



Thüringer Leitfaden zum Thema „Glücksspielsucht“

Prävention und Hilfen
mit gruppenspezifischen Angeboten

Herausgeber

Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Frauen und Familie
Werner-Seelenbinder-Straße 6
99096 Erfurt

www.thueringen-sozialministerium.de

Telefon: 0361/57-3811720

Fax: 0361/57-3811870

E-Mail: pressestelle@tmasgff.thueringen.de

Stand: November 2021

Hinweis

Die im Leitfaden genannten vier Thüringer Fachstellen, die an der Erstellung des Leitfadens beteiligt waren, sind:

Thüringer Fachstelle GlückspielSucht

Dubliner Straße 12
99091 Erfurt

Träger: Fachverband Drogen- und Suchthilfe
e.V. & fdr+



Thüringer Fachstelle Suchtprävention

Dubliner Straße 12
99091 Erfurt

Träger: Fachverband Drogen- und Suchthilfe
e.V. & fdr+



Präventionszentrum

Löberstraße 37
99096 Erfurt

Träger: SiT – Suchthilfe in Thüringen gemein-
nützige Gesellschaft mit beschränkter Haf-
tung



Koordinierungsstelle der Thüringer

Landesstelle für Suchtfragen e.V. – TLS
Steigerstraße 40
99096 Erfurt



Vorwort



Sehr geehrte Damen und Herren,

zwischen dem kindlichen Spielen („playing“) und dem Glücksspiel („gambling“) besteht eine Vielzahl an fundamentalen Unterschieden. Deutlich wird diese grundsätzliche Verschiedenartigkeit sehr gut in der Übersetzung der beiden Begriffe in die englische Sprache. Glücksspiel, also das Spielen unter Geldeinsatz um einen Geldgewinn beziehungsweise einen geldwerten Vorteil, wird von Glücksspielanbietern und Veranstaltern vorgehalten mit dem Zweck, den Unternehmensgewinn zu optimieren. Diesem Ziel ist die Erfindung und Gestaltung von Glücksspielen unterworfen.

Die Konsumenten von Glücksspielangeboten erleben beim Glücksspielen Spannung durch Hoffnung auf einen Gewinn, Freude im Falle eines Gewinns und auch durch die Beschäftigung mit dem Spiel an sich. Vereinzelt sind monetäre Gewinnerfolge zu verzeichnen.

Jedoch: Glücksgefühle auf Kosten von Geldeinsätzen erzwingen zu wollen, endet häufig in der Sucht nach dem Erleben dieser Glücksgefühle! Mit dem immensen Risiko immer höher werdender Geldeinsätze und später unter Einsatz des „normalen“ Lebens funktioniert Glücksspiel.

Mit dem neuen Glücksspielrecht 2021 hat eine Liberalisierung des Glücksspielmarktes stattgefunden. Das Glücksspielangebot und die Werbung dafür sind größer geworden. Das Glücksspielen erscheint mehr und mehr aufgrund von selbstverständlicher Verfügbarkeit als eine harmlose Freizeitbeschäftigung. Drei Viertel der in Deutschland lebenden Bevölkerung im Alter von 16 bis 70 Jahren haben im Laufe ihres Lebens schon einmal an einem Glücksspiel online oder offline teilgenommen und über ein Drittel hat im Laufe der letzten 12 Monate an einem Glücksspiel teilgenommen. Der Versuch ist also reizvoll.

Dabei kann Glücksspielen ebenso süchtig machen, wie eine stoffliche Substanz, wie zum Beispiel Alkohol, Tabak oder illegale Drogen. Durch die Öffnung des Glücksspielmarktes ist davon auszugehen, dass mehr Thüringerinnen und Thüringer riskant spielen werden und somit mehr Menschen ein Problem mit Glücksspielen entwickeln können. Deshalb sind eine umfassende Sensibilisierung der Gesellschaft für das Thema Glücksspiel und den damit verbundenen Risiken enorm wichtig.

Das pathologische Glücksspielen ist eine Erkrankung mit vielen Gesichtern und hat Auswirkungen auf zahlreiche Bereiche des Lebens der Betroffenen und deren Angehöriger - dies muss bei der Prävention und Behandlung dieser Suchterkrankung in den Blick genommen werden, um betroffenen Personen eine adäquate Hilfe anbieten zu können. Was muss also getan werden?

Bedingt durch den neuen liberalisierten Glücksspielstaatsvertrag und die damit verbundene größere Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten als größeres Risiko für die nicht-stoffgebundene Abhängigkeitsform „Glücksspielsucht“, müssen Hilfsmaßnahmen in stabile, wirksame Strukturen gebracht werden und die Zielgruppe, insbesondere auch Personen unter 18 Jahren, sollten noch mehr im Fokus von passgenauen (früh-)interventiven Maßnahmen sein.

Unabdingbar ist die Bedeutung der Suchtprävention und der Erfordernisse der Gesundheitsförderung in der heutigen Zeit, insbesondere mit dem Fortschreiten der Digitalisierung und der damit verbundenen erhöhten Mediennutzung, auch durch mehr Online-Glücksspiele. Die Durchführung von kontinuierlichen Präventions- und lebensweltorientierten Angeboten sowie die Vermittlung von Wissens- und Lebenskompetenzen unterstützen die Entwicklung gesundheitsfördernder Verhaltensweisen mit dem Ziel, suchtbezogene Störungen zu vermindern und zu vermeiden.

In dem vorliegenden Leitfaden zur Glücksspielsucht werden wichtige Präventions- und Hilfsangebote übersichtlich aufgeführt. Die engagierten Expertinnen und Experten sowie auch ehrenamtlich Tätige in der Selbsthilfe stehen Ihnen mit großem Einsatz gern mit Informationen, Rat und Tat zur Seite, wenn Sie Fragen dazu haben.

Mir ist die immense Bedeutung von Aufklärung und Hilfe für Betroffene sowie deren Angehörige in diesem Themenfeld sehr bewusst und ich möchte Ihnen meine Unterstützung dafür zusichern. Ein wichtiger Beitrag ist dieser Leitfaden für Glücksspielsucht, der für Sie ein hilfreiches Informationsmaterial sein soll.

Es grüßt Sie herzlich

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Heike Werner', written in a cursive style.

Heike Werner

Thüringer Ministerin für Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Frauen und Familie

Suchthilfe und Suchtprävention

Thüringer Ministerium für Migration, Justiz und Verbraucherschutz

Referat 31 – Strafrecht, Organisierte Kriminalität

Referat 43 – Gesundheitsfürsorge, Grenienarbeit, Frauenvollzug, Öffentlichkeitsarbeit im Justizvollzug

Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport

Referat 32 – Schulentwicklung, Schulkoperationen etc.

Referat 41 – Grundsatzangelegenheiten, Jugendhilfe, Frühe Hilfen

Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie

Referat 46 – Gesundheitsförderung, Gesundheitsberichterstattung, Suchthilfe

Abteilung Arbeit und Qualifizierung

Thüringer Ministerium für Inneres und Kommunales

Referat 22 – Lotterien und Glücksspielwesen, Statistiken

Referat 40 – Kriminalitätsbekämpfung

Thüringer Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft

Referat 32 – Wirtschaftsordnung, Europäisches Beihilferecht, Öffentliches Auftragswesen, Landeskartellbehörde, Landesregierte Gesellschaften

Thüringer Fachstelle für Suchtprävention

Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V.
Dublinerstr. 12, Erfurt

- Aufgaben:**
- >>> Fach- und Koordinierungsstelle
 - >>> Vernetzung der Suchtpräventionsfachkräfte und weiterer fachbezogener Akteure
 - >>> Aufbereitung von Fachwissen, Zahlen, Daten und Fakten
 - >>> Organisation bedarfsgerechter Veranstaltungen, Fachtage und Fortbildungen
 - >>> Verteilung und Erstellung von Informations- und Präventionsmaterialien wie Stellungnahmen, Berichte und Dokumentationen
 - >>> Projektbegleitung und Evaluation
 - >>> Beteiligung an bundesweiten und landesweiten Gremien
 - >>> Runder Tisch „Kinder aus suchtbelasteten Familien
 - >>> Qualitätsstandards in der Suchtprävention

Präventionszentrum

Suchthilfe in Thüringen gemeinnützige GmbH, Löberstr. 37, Erfurt

- Aufgaben:**
- >>> Entwicklung zielgruppenadäquater Präventionsangebote
 - >>> Etablierung struktureller Maßnahmen der Suchtprävention in Thüringen
 - >>> Unterstützung bei Vernetzung der in der Suchtprävention Tätigen
 - >>> Mitarbeit in überregionalen und regionalen Netzwerken und Gremien
 - >>> Durchführung von Fortbildungen zur Umsetzung suchtpreventiver Methoden
 - >>> Durchführung von Maßnahmen im Bereich Betrieblicher Suchtprävention
 - >>> Gestaltung des Thüringer Bündnisses „Alkohol – Alles im Griff“
 - >>> Musikszeneprojekt „Drogerie“ – Suchtprävention in der Partyzene

Koordinierungsstelle der Thüringer Landesstelle für Suchtfragen e.V.

Steigerstr. 40, Erfurt

- Aufgaben:**
- >>> Weiterentwicklung der Suchthilfeangebote
 - >>> Erarbeitung von Fachstandards im Bereich der Suchtkrankenhilfe
 - >>> Fort- und Weiterbildung für die Suchtkrankenhilfe
 - >>> Förderung und Koordinierung von Projekten innerhalb des Suchthilfesystems
 - >>> Lobby- und Öffentlichkeitsarbeit für die Suchtkrankenhilfe
 - >>> Fachstelle Crystals Mehr (”illegale Drogen”)

Thüringer Fachstelle Glücks-SpielSucht

Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V.
Dublinerstr. 12, Erfurt

- Aufgaben:**
- >>> Themenspezifischer Auf- und Ausbau der Prävention
 - >>> Sicherung der Hilfen für problematische und pathologische Glücksspieler/-innen
 - >>> Geschäftsführung „Netzwerk“ pathologisches Glücksspielen
 - >>> Unterstützungsleistungen für Behörden und Institutionen bei der Umsetzung von Aufgaben aus dem Glücksspielrecht
 - >>> Interessensvertreterin problematischer und pathologischer Glücksspieler/-innen
 - >>> Mitwirkung in Bundes- und Landesgremien



Kommunale Netzwerke



Gesundheitsamt

z.B. Koordinator/-innen
Sucht- und Psychiatrie, Gesundheitsförderung, Suchtselbsthilfegruppen



Jugendamt

Allgemeiner Sozialdienst z.B. Jugendarbeit, Schulsozialarbeiter/-innen



Schuldner- und Verbraucherinsolvenzberatungsstelle



Einrichtungen und Angebote der Suchtprävention und Suchthilfe

Suchtberatungsstellen z.B. Berater/-innen, Entgiftungszentren in Kliniken, Wohnungseinrichtungen, Adoptionseinrichtungen,

Komplementäre Angebote z.B. Niedrigschwellige Einrichtungen, Tagesstätten für Suchtkranke, Arbeits- und Beschäftigungsprojekte, Ambulant betreutes Wohnen Sozialtherapeutische Wohnheime,

