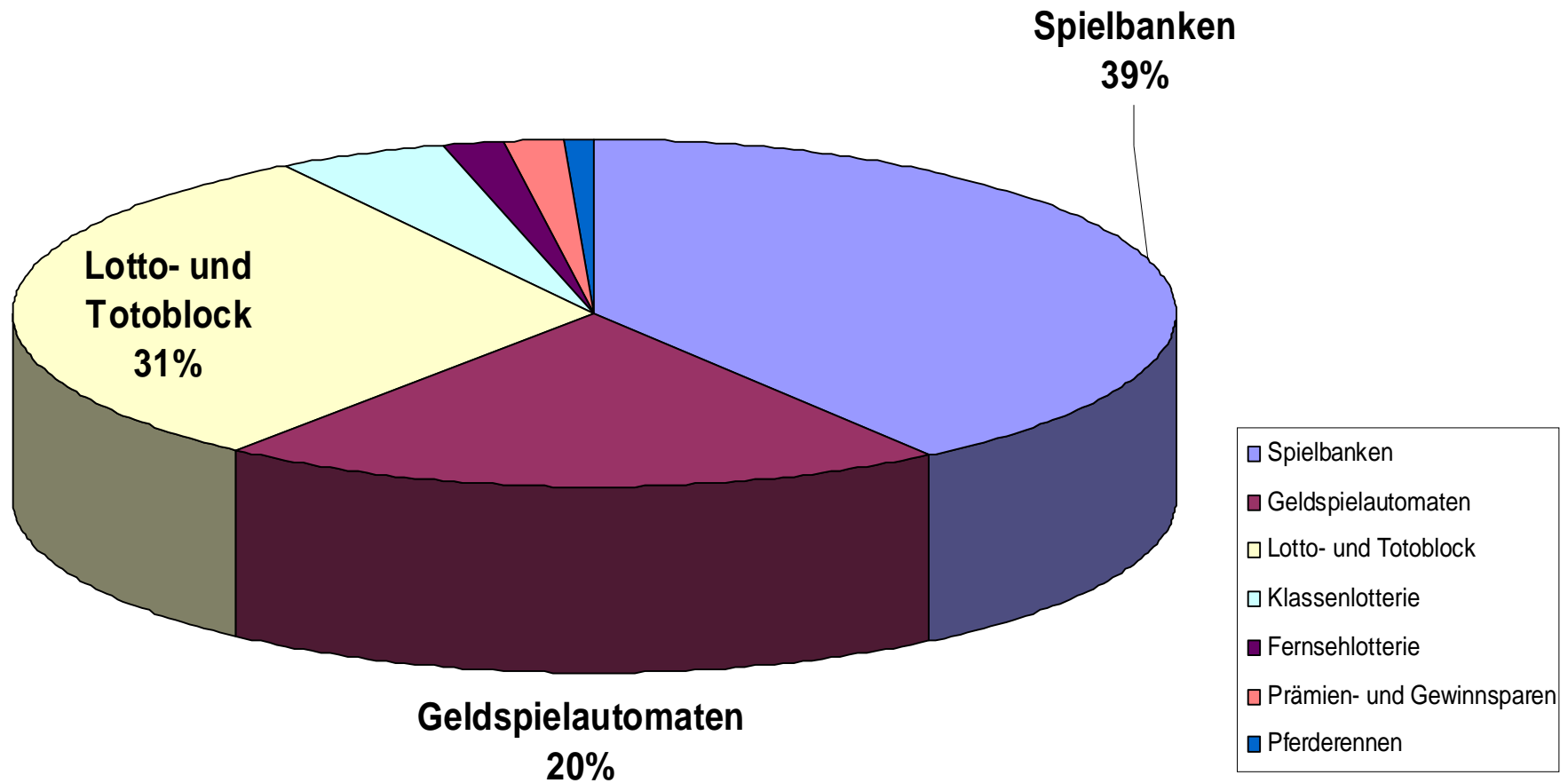
<b>Umsätze auf dem Glücksspiel-Markt ( in Mio. €)</b>						
	<b>1974</b>	<b>1982</b>	<b>1992</b>	<b>2005</b>	<b>2006</b>	<b>Veränderungen gegenüber Vorjahr in %</b>
<b>Gesamt</b>	-	-	-	<b>27.040,50</b>	<b>27.618,50</b>	<b>2%</b>
auf Spielbanken	1.023	3.426	6.854	10.580	10.450	<b>-1%</b>
auf Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit				5.880	6.880	<b>17%</b>
auf den Deutschen Lotto- und Toto-Block	1.635	3.308	5.791	8.064,5	7.900,3	<b>-2%</b>

