



Gerhard Meyer · Meinolf Bachmann

# Spielsucht

Ursachen, Therapie und Prävention  
von glücksspielbezogenem Suchtverhalten

*4. Auflage*

EBOOK INSIDE

 Springer

# Spielsucht

**EBOOK INSIDE**

Die Zugangsinformationen zum eBook inside finden Sie am Ende des Buchs.

Gerhard Meyer  
Meinolf Bachmann

# Spielsucht

Ursachen, Therapie und Prävention  
von Glücksspielbezogenem Suchtverhalten

4., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage

Mit 84 Abbildungen

**Gerhard Meyer**

Universität Bremen, Bremen, Germany

**Meinolf Bachmann**

Freiberuflich tätig (seit Pensionierung)

meinolf.bachmann@web.de

ISBN 978-3-662-54838-7                      978-3-662-54839-4 (eBook)  
<https://doi.org/10.1007/978-3-662-54839-4>

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

Springer

© Springer-Verlag GmbH Deutschland 2000, 2005, 2011, 2017

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Umschlaggestaltung: deblik Berlin

Fotonachweis Umschlag: © beermedia/Fotolia

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer ist Teil von Springer Nature

Die eingetragene Gesellschaft ist Springer-Verlag GmbH, DE

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Heidelberger Platz 3, 14197 Berlin, Germany

## Vorwort zur 4. Auflage

---

Das nachhaltige Interesse an unserem Buch ist sehr erfreulich und ermöglicht eine 4. Auflage. Unter Einbeziehung des 1993 unter einem anderen Titel erschienen Buches (*Glücksspiel – Wenn der Traum vom Glück zum Alptraum wird*) handelt es sich praktisch um die 5. Auflage. Über 25 Jahre haben wir damit die Expansion auf dem deutschen und internationalen Glücksspielmarkt kritisch begleitet. Die Kehrseite der Medaille, die steigende Behandlungsnachfrage von Spielsüchtigen, hat uns immer wieder aufs Neue motiviert, die äußerst kreativen Produktentwicklungen, raffinierten Expansions- und Marketingstrategien und sehr zurückhaltenden Umsetzungen suchtpreventiver Maßnahmen seitens der Anbieter von Glücksspielen aufzudecken, zu analysieren und Missstände aufzuzeigen.

Die weltweiten Forschungsaktivitäten haben eine Fülle neuer Erkenntnisse zu den individuellen und sozialen Ursachen der Glücksspielbezogenen Störung geliefert. Empfehlungen zur Prävention basieren zunehmend auf der Evaluation entsprechender Konzepte. Der nach wie vor erkennbare exponentielle Zuwachs wissenschaftlicher Publikationen führte in dieser Neuauflage zur Einbeziehung mehr als 500 neuer Forschungsbefunde und Literaturhinweise. Unsere Datenbank basiert im Wesentlichen auf Veröffentlichungen, die bis Ende 2016 erfolgt sind.

Neben der Überarbeitung und Erweiterung aller Kapitel wurden neue Abschnitte eingebaut, wie »Simuliertes Glücksspiel« (► Abschn. 2.3.8), »Strukturelle, individuelle und soziale Variablen in Längsschnittstudien« (► Abschn. 4.4), »Kosten-Nutzen-Analyse für den Glücksspielmarkt« (► Abschn. 6.6), »Online-Programm für Angehörige« sowie »Einschätzung und Perspektiven« (► Abschn. 8.2.1 und ► Abschn. 8.2.2) und »Lobbyismus zur Verhinderung effektiven Spielerschutzes« (► Abschn. 14.1.1). Nicht unerwähnt bleiben soll an dieser Stelle eine weitere Falldarstellung (»Die Attraktivität der Sportwette«) aus der Praxis forensischer Gutachten (► Abschn. 6.4.2) sowie die Einbindung von 7 neuen Cartoons.

Durch die Aufnahme des pathologischen Glücksspiels als bisher einzige Verhaltenssucht in das Suchtkapitel des DSM-5 in 2013, scheint sich die Dichotomie aufzuheben, das gestörte Spielverhalten einerseits als »Impulskontrollstörung« einzuordnen und andererseits, so wie wir dies schon seit 1985 getan haben, von einer gewissen Ausprägung an als Sucht zu behandeln. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob sich die ICD-10-Normen (F63.0: Pathologisches Spielen) ebenso in Richtung »Suchtklassifikation« verändern. Insbesondere die neurobiologischen Befunde zur Aktivierung des Belohnungssystems waren ein maßgebliches Argument für einen Paradigmenwechsel (Sucht vs. Neurose) und trugen zur Aufnahme in das Suchtkapitel des DSM-5 bei. Eine erhebliche Erweiterung erfuhr in diesem Sinne der Abschnitt »Alternativen – Rekonstruktion des Belohnungssystems« (► Abschn. 9.3.4). Als ein wichtiger Faktor bei der Entstehung von Suchtverhalten wird die Störung des Selbstregulationssystems angesehen. Einen zentralen Stellenwert nimmt dabei der dysfunktionale Umgang mit Emotionen und Behandlungsansätze zur Stressbewältigung ein. Was nutzen die besten Therapieziele, wenn sie nicht umgesetzt werden? Der Unterabschnitt »Therapeutische Ziele verwirklichen, Aufschiebeverhalten (Prokrastination) – es gibt nichts Gutes, außer man tut es« setzt sich näher mit diesem Anliegen auseinander. Ein gänzlich neuer Abschnitt entstand für »Gestörtes Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen – was es eigentlich nicht geben darf«

(► Abschn. 9.7.4), wozu Erkenntnisse aus Evaluationsstudien und wissenschaftliche Untersuchungen vorliegen. Eine gewisse Parallele zwischen Kindern und Jugendlichen und älteren Glücksspielern ergibt sich in der Weise, dass spezifische altersbedingte Aufgaben zu bewältigen sind. Als Glücksspielmotive nannten ältere Glücksspieler über 60 Jahre u. a. die Suche nach Bewältigung von Traurigkeit und Verlusterlebnissen, neben den auch bei anderen Spielergruppen ermittelten Bedürfnissen, Geld zu gewinnen (► Abschn. 9.7.5: »Ältere Menschen mit Glücksspielproblemen – blamieren kann sich nur, wer nichts tut«). Des Weiteren sind aktuelle Zahlen über ambulante Behandlungen, Spielpräferenzen, Höhe der Schulden etc. aufgenommen und die Therapiekonzepte, einschließlich für Angehörige, ausführlich dargestellt. Im Bereich stationärer Therapien liegen zudem neuere Katamnesen vor. In diesem und den Kapiteln für Angehörige sowie zur Rückfälligkeit sind aktuelle wissenschaftliche Untersuchungen eingebracht. Beispiele aus der manualisierten Therapiearbeit dienen jeweils dazu, das praktische Vorgehen zu veranschaulichen. Ein Fallbeispiel eines rückfälligen Spielers nach beinahe 20-jähriger Spielabstinenz verdeutlicht, dass Rückfallprävention weiterhin ein hochaktuelles Thema ist.

Der Lektorin, Frau Dr. Irène Leubner-Metzger, gilt unser besonderer Dank für ihre fachliche Kompetenz und das äußerst sorgfältige Lektorat. Bei Frau Renate Scheddin und Frau Renate Schulz möchten wir uns für die hervorragende Planung und das zügige Produktmanagement bedanken.

**Gerhard Meyer und Meinolf Bachmann**

Bremen und Konstanz, im Juli 2017

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>1</b>	<b>Einführung</b> .....	<b>1</b>
	<i>Gerhard Meyer</i>	
1.1	<b>Zum Aufbau und Inhalt des Buchs</b> .....	<b>5</b>
1.2	<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Glücksspiel: Allgemeine Hintergrundinformationen</b> .....	<b>9</b>
	<i>Gerhard Meyer</i>	
2.1	<b>Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft</b> .....	<b>10</b>
2.2	<b>Aktuelle und rechtliche Situation</b> .....	<b>12</b>
2.3	<b>Varianten des Glücksspiels</b> .....	<b>17</b>
2.3.1	Glücksspiele in Spielbanken .....	17
2.3.2	Geldspielautomaten .....	20
2.3.3	Sport- und Pferdewetten .....	24
2.3.4	Lotterien .....	27
2.3.5	Telegewinnspiele .....	28
2.3.6	Börsenspekulationen .....	29
2.3.7	Illegales Glücksspiel .....	30
2.3.8	Simuliertes Glücksspiel .....	32
2.4	<b>Nachfrage in der Bevölkerung</b> .....	<b>32</b>
2.5	<b>Umsätze und Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt</b> .....	<b>34</b>
2.6	<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>36</b>
<b>3</b>	<b>Glücksspielbezogene Störung – Spielsucht</b> .....	<b>39</b>
	<i>Gerhard Meyer</i>	
3.1	<b>Erscheinungsbild</b> .....	<b>40</b>
3.2	<b>Phasen einer Spielerkarriere</b> .....	<b>45</b>
3.2.1	Positives Anfangsstadium (Gewinnphase) .....	46
3.2.2	Kritisches Gewöhnungsstadium (Verlustphase) .....	47
3.2.3	Suchtstadium (Verzweiflungsphase) .....	47
3.2.4	Episodische, kurvenförmige und anfallsartige Entwicklungsverläufe .....	48
3.3	<b>Diagnostische Kriterien</b> .....	<b>49</b>
3.4	<b>Screeningverfahren</b> .....	<b>51</b>
3.5	<b>Nosologische Zuordnung</b> .....	<b>55</b>
3.5.1	Pathologisches Spielen als abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle .....	55
3.5.2	Glücksspielbezogene Störung als Verhaltenssucht .....	56
3.6	<b>Spielertypologie</b> .....	<b>64</b>
3.6.1	Subtypen pathologischer Spieler .....	66
3.7	<b>Epidemiologie</b> .....	<b>67</b>
3.7.1	Behandlungsnachfrage .....	70
3.8	<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>74</b>

<b>4</b>	<b>Entstehungsbedingungen der glücksspielbezogenen Störung: Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung als übergeordnetes Rahmenkonzept</b> . . . . .	77
	<i>Gerhard Meyer</i>	
<b>4.1</b>	<b>Eigenschaften des Glücksspiels</b> . . . . .	78
4.1.1	Psychotrope Wirkung . . . . .	78
4.1.2	Veranstaltungsmerkmale . . . . .	88
4.1.3	Bewertungsinstrument zur Einschätzung des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen . . . . .	95
<b>4.2</b>	<b>Charakteristika des Spielers</b> . . . . .	100
4.2.1	Alter . . . . .	100
4.2.2	Geschlecht . . . . .	102
4.2.3	Soziodemographische Merkmale . . . . .	105
4.2.4	Genetische Disposition . . . . .	106
4.2.5	Persönlichkeitsstruktur . . . . .	108
4.2.6	Komorbide psychische Störungen . . . . .	112
<b>4.3</b>	<b>Soziales Umfeld des Spielers</b> . . . . .	118
4.3.1	Einstellung der Gesellschaft zum Glücksspiel . . . . .	118
4.3.2	Verfügbarkeit . . . . .	120
4.3.3	Arbeits- und Lebensverhältnisse . . . . .	125
4.3.4	Familiäre Strukturen . . . . .	126
<b>4.4</b>	<b>Strukturelle, individuelle und soziale Variablen in Längsschnittstudien</b> . . . . .	127
<b>4.5</b>	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	129
<b>5</b>	<b>Theoretische Erklärungsansätze zur Entstehung und Aufrechterhaltung des glücksspielbezogenen Suchtverhaltens</b> . . . . .	131
	<i>Gerhard Meyer</i>	
<b>5.1</b>	<b>Neurobiologische Theorien</b> . . . . .	132
5.1.1	Dopamin . . . . .	133
5.1.2	Serotonin . . . . .	135
5.1.3	Noradrenalin . . . . .	136
5.1.4	Opioide . . . . .	136
5.1.5	Glutamat und GABA . . . . .	137
5.1.6	Fazit . . . . .	137
5.1.7	Kognitive und neurobiologische Funktionen . . . . .	137
<b>5.2</b>	<b>Psychoanalytische Konzepte</b> . . . . .	143
5.2.1	Ödipuskomplex . . . . .	143
5.2.2	Infantile Allmachtsfiktion . . . . .	144
5.2.3	Frühe Störungen . . . . .	144
5.2.4	Narzissmus . . . . .	145
5.2.5	Fazit . . . . .	145
<b>5.3</b>	<b>Lerntheorien</b> . . . . .	146
<b>5.4</b>	<b>Kognitionstheoretische Ansätze</b> . . . . .	151
5.4.1	Theorie der kognitiven Dissonanz . . . . .	151
5.4.2	Mechanismen der verzerrten Realitätswahrnehmung . . . . .	151
<b>5.5</b>	<b>Soziologische und sozialpsychologische Ansätze</b> . . . . .	157
<b>5.6</b>	<b>Integrative Modelle</b> . . . . .	159
<b>5.7</b>	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	166