Maßregelvollzug

Suchtselbsthilfegruppen



Schulamt

z.B. Schulpsychologischer Dienst, Beratungslehrer/-innen



Ordnungsbehörde

z.B. Ordnungs- und Gewerbeämter



Polizeidirektion

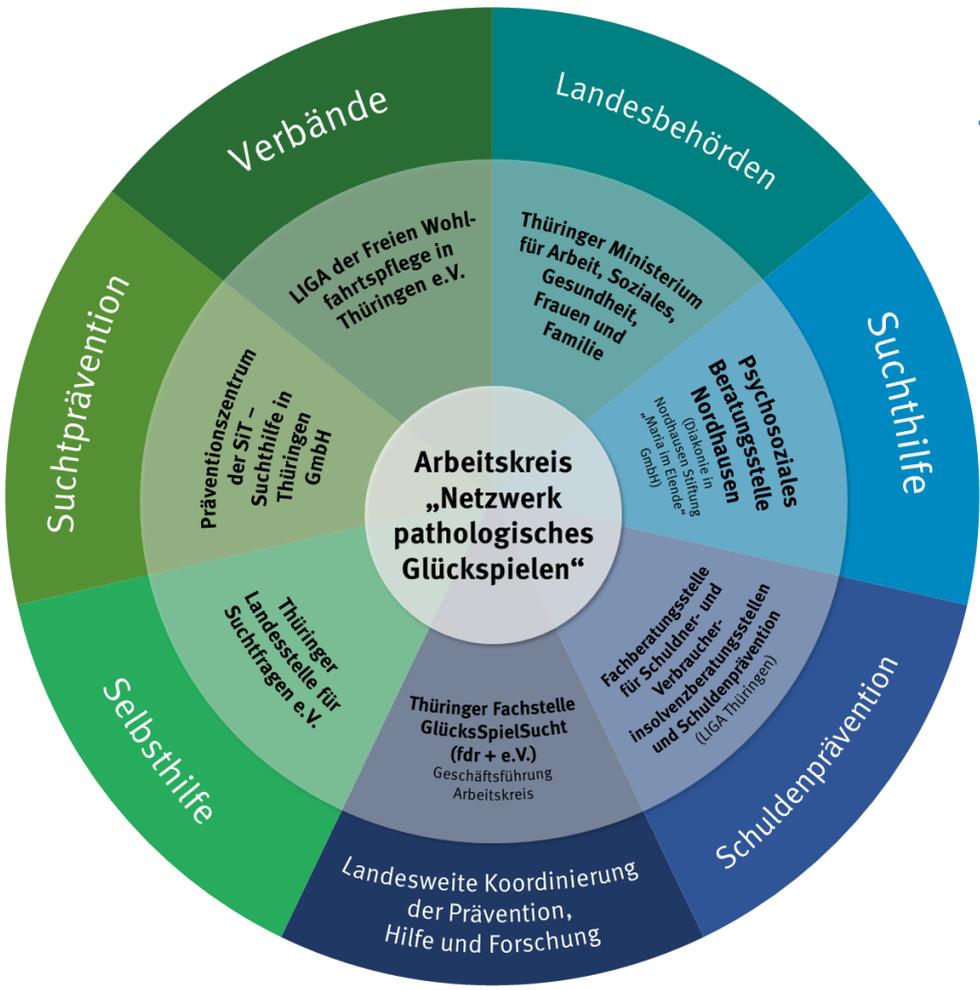
z.B. Präventionsbeamte



Arbeitsagentur

Zusammenarbeit mit der LAG Kinder- und Jugendschutz Thüringen e.V., dem Landesfilmdienst Thüringen e.V., der Agethur - Landesvereinigung für Gesundheitsförderung Thüringen e.V., etc.

Das Schaubild erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Aufgabeninhalte gelten in der jeweiligen Fassung der Bekanntmachung durch die Institution selbst.



Inhalt

Teil I	1
1 Glückspiel	1
1.1 Definition und Eigenschaften	1
1.2 Formen von Glücksspiel	2
1.3 Gefährdungspotentiale der verschiedenen Glücksspiele	6
1.4 Problematische und pathologische Glücksspieler:innen in Thüringen	7
Teil II	10
2 Ätiologie – Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung einer glücksspielbezogenen Störung	10
2.1 Eigenschaften des Glücksspiels	11
2.2 Individuum – die Charakteristika der Glücksspielenden	12
2.3 Soziales Umfeld der Glücksspielenden	14
3 Klassifikation pathologisches Glücksspielen	15
4 Komorbidität	16
5 Besonders vulnerable Gruppen im Zusammenhang mit pathologischem Glücksspielen	18
5.1 Männliche Spieler	18
5.2 Menschen mit Migrationshintergrund	19
Teil III	20
6 Glücksspielmarkt	20
7 Glücksspielwerbung	21
Teil IV	22
8 Prävention	22
8.1 Ziele suchtpreventiver Maßnahmen	24
8.2 Zielgruppen suchtpreventiver Maßnahmen	25
9 Maßnahmen und Angebote	26
9.1 Angebote in Thüringen	26
9.2 Angebote bundesweit	33

Teil V	40
10 Hilfeangebote allgemein	40
10.1 Ambulante Hilfe	40
10.2 Stationäre Hilfe	42
10.3 Telefonische Beratung	43
10.4 Online-Beratung	44
10.5 Schuldner- und Insolvenzberatung, Verbraucherschutz	45
10.6 Selbsttest	45
Teil VI	46
11 Fortbildung von Fachkräften	46
12 Fortbildung in Thüringen	46
Teil VII	48
13 Gesetzliche Grundlagen	48
Teil VIII	49
14 Forschung und Wissenschaft – Aktuelle Erhebungen, Projekte und Publikationen	49
Teil IX	51
15 Stellungnahmen Thüringen und bundesweit	51
16 Literaturverzeichnis	51
17 Anhang	55
18 Anlage	56

Teil I

1 Glückspiel

Glücksspiele entfalten in der Gesellschaft eine komplexe Wirkung. Während der Staat durch das Glücksspiel hohe Steuereinnahmen generiert, können durch Glücksspiele aufgrund deren psychotroper Eigenschaften auch Suchterkrankungen entstehen. Dabei handelt es sich nicht nur um Einzelschicksale der Betroffenen und ihrer Angehörigen. Die Kosten für die Behandlung und die Verschuldung, die in der Regel mit der Erkrankung einhergehen, werden letztendlich von der gesamten Gesellschaft getragen. Glücksspiele bedürfen folglich aufgrund ihrer Eigenschaften als demeritorische Wirtschaftsgüter¹ der Regulierung durch den Staat. Wie im Falle von Alkohol und Tabak sind Glücksspiele legal erhältlich, unterliegen jedoch staatlicher Regulierung, um deren schädliche Auswirkungen zu mildern. Auch hier greift der Staat regulierend ein, um Gesundheitsrisiken gering zu halten. Der Staat bewegt sich hier im Spannungsfeld zwischen gesellschaftlichem Nutzen und Schaden.

1.1 Definition und Eigenschaften

„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.“ (§ 3 Abs. 1 GlüStV 2021).

Damit unterscheidet sich das Glücksspielen vom Spiel als „zweckfreie Tätigkeit“ (vgl. Meyer und Bachmann 2017). Das Spiel verfolgt keine ökonomischen Zwecke und ist in sich anregend. Es regt die Phantasie an, erzeugt Emotionen und kann das Zusammensein mit anderen fördern. Glücksspielen hingegen braucht den Einsatz und das Spielen um Geld, um seinen Reiz zu entfalten. Nähme man Glücksspielen wie LOTTO 6 aus 49, Automaten spielen oder Pferdewetten den Geldeinsatz, würde wohl niemand mehr an ihnen teilnehmen. Die Möglichkeit, Geld zu gewinnen und das Risiko, den Spieleinsatz zu verlieren, sorgen also für den Spielanreiz und machen Glücksspiele erst interessant.

Der Reiz des Geldgewinns ist nicht zuletzt unserer Gesellschaftsstruktur geschuldet. Nur in einer Welt, in der Geld der Schlüssel zur Erfüllung materieller Wünsche und gesellschaftlicher Teilhabe ist, kann das Spiel um Geld zum Träumen anregen und beim Gedanken an dessen Verlust für Nervenkitzel sorgen. Die von Glücksspieler:innen am häufigsten genannten Motive für die Spielteilnahme sind die Aussicht auf einen Gewinn, der Traum

¹ Demeritorische Güter sind Güter, deren Konsum negative Folgen für Individuen oder die Gesamtgesellschaft haben können. Hier greift der Staat regulierend in den Markt ein, um die negativen Effekte abzumildern oder gering zu halten. Neben Glücksspielen handelt es sich beispielsweise auch bei Tabak und Alkohol um demeritorische Güter.

ihr/sein Leben durch einen Gewinn des Jackpots umkrempeln zu können, die soziale Interaktion und die Anerkennung anderer Glücksspieler:innen im Fall eines Gewinns. Außerdem ist der Geldeinsatz für die psychotrope Wirkung, die alle Glücksspiele entfalten, verantwortlich. Viele Spieler:innen geben auch an, dass sie besonders der schnelle Wechsel zwischen Gefühlzuständen reizt (ebd.). So können nicht nur pflanzliche, synthetische oder halbsynthetische Stoffe Einfluss auf die Psyche des Menschen nehmen – auch Glücksspiele haben das Potential, den Gefühlzustand der Konsument:innen zu verändern. Unmittelbar vor der Teilnahme am Glücksspiel empfinden Menschen im Hinblick auf einen möglichen Gewinn „lustvoll-euphorische [...]“ Aufregung (ebd.), gepaart mit angstvoller Nervosität durch die Möglichkeit eines negativen Spielausgangs. Regelmäßige Glücksspieler:innen empfinden diese Anspannung und nervöse Vorfremde auch bei der gedanklichen Beschäftigung mit dem Glücksspielen, beispielsweise beim Entwurf von Wettsystemen oder vermeintlichen Erfolgsstrategien bei Casino- und Slot-Spielen (ebd.). Diese Gefühle sind unmittelbar erfahrbar und halten bis zu dem Zeitpunkt an, an dem sie Gewissheit über den Spielausgang erlangen. Dann wird diese innere Anspannung je nach Spielausgang von positiven oder negativen Emotionen abgelöst. Dieser durch den ungewissen Spielausgang ausgelöste Stimulus bildet bereits einen wesentlichen Spielanreiz. Im Falle eines Gewinns ist besonders interessant, dass die damit einhergehenden positiven Gefühle unabhängig davon empfunden werden, wie viel vorher in einer Spiel-Session schon verloren wurde. Die Spieler:innen empfinden Hochgefühle und suchen die Anerkennung von Mitspieler:innen. Dabei führen sie ihre Gewinne in der Regel auf ihre eigenen Fähigkeiten oder eigene Geschicklichkeit zurück und empfinden den Gewinn, im Falle des Automatenspiels, als persönlichen Sieg über das Spielgerät, den sie mithilfe ihrer Geschicklichkeit erlangt haben. Insbesondere im Fall von höheren Gewinnen wird die Fantasie angeregt und es kommt zu einem gesteigerten Selbstbewusstsein (ebd.). Im Falle eines negativen Spielausgangs treten zu Beginn einer Spielsitzung kaum Gefühlsregungen auf, zum Ende hingegen deutlich negative Gefühlsregungen. Diese können jedoch durch baldiges Weiterspielen und die damit einhergehende Anspannung kompensiert werden. Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass die positiven Gefühle im Falle eines Gewinnes länger empfunden werden als negative Gefühle bei Geldverlusten, sodass diese nicht am Weiterspielen hindern (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

1.2 Formen von Glücksspiel

Glücksspiele werden entweder von staatlichen oder privaten (gewerblichen) Veranstaltern angeboten. Die Umsetzung des Glücksspielrechts liegt in der Hoheit der Bundesländer. Diese betreiben Spielbanken und Lotterien.