(Quelle: Archiv- und Informationsstelle der deutschen Lotto- und Toto-Unternehmen, Institut für Wirtschaftsforschung, Meyer, Gerhard: eigene Erhebung, Jahrbuch 2008)

## Einnahmen des Staates



## Anteil am Gesamtumsatz in 2006



## Rechtlicher und politischer Rahmen

- Prinzipielles Verbot von Glücksspiel
- Keine einheitliche Regelungen für Glücksspiele
- Lotteriestaatsvertrag 1904 zuletzt 2004 angepasst
- Urteil des BVG vom 28.3.2006
- Staatsvertrag zum Glücksspielwesen vom 14.12.2006

## §1

### Ziele des Staatsvertrages

*Ziele des Staatsvertrages sind*

- 1. Das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen*
- 2. Das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken*
- 3. Den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten*
- 4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.*

# Varianten des Glückspiels

- Geldautomaten (Gaststätten und Spielhallen)
- Casinospiele (Spielbanken)
- Sportwetten, Pferdewetten
- Kartenspiele (Poker), Würfelspiele
- Lotterien
- Börsenspekulation
- Onlinespiele
- Fernsehgewinnspiele

## **Sucht- und Gefährdungspotenzial**

- Verfügbarkeit / Griffnähe
- Rasche Spielfolge / hohe Ereignisfrequenz
- Auszahlungsintervall
- Einbindung des Spielers
- Fast-Gewinne
- Vielfalt an Gewinn- u. Einsatzmöglichkeiten
- Spielplan, Gewinnstruktur
- Art des Einsatzes

## Glücksspielverhalten Erwachsener in Deutschland

- Buth & Stöver (2008) -

- 12-Monatsprävalenz  
Lotto (32,9%); Rubbellose (11,6%); Glücksspirale (6,4%);  
Klassenlotterien (4,5%); Sportwetten (4,5%); Spielautomaten  
(3,4%); Casinospiele (2,7%)  
insgesamt: 39,2% („natürlicher Spieltrieb?“)
- 0.56% bzw. 290.000 Personen gelten als **pathologische**  
Spieler
- 0,64% bzw. 340.000 Personen als **problematische** Spieler
- 8% der Automatenspieler sind von der Glücksspielsucht  
betroffen, aber nur 0.33% der reinen Lottospieler
- Hauptkritik: Nichtdifferenzierung von Geldspielautomaten und  
Glücksspielautomaten; Gewichtungszedere

## Wann macht Spielen süchtig?

Spielen wird zur Sucht, wenn das persönliche Spielverhalten nicht mehr kontrollierbar ist. Das Verlangen nach dem Glücksspiel wird immer stärker. Das soziale und berufliche Umfeld drängt mehr und mehr in den Hintergrund. Spielen wird zum Lebensinhalt Nummer 1.

# Spielertypen

Nicht-Spieler

Erst-Spieler

Unterhaltungs-Spieler

Risiko-Spieler

Exzessiv-Spieler

**SPIELSUCHT**



## Beispiel einer Problemspielerin

Im Herbst 2007 zur Zeit des hohen Jackpots kommt Frau W., Verkäuferin in einem Supermarkt in eine finanzielle Notlage. Ihre Mutter will ihr helfen und leiht ihr 2000 €. Statt ihre Schulden zu begleichen, beginnt sie mit hohen Einsätzen in verschiedenen Verkaufsstellen und bei einigen Spielgemeinschaften Lotto zu spielen. Sie setzt in 2 Wochen fast 1000 € und gewinnt wenig. Als der Jackpot weiter steigt fühlt sie sich innerlich getrieben, weiter zu spielen. Sie animiert auch noch ihre Kinder, ihr Geld zu leihen und verspielt in 6 Wochen ca. 4500 €. Eine Tochter, die bei einem Besuch hunderte von Lottoscheine sieht, bekommt alles mit. Die Mutter offenbart ihr alles und die Tochter kann sie bewegen, mit dem Glücksspielen aufzuhören.