<b>6</b>	<b>Individuelle und soziale Folgen</b> . . . . .	169
	<i>Gerhard Meyer</i>	
6.1	<b>Finanzielle Situation und Verschuldung</b> . . . . .	170
6.2	<b>Emotionale Belastung und Suizidrisiko</b> . . . . .	171
6.3	<b>Auswirkungen auf die Familie</b> . . . . .	173
6.4	<b>Beschaffungskriminalität</b> . . . . .	175
6.4.1	Strafrechtliche Beurteilung . . . . .	180
6.4.2	Falldarstellungen . . . . .	188
6.5	<b>Geschäftsfähigkeit</b> . . . . .	194
6.5.1	Zivilrechtliche Beurteilung . . . . .	194
6.6	<b>Kosten-Nutzen-Analyse für den Glücksspielmarkt</b> . . . . .	196
6.7	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	199
<b>7</b>	<b>Selbsthilfe</b> . . . . .	201
	<i>Gerhard Meyer</i>	
7.1	<b>Ratgeber und Selbsthilfemanuale</b> . . . . .	202
7.2	<b>Selbsthilfegruppen</b> . . . . .	204
7.2.1	Programm der Gamblers Anonymous (GA) . . . . .	205
7.2.2	Anonyme Spieler . . . . .	207
7.2.3	Analyse des Konzeptes von Spieler-selbsthilfegruppen . . . . .	208
7.3	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	213
<b>8</b>	<b>Telefon-Hotline und Online-Beratung</b> . . . . .	215
	<i>Gerhard Meyer und Meinolf Bachmann</i>	
8.1	<b>Telefonberatung</b> . . . . .	216
8.2	<b>Internetberatung</b> . . . . .	218
8.2.1	Online-Programm für Angehörige . . . . .	219
8.2.2	Einschätzung und Perspektive . . . . .	220
8.3	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	221
<b>9</b>	<b>Grundsätzliches zur Spielsuchttherapie</b> . . . . .	223
	<i>Meinolf Bachmann</i>	
9.1	<b>Behandlungsangebote und ihre Vernetzung</b> . . . . .	226
9.2	<b>Suchtmodell als Therapieplan</b> . . . . .	226
9.3	<b>Therapieschritte und Fragestellungen</b> . . . . .	228
9.3.1	Motivation . . . . .	229
9.3.2	Krankheitseinsicht und Abstinenzüberlegungen . . . . .	234
9.3.3	Therapie der Ursachen . . . . .	237
9.3.4	Alternativen – neurobiologisches Verhaltens-/Konditionierungsmodell und die Rekonstruktion des Belohnungssystems . . . . .	248
9.3.5	Die Suchtformel . . . . .	259
9.3.6	Individuelle Therapieplanung . . . . .	259
9.4	<b>Theoretische Ansätze</b> . . . . .	260
9.4.1	Historie und Überblick verschiedener Behandlungsansätze . . . . .	260
9.4.2	Integrativer Behandlungsansatz . . . . .	262
9.5	<b>Gruppentherapeutische Behandlung</b> . . . . .	265
9.5.1	Kritische Fragestellungen zur Gruppentherapie . . . . .	267
9.5.2	Manual gestaltete, strukturierte vs. konfliktorientierte zieloffene Gruppentherapie . . . . .	267

9.5.3	Schädigendes Therapeutenverhalten . . . . .	268
9.5.4	Effektives, kooperatives Lernen unter Einbeziehung von Kleingruppen . . . . .	269
9.5.5	Allgemeine Wirkfaktoren der Gruppenarbeit . . . . .	271
<b>9.6</b>	<b>Individualtherapie</b> . . . . .	<b>272</b>
<b>9.7</b>	<b>Besonderheiten in der Klientel</b> . . . . .	<b>273</b>
9.7.1	Pathologisches Spielverhalten bei (Roulette-)Glücksspielen im Internet . . . . .	273
9.7.2	Therapie von spielsüchtigen Frauen . . . . .	277
9.7.3	Migration . . . . .	279
9.7.4	Gestörtes Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen – was es eigentlich nicht geben darf . . . . .	282
9.7.5	Ältere Menschen mit Glücksspielproblemen – blamieren kann sich nur, wer nichts tut . .	290
<b>9.8</b>	<b>Erfolgskriterien</b> . . . . .	<b>292</b>
<b>9.9</b>	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	<b>294</b>
<b>10</b>	<b>Ambulante Behandlung</b> . . . . .	<b>297</b>
	<i>Meinolf Bachmann</i>	
10.1	Gespräche mit Mitarbeitern von Spielerberatungsstellen . . . . .	299
10.2	Formen und Aufgaben der Spielerberatung . . . . .	303
10.3	Phasen und Schwerpunkte der ambulanten Spielerbehandlung . . . . .	304
10.3.1	Kontaktaufnahme . . . . .	304
10.3.2	»Nur« eine Etappe . . . . .	305
10.3.3	Abholen statt Abwarten: die Methode der »Familienintervention« . . . . .	305
10.3.4	Besonderheiten der Motivation, Krankheitseinsicht, Abstinenz und Therapie der Ursachen im ambulanten Therapieprozess . . . . .	306
10.3.5	Konzepte gegen Gruppenfluktuation und Schwellenängste . . . . .	309
10.4	Themen in der Nachsorge stationär behandelter Spieler . . . . .	311
10.5	Möglichkeiten und Grenzen ambulanter Therapie . . . . .	313
10.6	Zusammenfassung . . . . .	313
<b>11</b>	<b>Spieler in stationärer Therapie</b> . . . . .	<b>315</b>
	<i>Meinolf Bachmann</i>	
11.1	Historisches: die Anfänge stationärer Therapiekonzepte . . . . .	317
11.2	Indikation . . . . .	319
11.3	Phasen und Schwerpunkte der stationären Spielerbehandlung . . . . .	320
11.3.1	Vorgespräche – Kontraindikationen . . . . .	320
11.3.2	Individuelle Therapieplanung . . . . .	322
11.3.3	Besonderheiten der Motivation, Krankheitseinsicht, Abstinenz, Ursachentherapie und Alternativen in der stationären Behandlung . . . . .	327
11.3.4	Motivation . . . . .	328
11.3.5	Krankheitseinsicht . . . . .	330
11.3.6	Abstinenz . . . . .	330
11.3.7	Therapie der Ursachen und Entwicklung alternativer Verhaltensweisen in der stationären Therapie . . . . .	332
11.4	Gruppentherapie als zentraler Bestandteil eines stationären Therapiekonzepts . . .	333
11.5	Sport, kreatives Gestalten, Ergotherapie . . . . .	335
11.5.1	Sport . . . . .	336
11.5.2	Kreatives Gestalten . . . . .	337
11.5.3	Ergotherapie . . . . .	338

<b>11.6</b>	<b>Probleme des Therapieabbruchs in der stationären Therapie</b>	338
<b>11.7</b>	<b>Reintegration und Nachsorge</b>	342
11.7.1	Therapeutische Wohngruppen	342
11.7.2	Reintegration in die Arbeitswelt	343
<b>11.8</b>	<b>Katamnese – Rehabilitationsbehandlung in Deutschland</b>	344
<b>11.9</b>	<b>Probleme bei der Behandlung von Spielern in der Akutpsychiatrie</b>	345
<b>11.10</b>	<b>Der Therapieverlauf – ein Fallbeispiel</b>	346
<b>11.11</b>	<b>Zusammenfassung</b>	347
<b>12</b>	<b>Der pathologische Glücksspieler und die Familie</b>	351
	<i>Meinolf Bachmann</i>	
<b>12.1</b>	<b>Familiäre Faktoren als Ursache der Krankheitsentwicklung</b>	352
<b>12.2</b>	<b>Auswirkungen des pathologischen Glücksspiels auf die Familie</b>	353
12.2.1	Kinder von Spielsüchtigen	354
<b>12.3</b>	<b>Familientherapie – Partner, Eltern, Kinder</b>	359
12.3.1	Familientherapie – eine Fallstudie	359
12.3.2	Gruppentherapie mit Paaren	360
12.3.3	Familiäre Koabhängigkeit und Therapieerfolg	360
12.3.4	Unterschiede in der Behandlung von Alkoholiker- und Spielerfrauen	361
12.3.5	Therapeutische Maßnahmen für Eltern	362
12.3.6	Ambulante und stationäre familientherapeutische Ansätze in Deutschland	363
<b>12.4</b>	<b>Familientherapeutische Ansätze und Perspektiven</b>	366
12.4.1	Fazit	370
<b>12.5</b>	<b>Zusammenfassung</b>	371
<b>13</b>	<b>Rückfälligkeit</b>	373
	<i>Meinolf Bachmann</i>	
<b>13.1</b>	<b>Rückfälligkeit, Krankheitskonzept und die Frage des kontrollierten Suchtmittelgebrauchs</b>	374
<b>13.2</b>	<b>Rückfallmodelle</b>	376
<b>13.3</b>	<b>Rückfälligkeit in der therapeutischen Auseinandersetzung</b>	380
<b>13.4</b>	<b>Rückfallprophylaxe in verschiedenen Behandlungsphasen</b>	383
13.4.1	Kontaktphase	384
13.4.2	Entwöhnungsphase	384
13.4.3	Nachsorgephase	387
<b>13.5</b>	<b>Zusammenfassung</b>	388
<b>14</b>	<b>Ansatzpunkte präventiver Maßnahmen</b>	391
	<i>Gerhard Meyer</i>	
<b>14.1</b>	<b>Glücksspiel und Spielerschutz</b>	393
14.1.1	Lobbyismus zur Verhinderung effektiven Spielerschutzes	399
<b>14.2</b>	<b>Primär- und sekundärpräventive Handlungsmöglichkeiten</b>	400
14.2.1	Stärkung von Lebenskompetenzen	400
14.2.2	Aufklärung	403
14.2.3	Jugendschutz	406
14.2.4	Eingriffe in die Spielstruktur und Angebotsform	407
14.2.5	Früherkennung	410
14.2.6	Spielsperre	416

14.2.7	Beschränkungen der Werbung . . . . .	421
14.2.8	Erhöhung der Kosten und Beschränkungen des Alkohol- und Tabakkonsums . . . . .	423
14.2.9	Wirksamkeit der präventiven Maßnahmen . . . . .	423
<b>14.3</b>	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	<b>426</b>
	<b>Serviceteil</b> . . . . .	<b>427</b>
	Anhang . . . . .	428
	Literatur . . . . .	433
	Stichwortverzeichnis . . . . .	488

# Einführung

*Gerhard Meyer*

1.1 Zum Aufbau und Inhalt des Buchs – 5

1.2 Zusammenfassung – 7

Spielen ist menschlich – wer würde diesem Werbeslogan der Glücksspielanbieter nicht zustimmen, ist doch das Spielen seit den Anfängen der Menschheit eine **primäre Lebenskategorie**. Es gehört zu den Grundelementen der individuellen und sozialen Reifung. Kinder lernen spielerisch, sich in unserer Welt zurechtzufinden. Im Spielen können sie Selbstständigkeit, Kreativität, soziale Identität und Belastbarkeit entfalten und stärken. Es lässt sich als eine **zweckfreie Tätigkeit** charakterisieren, die um ihres eigenen Anregungspotenzials willen aufgesucht und ausgeführt wird (Heckhausen 1974). Aber nicht nur in den ersten Lebensjahren, sondern auf jeder Altersstufe sollte das Spielen als Lebensbereicherung einen entsprechenden Freiraum haben, da es u. a. Distanz zum Alltag ermöglicht, Zeit und Raum entgrenzt, das Gefühl anspricht und fördert, Spannung und Risiko vermittelt sowie Gemeinschaft bewirkt (Schilling 1990). Dieser Freiraum ist in der heutigen Zeit – mit zunehmender Freizeit – einmal mehr gegeben, daher gewinnt auch das Spielen als Ausdruck von Lebensfreude an Bedeutung.

