



Ilona Füchtenschnieder-Petry, Jörg Petry

Game Over

Ratgeber für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen

2. Auflage

LAMBERTUS

**Ilona Füchtenschnieder-Petry
Jörg Petry**

Game Over

**Ratgeber für Glücksspielsüchtige
und ihre Angehörigen**

LAMBERTUS

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten

2. überarbeitete und erweiterte Auflage 2010

© Lambertus-Verlag, Freiburg im Breisgau

www.lambertus.de

Umschlaggestaltung: Nathalie Kupfermann, Bollschweil

Herstellung: Franz X. Stückle, Druck und Verlag, Ettenheim

ISBN 978-3-7841-1792-8

eISBN 978-3-7841-2379-0

Inhalt

1	Vorbemerkung	5
2	Gibt es einen Unterschied zwischen Spielen und Glücksspielen?	7
3	Wie viele Glücksspielsüchtige gibt es in Deutschland?	10
4	Ist Glücksspielsucht als Krankheit anerkannt?	11
5	Wird mit dem Glücksspiel viel Geld verdient?	12
6	Wie ist die rechtliche Grundlage für die Veranstaltung von Glücksspielen?	13
7	Welche Glücksspiele gibt es?	16
8	Wie entsteht problematisches Glücksspielen?	22
9	Woran erkennt man problematisches oder süchtiges Glücksspielverhalten?	27
10	Wie verläuft eine „Glücksspielerkarriere“?	31
11	Weshalb ist es unmöglich, vom Verlierer zum Sieger zu werden?	33
12	Sind nur die Glücksspielsüchtigen betroffen?	36
13	Hilfe – wie ist sie möglich?	43
14	Welche Hilfsmöglichkeiten gibt es?	45
15	Wie gehe ich mit einem Rückfall um?	54
16	Zeittafel	65
17	Weiterführende Literatur	66
18	Anschriften und Internetadressen	69
	Anschriften der Autorin und des Autors	72

1 Vorbemerkung

Der deutsche Glücksspielmarkt hat sich in den letzten Jahrzehnten zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor entwickelt. Das Glücksspielangebot wurde laufend ausgebaut und Spielerschutzmaßnahmen (Residenzverbot, Kleiderordnung, Ausweiskontrollen nur beim großen Spiel) haben gleichzeitig immer mehr an Bedeutung verloren. Es scheint fast, als ob in Vergessenheit geraten wäre, dass das Glücksspiel kein normales Wirtschaftsgut ist, sondern staatlich konzessioniert, um die „wirtschaftliche Ausbeutung der Spieleidenschaft des Publikums unter staatliche Kontrolle und Zügelung zu nehmen“, wie der Bundesgerichtshof festgestellt hat (Bundesgerichtshof, ST, 11, 209). Durch das Urteil des Bundesverfassungsgerichtes zum Sportwettenmonopol (1 BvR 1054/01) aus dem Jahr 2006 wurde ein Paradigmenwechsel in der deutschen Glücksspielgesetzgebung eingeleitet. Das staatliche Glücksspielmonopol wurde an die Bedingung geknüpft, das Glücksspielangebot künftig an der Prävention der Glücksspielsucht auszurichten. Um das Glücksspielmonopol zu erhalten, haben die Bundesländer den Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) verabschiedet und am 1.1.2008 für die Dauer von vier Jahren in Kraft gesetzt.

Untrennbar mit dem Glücksspiel verbunden ist die Glücksspielsucht. Es handelt sich quasi um zwei Seiten einer Medaille. Einer Expansion des Glücksspielmarktes folgt unweigerlich eine Steigerung der Anzahl derer, die mit dem Glücksspielen Probleme haben oder gar süchtig werden.

Bei der Glücksspielsucht handelt es sich um ein seit langem bekanntes Störungsbild, das in der psychiatrischen Fachliteratur schon beschrieben wurde. Es handelt sich also nicht um eine neue Sucht, wie fälschlicherweise immer wieder behauptet wird, sondern um ein lange bekanntes Störungsbild. So gab es beispielsweise bereits im 19. Jahrhundert in Deutschland die so genannte „Lotterie“-Plage, die besonders in den armen Bevölkerungsschichten verbreitet war und zu durchgreifenden gesetzlichen Gegenmaßnahmen geführt hat, die die Wurzel der heutigen Glücksspielgesetzgebung bilden.

Der vorliegende Ratgeber richtet sich an Glücksspielsüchtige, die einen Weg aus der Sucht suchen, sowie deren Angehörige, die ebenfalls Hilfe suchen.