Frau W. hat nun neben ihren alten Verpflichtungen nun etwa weitere 4000 € Schulden gemacht.

Innerlich fühlt sie sich ganz Elend, hat Schuldgefühle und macht sich Vorwürfe.

Am liebsten würde sie alles vergessen und ungeschehen machen.

Sie wendet sich dann an die Schuldnerberatungsstelle, die ihr zuerst eine Beratung zur Sicherung ihrer Existenz (es drohen Pfändungen, Miete wird nicht mehr überwiesen etc.) anbieten.

Als die Hintergründe, ihre Spielleidenschaft deutlich werden, wird sie zur Spielerberatung der eva geschickt.

# Selbsttest

1. Schaffen Sie es nicht, das Glücksspiel über einen längeren Zeitraum einzustellen, obwohl Sie es sich ausdrücklich vorgenommen haben?
2. Verspielen Sie mehr Geld als geplant?
3. Empfinden Sie das Bedürfnis, Verluste schnellst möglich wieder zurück zu gewinnen?
4. Setzen Sie Gewinne sofort wieder ein, um noch mehr zu gewinnen?
5. Leihen Sie sich Geld, um zu spielen - oder verspielen Sie Geld, das Ihnen nicht gehört?
6. Haben Sie nach dem Spielen ein schlechtes Gewissen?
7. Verheimlichen Sie Ihren Angehörigen und Freunden das tatsächliche Ausmaß Ihrer Spieleinsätze bzw. Verluste oder das Spielen überhaupt?
8. Vernachlässigen Sie wegen des Spiels Ihre sozialen Kontakte?
9. Wurden Sie bereits von anderen wegen Ihres Glücksspielverhaltens kritisiert?
10. Leidet Ihre Arbeitszeit, Ihre Ausbildung oder Ihr Studium unter dem Glücksspiel?
11. Beschäftigen Sie sich gedanklich intensiv mit dem Glücksspiel und werden schnell unruhig, wenn Sie keine Gelegenheit zum Spielen haben?
12. Erkennen Sie, dass Sie sich selbst - und anderen - Schaden zufügen und spielen trotzdem weiter?

## **Die Situation aus Sicht des Spielers**

- Negative Folgen des Glücksspiels
- Schulden und finanzielle Einschränkungen
- Beeinträchtigungen / Verluste in Familie, Partnerschaft, Beruf
- Seelische Spannungen zwischen Selbstbild und Idealbild, Einstellungen und Verhalten, Absichten/Zielen und Ergebnissen
- Selbstwertkrise
- Suizidalität

**Glücksspiel selbst ist ambivalent bewertet**

## .....aus Sicht der Angehörigen

- Sorge um den Spieler
- Sorge um das Gemeinsame (Familie, Haushalt, Beziehung etc.)
- Vertrauensverlust – Beziehungskrise
- Spannungen und Verletzungen
- Ermüdung und Erschöpfung angesichts gescheiterter Kontroll- und Bewältigungsversuche
- Eigene psychische / psychosomatische Erkrankung

**Das Problem ist tabuisiert**

## Hilfsangebote

- Beratungs- und Behandlungsstellenstellen für Suchtkranke und Gefährdete
- Ambulante und stationäre Behandlung
- Selbsthilfegruppen
- Telefonische Hotline

## Behandlung

- Symptomkontrolle
- Aufarbeiten / Beheben der Folgen der Glücksspielsucht
- Hintergrund bearbeiten
- Problemlösungen (aktuell und für Zukunft)