Gelten die aufgezeigten Sachverhalte nicht ebenso für Glücksspiele? Im Gegensatz zu anderen Spielen im Kindes- und Erwachsenenalter entscheidet bei Glücksspielen allein oder ganz überwiegend der **Zufall** über Gewinn oder Verlust. Es bedarf außerdem eines **äußeren Anreizes** in Form eines ausgesetzten Gewinns sowie eines **Einsatzes**, der mit **Gewinnerwartung** und **Verlustrisiko** verbunden ist. In der Regel wird mit und um Geld gespielt.

➤ **Erst das Geld verleiht dem Glücksspiel seine eigentliche Bedeutung. Es sorgt für einen hohen Spielanreiz und ist für die ausgeprägte psychotrope Wirkung von Glücksspielen verantwortlich.**

Geld verkörpert das Maß aller Dinge in unserer Gesellschaft, ermöglicht die Befriedigung vielfältiger Bedürfnisse, lässt Wünsche in Erfüllung gehen und Träume wahr werden.

Der finanzielle Gewinn lockt aber nicht nur die Spieler, sondern auch die Veranstalter. Während die Spieler mit ihrem Einsatz ein Risiko eingehen, winkt den Glücksspielbetreibern ein sicheres, äußerst einträgliches Geschäft.

➤ **Kaum ein Wirtschaftszweig ist so krisensicher und profitabel wie die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen.**

Diese lukrative Einnahmequelle hatte sich in Deutschland zunächst weitestgehend der Staat gesichert, vordergründig zum Schutz der Bevölkerung. Neben der Gewährleistung eines ordnungsgemäßen Spielablaufs sollten die Spieler vor einer Ausbeutung der Spieleidenschaft und dem Absturz in den finanziellen Ruin bewahrt werden. Es ist also durchaus bekannt, dass Glücksspiele mit einem Gefahrenpotenzial verbunden sind, dennoch trat der Staat lange Zeit als Promoter auf: Fiskalische Interessen hatten den in der Gesetzgebung verankerten Schutzgedanken verdrängt. Der restriktiven Zulassung von Glücksspielen bis Mitte der 1970er-Jahre folgte eine Expansionswelle des Angebots, die bis heute anhält. Aktuell erfährt der Glücksspielmarkt zusätzliche Wachstumsimpulse über eine Aufweichung des staatlichen Monopols, wie die Konzessionierung privater Anbieter von Sportwetten, die Aufrüstung der Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten und illegale Spielangebote im Internet, verbunden mit einem Wettbewerb zwischen privaten und staatlichen Anbietern (Hayer u. Meyer 2004). Um die Nachfrage zu steigern, wird der Spielanreiz erhöht und Werbung für ein Produkt betrieben, das mit erheblichen individuellen und sozialen Folgeschäden verbunden ist.

Für viele Menschen bieten Glücksspiele eine anregende Form der Unterhaltung, die problemlos in das Alltagsleben integriert ist. Wesentliche **Motive der Spielteilnahme** sind (Binde 2013a):

- die Aussicht zu gewinnen,
- der Traum, den Jackpot zu knacken und das Leben grundlegend zu verändern,
- die soziale Interaktion und Anerkennung in Spielstätten,
- der Wettbewerb und die intellektuelle Herausforderung bei Glücksspielen mit Geschicklichkeitsanteilen und
- die Änderung des Gefühlszustands.

Einige Spieler zeigen jedoch ein riskantes Konsumverhalten und verlieren die Kontrolle über das Spiel. Die Betroffenen und/oder ihre Angehörigen fühlen sich schließlich so stark belastet, dass sie Beratungs-

und Behandlungseinrichtungen sowie Selbsthilfegruppen aufsuchen. Der Personenkreis ist im Zuge des expandierenden Angebots angewachsen.

Es handelt sich bei den Betroffenen nicht mehr nur – wie früher – um wenige Einzelfälle. Eine derartige Entwicklung zeigt sich ebenfalls auf internationaler Ebene. Sie hat zweifellos die politische, wissenschaftliche und therapeutische Auseinandersetzung mit der Spielsucht vorangetrieben und die Akzeptanz als psychische Störung gefördert. Die American Psychiatric Association (APA) hat das »pathologische Spielverhalten« bereits 1980 in das *Diagnostische und Statistische Manual Psychischer Störungen (DSM-III)* aufgenommen (APA 1980). Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) führt dieses Störungsbild erstmalig in der 10. Revision der *Internationalen Klassifikation psychischer Störungen (ICD-10)*, Dilling et al. 1991). Mit der Verabschiedung spezieller Empfehlungen zur ambulanten und stationären medizinischen **Rehabilitation** (► Kap. 10) folgte im März 2001 die Anerkennung des Krankheitsbildes in seiner Eigenständigkeit durch die bundesdeutschen Kostenträger im Gesundheitswesen.

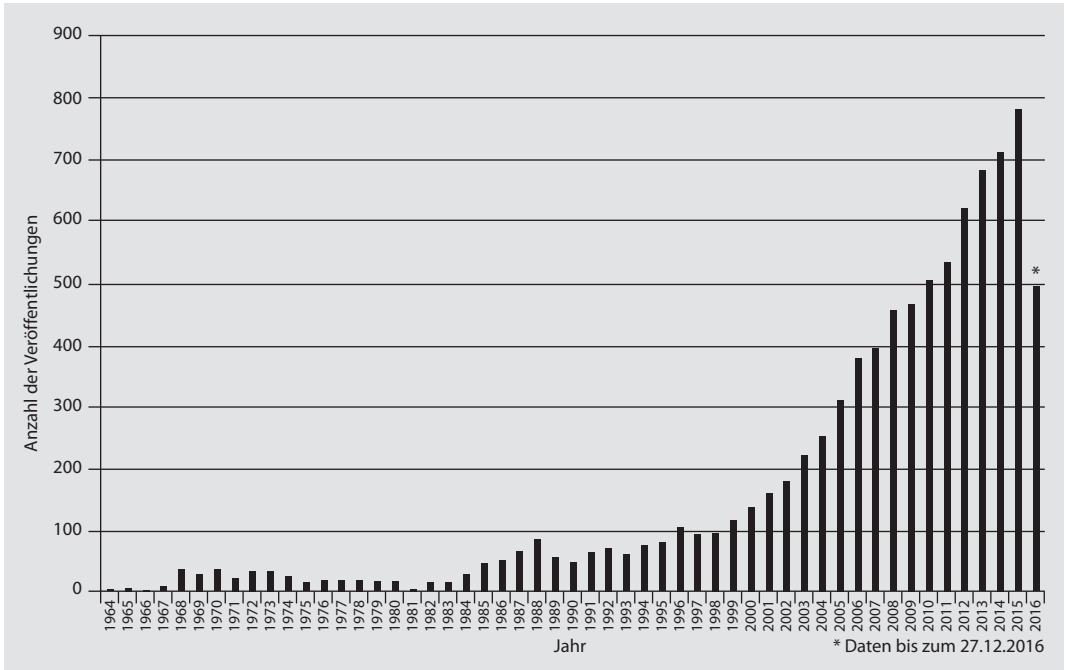
Zahlreiche Forschungsbefunde belegen inzwischen, dass es sich um eine Suchterkrankung bzw. ein Suchtverhalten handelt. Als Konsequenz hat die APA (2013/2015) eine Korrektur der Klassifikation des pathologischen Spielverhaltens mit der Veröffentlichung im DSM-5 vorgenommen. Das Störungsbild findet sich nunmehr unter dem eher wertneutralen Label »Störung durch Glücksspielen« in der neuen Kategorie »Störungen im Zusammenhang mit psychotropen Substanzen und abhängigen Verhaltensweisen« als einzige Form der Verhaltenssucht wieder (► Abschn. 3.5). Diese Betrachtungsweise schließt nicht aus, dass für kleinere Subgruppen andere Störungskonzepte – wie bei stoffgebundenen Suchtformen – den Ursachen eher gerecht werden.

Mit unserem Buch möchten wir zum einen aufzeigen, dass und warum pathologisches Spielen als Suchtkrankheit zu werten ist, zum anderen aber auch die dem Spieler und seinen Angehörigen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten der Hilfe benennen.

Wir können dabei auf zahlreiche Untersuchungen und Erkenntnisse zurückgreifen – v. a. aus dem angelsächsischen Sprachraum. In den USA, in

Großbritannien und Australien wurden Forschungs- und Behandlungsaktivitäten Mitte der 1970er- bzw. 1980er-Jahre intensiviert und Anfang der 1990er-Jahre noch einmal deutlich gesteigert. 1985 erschien die erste Ausgabe der wissenschaftlichen Fachzeitschrift *Journal of Gambling Behavior* (seit 1996 *Journal of Gambling Studies*), ausschließlich mit Beiträgen zur Problematik des Glücksspiels. Es folgten die Zeitschrift *Gambling Research* (1988), das *Journal of Gambling Issues* (2000), *International Gambling Studies* (2001), *Analysis of Gambling Behavior* (2007–2014), *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* (2010), *Responsible Gambling Review* (2015) und das *Journal of Gambling and Commercial Gaming Research* (2016). Juristische Aspekte werden in *Gaming Law Review and Economics* (seit 1996) und der *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* (2006) aufbereitet, ökonomische und betriebswirtschaftliche Themen in *The Journal of Gambling Business and Economics* (2007).

Insgesamt ist die Anzahl glücksspielbezogener, begutachteter Publikationen in Fachzeitschriften in den letzten Jahren stark gestiegen. Dies dokumentiert eine Recherche von Shaffer et al. (2006) in den Datenbanken »Medline« und »PsychInfo«. Sie haben für den Zeitraum von 1964 bis 2003 Beiträge herausgefiltert, die das Wort »gambling« im Titel, in der Zusammenfassung oder als Schlüsselwort enthalten. Ist schon bis 2003 ein exponentieller Zuwachs der aufgelisteten Artikel zu verzeichnen, zeigt die Aktualisierung bis Ende 2016 auf, dass der Trend ungebrochen ist (■ Abb. 1.1). Neben »pathological gambling« und »gambling disorder« gehören »risk taking«, »decision making« und »addiction« zu den häufiger angegebenen zusätzlichen Schlüsselwörtern. Im Vordergrund der Publikationen stehen neuropsychologische und -biologische Befunde (► Abschn. 5.1). Die Spannweite reicht bis zur Entwicklung von Tiermodellen für Spielverhalten (Zentall 2014; Stagner et al. 2015). Gleichzeitig werden in jüngster Zeit verstärkt Reviews und Metaanalysen zu einzelnen Aspekten publiziert und – von besonders hoher Relevanz – Befunde aus Längsschnittstudien, dem Königsweg der Ursachenforschung. In der Forschungsmethodik ist zudem ein Paradigmenwechsel feststellbar (Shaffer u. Martin 2011). Bis vor kurzem war die empirische



■ Abb. 1.1 Anzahl glückspielbezogener Literaturstellen von 1964–2016

Forschung zum Spielverhalten fast ausschließlich auf Selbstberichte angewiesen. Das Aufkommen des Glücksspiels im Internet und die Einführung von Spielerkarten ermöglicht heute die Erfassung des tatsächlichen Spielverhaltens, das ein valideres Abbild der Realität liefert.