Glücksspiele staatlicher Anbieter:innen	Glücksspiele gewerblicher Anbieter:innen
Spielbanken <ul style="list-style-type: none"> ▪ GROßES SPIEL: ROULETTE, BLACK JACK ▪ KLEINES SPIEL: GLÜCKSSPIELAUTOMATEN 	Geldspielgeräte in Spielhallen sowie gastronomischen Einrichtungen
Lotterien <ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 aus 49 ▪ Spiel 77 ▪ Super 6 ▪ Eurojackpot ▪ Glücksspirale ▪ Keno ▪ Plus 5 ▪ Sieger-Chance ▪ Bingo ▪ Rubbellose (Sofortlotterie) ▪ Klassenlotterien ▪ Fernsehlotterien 	Virtuelles Automatenspiel (ab Juli 2021)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ FUßBALL-TOTO ▪ ODDSET 	Sport- und Pferdewetten

Tabelle 1: Glücksspiele staatlicher und gewerblicher Anbieter (vgl. Meyer 2001)²

² Das Kleine Spiel in Spielbanken und die Geldspielgeräte in Spielhallen sowie gastronomischen Einrichtungen zeigen z.T. ähnliche strukturelle Glücksspielmerkmale. Gleiches gilt für den Bereich Fußball-Toto/ODDSET und Sport- und Pferdewetten.

In Spielbanken gibt es in der Regel einen Lebendspielbereich³, in dem Black Jack, Roulette und Poker angeboten werden (Großes Spiel) und einen Bereich, in dem an Glücksspielautomaten gespielt werden kann (Kleines Spiel). In Thüringen gibt es derzeit keine terrestrische Spielbank.

1.2.1 Gewerbliches Spiel

Als gewerbliches Spiel wird das Glücksspiel an Spielautomaten in Spielhallen und Gaststätten bezeichnet. Diese Glücksspielform ist mit rund 29,7 Mrd. Euro Jahresumsatz im Jahr 2018 der größte *Player* auf dem deutschen Glücksspielmarkt (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

Obwohl sich die Geldgewinnspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten von den Glücksspielautomaten in einer Spielbank äußerlich kaum unterscheiden und z.T. sogar von denselben Herstellern kommen, gibt es entscheidende Unterschiede. So haben Glücksspielautomaten eine meist sehr viel höhere Auszahlungsquote. Die Gewinn-, aber auch die Verlustmöglichkeiten sind sehr viel höher und die Möglichkeit einer genaueren Einsatzverteilung auf die möglichen Gewinnlinien ist gegeben (mehr Knöpfe am Gerät).

Trotz seiner enormen Bedeutung wurde diese Spielform über Jahrzehnte hinweg aus juristischer Sicht nicht als Glücksspiel, sondern als Unterhaltungsspiel mit Geldgewinnmöglichkeit angesehen. Erst mit der Aufnahme des gewerblichen Automatenspiels innerhalb des Glücksspielstaatsvertrages im Jahr 2012 änderte sich die juristische Interpretation.

Neben den Regelungen im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) wird das gewerbliche Spiel auch innerhalb der sogenannten Spielverordnung (SpielV) reguliert. In diesem Bundesgesetz wird definiert, wie viele Spielgeräte innerhalb einer Spielhalle bzw. Gaststätte aufgestellt werden dürfen, wie die Abstände der Geräte zueinander beschaffen sein müssen und wie die Zulassungsvoraussetzungen der aufstellbaren Geldgewinnspielgeräte aussehen. Die Zulassungen selbst erteilt die Bundesbehörde „Physikalisch-Technische Bundesanstalt“ auf dieser Grundlage.

Mit der Regulierung des gewerblichen Spiels innerhalb des GlüStV eröffnete sich für die einzelnen Bundesländer die Möglichkeit, durch eine eigene Spielhallengesetzgebung das Recht der Spielhallen selbst zu regulieren. Hiervon machten viele Bundesländer, u.a. auch Thüringen, Gebrauch.

³ In Spielbanken finden sich in der Regel ein Automatenbereich mit Glücksspielautomaten und ein sogenannter Lebendspielbereich in dem Glücksspiele, wie Roulette, Black Jack und Poker, angeboten werden (vgl. Meyer und Bachmann 2017, S. 15).

Im Thüringer Spielhallengesetz werden neben den Abstandsregelungen zwischen einzelnen Spielhallen und zu Kinder- und Jugendeinrichtungen sowie zu Einrichtungen der Suchthilfe vor allen Dingen die Anforderungen an den Spielerschutz definiert. So müssen Spielhallen, aber auch Gaststätten mit Glücksspielautomaten, in Thüringen ein Sozialkonzept vorhalten und umsetzen, in dem beschrieben wird, wie sie die sozialschädlichen Auswirkungen des von ihnen angebotenen Glücksspiels eindämmen. Über diese Maßnahmen müssen sie in regelmäßigen Abständen an die Aufsichtsbehörden berichten. Die Aufsichtsbehörden wurden mit umfangreichen Sanktionsmöglichkeiten bei Verstößen ausgestattet, welche bis zum Erlaubnisentzug führen können.

1.2.2 Simuliertes Glücksspiel

Ein Glücksspiel wird juristisch durch drei Merkmale definiert: Geldeinsatz, Zufallsspiel und Geldgewinn. Lässt man eines dieser Merkmale weg, hat man kein Glücksspiel im Sinne des Gesetzes mehr. Diesen Umstand machen sich Anbieter simulierter Glücksspiele zunutze, um ihre Produkte ohne die Restriktionen, welche mit dem Anbieten eines Glücksspiels verbunden sind, am Markt zu etablieren.

Im Bereich der Videospiele erfahren simulierte Glücksspiele derzeit eine stark zunehmende Verbreitung. Bei kostenpflichtigen Videospiele für PC, Konsolen und Mobilgeräte finden sich häufig sogenannte Lootboxen. Diese können von den Spieler:innen mit Echtgeld erworben werden. Wobei der zufällige Inhalt erst nach der Zahlung bekanntgegeben wird. Dieser kann anschließend im Spiel verwendet werden.

Bei den sogenannten Free-to-Play-Spielen (Download und anfängliches Spiel sind kostenfrei) werden die Erlöse aus simuliertem Glücksspiel neben der Gewinnerwirtschaftung auch zur Gegenfinanzierung der vorangegangenen Spielentwicklung genutzt. So ist es nicht verwunderlich, dass sich in Free-to-Play Spielen eine Vielzahl einzelner simulierter Glücksspiele finden. So gibt es manchmal in nur einem Spiel Glücksräder, Rubbellose, Spielautomaten und Lootboxen. Diese finden sich dann an verschiedenen Stellen des Spiels und generieren jeweils die verschiedenen Ingame-Währungen, welche die Spieler:innen zum Weiterspielen benötigen.

Weit verbreitet sind Free-to-Play-Spiele im Mobilbereich (Handy und Tablet), wo sie den Großteil der in den Appstores von Apple und Google angebotenen Spiele ausmachen. Sie zielen dort bewusst auf eine junge Zielgruppe ab, für die die Teilnahme an echtem Glücksspiel verboten ist.

Die entwicklungsbeeinflussenden Folgen können derzeit nur erahnt werden. So wird davon ausgegangen, dass bei der Zielgruppe eine Art Normalisierung von Glücksspielen im Sinne einer alltäglichen Beschäftigung stattfindet. Gleichzeitig werden die damit verbundenen Gefahren ausgeblendet und falsche Gewinnerwartungen bezogen auf echtes Glücksspiel geweckt.

Letztendlich zeigen erste Studien, dass Spieler:innen von simulierten Glücksspielen eher bereit sind, an Glücksspielen mit Geldeinsatz teilzunehmen, als eine gleichaltrige Kontrollgruppe.

1.3 Gefährdungspotentiale der verschiedenen Glücksspiele

Die verschiedenen Glücksspiele zeichnen sich durch unterschiedliche Gefährdungspotentiale hinsichtlich der Entwicklung eines problematischen oder pathologischen Spielverhaltens unter den Spielenden aus. Grundsätzlich tragen verschiedene Faktoren zur Suchtentwicklung jeder Person bei. Das 3-Faktoren-Modell (siehe Punkt 2) besagt, dass

- die Eigenschaften des Individuums (Persönlichkeitsstruktur, Prädisposition, soziodemografische Merkmale ...),
- das soziale Umfeld und
- die Beschaffenheit der Glücksspiele

gemeinsam zur Suchtentwicklung beitragen (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

Nachfolgend geht es um den letzten Aspekt und die Frage, inwiefern sich aus den Merkmalen eines Glücksspiels ein Gefährdungspotential ergibt. Das Risikopotential einer Spielform entsteht im Zusammenspiel aus dem Umfeld und den Rahmenbedingungen, unter denen das Glücksspiel angeboten wird (Verfügbarkeit etc.) und dem Game Design, also den strukturellen Merkmalen des jeweiligen Glücksspiels. Neben der psychotropen Wirkung ergeben sich Risikopotentiale auch aus Kontrollillusionen und kognitiven Verzerrungen, die bei den Glücksspieler:innen erzeugt werden (vgl. Hayer und Kalke 2020).

Inzwischen gibt es wissenschaftlich entwickelte Instrumente, die die objektive Messung des Gefährdungspotentials einzelner Glücksspiele zulassen. An dieser Stelle sei das Instrument von Meyer et al. (2010) erwähnt. Es erlaubt die Messung des Gefährdungspotentials anhand von zehn Merkmalen, die entsprechend ihres Einflusses auf eine mögliche Suchtentstehung gewichtet werden. Berücksichtigt werden Ereignisfrequenz, Gewinnwahrscheinlichkeit, Ton- und Lichteffekte, variable Einsatzhöhe, Verfügbarkeit, Jackpot, Auszahlungsintervall, Fast-Gewinne (absichtlich durch den Anbieter erzeugte oder unabsichtliche, spielformimmanente Illusion), Kontinuität des Spiels und das Vorhandensein multipler Spiel-/Einsatzgelegenheiten. (ebd.). Die Glücksspielformen werden für jedes Merkmal mit Punkten versehen, die dann entsprechend gewichtet werden. Hieraus ergibt sich ein Ranking der Glücksspielformen nach ihrem Gefährdungspotential.

Glücks- und Geldspielgeräte (Automatenspiel) besitzen demnach das höchste Gefährdungspotential, gefolgt von Live-Wetten im Internet, Roulette und Online-Poker. Weniger Suchtpotential besitzen die Fernseh- und Klassenlotterien sowie Lotto 6 aus 49 (ebd.).

Diese Bewertungen spiegeln sich auch in der Inanspruchnahme der Hilfe von Beratungs- und Behandlungsangeboten für pathologische Glücksspieler:innen wider. Es zeigt sich, dass für die Betroffenen von Automatenspielen, dem Großen Spiel in Spielbanken sowie Sport- und Pferdewetten das größte Gefährdungspotential ausgeht. Diese Glücksspiele

zeichnen sich durch hohe Ereignisfrequenzen aus. Die Spielenden erleben innerhalb kurzer Zeitspannen nach dem Geldeinsatz Gewinn oder Verlust und haben gleich die Möglichkeit, erneut zu spielen. Auch die Auszahlung des Gewinns erfolgt schon kurz nach Beendigung des Spiels. Ebenso beeinflussen die Gewinnwahrscheinlichkeit und die Aussicht auf einen Jackpot, d.h. eine höhere Auszahlung als bei anderen Gewinnen, das Gefährdungspotential. Je höher die angenommene Gewinnwahrscheinlichkeit, desto häufiger wird das Belohnungszentrum der Spielenden aktiviert. Die Aussicht auf den Gewinn eines Jackpots verstärkt diesen Effekt (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

1.4 Problematische und pathologische Glücksspieler:innen in Thüringen

Nach einer aktuellen Repräsentativbefragung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) lag im Jahr 2019 bei 229.000 Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren ein problematisches Spielverhalten vor. Bei ca. 200.000 Personen kann von einem pathologischen Glücksspielverhalten ausgegangen werden (vgl. Banz und BZgA 2020). Für die Darstellung der Thüringer Größenordnung kann nur die bundesweite Prävalenz zugrunde gelegt werden. Landesspezifische Unterschiede dazu wie z.B. die Altersstruktur, die Verfügbarkeit von Angeboten oder auch soziodemografische Merkmale sind dabei nicht berücksichtigt. Somit handelt es sich um eine geschätzte Zahl. Wir gehen derzeit von ca. 11.000 Betroffenen im Freistaat aus.