Er enthält Informationen über die verschiedenen Glücksspiele und das Krankheitsbild Glücksspielsucht, die Arbeit von Selbsthilfegruppen, die im Bereich Glücksspielsucht tätig sind, sowie Hinweise auf ambulante und stationäre Beratungs- und Behandlungsangebote. Abschließend werden Literaturhinweise gegeben und nützliche Adressen genannt. Glücksspielsüchtigen und ihren Angehörigen fehlt häufig die Grundinformation, dass es sich bei dieser Störung um eine Erkrankung handelt, von der sie nicht allein, sondern von der viele Menschen betroffen sind. Dieses Wissen kann mithelfen, den schweren Schritt aus der Anonymität der Familie in die Öffentlichkeit (Selbsthilfegruppe, Beratungsstelle, Fachklinik) zu wagen.

Die Broschüre basiert auf dem im Jahr 1986 von Rainer Düffort veröffentlichten „Ratgeber für Spieler und ihre Angehörigen“. Sie erschien als Reaktion auf die zunehmende Beratungsnachfrage von Glücksspielsüchtigen, die in Deutschland Anfang der 1980er-Jahre einsetzte und bis jetzt unvermindert anhält. Die Autoren dieser nunmehr zweiten Auflage der Neuauflage haben beide viele Jahre ambulant beziehungsweise stationär mit Glücksspielsüchtigen gearbeitet.

Die Glücksspielsucht als spezielle Form der Suchterkrankung wird unterschiedlich benannt. Am geläufigsten ist die eher alltagssprachliche Bezeichnung Spielsucht, die das Problem aber nur unzureichend erfasst. Schließlich geht es um die Abhängigkeit von einer spezifischen Form des Spiels – des Zufallsspiels um Geld. Im Folgenden wird daher der Begriff Glücksspielsucht verwendet.

2 Gibt es einen Unterschied zwischen Spielen und Glücksspielen?

Die englische Sprache unterscheidet zwischen to play (spielen) und to gamble (glücksspielen). In der deutschen Sprache gibt es diese Unterscheidung nicht. Vielleicht ist dies der Grund dafür, dass sich in die Umgangssprache und sogar in einigen wissenschaftlichen Veröffentlichungen die Begriffe Spieler und Spielsucht statt Glücksspieler und Glücksspielsucht eingebürgert haben. Diese sprachliche Ungenauigkeit trägt zur Verharmlosung des Problems bei, denn abhängig wird man von Glücksspielen, nicht vom Fußballspiel oder vom Klavierspiel und schon gar nicht vom Wortspiel.

Die Glücksspielbetreiber nutzen gern die positiven Merkmale des Spielens, wenn sie für ihr Glücksspielangebot werben. So ziert das bekannte Schiller-Zitat, „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, unzählige Werbeanzeigen und Prospekte der Branche.

Glücksspiele sind dadurch definiert, dass man auf den Ausgang eines zufallsbedingten Ereignisses wettet und dabei Geld oder Wertgegenstände einsetzt. Beim Lotto zum Beispiel kreuzt man Zahlen an, zahlt seinen Einsatz und „tippt“ darauf, dass diese Zahlen gezogen werden. Beim Roulette kauft man Jetons und setzt sie auf eine Farbe, eine bestimmte Zahl oder eine Zahlenkombination. Der Ausgang der genannten Glücksspiele kann nicht vorhergesagt oder beeinflusst werden, er ist vom Zufall abhängig. Der Einsatz von Geld ist das zentrale Unterscheidungsmerkmal von Spielen und Glücksspielen.

Auch Kompetenzspiele, also Spiele bei denen vorwiegend oder vollständig eigene Fähigkeiten und nicht der Zufall eine Rolle spielen, (Schach, Dart, Billard) werden zu Glücksspielen, wenn um Geld gespielt wird. Ob ein Spiel rechtlich als Kompetenz- oder als Glücksspiel eingeordnet wird, entscheidet darüber, ob es als Gewerbe betrieben werden kann oder ob es unter das staatliche Glücksspielmonopol fällt. Die Anbieter von Pokerturnieren beispielsweise haben ein großes Interesse daran, dass ihre Angebote nicht als Glücksspiele gelten.

In Bezug auf die Teilnahme an Sportwetten gilt: Selbst wer über großes Spezialwissen in Bezug auf eine bestimmte Sportart verfügt, kann den