Immer häufiger greifen schließlich süchtige Spieler selbst zur Feder und schildern in Autobiographien und Erlebnisberichten ihre »Spielerkarriere« (z. B. in deutscher Sprache: Varnholt 2001; Schuller 2008; Schmidt 2009; Riesen 2009; zusammen mit der Ehefrau: Sender u. Sender 2015) oder ihr Schicksal ist Gegenstand von Romanen (Jacobs 2009) und Filmen (Überblick in: Dement 1999). Wenn auch die literarische Qualität nicht immer vergleichbar ist mit dem autobiographischen Roman *Der Spieler* von Fjodor Dostojewski (1866/1981), so geben sie doch interessante Einblicke in Entwicklungsverläufe, in Erlebens- und Verhaltensweisen von Spielsüchtigen.

Ohne Zweifel besteht hier ein Zusammenhang mit der weltweiten Verbreitung des Glücksspiels. Die Expansionswelle rollt weiter, angetrieben durch neue, grenzenlose Vertriebswege wie das Internet. Gleichzeitig werden vermehrt Versuche unternom-

men, die individuellen und gesellschaftlichen Folgeschäden zu minimieren. Im Wesentlichen dienen Maßnahmen diesem Ziel, die auf ein **verantwortungsbewusstes Spielverhalten und Produktmanagement** ausgerichtet sind. Die beiden Berichte der australischen Productivity Commission (1999, 2010) liefern ein gutes Beispiel mit vielfältigen Befunden und Empfehlungen, wie in einem Land mit hoher Verfügbarkeit von Glücksspielen die Gratwanderung zwischen Sicherung der Einnahmequelle und hinreichendem Spielerschutz fortentwickelt wird.

Die Ergebnisse der Studien aus dem angelsächsischen Sprachraum sind zwar nicht ohne Weiteres auf unsere Verhältnisse übertragbar und erfordern – gegebenenfalls – die Berücksichtigung unterschiedlicher Glücksspielformen und sozialer Grundbedingungen, dennoch liefern sie wertvolle Hinweise für das Verständnis dieser psychischen Störung und den Umgang mit den Betroffenen. Vergleiche mit den Ergebnissen und Aussagen deutschsprachiger Veröffentlichungen, deren Anzahl in den letzten Jahren ebenfalls stetig gestiegen ist, verdeutlichen außerdem ein sehr ähnliches Erscheinungsbild sowie



Analogien in den Entstehungsbedingungen, Folgen und Behandlungsansätzen der Spielsucht bzw. der glücksspielbezogenen Störung – ohne dass bestehende Unterschiede, wie sie bspw. auch zwischen Sportwettlern, Poker-, Roulette- und Automatenspielern bestehen, ausgeschlossen werden sollen.

## 1.1 Zum Aufbau und Inhalt des Buchs

---

Wie sich bereits im Titel *Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten* andeutet, spannt das vorliegende Buch einen Bogen von theoretischen und therapeutischen bis hin zu präventiven Perspektiven, um die glücksspielbezogene Störung umfassend zu betrachten. Den übergeordneten Rahmen gibt dabei das Suchtkonzept vor: Wir verstehen gestörtes Spielverhalten von einer gewissen Ausprägung an (Kontrollverlust, Bindung an das Glücksspiel, Eigendynamik, schädliche Konsequenzen) als Suchtkrankheit und stellen dementsprechend Behandlungsansätze vor, die sich an suchttherapeutischen Konzepten/Leitgedanken orientieren.

Nach einer allgemeinen Einführung in verschiedene Varianten des Glücksspiels und Informationen zur historischen Entwicklung und aktuellen Situation (► Kap. 2) beschäftigt sich ► Kap. 3 mit dem klinischen Störungsbild der Spielsucht, deren Diagnostik und Epidemiologie. Die Phänomenologie und Entwicklung der Symptomatik werden ausführlich beschrieben und die nosologische Zuordnung pathologischen Spielverhaltens als Suchtkrankheit begründet. Anhand der beiden daran anschließenden Kapitel wird deutlich, dass sich die Frage nach den Ursachen der Spielsucht nicht eindeutig beantworten lässt: Zum einen sind sowohl Merkmale des Glücksspiels, des Spielers und dessen sozialen Umfelds als Entstehungsbedingungen in Betracht zu ziehen (► Kap. 4), zum anderen sind die Blickwinkel neurobiologischer, psychoanalytischer, lern- und kognitionstheoretischer sowie soziologischer Erklärungsansätze sehr unterschiedlich (► Kap. 5). Die Schilderung der finanziellen, emotionalen, familiären sowie straf- und zivilrechtlichen Folgen pathologischen Spielverhaltens (► Kap. 6) bildet den Abschluss des theoretischen Teils des Buchs.

Anknüpfend an die Beschreibung von Symptomatik, Ursachen und Folgen bieten die Kapitel 7–13 einen ausführlichen Überblick über verschiedene Möglichkeiten und Ansätze in der Behandlung der Spielsucht. Einen wichtigen Stützpfiler in der Betreuung von Spielern und Angehörigen bilden dabei die Selbsthilfegruppen, deren Konzept und Arbeitsweise in ► Kap. 7 dargestellt werden. ► Kap. 8 enthält eine kurze Analyse telefon- und internetbasierter Beratungskonzepte, die in jüngster Zeit an Bedeutung gewinnen.

► Kap. 9 beinhaltet die grundsätzlichen Merkmale und Schritte der therapeutischen Arbeit mit Spielern, die wir sowohl der ambulanten (► Kap. 10) als auch der stationären Behandlung (► Kap. 11) zugrunde legen. In stärkerem Maße werden neurobiologische Erklärungsansätze zur Suchtentstehung und Aufrechterhaltung sowie zur Erlangung optimaler Lernbedingungen und Therapieprozesse in den theoretischen Ansatz einbezogen. Im Kapitel »Grundsätzliches zur Spielertherapie« (► Kap. 9) findet eine kritische Auseinandersetzung mit zieloffenen vs. manualisierten, planvollen gruppentherapeutischen Herangehensweisen statt. Weiter ausgearbeitet wird ein psychotherapeutischer Ansatz (Grawe 2004; Bachmann u. El-Akhras 2014), der in der Suchtbehandlung weniger von einem Defizit- und Verzichtsdenken bestimmt ist als von der Ausbildung konstruktiver Alternativen, einer selbstwerterhöhenden Ressourcenaktivierung und positiv verstärkenden Atmosphäre, »Jenseits von Angst und Langeweile«, wie ein Untertitel des Buches von Csikszentmihalyi (2010) postuliert. Vertieft ist die Thematik der Funktionalität des Glücksspiels als Stressbewältigung, Überwindung negativer Gefühlszustände sowie »Widerstände« bei der Umsetzbarkeit suchtkompatibler Alternativen und der Rekonstruktion des Belohnungssystems. Weiter ausgebaut ist der Abschnitt »Besonderheiten in der Klientel« (► Abschn. 9.7), in dem auf spezifische Krankheitsausprägungen und Therapieerfordernisse bei spielsüchtigen Frauen, Online-Glücksspielern und Migranten sowie auf Spielprobleme bei Kindern und Jugendlichen sowie älteren Menschen Bezug genommen wird.

Durch die Etablierung »ambulanter Rehabilitationsmaßnahmen« und der damit verbundenen personellen und konzeptionellen Standards haben

gruppen- und einzeltherapeutische Überlegungen in diesem Bereich die gleiche Bedeutung wie im stationären Behandlungsrahmen. Während die ambulante Therapie vor der Aufgabe steht, Spielabstinenz unter Alltagsbedingungen und den dort zahlreich vorhandenen Spielanreizen einzuleiten, ist dies unter Klinikbedingungen meist leichter zu bewältigen, aber die dort erlernten Strategien müssen letztlich unter Beweis stellen, dass sie in die reale Lebenssituation zu transferieren sind. Zur ambulanten Versorgung ist allerdings anzumerken, dass die Rehabilitationsmöglichkeiten bisher nicht »flächendeckend« zur Verfügung stehen.

Jeweils ein eigenes Kapitel wird zwei besonders relevanten Themen in der Spielerbehandlung gewidmet: So hat es sich als unverzichtbar erwiesen, die Familie des Betroffenen, die sowohl an der Entwicklung des Problemverhaltens beteiligt sein kann, als auch in vielen Fällen erheblich unter dessen Folgen zu leiden hat, in den Behandlungsprozess einzubeziehen (► Kap. 12). Eine Bearbeitung der Beziehungsprobleme in Familie und sozialem Umfeld ist eine wesentliche Voraussetzung für eine »ausgewogene« Lebensgestaltung und positive Abstinenzführung. Arbeitsmaterialien wie der »Fragebogen zur Übereinstimmung der Einstellungen der Partner« und Unterlagen zu »Rollenspielen«, verdeutlichen das Vorgehen im Paargespräch bzw. -seminar.

Darüber hinaus ist die therapeutische Auseinandersetzung mit der Rückfälligkeit (► Kap. 13) ein vertrautes und gleichzeitig hochrelevantes Thema in der suchttherapeutischen Arbeit, das insbesondere unter dem Gesichtspunkt langfristiger Behandlungserfolge ein eigenes Kapitel rechtfertigt. Rückfallmodelle beleuchten verschiedene theoretische Ansätze. Epidemiologische Daten geben Auskunft über Rückfallrisiken. Zur Verdeutlichung der Auseinandersetzung mit individuellen Risikosituationen und Bewältigungsstrategien sind Ausschnitte aus manualisierten Selbsteinschätzungs-skalen wiedergegeben.

Schließlich erfolgt in ► Kap. 14 eine ausführliche Darstellung präventiver Maßnahmen, die geeignet erscheinen, um der steigenden Erkrankungsrate entgegenzusteuern.

Angesichts der – auch in dieser kurzen Inhaltsübersicht erkennbar gewordenen – Komplexität des Themas »Spielsucht« bezieht das vorliegende Buch

sowohl den wissenschaftlichen, therapeutischen als auch den Blickwinkel des Betroffenen ein. Es enthält

- Darstellungen aktueller empirischer Untersuchungen,
- konkrete therapeutische Arbeitsmaterialien, die unmittelbar in der Behandlung süchtiger Spieler genutzt werden können sowie
- Falldarstellungen und Tonbandabschriften von Gesprächen mit Spielern.

Es bietet somit einen vielseitigen Überblick über die Problematik. Um dem Leser jedoch gleichzeitig einen je nach Interessenlage gezielten Informationszugriff zu ermöglichen, wurden Fallberichte (Kästen) und weiterführende, detailliert dargestellte empirische Untersuchungsergebnisse (Kleindruck) optisch gekennzeichnet.

Der Einfachheit halber und da die Mehrzahl der »Zocker« (jiddisch »z[ch]ocker«: Glücksspieler) männlich ist, sprechen wir im Text von dem Spieler. Die Begriffe »Spielsucht«, »Glücksspielsucht«, »glücksspielbezogene(s) Störung/Suchtverhalten«, »süchtiges/pathologisches/gestörtes Spiel-/Glücksspielverhalten« verwenden wir synonym. Im Kontext der Befunddarstellung aus dem angelsächsischen Sprachraum haben wir den Terminus »problem gambler« (Problemspieler) übernommen, der dort als übergeordneter Begriff Verwendung findet.

Vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Inhalte und deren didaktischer Aufbereitung hoffen wir, unterschiedlichen Personengruppen mit jeweils spezifischen Interessenlagen gerecht geworden zu sein. Wir richten uns an

- den im Umgang mit Spielern praktisch tätigen Leser in ambulanten Beratungs- und Behandlungsstellen, Praxen und stationären Therapieeinrichtungen,
- »Zocker« und ihre Angehörigen,
- den Leser, der sich aus der Perspektive des Anbieters mit Glücksspielen und Spielern beschäftigt,
- den wissenschaftlich und präventiv arbeitenden Leser,
- den in Strafverfahren von Spielern tätigen Leser,
- den politisch verantwortlichen Leser und nicht zuletzt an
- den sich für das Thema interessierenden Leser.