Seit 2008 werden in Thüringen Daten zur Inanspruchnahme von Hilfen durch pathologische Spieler:innen und deren Angehörigen in Thüringer Suchtberatungsstellen erhoben. Diese Erhebung ist für die beteiligten Psychosozialen Beratungsstellen freiwillig.⁴ Die Datenerhebung erfolgt auf der Grundlage von fünf verschiedenen beratungsprozessbezogenen und unterschiedlich umfangreichen Bögen, die durch den Thüringer Arbeitskreis „Netzwerk Pathologisches Glücksspielen“ entwickelt und eingeführt wurden.⁵

Erkrankte bzw. problematische Glücksspieler:innen suchen häufig erst dann den Kontakt zu spezialisierten Behandlungs- und Beratungsangeboten, wenn ihr Glücksspielverhalten bereits zu drängenden sozialen Problemen oder finanziellen Nöten geführt hat und eigene

⁴ Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V. (2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020). Bericht Dokumentation »Pathologische Glücksspieler*innen in der ambulanten Thüringer Suchthilfe«. Erfurt.

⁵ Der Deutsche Kerndatensatz (Version 3.0) zur Dokumentation im Bereich der Suchtkrankenhilfe (KDS) der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS), als übergreifendes und empfohlenes Erhebungsinstrument von Kerndaten in der Suchthilfe, bildet die Grundlage der Datensätze. Er wurde unverändert übernommen und um die Items zum Thema Glücksspiel als separates und zusätzliches Modul erweitert.

Versuche, die Spielteilnahme zu reduzieren oder zu beenden, gescheitert sind. Eine Ursache dafür, dass Betroffene erst spät ins Hilfesystem gelangen, ist, dass das Krankheitsbild der Glücksspielsucht und die Gefahren, die vom Glücksspielen ausgehen, oft unbekannt und ggf. unterschätzt sind (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

Neben den Betroffenen selbst leiden in der Regel insbesondere deren Familien in vielerlei Hinsicht unter dem problematischen oder pathologischen Glücksspielen dieser Person. So sind sie unmittelbar von den suchtbedingten finanziellen Nöten betroffen. Zudem werden innerfamiliäre Vertrauensverhältnisse durch das von der Spielsucht ausgelöste Verhalten der Betroffenen oft nachhaltig erschüttert (vgl. Meyer und Bachmann 2017). Forscher schätzen, dass im Umfeld jedes pathologisch Glücksspielenden 10 – 15 weitere Personen mittelbar betroffen sind, darunter deren Angehörige, enge Freundinnen und Freunde, Menschen, von denen sich die Erkrankten Geld geliehen haben und Arbeitgeber:innen (vgl. Lesieur und Custer 1984).

Pathologische Glücksspieler:innen im ambulanten Suchthilfesystem in Thüringen sind überwiegend männlich (81,3 %), größtenteils zwischen 20 und 39 Jahre alt (66,8 %), ledig (71,0 %), deutsche Staatsangehörige (97,8%), verfügen über einen Realschulabschluss bzw. Abschluss der Polytechnischen Oberschule (57,2 %), haben eine abgeschlossene Lehrausbildung (70,5 %) und wohnen selbstständig (78,9 %). 50,8 % bestreiten ihren Lebensunterhalt überwiegend als Arbeiter:innen, Angestellte und Beamte. 30,7 % sind Empfänger:innen von Arbeitslosengeld I und Arbeitslosengeld II. 45,8 % haben zuvor noch keine suchtbezogenen Hilfen beansprucht. Insgesamt gehören zu den Glücksspieler:innen in Thüringer ambulanter Beratung 761 eigene Kinder im minderjährigen Alter (vgl. Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht 2021).

Die Gründe für die Kontaktaufnahme mit der Suchtberatungsstelle liegen bei ca. zwei Drittel aller Klientinnen und Klienten (63,6 %) in finanziellen Problemen und den durch das Glücksspielen entstandenen Problemen im privaten Umfeld (53,4 %), in der Partnerschaft (44,1 %) und in den Schwierigkeiten mit der Freizeitgestaltung (33,8 %). 69,4 % der Hilfesuchenden haben problematische Schulden. Die durchschnittliche Schuldenhöhe der Klientinnen und Klienten mit problematischen Schulden beläuft sich auf 46.165,09 Euro. Das Spielen an Geldgewinnspielautomaten ist die häufigste Spielform (82,3 %) der ambulant betreuten Klientinnen und Klienten. Bei mehr als jeder zweiten Klientin/jedem zweiten Klienten (53,5 %) dieser Spielform liegt der Störungsbeginn im Alter bis 25 Jahren (ebd.).

An einem typischen Spieltag wird von den Spieler:innen überwiegend zwischen zwei und fünf Stunden gespielt. Bei 41,1% der Spieler:innen liegt die maximale Stundenanzahl an einem Spieltag bei acht und mehr Stunden. 14,2 % der Klientinnen und Klienten spielen maximal acht Stunden, 13,7 % sogar zwölf und mehr Stunden an einem Spieltag. In 31,9 % der Fälle, und damit am häufigsten, liegt der höchste Tagesverlust im Bereich zwischen 250,01 Euro bis 500,00 Euro. Die finanzielle Belastung wird von 43,4 % als die am häufigsten benannte negative Folge des Glücksspielens genannt, gefolgt von Schuldgefühlen und Depressionen mit 30,4 %. Etwa drei Viertel der Klientinnen und Klienten in Beratung (79,0 %) schaffen es, seit der letzten Beratung spielfrei zu leben (ebd.).

Bei 41,1 % erfolgte die Beendigung der Beratung regulär oder aber mit ärztlichem bzw. therapeutischem Einverständnis bzw. Veranlassung oder mit einem planmäßigen Wechsel in eine andere Behandlungsform. Weitervermittelt wurde von den Suchtberatungsstellen vor allem in die stationäre Rehabilitation (35,5 %) und in die Selbsthilfe (30, %), des Weiteren auch in Schuldner- und Insolvenzberatungsstellen (15,0 %) und in ärztliche/psychotherapeutische Praxen (14,3 %). Bei gut zwei Dritteln der betreuten Klientinnen und Klienten (65,3 %) hat sich die zur Betreuung führende Problematik bei Betreuungsende verbessert (ebd.).

Ein Jahr nach Betreuungsende waren fast zwei Drittel (60,3 %) der ambulant betreuten Klientinnen und Klienten glücksspielfrei. In vielen wichtigen Lebensbereichen haben sich für die Klientinnen und Klienten Verbesserungen in zum Teil großem Ausmaß ergeben. Am stärksten werden positive Veränderungen in der Bewältigung des Alltags (73,0 %), der Gestaltung der freien Zeit (69,3 %) und in der seelischen Verfassung (64,4 %) eingeschätzt. Die finanzielle Situation (62,2 %) und der stoffgebundene Suchtmittelgebrauch (62,7 %) sind ebenfalls bei vielen Klientinnen und Klienten besser geworden. Die Arbeitssituation hat sich bei der Hälfte (50,8 %) verbessert. In der Gestaltung der Sozialbeziehungen wird ebenfalls von ca. jedem:r Zweiten eine Veränderung im positiven Sinne gesehen. Die wahrgenommene Verbesserung ein Jahr nach Betreuungsende korrespondiert mit der Zufriedenheit der befragten Personen in den einzelnen Lebensbereichen (ebd.)

Teil II

2 Ätiologie – Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung einer glücksspielbezogenen Störung

Das pathologische Glücksspielen wurde zunächst als Störung der Impulskontrolle in das DSM-V und das ICD-10 der WHO aufgenommen. Im DSM-V wurde es inzwischen in das Suchtkapitel aufgenommen, in dem ansonsten nur stoffgebundene Suchterkrankungen, bei denen Betroffene eine physische und psychische Abhängigkeit von einer psychotropen Substanz entwickeln, aufgeführt sind. Im Gegensatz dazu wird das pathologische Glücksspielen im ICD-10 der WHO weiterhin im Kapitel V „Psychische- und Verhaltensstörungen“ im Abschnitt „Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen“ unter „Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ gelistet. Neuere Erkenntnisse über die neurobiologische Wirkung von Glücksspielen, die die Aktivierung des Belohnungssystems – wie bei stoffgebundenen Süchten – zeigten, erklären den Erfolg dieser Therapieansätze. Damit änderte sich auch die Kategorisierung des pathologischen Glücksspielens. In der Folge wurde die Glücksspielsucht in das Suchtkapitel des DSM-5 aufgenommen. Auch im DSM-V wurde die Glücksspielsucht zunächst als Störung der Impulskontrolle eingeordnet. Ob sich die Einordnung der Glücksspielsucht im ICD, vielleicht bereits mit dem bald erscheinenden ICD-11, ebenso in Richtung „Suchtklassifikation“ verändert, ist noch nicht abzusehen. (vgl. Meyer und Bachmann 2017, V)

Eine einzelne Ursache für Glücksspielsucht gibt es nicht. Überwiegend sind mehrere Faktoren für die Entstehung einer Glücksspielsucht ursächlich. In der Literatur wird in diesem Zusammenhang häufig vom Drei-Faktoren-Modell (vgl. Meyer und Bachmann 2017) gesprochen. Hierbei sind die auslösenden Faktoren: das *Individuum* – also die betroffene Person, das *soziale Umfeld* und das *Glücksspiel* selbst. Diese Faktoren können in einem unterschiedlichen Ausmaß und in unterschiedlichen Kombinationen auf die Ausprägung des pathologischen Glücksspielens Einfluss haben.