Wir wünschen uns, mit unserem Buch das Bewusstsein für die von dem stetig steigenden Glücksspielangebot ausgehenden Gefahren zu wecken und der wachsenden Anzahl derer, die mit den Folgen konfrontiert werden, praxisbezogene Hilfe an die Hand zu geben.

## **1.2 Zusammenfassung**

---

Die Einführung verweist auf die Besonderheiten des Glücksspiels im Vergleich zu anderen Spielformen. Für viele Menschen bietet das Spiel um Geld eine anregende Form der Unterhaltung, die problemlos in das Alltagsleben integriert ist. Einige Spieler verlieren jedoch die Kontrolle über ihre Spielteilnahme und entwickeln eine glücksspielbezogene Störung. Als Folge der weltweiten Expansion des Angebots ist die Anzahl der Betroffenen in den letzten Jahrzehnten gewachsen, verbunden mit einem exponentiellen Zuwachs wissenschaftlicher Publikationen. Zahlreiche Forschungsbefunde belegen inzwischen, dass es sich um eine Suchterkrankung handelt. Das Buch greift die Befunde und eigene Erfahrungen im Umgang mit Spielsüchtigen auf und spannt einen Bogen von theoretischen und therapeutischen bis hin zu präventiven Perspektiven. Den übergeordneten Rahmen gibt dabei das Suchtkonzept vor. Abschließend werden der Aufbau und Inhalt des Buches näher erläutert.

# Glücksspiel: Allgemeine Hintergrundinformationen

*Gerhard Meyer*

- 2.1 Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft – 10**
- 2.2 Aktuelle und rechtliche Situation – 12**
- 2.3 Varianten des Glücksspiels – 17**
  - 2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken – 17
  - 2.3.2 Geldspielautomaten – 20
  - 2.3.3 Sport- und Pferdewetten – 24
  - 2.3.4 Lotterien – 27
  - 2.3.5 Telegewinnspiele – 28
  - 2.3.6 Börsenspekulationen – 29
  - 2.3.7 Illegales Glücksspiel – 30
  - 2.3.8 Simuliertes Glücksspiel – 32
- 2.4 Nachfrage in der Bevölkerung – 32**
- 2.5 Umsätze und Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt – 34**
- 2.6 Zusammenfassung – 36**

## 2.1 Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft

Erste Zeugnisse von Glücksspielen sind aus der ägyptischen Kultur etwa um 3000 v. Chr. überliefert. Eines der ältesten Glücksspiele ist das Würfeln, wie der Fund von Würfeln aus Elfenbein aus dem Jahr 1573 v. Chr. in Ägypten belegt (Wykes 1967). In historischen Niederschriften der indischen Hochkultur werden Schicksale von Spielern beschrieben, die ihr ganzes Vermögen beim Würfelspiel verloren.

Seit der griechischen und römischen Antike hat sich der kubische Würfel mit vertieften Punkten und Zahlen von 1 bis 6 eingebürgert (Gizycki u. Górny 1970). Die Zahlen waren bereits so angeordnet, dass die gegenüberliegenden Ziffern zusammengezählt 7 ergaben.

Zwar widmeten sich die Griechen der Antike wohl nicht so ausgeprägt dem Glücksspiel wie die Völker des Orients und später die Römer und Germanen, besorgte Aufrufe gegen das Spiel und seine Auswüchse gab es dennoch. Themistokles (um 525 v. Chr.) plädierte öffentlich dafür, allen Staatsbeamten das Spiel zu verbieten.

Tacitus (51–116 n. Chr.) berichtete, dass sich die Germanen derart für das Würfelspiel begeisterten, dass sie nach Verlust sämtlichen Hab und Gutes letzten Endes ihre persönliche Freiheit aufs Spiel setzten.

Für die Römer war das Glücksspiel unerlässlicher Bestandteil der gesellschaftlichen Unterhaltung. Zahlreiche Belege einer sich ausbreitenden Spielleidenschaft, nicht nur unter den römischen Kaisern, liegen vor. Ambrosius (334–397 n. Chr.) schilderte bspw. Spielertreffen, bei denen unter dem Beifallsgeschrei der Zuschauer und dem Jammer der Verlierenden ganze Vermögen den Besitzer wechselten, den höchsten Gewinn aber die Wucherer machten. Der Satiredichter Juvenal entrüstete sich über die Senatoren, die sich ihre Spielkasse sogar in die Sitzungen nachtragen ließen, und bezeichnete das Spielen als das größte aller Laster. Die uneingeschränkte Verbreitung und schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels auf das Staatsleben riefen den Protest und Widerstand weltlicher und kirchlicher Institutionen hervor, die in der Folge ein Verbotsgesetz für Glücksspiele, zunächst v. a. bezogen auf Würfelspiele, erwirkten. Kaiser Justinian

(482–527 n. Chr.) verbot schließlich sämtliche Glücksspiele (Gizycki u. Górny 1970, S. 24).

In allen großen Religionen wird das Glücksspiel verdammt. Im Koran bezeichnet Mohammed (632 n. Chr.) es als Gräueltat von Satans Werk: Der Satan versuche durch Wein und Spiel Zwietracht und Hass zu säen.

Durch die folgenden Jahrhunderte zieht sich bis in die heutige Zeit als roter Faden eine wechselnde Beurteilung des Glücksspiels. Moralische Bedenken, den Wohlstand nicht durch Arbeit, sondern durch pures Glück zu mehren, Falschspiel, Spielleidenschaft und Folgekriminalität ließen das Spiel mit dem Glück als etwas Verwerfliches, als Sünde erscheinen. Auf der anderen Seite ermöglichte es die Befriedigung spezieller Bedürfnisse, wie die des lustvollen Zeitvertreibs, und verschaffte den Anbietern eine lukrative Einnahmequelle.

➤ **So ist das Glücksspiel im Auf und Ab weltanschaulicher Überzeugungen von Staat und Obrigkeit einmal verboten und reglementiert, ein anderes Mal toleriert oder gefördert worden.**

Als in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts das Kartenspiel in Europa aufkam, fand es sehr schnell Anerkennung und Verbreitung, zunächst v. a. bei den bürgerlichen Schichten in den Städten und an den Fürstenhöfen. Schon bald folgten jedoch Verbote, die aber immer wieder durch Sonderbestimmungen und Gesetzeslücken umgangen wurden. Die maßlosen Luxusansprüche und Spielverluste des Adels im 16. und 17. Jahrhundert musste der Untertan durch wachsende Abgaben und Leistungen ausgleichen, mit der Folge, dass auch das Volk zu spielen begann, noch maßloser und wilder, als es das Zeremoniell der adligen Gesellschaft zuließ (Kraus 1952). Die zahlreichen Verbote im Spätfeudalismus konnten die ausufernde Spielleidenschaft in Ländern wie Deutschland, Frankreich, Italien und England nur begrenzt beeinflussen.

Aus dieser Zeit stammt eine erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Spielleidenschaft als Krankheit. Im Jahr 1561 veröffentlichte der flandrische Arzt und Philosoph Pâquier Joostens seine Schrift *Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen* (Reprint in Bauer 1995). Detailliert beschrieb er (selbst Spieler) den Übergang vom harmlosen Freizeitvergnügen





■ **Abb. 2.1** Titelseite der Amsterdamer Ausgabe des »Pascasius Justus«, 1643. (Mit freundlicher Genehmigung von Herrn Buland, Institut für Spielforschung, Universität Mozarteum, Salzburg)

zur alles beherrschenden Sucht, zeigte Symptome und Ursachen der pathologischen Entwicklung sowie – in einer zweiten Schrift – deren Heilverfahren auf. Nach Petersmann (1995) stellt dieses Werk eines der frühesten Zeugnisse einer Suchtschilderung der Neuzeit dar (■ Abb. 2.1).

Im Jahr 1643 wurde die erste Lotterie (»5 aus 90«) in Genua gestartet. Lotteriespiele breiteten sich in der Folgezeit über ganz Europa aus. Sie trafen allgemein auf weniger Ablehnung, auch die Kirchen bedienten sich ihrer als Geldquelle. Papst Clemens XII führte selbst ein Lottospiel (um 1735) in Rom ein, nachdem sein Vorgänger es noch mit einem Bann belegt hatte. Anfang des 19. Jahrhunderts existierten – nach heftigen Diskussionen um das Für und Wider – nur in

wenigen Staaten (Österreich, Bayern, italienische Staaten) Lottounternehmen (Bönisch 1994, S. 33f). Hauptkritikpunkt am Lotto war der niedrige Mindesteinsatz, der finanziell minderbemittelten Bevölkerungsschichten die Teilnahme ermögliche. Das Volk gebe sich, in der Hoffnung zu gewinnen, dem Spiel hin, anstatt zu arbeiten. Aufgrund einer inkonsequenten staatlichen Verbot- und Duldungspraxis konnte sich ein Unrechtsbewusstsein in der Bevölkerung aber nur schwer etablieren.

In das 17. Jahrhundert fiel die Erfindung des Roulettes durch den französischen Mathematiker und Philosophen Blaise Pasqual (1623–1662). Ein halbes Jahrhundert nach seinem Tod begann der Siegeszug dieses »königlichen Spiels von edler mathematischer Herkunft« durch die Spielcasinos. Bis heute verkörpert es das Glücksspiel in seiner leidenschaftlichsten, vollendetsten Form (Gizycki u. Górny 1970, S. 227). Von Anbeginn wurde dem Spiel ein besonderer Reiz zugeschrieben: durch die Einfachheit der Spielregeln und Eindeutigkeit der Ergebnisse, die Präzision und Schnelligkeit des Ablaufs, die unbeeinflussbare Souveränität des Zufalls und den ständigen Wechsel von Gewinn und Verlust sowie die konstante Spannung (Kraus 1952). Sowohl Freude als auch Leiden waren damit verbunden. Die zerstörende Wirkung blieb vielfach hinter dem glänzenden Schein der Eleganz, des Luxus und der Unterhaltung verborgen.

Nach dem Verbot öffentlicher Glücksspiele in Frankreich im Jahr 1837 führten die Bankhalter das Roulette in deutschen Kurorten wie Homburg, Baden-Baden und Wiesbaden ein. Dort kam der russische Schriftsteller Fjodor Dostojewski um 1862 mit dem Glücksspiel in Berührung und »verfiel ihm mit Leib und Seele«. In dem Roman *Der Spieler* verewigte er diese leidvollen Erfahrungen (Dostojewski 1866/1981). Anna, Dostojewskis zweite Frau, sah schon damals die Spielsucht ihres Mannes als eine (psychische) Krankheit an, wie ihre literarischen Aufzeichnungen dokumentieren (Kellermann 2016, S. 298).

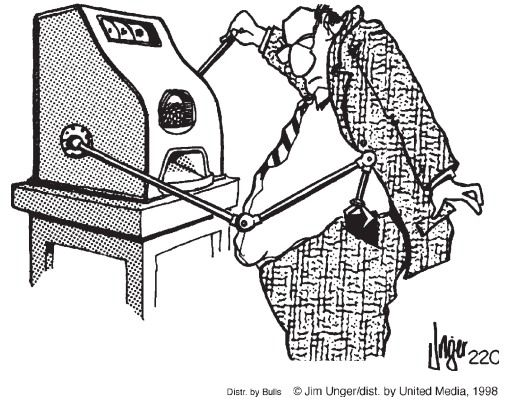
Nach lautstarken Protesten von Gegnern des Glücksspiels in der Frankfurter Nationalversammlung, die in dem Spiel einen »Übelstand« sahen, der die »Demoralisierung der einzelnen Individuen begünstigt«, ordnete der Norddeutsche Bund schließlich per Gesetz vom 1. Juli 1868 die Schlie-

2

ßung aller Spielbanken an – mit einer 4-jährigen Übergangsfrist (Bundes-Gesetzblatt 21, S. 367). Es blieb den Nationalsozialisten vorbehalten, das Spielbankverbot am 14. Juli 1933 wieder aufzuheben (Reichsgesetzblatt I, S. 480f.). Die Wiederzulassung erfolgte jedoch nur unter einschränkenden Bedingungen. Spielbanken waren lediglich in Kur- und Badeorten erlaubt, die entweder jährlich mindestens 70.000 Kurgäste bei einem Mindestausländeranteil von 15 % nachweisen konnten oder in der Nähe einer ausländischen Spielbank lagen. Eine ergänzende Verordnung vom 27. Juli 1938 begrenzte zudem das Zutrittsalter auf 21 Jahre, führte das Residenzverbot ein, das ortsansässigen Bürgern den Zutritt zur Spielbank verwehrte, und schloss diejenigen Personen vom Spiel aus, bei denen die Gefahr bestand, dass sie sich durch das Spiel wirtschaftlich ruinieren könnten (Reichsgesetzblatt I, S. 955). Sinn und Zweck dieser Bestimmungen war es, ein vornehmlich ausländisches Publikum spielend auszunehmen, das Abfließen potenzieller Steuergelder als Spieleinsätze ins benachbarte Ausland zu verhindern sowie unerwünschten Begleiterscheinungen in Form der Spieleidenschaft vorzubeugen. Das Spannungsfeld zwischen Staatsräson und der Aufgabe des Staates, drohende Gefahren von seinen Bürgern abzuwenden, fand hier für das Glücksspiel seinen gesetzlichen Ausdruck (Kummer u. Kummer 1986).

Im Jahr 1895 stellte der deutsche Auswanderer Charles Fey in Amerika den ersten »einarmigen Banditen« (Slotmaschine) auf (■ Abb. 2.2). Diese Glücksspielautomaten erfreuen sich inzwischen auch in deutschen Spielcasinos großer Beliebtheit. Jahr für Jahr verschiebt sich das Interesse der Spieler (weltweit) zugunsten der Automaten.

Davon abzugrenzen sind die Geldspielautomaten wie sie heute in Spielhallen und Gaststätten stehen. Die Vorläufer dieser Geräte wurden erstmalig Ende des 19. Jahrhunderts als reine Geschicklichkeitsautomaten zugelassen. Ob an den Geräten, wie bspw. dem »Bajazzo«, tatsächlich die Geschicklichkeit oder die Zufallsentscheidung (was einen Verstoß gegen das Glücksspielverbot dargestellt hätte) im Vordergrund stand, war Gegenstand zahlreicher Prozesse, die erst im Jahr 1927 mit der Anerkennung als Geschicklichkeitsspiel ihren Abschluss fanden.



■ **Abb. 2.2** Der einarmige Bandit. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

## 2.2 Aktuelle und rechtliche Situation

Gegenwärtig haben fast alle Staaten auf der Welt für die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen einschränkende Regelungen getroffen. In der Europäischen Union werden sie aufgrund ihres Gefahrenpotenzials nicht dem »Wirtschaftsrecht«, sondern dem »Recht zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung« zugeordnet. Jeder Mitgliedsstaat ist somit berechtigt, eigene Wertungen bis hin zum Verbot vorzunehmen, um u. a. die Gefahr von betrügerischen Manipulationen zu reduzieren und sozialschädliche Folgen durch im Übermaß betriebene Glücksspiele zu verhindern (Europäischer Gerichtshof, EuGH, Rs 275/92).

Glücksspiele dürfen in Deutschland nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle durchgeführt werden (§ 284 StGB). Das **Glücksspielmonopol des Staates** soll dem Zweck dienen, die natürliche Spieleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen (Bundesverfassungsgericht, BVerfG 1970, S. 148).

Diese Rechtsauffassung hat das BVerfG in seiner Entscheidung vom 19. Juli 2001 bestätigt:

- »Der Betrieb einer Spielbank ist eine an sich unerwünschte Tätigkeit, die der Staat gleichwohl erlaubt, um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen und dadurch die natürliche Spieleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen« (Az: 1 BvR 539/96, S. 27).

Die Strafandrohung des § 284 StGB verfolgt außerdem die Zielsetzung, eine übermäßige Anregung der Nachfrage von Glücksspielen zu verhindern und durch staatliche Kontrolle einen ordnungsgemäßen Spielablauf zu gewährleisten.

- Den gesetzgeberischen Erwägungen liegt die Einschätzung zugrunde, »dass das Glücksspiel grundsätzlich wegen seiner möglichen Auswirkungen auf die psychische (Spielsucht) und wirtschaftliche Situation der Spieler (Vermögensverlust) und seiner Eignung, Kriminalität namentlich im Bereich der Geldwäsche zu befördern, unerwünscht und schädlich ist« (Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 28. März 2001, 6 C2.01, S. 10).

Als Glücksspiel ist im strafrechtlichen Sinne ein Spiel anzusehen,

- bei dem die Entscheidung über Gewinn und Verlust nicht wesentlich von den Fähigkeiten und Kenntnissen sowie vom Grade der Aufmerksamkeit der Spieler bestimmt wird, sondern überwiegend vom Zufall abhängt,
- der Gewinn einen nicht ganz unbedeutenden Vermögenswert darstellt und
- der Spieler, um an der Gewinnchance teilzuhaben, durch seinen Einsatz ein nicht ganz unerhebliches Vermögensopfer erbringt (Schönke u. Schröder 2014, § 284 Rn. 7/8).

Es ist allerdings umstritten, wann Einsätze oder Gewinne die Bedeutung eines Vermögenswertes annehmen. Als unerheblich gelten Aufwendungen für das übliche Briefporto oder Telefonkosten in dieser Größenordnung. Bereits geringe Einsatzbeträge für ein Spiel können jedoch bei hohem Spieltempo große Verlustsummen in kurzer Zeit ergeben (Bronder 2016, S. 43). Der Bedeutungsgehalt potenzieller Gewinnbeträge hängt zudem nicht zuletzt von den individuellen Bewertungen der Spielteilnehmer und deren Lebensverhältnissen ab. Für Hartz-IV-Empfänger dürfte ein Gewinn oder Verlust von bspw. 100 € ebenso bedeutungsvoll sein, wie der 10-fache Betrag für finanziell besser gestellte Spieler. Steht die Spielteilnahme jedermann offen, sollte ein absoluter Bewertungsmaßstab wie die allgemeinen gesellschaftlichen Anschauungen herangezogen werden (Schönke u. Schröder 2014, § 284 Rn. 8).

Dem Schutzzweck des § 284 StGB im Sinne einer Zügelung der Spielleidenschaft wurde der Staat jedoch ab Mitte der 1970er-Jahre nicht mehr gerecht. Die staatliche Kontrolle sicherte lediglich noch einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb, d. h. einen Schutz vor der Gefahr von Manipulationen. Ansonsten standen die **finanziellen Interessen** des Staates im Vordergrund. Alles war auf Markterweiterung ausgerichtet. Das Angebot stieg stark an. Die Einführung neuer Spielformen wie Keno, Sofort-Lotterien, Sportwetten und Glücksspielautomaten, die Erhöhung der Spielanreize über Jackpots<sup>1</sup> (z. B. bei »Lotto 6 aus 49«) sowie die Vervielfachung der Spielstätten und die Erleichterung des Zugangs haben die Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen erheblich vergrößert. Gezielte Marketingstrategien haben die Allgegenwärtigkeit noch verstärkt.

Gab es bspw. 1974 in den alten Bundesländern 13 Spielbanken, hat sich deren Anzahl bis Ende 2005 auf 66 erhöht (einschließlich der reinen Automaten-casinos). In den neuen Bundesländern wurden nach dem Fall der Mauer 14 Casinos eröffnet. Gleichzeitig erfolgte die Aufhebung von Schutzbestimmungen wie das Residenzverbot, das seit 1995 in keinem Bundesland mehr gilt. Die Spielbanken begannen, die Werbetrommel zu rühren, lockten mit freiem Eintritt, Gratis-Jetons und Freigetränken, nicht zuletzt, um dem wachsenden Konkurrenzdruck zu begegnen. Über die Werbung weckten sie Bedürfnisse zu spielen, es galt, die teilweise noch vorhandene Hemmschwelle in der Bevölkerung abzubauen.

Eine expansive Entwicklung lässt sich ebenso für den Bereich der Geldspielautomaten dokumentieren.

- Die »Aufrüstung« der harmlosen »Groschengräber« zu einem Glücksspiel führte bereits in den 1980er-Jahren zu einem wahren »Spielhallenboom«.

An den Geräten stehen mittlerweile – im Widerspruch zur ursprünglichen Intention der Gesetzge-

<sup>1</sup> Der Begriff »Jackpot« (englisch »jack« = Bube; »pot« = Topf) stammt ursprünglich aus dem Pokerspiel und hat später in anderen Glücksspielbereichen Verwendung gefunden. Beim Draw Poker ist der Jackpot eine bestimmte Eröffnungsvariante. Vor Spielbeginn werden die Einsätze in der Mitte des Pokertisches gesammelt. Wer mindestens zwei Buben hat, darf das Spiel eröffnen. Wenn das Spiel nicht beginnen kann, bleiben die Einsätze im Jackpot.



2  
bung – Gewinne und Verluste mit Vermögenswert auf dem Spiel (► Abschn. 2.3.2). Fehlentwicklungen werden jedoch nach wie vor von staatlicher Seite großzügig toleriert, da wirtschaftliche Interessen im Vordergrund stehen.

Eine Neuorientierung der staatlichen Glücksspielpolitik initiierte schließlich ein Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom 28. März 2006 zum staatlichen Monopol für Sportwetten:

»Das staatliche Monopol für Sportwetten ist mit dem Grundrecht der Berufsfreiheit des Art. 12 Abs. 1 GG nur vereinbar, wenn es konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (Az: 1 BvR 1054/01).«

Die Bundesländer ratifizierten daraufhin einen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), um das staatliche Glücksspielmonopol zu erhalten. Der GlüStV trat am 1. Januar 2008 in Kraft und war zunächst auf 4 Jahre ausgerichtet.

Die gesetzlich festgeschriebenen Maßnahmen zur Erreichung des vorrangigen Gemeinwohlziels der Suchtbekämpfung umfassten Angebotsverbote (Glücksspiele im Internet) und -beschränkungen sowie Strukturvorgaben für einzelne Spielformen, Restriktionen der Werbeaktivitäten, Aufklärungsmaßnahmen auf der Bevölkerungsebene, Personalbildungen in der Früherkennung problematischer Spieler und Optionen für Spielsperren. Zusammengefasst gehören die Versatzstücke zu einer breiten Palette an Handlungsstrategien, die weltweit zum Zweck der **Schadensminimierung** im Glücksspielbereich implementiert worden sind (Meyer u. Hayer 2010b).

Der GlüStV 2008 erfasste allerdings weder Geldspielautomaten, die weitestgehend durch die in Bundeskompetenz liegende Gewerbe- und Spielverordnung normiert sind, noch Pferdewetten, deren bundesweit einheitliche Regelung aus der Übernahme des Rennwett- und Lotteriegesetzes aus dem Reichsgesetzblatt von 1923 herrührt (Schütze 2008). Damit regelte der Staatsvertrag faktisch nur einen Ausschnitt der Glücksspiele, denn die Definitionskriterien für ein Glücksspiel treffen auch auf Geldspielgeräte und Pferdewetten zu.

### Glücksspiel

Definition von Glücksspiel im GlüStV 2008

(§ 3, Abs. 1): 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.