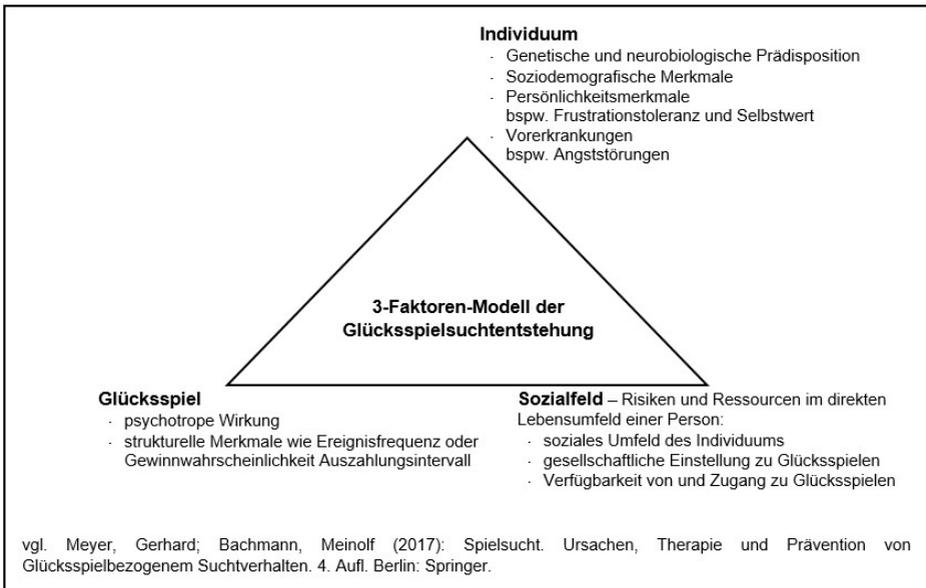


Abbildung 1: 3-Faktoren-Modell

2.1 Eigenschaften des Glücksspiels

Betrachtet man zunächst die Eigenschaften des Glücksspiels selbst, muss dessen psychotrope Wirkung Erwähnung finden. Bereits die Teilnahme und das Agieren der Glücksspielenden führt zu einer angenehmen/unangenehmen Erregung (psychisch und physisch) unabhängig davon, wie das Spiel ausgeht. Die Stimmung wird entsprechend dem Ergebnis beeinflusst. Kommt es zu einem Gewinn, infolge eines Spiels, ist es meist egal, wie viel vorher bereits verloren wurde. Das Wohlbefinden erhöht sich. Es kommt zu einem gesteigerten Lebensgefühl, was die Stimmung positiv beeinflusst. In diesem Zusammenhang erleben Spielerinnen und Spieler ein Gefühl der Macht und des Ansehens. Sie können in einen sogenannten Rauschzustand kommen. Dieses Erleben lässt sich gedanklich schon vorwegnehmen, in dem bspw. an die besondere Atmosphäre der Spielhallen etc. gedacht wird. Licht- und Tonsignale, akustische Signale der Spielautomaten sowie das spezielle Ambiente von Spielcasinos, Rennbahnen etc. schaffen eine einzigartige Umgebung, welche den Verlust des Realitätsbezugs begünstigt. Kommt es zum Einsatzverlust nach Spielende, ist die negative Stimmung (von anfänglicher Gleichgültigkeit bis Verzweiflung und Panik) meist nur von kurzer Dauer. Wenn der Einsatz für ein neues Spiel erneut direkt realisiert werden kann, beginnt die Stimulation von vorne und die Euphorie und Erregung lassen die negative Stimmung in den Hintergrund treten. Dies birgt die Gefahr schnell den Einsatz zu erhöhen, um erneut dieselben psychischen Effekte zu erzielen (To-

leranzentwicklung). Dementsprechend lassen sich durch die Spielteilnahme kurzfristig negative Gefühle vermeiden und positive Gefühle hervorrufen. Diese Regulation der Gefühle lässt sich durch die Veranstaltungsmerkmale des Glücksspiels (Einsatzflexibilität, Spielintensität etc.) beeinflussen und kann die Bindung der Glücksspielenden an das Glücksspiel befördern. Diese Veranstaltungsmerkmale werden in *situationale* und *strukturelle Merkmale* unterschieden. Die *situationalen Merkmale* dienen der Erleichterung des Zugangs zu Glücksspielen und umfassen Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen, was gerade in der Verfügbarkeit von Glücksspielen im Internet starke Relevanz hat. Die *strukturellen Merkmale* dienen der Förderung einer regelmäßigen Spielteilnahme und beziehen sich auf Ereignisfrequenz (Zeiteinheit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächster Spielgelegenheit) und Gewinnstruktur (Auszahlungsintervall: Zeitspanne zwischen Spielausgang und Gewinnauszahlung, Gewinnwahrscheinlichkeit, Höchstgewinn in einem Spiel, Jackpot, Fast-Gewinne, etc.). Diese Eigenschaften dienen den Verstärkungseffekten und sind somit verantwortlich für die Förderung von exzessiven Spielverhalten (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

2.2 Individuum – die Charakteristika der Glücksspielenden

Der nächste Faktor ist das Individuum - der Glücksspielende selbst. Pathologisches Spielverhalten kann von sehr unterschiedlichen und individuellen Risikofaktoren abhängen, wie z. B. Alter, Geschlecht, soziodemografische Merkmale, genetische Disposition, Persönlichkeitsstruktur und komorbide Störungen (vgl. Literatur-Review von Johansson et al. 2009).

Aus der wissenschaftlichen Literatur ist bekannt, dass im *Jugendalter* ein erhöhtes Risiko für die Ausprägung eines problematischen und pathologischen Spielverhaltens besteht. Dies ist mit hirnpfysiologischen Veränderungen und Entwicklungsaufgaben in der Lebensphase der Adoleszenz begründet. Diese Veränderungen gehen mit einer erhöhten Risikobereitschaft und einer geringeren Selbstkontrolle einher, welches ein riskantes Verhalten (u.a. bei Glücksspiel) bedingen kann. Selbst Glücksspiele, welche für Personen unter 18 Jahren nicht erlaubt sind, werden gespielt und Beschränkungen bewusst umgangen. Speziell im Bereich des Glücksspiels im Internet können Zugangsbeschränkungen einfach umgangen werden. Bei Personen über 65 Jahren ist die Prävalenz für pathologisches Glücksspielen eher gering.

Beim Risikofaktor *Geschlecht* ist klar zu erkennen, dass Männer häufiger von einem problematischen und pathologischen Spielverhalten betroffen sind als Frauen. Dies trifft auf die gängigsten Spielformen zu - Geldspielautomaten, Sportwetten, Pferdewetten und Lotto. Als Ursache hierfür wird häufig auf die geschlechtsspezifische Rolle des Mannes verwiesen (siehe Punkt 5.1). Jedoch sollten Frauen in der Prävention und Behandlung nicht aus dem Blick genommen werden. Durch emanzipatorische Effekte, wie finanzielle Freiheit und ähnliches Konsuminteresse sowie angepasste Marketingstrategien auf das weibliche Geschlecht durch die Glücksspielindustrie, nehmen vermehrt auch Frauen Glücksspielangebote wahr.

Bezogen auf die *soziodemografischen Merkmale* von Spielerinnen und Spielern lässt sich zunächst feststellen, dass Glücksspiele in der Bevölkerung breit verteilt sind. So lassen sich *typische Glücksspieler:innen* mit unterschiedlichen Merkmalen nur in Bezug auf einzelne Glücksspielformen darstellen: Spielbankbesucher - haben häufiger eine höhere Schulbildung, sind im Alter zwischen 30 und 60 Jahren, sind häufig Angestellte, Beamte sowie Selbstständige bei einem Jahreseinkommen zwischen 25.000 und 50.000 Euro. Automatenspieler - sind häufig junge Menschen im Alter zwischen 18 und 30 Jahren, in einem höheren Anteil der Arbeiterbevölkerung zuzuordnen, mit abnehmender Schulbildung und einem monatlichen Nettoeinkommen bis 1.000 Euro. Brandt (1993, 1996) erklärt den Zusammenhang zwischen abnehmender Schulbildung und Automatenspiel mit einer Ersatzfunktion in Form des leistungsabhängigen sozialen Aufstiegs und der Spielfunktion des Automatenspiels. Er sieht v. a. in der Risikotaste des Automatenspiels eine „symbolische Handlung des sozialen Aufstiegs für unterprivilegierte Schichten“ (Brandt 1996).

Neben einem geringen sozioökonomischen Status wurden in repräsentativen Bevölkerungsstudien auch die Zugehörigkeit zu ethnischen Minderheiten als Risikofaktor für pathologisches Glücksspielen ausgemacht (vgl. Alegria et al. 2009). Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA 2016) fasst die *soziodemografischen Risikofaktoren* für pathologisches Glücksspielen wie folgt zusammen: Lebensalter unter 25 Jahre, männliches Geschlecht, niedriger Bildungsstatus und Migrationshintergrund. In der Folge wird ein hoher Bildungsabschluss als Schutzfaktor angesehen (vgl. Scherrer et al. 2007).

Die *genetische Disposition* stellt für die Suchtentwicklung und auch für das süchtige Spielverhalten einen Risikofaktor dar. So konnte in mehreren Familienstudien herausgestellt werden, dass im Verwandtschaftskreis ersten Grades die Wahrscheinlichkeit für eine Betroffenheit von glücksspielbezogenen Problemen erhöht ist (vgl. Ibáñez et al. 2003, Black et al. 2006 und 2014). Ein zusätzliches Risiko für ein problematisches/pathologisches Glücksspielen entsteht, wenn zu der genetischen Disposition noch begünstigende Umweltfaktoren, wie z. B. das Aufwachsen und Leben in der Nähe einer Spielstätte, dazukommen (vgl. Slutske et al. (2015).

Zu den *Persönlichkeitsstrukturen* von pathologischen Glücksspielerinnen und Glücksspielern lässt sich vorweg festhalten, dass es keine typische Spielerpersönlichkeit gibt. Es gibt persönlichkeitsbedingte Risikofaktoren, die individuell sehr unterschiedlich ausfallen können und ein problematisches und pathologisches Glücksspielen beeinflussen können. Nachfolgend soll kurz auf die wesentlichen Persönlichkeitsstrukturen eingegangen werden. Zuvorderst wäre die Theorie des Sensation Seeking nach Zuckermann (1994) zu nennen. Hierbei unterscheiden sich die Menschen nach ihrem Bedürfnis des optimalen Stimulationsniveaus, d.h. in einen psychobiologischen Reiz- und Erregungszustand zu kommen. Dies kann beim Glücksspiel bspw. der finanzielle Einsatz sein und die daran angeschlossene Ungewissheit des Spielausgangs. Weiterhin werden Impulsivität und geringe Impulskontrolle als Prädiktoren u.a. auch für pathologisches Spielverhalten betrachtet (vgl. u.a. Kräplin et al. 2015). Auch Kontrollüberzeugungen, also die Externalisierung von Ereignissen der eigenen Lebenssituation (andere Personen, Glück, Schicksal, Zufall etc.) kommen

glücksspielenden Menschen entgegen (vgl. Rotter 1966), wobei deren Konsistenz bei pathologischem Spielverhalten nicht gegeben ist oder zumindest im Schweregrad der Störung variieren (vgl. Meyer de Stadelhofen et al. 2009). Der letzte beschriebene Risikofaktor der *komorbiden Störungen* wird in Punkt 4 dargestellt.

2.3 Soziales Umfeld der Glücksspielenden

Als dritter Faktor in der Ätiologie des Drei-Faktoren-Modells wird das soziale Umfeld der Glücksspielenden beschrieben. Hierbei spielen vor allem *soziokulturelle* und *psychosoziale Faktoren* eine Rolle in der Entwicklung und Aufrechterhaltung von pathologischem Glücksspielverhalten. Eine grundlegende Bedeutung kommt der *Einstellung der Gesellschaft zum Glücksspiel* bei. So gilt Glücksspiel als akzeptiertes Freizeitvergnügen, welches im ökonomischen Sinne einen hohen Stellenwert genießt. Auch der Faktor Geld ist gerade in der westlichen industriellen Kultur sehr stark verankert. Reichtum, Macht und Ruhm sind starke Motivationsanreize im Leben, welche in der Phantasie vieler Menschen durch Glücksspiel schnell und leicht befördert werden können, insbesondere dann, wenn sich der soziale Aufstieg, Reichtum und Macht nicht durch berufliche und soziale Bezüge einlösen lassen. Gerade weil das Glücksspiel in Deutschland staatlich kontrolliert wird und Werbung sowie Glücksspielformen erlaubt sind, erhält das Glücksspiel für die Gesellschaft eine Erlaubnis zur Ausführung und schädliche Auswirkungen treten vermehrt in den Hintergrund. Diese gestiegene Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen kann die Auftretenswahrscheinlichkeit von pathologischem Glücksspielen bedingen. Insbesondere der neue Glücksspielstaatsvertrag 2021 mit den legal geschaffenen Zugängen zu Online-Glücksspielen einfach und schnell via Smartphone kann die Pathologie des Glücksspielens in der Gesellschaft stark befördern. So konnten Studien aus dem angelsächsischen Raum aufzeigen, dass eine leichtere Verfügbarkeit zumindest in der Anfangsphase des Spielstadiums eine ausgeprägtere Spielintensität und höhere Prävalenzrate für problematisches bzw. pathologisches Spielverhalten begünstigten (vgl. u.a. Jacques et al. 2000 und Ladouceur et al. 1999). Je geringer die Entfernung zum nächsten Spielcasino war, desto wahrscheinlicher war eine Spielteilnahme und desto höher waren die Ausgaben für das Glücksspiel.

Neben der Griffnähe von Spielmöglichkeiten sind auch weitere Verfügbarkeitsmerkmale wie bspw. temporale (Öffnungszeiten), soziale (Gruppenerleben in angenehmer Atmosphäre) und kognitive (Benutzerfreundlichkeit) Faktoren relevant für das Spielverhalten. D.h. zusammenfassend: je räumlich näher, zeitlich verfügbarer (24 Stunden), positiv bewerteter und ansprechender ein Glücksspielangebot ist, desto eher kann ein problematisches und pathologisches Spielverhalten gefördert werden.

Neben diesen beschriebenen Faktoren kommt auch der *Veränderung der Arbeits- und Lebensverhältnisse* eine besondere Rolle in Bezug auf pathologisches Glücksspielen zu. Viele Menschen wollen der Monotonie und Routine des Alltags entfliehen, haben mehr freie Zeit zur Verfügung und können schwierig mit Langeweile und Problemen umgehen. In der Folge kann Glücksspiel als Form der Ablenkung und Herleitung von „Action“ (vgl. Meyer

und Bachmann 2017) dienen. Somit kann diese Form der Alltagsbewältigung als unzureichend angesehen werden. Die Beseitigung von Unlustgefühlen und schnelle Bedürfnisbefriedigung durch Glücksspiel ist zur Stressbewältigung eher dysfunktional anzusehen.

Neben den Arbeits- und Lebensverhältnissen haben auch *familiäre Strukturen* einen Einfluss auf das Spielverhalten. So werden erste Erfahrungen mit Glücksspiel (neben der Peer-group) häufig im familiären Kontext gemacht. Hierbei sind Familienmitglieder häufig Modelle in der kindlichen Entwicklung in Bezug auf exzessives Spielverhalten. Überdies werden Einstellungen gegenüber stoffgebundenen und nicht-stoffgebundenen Suchtmitteln häufig im Familienkontext geprägt. So gelten negative Sozialisationserfahrungen in der Elternbeziehung in Form von bspw. mangelnder elterlicher Bindung, unzureichender Autonomieerfahrungen und Vernachlässigung als psychosoziale Risikofaktoren, welche häufig im Zusammenhang mit pathologischem Spielverhalten festgestellt werden (vgl. u.a. Kröber 1991). Im späteren Entwicklungsverlauf spielen auch Beziehungserfahrungen zum eigenen Ehe-/Lebenspartner eine wesentliche Rolle in der psychosozialen Stabilität. Partnerkonflikte, Kommunikations- und Sexualstörungen u. a. können die Entstehung und Aufrechterhaltung von problematischem und pathologischem Glücksspielen begünstigen. Weiterhin kann bspw. das passive Erdulden der spielabhängigen Belastungen durch die Partnerin/den Partner die Stabilisierung und Aufrechterhaltung von pathologischem Glücksspielen ebenfalls begünstigen (vgl. Meyer und Bachmann 2017).

3 Klassifikation pathologisches Glücksspielen

Das internationale Klassifikationssystem für Erkrankungen ICD-10 (International Classification of Diseases, Version 10) ordnet pathologisches Glücksspielen (PG) den Impulskontrollstörungen zu (F63.0). Im DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Version 5) wurde PG in die Gruppe der Abhängigkeitserkrankungen unter dem Begriff Gambling Disorder (Glücksspielstörung) aufgenommen (American Psychiatric Association, 2012) und mit folgenden Merkmalen definiert:

Diagnosekriterien für pathologisches Glücksspielen nach DSM-V (= DSM-5)

1. Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen.
2. Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben.
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
4. Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspielen (z.B. starke Beschäftigung mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung, Nachdenken über Wege, Geld zum Glücksspielen zu beschaffen).

5. Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (z. B. bei Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst, depressiver Stimmung).
6. Rückkehr zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“ [„Chasing“]).
7. Belügen anderer, um das Ausmaß der Verstrickung in das Glücksspielen zu vertuschen.
8. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens.
9. Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden.

Diagnose-Kriterien für pathologisches Glücksspielen nach ICD-10

(ICD in der jeweils geltenden Fassung)

Die Störung besteht in häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspielen, das die Lebensführung der betroffenen Person beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.

1. Wiederholte (zwei oder mehr) Episoden von Glücksspiel über einen Zeitraum von mindestens einem Jahr.
2. Diese Episoden bringen den Betroffenen keinen Gewinn, sondern werden fortgesetzt trotz subjektivem Leidensdruck und Störung der Funktionsfähigkeit im täglichen Leben.
3. Die Betroffenen beschreiben einen intensiven Drang zu spielen, der nur schwer kontrolliert werden kann. Sie schildern, dass sie nicht in der Lage sind, das Glücksspiel durch Willensanstrengung zu unterbrechen.
4. Die Betroffenen sind ständig mit Gedanken oder Vorstellungen vom Glücksspiel oder mit dem Umfeld des Glücksspiels beschäftigt.

Als eine schwächere Ausprägung gilt das problematische Spielen. Für diese Form des Glücksspielens liegt bisher keine einheitliche Definition vor.

4 Komorbidität

Komorbidität beschreibt das gleichzeitige Auftreten zweier (oder mehrerer) Störungen, wobei der zeitliche Beginn der Krankheitsbilder nicht zusammenfallen muss. Bei glücksspielsüchtigen Patienten lagen nach einer Studie von Premper & Schulz (2008) in der Zwölfmonatsprävalenz bei 84,4 % eine oder mehr komorbide Störungen vor, bezogen auf die Lebenszeitprävalenz sogar bei 91,1 % der Glücksspieler und Glücksspielerinnen. Folgende

Krankheitsbilder treten der Studie zufolge besonders häufig im Zusammenhang mit pathologischem Glücksspielen auf:

Komorbide Diagnosen	Zwölfmonatsprävalenz	Lebenszeitprävalenz
Affektive Störungen	51,5 %	61,4 %
Angststörungen	47,5 %	57,4 %
Substanzbezogene Störungen	25,7 %	60,4 %
Somatoforme Störungen	26,7 %	33,7 %

Tabelle 2: Komorbide Störungen bei pathologischem Glücksspielen (Premper & Schulz, 2008)

Abschließend lässt sich nicht sagen, welche Störungsbilder einander bedingen. So können komorbide Störungen als Ursache von PG betrachtet werden oder das PG bedingt weitere psychische Störungen (vgl. Grüsser & Thalemann, 2006).

Die Studie von Premper & Schulz stellt nur exemplarisch die komorbiden Störungen im Zusammenhang mit PG dar. Je nach Studiendesign kommen andere Expertinnen und Experten zu unterschiedlichen Ergebnissen, wobei zusammenfassend gesagt werden kann, dass die in der Tabelle gelisteten komorbiden Diagnosen, neben den nicht in der Liste erwähnten Persönlichkeitsstörungen (hier vor allem antisoziale, narzisstische und Borderline-Persönlichkeitsstörung) am häufigsten im Zusammenhang mit PG auftreten.

5 Besonders vulnerable Gruppen im Zusammenhang mit pathologischem Glücksspielen

5.1 Männliche Spieler

Grundsätzlich spielen Männer häufiger Glücksspiele im Vergleich zu Frauen. In diesem Zusammenhang ist auch das pathologische Glücksspielen bei Männer häufiger vertreten (BZgA, 2019). Bereits bei der Betrachtung von jugendlichen Spielern fällt auf, dass vermehrt männliche Jugendliche Glücksspiele spielen – auch in pathologischer Form. In der Fachliteratur werden die Ursachen für Männlichkeit i.V.m. pathologischem Glücksspielen kontrovers diskutiert. Häufig werden im Zusammenhang mit Männlichkeit und Glücksspielsucht eine erhöhte Impulsivität, Risikobereitschaft sowie ein erhöhtes Streben nach Anerkennung in der Gruppe diskutiert. Kagerer (2013) beschreibt nachfolgende begünstigende Faktoren für eine pathologische Glücksspielsucht im Rahmen eines „Männlichkeit-Ideals“: mangelndes Gespür für die eigenen Gefühle, fehlende Fürsorge von Bezugspersonen, leichte Kränkbarkeit und eingeschränkte Fähigkeit mit Frustration, Widersprüchen und Herausforderungen umzugehen.

5.2 Menschen mit Migrationshintergrund

Ein Migrationshintergrund erhöht das Risiko, im Verlauf des Lebens Probleme mit Glücksspielen zu bekommen (BZgA, 2019). Eine pathologische Glücksspielsucht bei Migranten entspringt einer komplexen Bedingungsgrundlage und kann meist nicht auf einen einzelnen Faktor begrenzt werden. So spielen bspw.

- das Herkunftsland oder die -stadt,
- der Zeitpunkt der Migration,
- die Dauer des Aufenthalts in Deutschland,
- die Religionszugehörigkeit,
- die Sprachkompetenzen sowie
- die Schicht- und Geschlechtszugehörigkeit etc.

eine wesentliche Rolle für die Entstehung einer Glücksspielproblematik (vgl. Petry, 1998).

Faktoren können z. B. traumatische Erfahrungen im Lebenslauf in der Vergangenheit sein. Personen, die auswandern, haben für ihre Auswanderung eine bestimmte Motivation, welche u.a. auf negativen Ereignissen im Herkunftsland beruhen kann. Wer auswandert, lässt zunächst alles zurück und begibt sich in eine ungewisse Zukunft mit zahlreichen Barrieren im Bereich Sprache, Kultur, Wertvorstellungen und Normen. Dies kann enormen Stress auf die migrierte Person ausüben. Kann der Stress nicht adäquat reguliert werden und wurden in der Vergangenheit unzureichende Bewältigungsstrategien gelernt, kann es zu einer Überlastung kommen. Als inadäquate Regulations- und Bewältigungsstrategie kann hierbei das Glücksspielen angesehen werden. Weiterhin stellt vor allem in den westlichen Industrieländern der materielle Status eine hohe Bedeutung und einen hohen Stellenwert dar. Das Begehren in diesen Gesellschaftsformen Anerkennung und Akzeptanz zu erlangen, kann bei Nichterfüllung im pathologischen Glücksspielen gesucht werden, um hierbei Bestätigung und Anerkennung in Form von suggerierten schnellen und hohen Gewinnen zu erzielen.

Des Weiteren besteht oft Unwissenheit und Hilflosigkeit über die bestehenden Hilfsstrukturen und darüber hinaus über die sozialversicherungsrechtlichen Richtlinien im Aufenthaltsland, um sich adäquate Hilfe suchen zu können. So kann es vorkommen, dass Personen mit einem Migrationshintergrund und einer Glücksspielproblematik erst spät oder gar nicht im Suchthilfesystem ankommen und sich dadurch die Problematik potenziert hat.

Teil III

6 Glücksspielmarkt

Eine umfassende Übersicht über den deutschen Glücksspielmarkt gibt das jährlich erscheinende „Jahrbuch Sucht“ der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS). Die neuesten Zahlen bilden die Situation im Jahr 2019 ab. Folglich sind die Effekte der Sars-CoV2-Pandemie statistisch noch nicht sichtbar. Die Umsätze auf dem Glücksspielmarkt entsprechen den Spieleinsätzen der Spielenden. Im Jahr 2019 betragen diese auf dem legalen deutschen Glücksspielmarkt 44,2 Mrd. Euro und sind damit im Vergleich zum Vorjahr um 3,5 % gesunken. Auch die Bruttospielerträge sanken um 5,8 %. Den größten Marktanteil haben nach wie vor die 220.000 Geldspielautomaten in Spielhallen und in der Gastronomie. Doch auch deren Bruttospielerträge sind stark rückläufig; sie sanken um 11,9 % auf 5,9 Mrd. Euro. Die Einnahmen des Staates aus legalen Glücksspielen blieben jedoch nahezu auf Vorjahresniveau. Sie betragen rund 5,5 Mrd. Euro. Der Anteil der Umsätze, die durch das Internet erzielt werden, ist mit 6,2 % (2018: 5,1 %) weiterhin vergleichsweise gering. Sie sind im Vergleich zum Vorjahr jedoch um 19 % gestiegen (vgl. Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder 2020).