Da einzelne Formen von Glücksspielen nicht unter dem Monopol subsummiert wurden, obwohl sie ein höheres Suchtpotenzial aufweisen (wie Geldspielautomaten), und Werbemaßnahmen für staatliche Lotterien zwecks **Gewinnmaximierung** auf die Stimulation der Spielteilnahme ausgerichtet waren, hat der EuGH in einem Urteil vom 8. September 2010 (Rechtsache C-316/07 und weitere) einen Verstoß der deutschen Glücksspielregulierung gegen Europarecht festgestellt. Zwar sei grundsätzlich nichts gegen ein staatliches Glücksspielmonopol einzuwenden, etwa um die Menschen vor der **Spieleucht** zu schützen. Es bestünde jedoch berechtigter Anlass zu der Schlussfolgerung, dass die deutsche Regulierung die Glücksspiele nicht in kohärenter (schlüssiger) und systematischer Weise begrenzt.

Unter Berücksichtigung dieses Urteils haben die Bundesländer den GlüStV überarbeitet. Der aktuell geltende GlüStV 2012 trat am 1. Juli 2012 – ohne Beteiligung von Schleswig-Holstein<sup>2</sup> – in Kraft und ist bis Ende Juni 2021 befristet<sup>3</sup>. Die Eckpunkte des GlüStV 2012 sehen wie folgt aus:

<sup>2</sup> Der Landtag in Schleswig-Holstein hatte bereits am 14. September 2011 ein kontrovers diskutiertes Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels verabschiedet. Es ermöglichte u. a. die Lizenzvergabe an private Anbieter von Sportwetten und Online-Kasinos für jeweils 5 Jahre. Die Opposition warf der Regierung vor, Vorschlägen der Lobby privater Glücksspielanbieter gefolgt zu sein, ohne die Gefahren der Spieleucht zu beachten. Im Januar 2013 trat dann die neue Landesregierung dem GlüStV 2012 bei, vergab aber kurz zuvor noch entsprechende Lizenzen auf Basis des Landesgesetzes.

<sup>3</sup> Die Konferenz der Ministerpräsidenten kann mit mindestens 13 Stimmen ein Fortgelten des GlüStV 2012 beschließen, der dann – soweit nicht ausdrücklich angesprochen – auf unbestimmte Zeit gilt.

### Eckpunkte des GlüStV 2012

- **Zielsetzung:** Die Ziele der Glücksspielregulierung, die mit differenzierten Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen erreicht werden sollen, sind gleichrangig: (1) Vermeidung der Glücksspielsucht und wirksame Suchtbekämpfung, (2) Kanalisierung des natürlichen Spieltriebs, (3) Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes, (4) Sicherstellung eines ordnungsgemäßen Spielablaufs und Schutz vor Betrug, Folge- und Begleitkriminalität sowie (5) Vorbeugung in Bezug auf Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs.
- **Lotterien:** Es erfolgt eine Begrenzung der erlaubnisfähigen Lotterien nach der Ereignisfrequenz. Als Lotterien mit geringem Gefährdungspotenzial gelten solche Spielformen, die nicht häufiger als 2-mal wöchentlich veranstaltet werden. Außerdem darf keine planmäßige Jackpotbildung vorgesehen sein und der Gewinn nicht über 2 Mio. € liegen. Zu den erlaubnisfähigen Lotterien zählen Klassen-, Sozial- und Fernsehlotterien sowie das Gewinnsparen. Lotterien mit planmäßigem Jackpot, zu denen Lotto 6 aus 49 und EuroJackpot gehören, dürfen nicht häufiger als 2-mal pro Woche veranstaltet werden.
- **Sportwetten:** Es sollen 20 bundesweite Konzessionen für private Anbieter von Sportwetten vergeben werden, zunächst im Rahmen einer auf 7 Jahre begrenzten, wissenschaftlich begleiteten Experimentierphase. Endergebniswetten sind auch während eines Sportereignisses zulässig, Wetten auf einzelne Vorgänge während des Ereignisses (wie Torfolge, Torschütze, gelbe Karte) dagegen ausgeschlossen.
- **Geldspielautomaten:** Unter Verweis auf die Verantwortung des Bundes bei der Gestaltung der Neuordnung des Glücksspielrechts in diesem Bereich mitzuwirken, werden ein Mindestabstand zwischen Spielhallen (Verbot von Mehrfachkonzessionen) und Sperrzeiten (mindestens 3 h) festgesetzt.
- **Internet:** Das Veranstalten und Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten. Abweichend können die Länder den Eigenvertrieb und die Vermittlung von Lotterien sowie die Veranstaltung und Vermittlung von Sportwetten im Internet erlauben, wenn Voraussetzungen, wie der Höchsteinsatz von 1000 € pro Monat, der effektive Ausschluss minderjähriger oder gesperrter Spieler und der Ausschluss besonderer Suchtanreize durch schnelle Wiederholung, erfüllt sind.
- **Spielsperre:** Spielbanken, Veranstalter von Sportwetten und Lotterien mit besonderem Gefährdungspotenzial sind verpflichtet, Personen, die eine Selbstsperre beantragen oder erkennbar spielsuchtgefährdet sind (Fremdsperre), von der Spielteilnahme auszuschließen bzw. zu sperren (Minstdauer der Sperre: 1 Jahr).
- **Werbung:** Die Werbung ist an den Zielen des GlüStV auszurichten. Sie darf sich nicht an Minderjährige oder vergleichbar gefährdete Zielgruppen richten. Irreführende Werbung, wie unzutreffende Aussagen über Gewinnchancen oder Art und Höhe der Gewinne, ist verboten. Werbung für Sportwetten im Fernsehen unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung von Sportereignissen auf dieses Ereignis ist unzulässig.
- **Sozialkonzept:** Die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen sind verpflichtet, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Zu diesem Zweck haben sie Sozialkonzepte zu entwickeln, ihr Personal zu schulen und die Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht zu erfüllen.
- **Suchtforschung:** Die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele ist sicherzustellen.

Aktuelle Entwicklungen auf dem Glücksspielmarkt zeigen allerdings, dass die Regulierungsziele des GlüStV 2012 bisher nicht erreicht werden. Die Konzessionsvergabe an private Anbieter von Sportwetten hat sich zu einer juristischen Hängepartie entwickelt. Mit einem Urteil vom 18. Oktober 2015 hat der Hessische Verwaltungsgerichtshof (VGH Kassel, Az: 8B1028/15) die Vergabe von Sportwettenkonzessionen aufgrund von Mängeln des Vergabeverfahrens gestoppt. Das Auswahlverfahren unter Beteiligung eines Glücksspielkollegiums, das aus Vertretern der Bundesländer besteht, verstoße gegen das Bundestaats- und das Demokratieprinzip. Über Internet und Wettbüros offerieren daher weiterhin private Anbieter – unreguliert und geduldet – ihre Produkte mit hohen Spielanreizen für die Bevölkerung.

Private Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen sind allgemein – nicht zuletzt aufgrund des lukrativen Marktes – sehr prozessfreudig, wie auch das Klageverfahren der Deutschen Sportlotterie gegen das Bundesland Rheinland-Pfalz verdeutlicht. Die vom Land erteilte Erlaubnis zur Veranstaltung einer Lotterie mit geringem Gefährdungspotenzial war mit zahlreichen Auflagen verbunden, die sich im Wesentlichen aus den gesetzlichen Vorschriften des GlüStV 2008 ergeben. Gegen nahezu jede einzelne Auflage – selbst dann, wenn sie nicht eindeutig aus dem Gesetzeswortlaut ableitbar war – hat der Anbieter Klage vor dem Verwaltungsgericht Düsseldorf erhoben (VG Düsseldorf, Az: 3 K 5661/14).

Die erfolgreichen Klagen abgewiesener Anbieter von Sportwetten haben die Bundesländer schließlich veranlasst, die strikte Begrenzung auf 20 Konzessionen aufzuheben und den GlüStV mit Wirkung vom 1. Januar 2018 zu ändern (Beschluss vom 28. Oktober 2016). Konzessionen sollen zukünftig anhand von qualitativen Mindeststandards vergeben werden. Außerdem haben die Ministerpräsidenten den Aufsichtsbehörden Prüfaufträge erteilt für (1) den Ersatz des monatlichen Einsatzlimits von 1000 € durch ein entsprechendes Verlustlimit, (2) die Nutzung der bundesweiten Sperrdatei bei weiteren Glücksspielen und (3) eine nachhaltige Verbesserung des Vollzugs gegenüber illegalen Online-Glücksspielangeboten. Nach den Ergebnissen der Landtagswahlen in Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen ist eine Ratifizierung der Neuregelung allerdings unwahrscheinlich geworden (Stand: Juni 2017). Die neuen Landesregierungen haben signalisiert, den Vertrag zu kündigen



■ Abb. 2.3 Der Notfallplan bei Verboten. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

und mit anderen Ländern nach einer tragfähigeren Lösung zu suchen.

Eine wirksame Kontrolle des Verbots ausländischer Glücksspielangebote im Internet ist jedoch nicht in Sicht (■ Abb. 2.3). Die angedachte Blockierung von Zahlungsströmen zwischen den Anbietern und ihren Kunden stößt nicht nur auf datenschutzrechtliche Bedenken. Sie erscheint auch aufgrund der Vielzahl an Zahlungsmethoden aussichtslos zu sein. Casino City (2015, in Fiedler 2016, S. 23) listet insgesamt 364 verschiedene Zahlungsmethoden auf, von Überweisungen, Lastschriften über Kreditkarten, Debitkarten, Prepaid-Karten bis hin zu E-Wallets (Online-Konto, das nur Guthaben erlaubt). Der Weg über Netzsperrungen ist zudem mit einem stark erhöhten Overblocking-Risiko für rechtmäßige Inhalte der gesperrten IP-Adresse verbunden. Hinzu kommt, dass sich Netzsperrungen ohne vertieftes technisches Wissen umgehen lassen. Die Instrumente dafür sind auf jedem Endgerät vorhanden.

Der deutschen Bevölkerung steht somit heute – gesetzlich geregelt – ein vielfältiges Angebot an Glücksspielen zur Verfügung. Ende des Jahres 2015 gab es 44 Vollspielbanken und 22 reine Automaten-casinos, rund 15.000 Spielhallenkonzessionen an 9000 Standorten, 47 Pferderennbahnen, 4500 stationäre Wettannahmestellen, 22.000 Lottoannahmestellen sowie das Internet (Lotterien, Sportwetten). Über den Vertriebsweg des Internets erreicht ergänzend ein breit gefächertes illegales Spielangebot die Bevölkerung. Der erkennbar leichte Zugang ist für einen nachhaltigen Konsum besonders förderlich.

## 2.3 Varianten des Glücksspiels

### 2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken

Das Angebot der Spielbanken umfasst das »große Spiel«, den Lebendspielbereich mit Roulette, Black Jack und Poker sowie das »kleine Spiel«, den Automatenbereich mit Glücksspielautomaten (einarumige Banditen) als Walzengeräte, Videoautomaten, Miniroulette und Mehrplatzspielgeräte (Multi-Player).

#### Roulette

Roulette gehört zu den traditionellen Angeboten des großen Spiels. Die Teilnahme ist nur nach Vorlage eines gültigen Ausweises beim Betreten der Spielbank und durch Einhalten der – inzwischen teilweise gelockerten – Kleiderordnung möglich. Das Mindestalter beträgt 18 Jahre, in einigen Bundesländern 21 Jahre. Auf einer Karteikarte muss der Besucher zudem per Unterschrift bestätigen, dass er sich in geordneten wirtschaftlichen Verhältnissen befindet und sich im Falle einer Sperre mit der entsprechenden Mitteilung an andere Spielbanken einverstanden erklärt (► Abschn. 14.2.6).

Das Spiel beginnt mit dem Einsatz der Jetons (statt Bargeld) auf einem Roulettetableau. Die Einsatzvarianten und Gewinnmöglichkeiten reichen von dem Spiel auf »einfache Chancen« (rot/schwarz, gerade/ungerade, Zahlen 1–18/19–36), das im Falle eines Gewinns den 1-fachen Einsatz einbringt, bis hin zu Einsätzen auf einzelne Zahlen von 0–36 (»plein«) mit der Chance, das 35-Fache des Einsatzes zu gewinnen.