Auf dem nicht-regulierten, illegalen Markt schrumpften die Erträge im Vergleich zum Vorjahr um 16,2 %. Dennoch betragen sie schätzungsweise 2,2 Mrd. Euro (Meyer 2021). Die Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder ermittelten, dass 2019 83 % der Bruttospielerträge auf dem legalen und 17 % auf dem illegalen Markt erzielt wurden (vgl. Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder 2020). Der deutsche Glücksspielmarkt unterliegt zurzeit jedoch großen Veränderungen. Im Oktober 2020 wurden erstmals Konzessionen an Sportwettvermittler:innen ausgegeben. Im Juli 2021 ist die Legalisierung von Online-Casinospielen mit dem Inkrafttreten des neuen Glücksspielstaatsvertrags erfolgt. Glücksspiele im Internet können somit im gesamten Bundesgebiet legal angeboten werden. Beide Spielformen florierten jedoch auch in den letzten Jahren bereits in der rechtlichen Grauzone; so können Spieler:innen auf 231 deutschsprachigen Websites aus dem EU-Ausland und in 4.000 – 5.000 ortsgebundenen Wettbüros in Deutschland Wetten auf Sportereignisse abschließen. Die Zahl der deutschsprachigen Internetseiten, auf denen an Online-Casinospielen teilgenommen werden kann, stieg im letzten Jahr um 14,4 % auf 843; Poker kann online auf 59 Websites gespielt werden (vgl. Meyer 2020). Jetzt bereitet sich die Branche auf die Liberalisierung des Marktes vor, indem sie offensiv für ihre digitalen Angebote wirbt. Der potentielle Markt ist riesig, da inzwischen 81,7 % der deutschen Gesamtbevölkerung ein internetfähiges Smartphone besitzen. Unter den 14- bis 29-Jährigen sind es sogar 97 % (vgl. Statista 2020). Insbesondere für die Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen könnte Glücksspielen mit der Liberalisierung des Glücksspielmarktes zunehmend attraktiver werden. Zum einen ist ein Besuch in der Spielhalle, die weniger auf die junge Zielgruppe zugeschnitten ist, nicht mehr nötig, zudem werben die Online-

Casinobranche und die Sportwettvermittlungen insbesondere um junge Spieler:innen – und setzen dazu auch auf wirksames Influencer-Marketing.

7 Glücksspielwerbung

Der Glücksspielstaatsvertrag regelt in § 5 Art und Umfang der Werbung für Glücksspiele. Ein wesentlicher Bestandteil ist die Vorschrift, dass Werbung sich nicht an Minderjährige richten darf. Trotz der Regulierungsvorschriften für Werbung im Glücksspielstaatsvertrag zeigt sich die konkrete Werbepaxis jedoch allgegenwärtig, massiv, aufdringlich und spiel-anreizend.

Besonders häufig und auffällig wird u.a. für Sportwetten geworben. In der Regel wird bei dieser Werbung die Hauptbotschaft transportiert, dass sportliches Fachwissen erfolgversprechende Glücksspielkompetenz sei. Zudem stellen die bei Sportwetten-Werbeanzeigen eingesetzten Narrative bzw. Botschaften Situationen und Charaktere so dar, dass das Wettverhalten als normale Alltagsbeschäftigung (Hobby, Sportbegeisterung etc.) erscheint. Besonders Kinder und Jugendliche müssen vor dieser scheinbaren Normalität und der Gewöhnung an die ständige Verfügbarkeit von Glücksspielen in ihrem täglichen Lebensumfeld geschützt werden, denn die Gefahren und Risiken des Glücksspiels sind insbesondere für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene erheblich und folgenschwer.

Glücksspielwerbung suggeriert Normalität, stärkt die Akzeptanz in der Gesellschaft und erhöht damit die Spielteilnahme (vgl. Meyer und Bachmann 2017). Durch die Normalisierung des Glücksspielens nehmen die kritische Reflexion des eigenen Spielverhaltens und die Wahrnehmung von Glücksspielen als potentiell suchtgefährdend ab. Insbesondere für junge Erwachsene scheint Werbung Anreizcharakter zu haben (ebd.). Menschen, die bereits ein problematisches oder pathologisches Spielverhalten entwickelt haben, reagieren besonders sensibel auf die Werbung. Doch bereits bei regelmäßigen Spieler:innen lässt sich eine vergleichsweise hohe emotionale Reaktion auf Glücksspielwerbung beobachten. Zudem werben die Online-Casinobranche und die Sportwettvermittlungen insbesondere um junge Spieler:innen. Sie setzen dazu auch auf wirksames Influencer-Marketing. Besonders Werbung mit hohem Wiedererkennungswert erhöht den Anreizcharakter.

Neue Spielformen im Internet an der Schnittstelle von Gaming & Gambling bedürfen einer glücksspielrechtlichen Bewertung und sind aus der Perspektive des Jugend- und Spielerschutzes hochrelevant (z.B. Glücksspiel und Demospiele in digitalen sozialen Netzwerken, Glücksspiel-Apps, Online Social Gambling, konsolenbasiertes Glücksspiel, Glücksspiel-Simulationen in virtuellen Welten, App Freemium Gambling, Gaming in digitalen Sozialen Netzwerken). Einige Spiele mit glücksspielähnlichen Elementen wurden nun mit Angaben zum Mindestalter der Spielenden versehen. Dennoch sollten auch für diesen Bereich weitergehende Werbebeschränkungen vorgenommen werden, die den Gefährdungspotenzialen sowie der rasanten Marktentwicklung und Angebotsbreite hinreichend gerecht werden.

Teil IV

8 Prävention

Die Suchtprävention ist ein wichtiger Baustein im gesamten Hilfesystem. Sie trägt maßgeblich dazu bei, den Missbrauch an legalen und illegalen Substanzen sowie den Verhaltenssüchten zu verringern. Die Förderung der Lebenskompetenzen übernimmt dabei eine wichtige Rolle. Erfolgreiche Suchtprävention basiert auf

1. Verhaltensprävention: der Beeinflussung von Einstellungen, Kompetenzen und Verhaltensweisen einzelner Menschen oder Gruppen und
2. Verhältnisprävention: der Beeinflussung sozialer, kultureller, rechtlicher und ökonomischer Bedingungen des Suchtmittelmissbrauchs.

Die aktuellen Präventionsansätze werden unterschieden in:

- universelle Prävention
- selektive Prävention
- indizierte Prävention

Maßnahmen zur universellen Prävention richten sich an die gesamte Bevölkerung, zum Beispiel an regionale Gemeinschaften, Schüler, Nachbarschaften. Ziel ist die Bereitstellung notwendiger Informationen und die Stärkung der allgemeinen Lebenskompetenz.

Selektive Prävention befasst sich mit Individuen oder Teilgruppen der Bevölkerung mit einem erhöhten Risiko für die Entwicklung einer Substanzkonsumstörung oder eines Problemkonsums und ist ausgerichtet auf eine Reduktion der Risiko- und eine Stärkung der Schutzfaktoren. Selbiges gilt für nichtstoffgebundene Suchtformen.

Die indizierte Prävention zielt auf Personen, die frühe Anzeichen von problematischem Suchtmittelkonsum zeigen, ohne klinische Kriterien der Abhängigkeit und die ein hohes Sucht- bzw. Abhängigkeitsrisiko in ihrem späteren Leben entwickeln können. Das Ziel der indizierten Präventionsmaßnahmen besteht darin, die Entwicklung einer Abhängigkeit zu verhindern, für die damit einhergehenden Gefahren zu sensibilisieren und Risikokompetenz für einen angemessenen Umgang zu vermitteln (vgl. Europäischer Qualitätsstandard zur Suchtprävention, 2019).

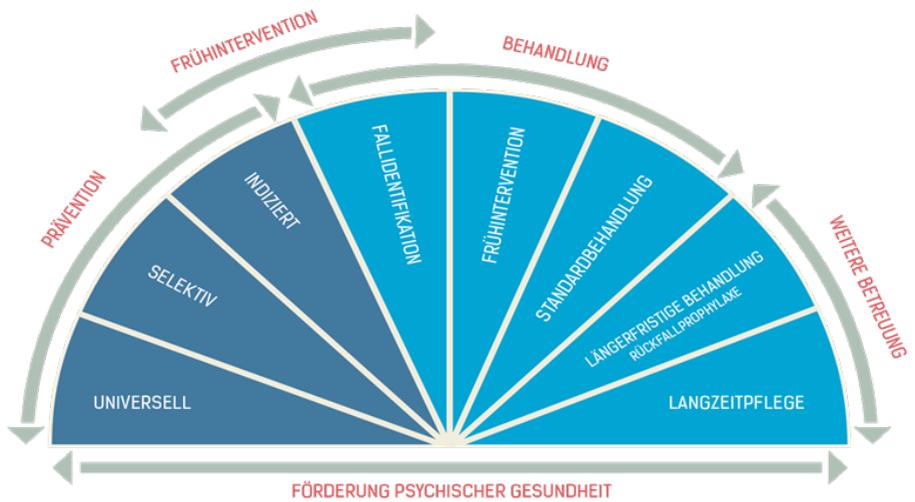


Abbildung 2: Vielfalt in der Förderung psychischer Gesundheit (Das Europäische Präventionscurriculum, 2019)

Glücksspielsuchtgefährdung = Zusammenspiel aus Umfeld (Verfügbarkeit etc.) und Game Design des jeweiligen Glücksspiels (vgl. Hayer und Kalke 2020). An beiden Punkten lässt sich präventiv ansetzen.

Darstellung Primär-, Sekundärprävention zu Glücksspielsucht

„Für einen klassischen Präventionsschwerpunkt hat die BZgA eine grundlegende wissenschaftliche Übersichtsarbeit vorgelegt: die „Expertise zur Suchtprävention“ (Bühler/Thurl 2013). Dort werden verschiedene Studien nach ihrer Evidenzbasierung und Wirksamkeit für universelle, selektive oder indizierte Suchtprävention zusammengestellt und bewertet: unterteilt nach Handlungsfeldern/Settings wie Schule, Familie Freizeit, Medieneinsatz, Gesundheitsversorgung, Kommune, gesetzliche Rahmenbedingungen.