Auf lange Sicht gehen 1/37 oder 2,7 % des Einsatzes beim Zahlenspiel und 1,4 % beim Spiel auf einfache Chancen verloren. Diese rein statistischen Werte sollten aber nicht über häufige Totalverluste hinwegtäuschen. Der mittlere Verlust bezieht sich nur auf ein einziges Spiel – und welcher Spieler setzt schon bei einem Spielbankbesuch nur ein einziges Mal? Nach 37 Spielen hat der Spieler im Mittel den ganzen Einsatz eingebüßt (Krämer 1998).

In den Spielbanken stehen jeweils mehrere Roulettetische mit unterschiedlichen Mindesteinsätzen (1–20 €) und Höchsteinsätzen (7000–21.000 €, einfache Chancen). Die Gewinnzahl wird ermittelt, indem ein Croupier eine Elfenbeinkugel in die Ge-

genrichtung einer sich drehenden Scheibe in den Roulettekessel einwirft, die schließlich in einem der 37 Zahlenfächer liegen bleibt – der klassische Fall einer Zufallsentscheidung.

#### Spisysteme

Nach einer repräsentativen Befragung der Stiftung Warentest (1992) glauben 14 % bzw. 17 % der Bürger aus den alten bzw. neuen Bundesländern, dass mit Spisystemen die Gewinnchancen beim Roulette steigen. Diesen Glauben nutzen »Geschäftemacher«, die als Buchautoren oder in Tageszeitungen per Anzeige Käufer für ihre »Gewinnstrategien« suchen und »Systemanalysen« anbieten. Immer wieder im Angebot ist das angeblich sichere »Martingalespiel« (zuletzt Flörsch 2016), bei dem der Einsatz (bspw. im Farbenspiel des Roulette) im Fall des Verlustes zu verdoppeln ist. Das System funktioniert aber nicht, da der Spieler bei kontinuierlichen Verlusten recht schnell den geltenden Höchsteinsatz erreicht. Die falschen Erwartungen bestätigt kein geringerer als Albert Einstein. Er hatte sich ein Jahr lang mit der Materie des Roulettespiels beschäftigt und gelangte zu der Erkenntnis, dass es nur zwei Möglichkeiten gibt, auf Dauer beim Roulette zu gewinnen: Jetons zu stehlen oder Systeme zu verkaufen (Jandek 1986, S. 9).

#### Black Jack

Nach dem Roulette war »Black Jack« lange Zeit das zweithäufigste Angebot im großen Spiel. Die Casinovariante des Kartenspiels »17 und 4« wird mit mindestens vier Kartenspielen à 52 Blatt gespielt. Der Spieler tritt gegen die Bank an und verfolgt das Ziel, mit den ausgegebenen Spielkarten den Gesamtwert von 21 zu erreichen oder diesem möglichst nahe zu kommen – ohne ihn zu überschreiten. Nach dem Einsatz der Jetons (Minimum: 5, 10 oder 20 €, Maximum: 500 oder 1000 € sowie weitere Einsätze beim Splitten und Verdoppeln) gibt der Croupier die Karten an die Spieler und sich selbst nach festgelegtem Modus aus. Kommt der Spieler, der beliebig viele Karten ziehen kann, näher an den Wert 21 als der Croupier, gewinnt er die Höhe seines Einsatzes – bei Black Jack (As und 10/Bild) das 1,5-Fache. Bei Gleichstand bleiben die Jetons liegen, können zurückgezogen oder verändert werden, bei niedrigerem Gesamtwert oder Überschreiten der Zahl 21 gehen sie verloren. Ein optimales Spielverhalten, d. h. Spielen nach der sog. Basisstrategie, führt auf Dauer zu einem Verlust von 0,7 % der Einsätze, ansonsten schwanken die Verlustquoten zwischen 2 % und 15 %.



▣ Abb. 2.4 Ansichten zu sportlichen Aktivitäten. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

## Poker

Die Vermarktung von Poker als anregendes Freizeitvergnügen und sportlicher Wettkampf (▣ Abb. 2.4), die Übertragung von Pokerrunden im Fernsehen und der Poker-Boom im Internet haben dazu geführt, dass die Spielbanken in jüngster Zeit verstärkt dieses Spiel in Cash- oder Turnierform anbieten. Beim Poker »kämpft« der Spieler – im Gegensatz zu Roulette oder Black Jack – nicht gegen die Spielbank, sondern gegen andere Spieler.

Die populärste Form des Pokers ist »Texas Hold'em«. Bei dieser Spielvariante setzt sich das Blatt aus zwei eigenen (verdeckten) Karten und fünf offenen Gemeinschaftskarten zusammen. Beim »Stud Poker« erhält jeder Spieler ebenfalls zunächst eine festgelegte Anzahl verdeckter Karten sowie eine offene. Nachfolgend werden weitere offene Karten und abschließend wiederum eine verdeckte ausgeteilt. Beim »Draw Poker« bekommen die Spielteilnehmer dagegen ausschließlich eigene, für andere Personen nicht sichtbare Karten. Hier besteht im weiteren Spielverlauf die Möglichkeit, eine gewisse Anzahl von Karten gegen unbekannte auszutauschen. Demzufolge variiert das Ausmaß der für alle Spielteilnehmer transparenten Informationen in Abhängigkeit zur jeweiligen Spielform (zu den verschiedenen Spielregeln vgl. Meinert 2007).

Bei den Spielmodalitäten sind im Wesentlichen Turnierspiele von sog. Cash-Games abzugrenzen. Bei den Cash-Games entspricht die Menge der eingesetzten Chips einem bestimmten Gegenwert an Echtgeld. Somit hat jeder Gewinn bzw. Verlust unmittelbare Auswirkungen auf die individuellen Besitzverhältnisse. Das Turnierspiel zeichnet sich hingegen dadurch aus, dass alle Spielteilnehmer vor

Spielbeginn gegen Entrichtung eines Startgelds Spielchips erhalten, mit denen gespielt wird. Der Verlust aller Chips bedeutet üblicherweise das Ausscheiden aus dem Turnier. Es gewinnt derjenige Spielteilnehmer, der zum Schluss alle Chips für sich verbuchen kann. Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal bezieht sich auf die Setzstruktur, mit der festgelegt wird, welche Summe ein Spieler prinzipiell einsetzen bzw. um wie viel er erhöhen darf. Grundsätzlich stehen »No-Limit-Versionen« mit unlimitierten Setzmöglichkeiten »Limit-Versionen« gegenüber, bei denen die maximale Einsatzhöhe begrenzt ist.

Gelegenheiten zum Poker bieten sich auch außerhalb von Spielbanken. Auf Turnierveranstaltungen in öffentlichen Pokerräumen (z. B. in Gaststätten) wird in der Regel um Sachpreise oder um Qualifikationsplätze bei hoch dotierten Poker Events gespielt. Ob und in welcher Höhe eine Gebühr (z. B. 15 €) für die Turnierteilnahme rechtlich zulässig ist, bewerten die Gerichte unterschiedlich (vgl. OVG Thüringen, Az: 3EO 513/10; OVG Rheinland-Pfalz, Az: 6A 10199/09). Neben den selbst organisierten Pokerrunden im Freundeskreis ermöglichen zudem zahlreiche Webseiten Poker im Demospiel- bzw. Trainingsmodus (Spiel um Punkte) sowie im Echtgeldmodus mit vielfältigen Einsatz- und Gewinnstrukturen (z. B. »888 Poker« und »Poker Stars«).

Die starke Wachstumsphase des Pokerangebots im Internet scheint allerdings vorbei zu sein. Gab es 2011 insgesamt 594 Online-Pokerräume, waren es im Januar 2016 nur noch 334, darunter 85 deutschsprachige Webseiten. Die Auswertung der Spieleraktivitäten auf den 5 größten Online-Plattformen



wies für 2010 in Deutschland auf 581.000 aktive Spieler hin. In 2013 ging die Anzahl auf 345.000 zurück (Fiedler 2016, S. 67). Die Gründe für diesen Rückgang sind vielfältig. Neben einer Marktsättigung und Fusion von Marktteilnehmern dürften v. a. unseriöse bzw. illegale Geschäftspraktiken auf Anbieterseite und unfaire bzw. unlautere Methoden auf Spielerseite (z. B. Absprache mit Mitspielern, Einsatz von Poker-Pots oder Hackerangriffe) das Misstrauen unter den Spielern geschürt haben (v. Meduna et al. 2013).

Da **Pokerveranstaltungen** ein lukratives Geschäftsfeld darstellen, heben v. a. private Anbieter gezielt den Geschicklichkeits- oder Strategiecharakter dieser Spielform hervor. Die Einstufung als Geschicklichkeitsspiel wäre mit weitaus weniger Reglementierungen und einer Öffnung des Marktes für die Protagonisten verbunden.

Die Verwaltung und **Rechtssprechung** in Deutschland wertet das Pokerspiel allerdings nach wie vor als Glücksspiel (Rock u. Fiedler 2008). Im Jahr 2008 bestätigten mehrere Verwaltungsgerichte die generelle Zufallsbezogenheit der Spieldausgänge und damit den Glücksspielcharakter (Meyer u. Hayer 2008b). Der Bundesgerichtshof hat zwar in einem Urteil vom 16. September 2015 verkündet (Az: X R 43/12), dass Gewinne aus der Teilnahme an Pokerturnieren der Einkommenssteuer unterliegen können, während die Steuer bei »reinen Glücksspielen« nicht anfällt. Eine Abweichung von der bisherigen Rechtsprechung zur Einordnung von Poker ist dem Urteil aber nicht zu entnehmen.

Zweifelloos verkörpert Poker eine Spielform, bei der der Spieldausgang sowohl durch Zufalls- als auch Geschicklichkeitsanteile bestimmt wird. Es handelt sich um eine Mischform zwischen reinen Glücksspielen wie Roulette, Spielautomaten oder Lotterien und reinen Geschicklichkeitsspielen wie Schach, Dame und Halma. Abgesehen von der zufallsbasierten Verteilung der Karten hängt der Ausgang von Pokerrunden von strategischen Elementen ab, wie die Optimalerfassung der Spielweise der Gegner (■ Abb. 2.5), Täuschungsmanöver durch »Bluffen« (Einsatz trotz eines schwachen Blattes) oder »Sandbagging« (Mitgehen ohne weitere Erhöhung oder kleiner Einsatz bei einem starken Blatt) unter Berücksichtigung der Gewinnwahrscheinlichkeiten verschiedener Kartenkonstellationen. Für einen er-



© Tripp www.ttrippdesign.com

■ **Abb. 2.5** Der Anfänger. (Mit freundlicher Genehmigung von Tim Tripp)

folgreichen Spielverlauf ist darüber hinaus eine profilierte Emotionsregulation während der Entscheidungsprozesse von Bedeutung (Laakasuo et al. 2015).

Obwohl sich die experimentell-psychologische Forschung in Deutschland schon sehr früh mit der Frage beschäftigt hat, ob der Ausgang bestimmter Spielformen im Wesentlichen auf Zufallsprozessen oder den individuellen Fähigkeiten der Spielteilnehmer basiert (vgl. Krueger 1939, zu Spielautomaten), ist die empirische Befundlage zu Poker insgesamt – auch international – rudimentär und inkonsistent (vgl. Übersicht in v. Meduna et al. 2013). Eine interessante Datenanalyse haben Rock u. Fiedler (2008) vorgelegt. Sie haben Daten zum Spielverhalten von Pokerspielern ( $N = 51.761$ ) auf Online-Plattformen ausgewertet und die kritische Wiederholungshäufigkeit als Analysemaßstab verwendet. Erreicht der durchschnittliche Spieler eine Wiederholungshäufigkeit von rund 1000 Spielen, ist Poker als Geschicklichkeitsspiel einzuschätzen. Da sich das Spielerniveau allerdings zukünftig angleichen wird und sich die Geschicklichkeitsgrenzen verringern werden, ist das »Umschlagen« zum Glücksspiel vorprogrammiert.