Diese Zielgruppenstrategien (Strategien der Spezifität) ergänzen die dreistufige Perspektive der primären, sekundären und tertiären Prävention (Vorsorgeziele). Die Strategien der Spezifität klären die Bedingungen der Ansprache, Zugangswege und die Umsetzung von Präventionszielen. Dabei werden die Vorsorgeziele weiterhin krankheitsbezogen abgeleitet.“ (Peter Franzkowiak, BZgA-Leitbegriffe: Prävention und Krankheitsprävention, letzte Aktualisierung am 28.06.2018)

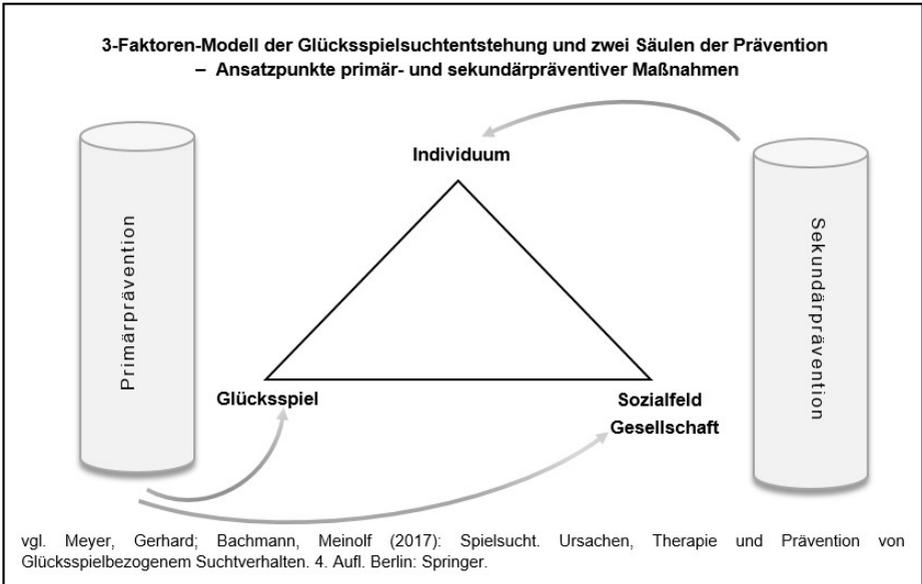


Abbildung 3: 3-Faktoren-Modell der Glücksspielsuchtentstehung und zwei Säulen der Prävention

8.1 Ziele suchtpreventiver Maßnahmen

Ziele der Suchtprevention in Thüringen sind, den Missbrauch und den schädlichen Konsum von Suchtmitteln sowie exzessive Verhaltensweisen zu verhindern bzw. zu reduzieren und den Blickwinkel auf gesundheitsbezogene Perspektiven zu richten.

Die Thüringer Leitlinien der Suchtprevention zeigen verschiedene Aspekte einer zeitgemäßen Suchtprevention auf. Individuelle, soziale und umweltbezogene Faktoren sollen Ansatz für die Suchtprevention sein. So werden Maßnahmen, Informationen und Programmkonzepte bekannt gemacht und Schnittstellenbereiche miteinander verbunden, damit regionale Netzwerke geschaffen und Maßnahmen/Aktionen gebündelt werden können.

Damit die Maßnahmen der Suchtprevention nachhaltig wirken können, liefern die Europäischen Qualitätsstandards zur Suchtprevention (EDPQS)⁶ in diversen Modulen sowie Grund- und Expertenstandards wichtige Aspekte zur Entwicklung von qualitätsgesicherten Programmen.

⁶ Das übersetzte Manual der Europäischen Qualitätsstandards zur Suchtprevention kann bei der Thüringer Fachstelle Suchtprevention des Fachverbandes Drogen- und Suchthilfe e.V. unter praevention@fdr-online.info erfragt werden.

Dort wurden u.a. auch die Prinzipien ethischer Suchtprävention beschrieben:

- Einhaltung von gesetzlichen Grundlagen
- Sicherstellung des Respekts an den Rechten und der Autonomie der Teilnehmer:innen, welche sich an den internationalen Rahmenbedingungen der Menschen- und Kinderrechte orientieren
- Orientierung an den „echten“ Bedarfen der Teilnehmer:innen
- Programmentwicklung entsprechend den Bedürfnissen der Teilnehmer:innen
- Ausschluss von negativen Effekten wie Stigmatisierung, Verletzung, Ausgrenzung
- Bereitstellung von transparenten, wahrheitsgemäßen und verständlichen Informationen
- Sicherstellung einer freiwilligen Teilnahme
- Vertraulichkeit von Teilnehmer:innendaten (Richtlinie der EU-DSGVO)
- Schutz der Gesundheit der Teilnehmer:innen und Mitarbeiter:innen

8.2 Zielgruppen suchtpreventiver Maßnahmen

„Trotz gesetzlicher Altersbeschränkungen konsumieren Jugendliche in Deutschland diverse Formen des Glücksspiels, zum Teil auf riskantem oder sogar problematischem Niveau. Wissenschaftliche Studien zum jugendlichen Glücksspielverhalten verdeutlichen den Bedarf an Präventionsaktivitäten mit universeller, selektiver und indizierter Ausrichtung. Unter allen Präventionsaktivitäten dominieren universell ausgerichtete schulbasierte Programme. Vermehrt wird zur Zielerreichung auch auf moderne Informations- und Kommunikationstechnologien zurückgegriffen.“ („Prävention glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter“ Tobias Hayer, Online publiziert: 2. Mai 2017, © Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2017)

Zielgruppen der universellen Suchtprävention:

- Gesamtbevölkerung u. a.:
 - Schülerinnen und Schüler (Jugendliche) und deren Eltern
 - Auszubildende, Studierende
 - Berufstätige
 - Multiplikator:innen/Fachkräfte
 - Personal bei Anbieter:innen von Glücksspielangeboten

Zielgruppen der selektiven Suchtprävention (Risikogruppen):

- Jugendliche und junge Erwachsene (durchschnittlich 15- bis 39-Jährige)
 - Multiplikatorinnen und Multiplikatoren/Fachkräfte

Zielgruppen der indizierten Suchtprävention (manifestes Risikoverhalten):

- Bereits Konsumierende (harm reduction/Schadensminimierung)
- Multiplikator:innen/Fachkräfte

9 Maßnahmen und Angebote

9.1 Angebote in Thüringen

„**Spielglück-Glücksspiel**“ ist eine interaktive Ausstellung des Präventionszentrums der Suchthilfe in Thüringen mit sechs Stationen zum Thema Gewinnen und Verlieren, die in der schulischen und außerschulischen Präventionsarbeit angewendet werden kann, z. B. auch in Ausbildungsbetrieben oder Einrichtungen der offenen Jugendarbeit. Das Projektangebot richtet sich an Jugendliche ab 14 Jahren und junge Erwachsene. Es zielt zum einen darauf ab, über Glücksspiele und problematisches Glücksspielverhalten zu informieren. Zum anderen bietet es die Grundlage dafür, für Risiken und Konsequenzen des Glücksspiels zu sensibilisieren, Wertvorstellungen rund um die Thematik „Geld und Glück“ zu diskutieren und eigenes Spielverhalten zu reflektieren (6 Stationen). Unterstützend gibt es in einem Begleitheft Anregungen zur Verwendung der Ausstellung sowie Hintergrundinformationen zum Thema „Glücksspielen“.

Der Verleih der interaktiven Ausstellung ist für Thüringer Akteur:innen kostenfrei.

Hrsg. und Ansprechpartner:

Präventionszentrum

Löberstraße 37

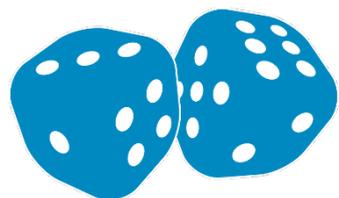
99096 Erfurt

Tel.: 0361 2128080

praeventionszentrum@sit-online.org

www.praevention-info.de

Preis: kostenlos für Thüringer Akteur:innen



„Harter Schnitt“ – Videoclip zum Thema Glücksspielsucht

„Harter Schnitt“ ist ein Kurzfilm, der von der Thüringer Fachstelle Glücksspielsucht (fdr e.V.) konzipiert und gemeinsam mit dem Landesfilmdienst Thüringen e.V. umgesetzt wurde. „Harter Schnitt“ greift mögliche Folgen von problematischem Spielverhalten auf, ohne belehrend zu wirken. Im Fokus liegen der Bereich des Online-Glücksspiels und die Nutzung von internetfähigen Endgeräten, wie zum Beispiel Smartphones und Tablets.

Der 5-minütige Film kann von pädagogischen Fachkräften zur thematischen Einstimmung und als Diskussionsgrundlage in Projekten und Präventionsveranstaltungen rund um das Thema Glücksspielsucht eingesetzt werden. Als Adressaten des Videoclips gelten insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene.

Hrsg.:

Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht

Tel. 0361 3461746

gluecksspielsucht@fdr-online.info

<https://fairspielt.info/angehoerige/#gluecksspielsucht>

Preis: kostenlos auf der Internetpräsenz der Thüringer Fachstelle

„Sportexperte = Wettexperte?“ – Onlinevideo zum Thema Sportwetten

Das Video vermittelt in 95 Sekunden die Anreize und zugleich Risiken von Sportwetten. In einfacher Sprache fördert es mit animierten Bildern die Sensibilität und Aufmerksamkeit für das Thema Sportwetten und zeigt auf die oft vorhandene Kompetenzüberschätzung der Wetter sowie die damit verbundenen Risiken. Zusätzlich gibt es Hinweise auf Informationsmöglichkeiten und Unterstützungsangebote.

Das Erklärvideo ist auf der Videoplattform YouTube und verschiedenen Webseiten veröffentlicht: <https://www.youtube.com/watch?v=sk9lJphSAkI>

Außerdem gibt es noch je eine Videoverision in türkischer und in arabischer Sprache.

Hrsg.:

Thüringer Fachstelle Glücksspielsucht, Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht Niedersachsen (NLS) und Landeskoordinierungsstelle Hessen (HLS e.V.)

Preis: kostenfrei

GlücksSpielSucht (Methode zur Prävention Glücksspielsucht)

„Komm, spiel mit mir“

Hierbei handelt es sich um eine Kombination aus aktivem Spielen von beliebten Gesellschaftsspielen mit hohem Glücksanteil und der Arbeit mit zwei Kartensets (à 30 Karten). Anhand eines relativ beliebigen Gesellschaftsspiels werden in spielerischer Auseinandersetzung und dem damit verbundenen eigenen Erleben von emotionaler Beteiligung, Fehlinterpretationen und Kontrollfähigkeit die Teilnehmer zur Selbstreflexion angeregt. Das Zufallsprinzip und der (theoretische) Geldeinsatz stehen hierbei im Mittelpunkt der interaktiven Erfahrung und der anschließenden Diskussion.

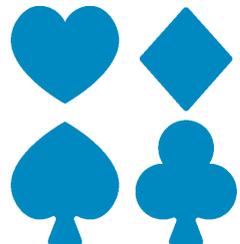
Die Methode kann in der Präventionsarbeit zur Vermittlung eines persönlichen Bezuges zum Thema Glücksspiel eingesetzt werden. Vorrangig Jugendliche ab 14 Jahren erfahren innerhalb von ca. zwei Stunden eine Sensibilisierung hinsichtlich relevanter Merkmale von Glücksspielen und bekommen somit dezidiertes Basiswissen vermittelt. Die vorzugsweise gemischtgeschlechtlichen Gruppen von maximal 12 Teilnehmer:innen durchlaufen drei Phasen: Input, Spielen und Reflektion. Die Anleiter verstehen sich als Guides und koordinieren den Ablauf, ohne dabei selbst an den Spielen teilzunehmen oder in den Diskussionen eigene Meinungen einzubringen. Ziel ist es, die Teilnehmer:innen zur Diskussion in der Gruppe anzuregen und so das Finden von individuellen Standpunkten zu ermöglichen. Aus diesem Grund werden für die Anwendung der Methode keine tiefgreifenden Kenntnisse der Fachkraft zum Thema Glücksspiel benötigt. Eine intensive Beschäftigung mit den entwickelten Materialien im Vorfeld sowie etwas Erfahrung in der Gruppenarbeit reichen für eine gelingende Durchführung aus.

Zwei Kartensets sowie ein Begleitheft, zusätzlich Gesellschaftsspiel mit hohem Glücksanteil (z.B. „Camel up“ von Steffen Bogen, verlegt bei Eggertspiele).

Hrsg.: Thüringer Fachstelle GlücksspielSucht

Preis (ohne Gesellschaftsspiel): 25,- Euro

http://gluecksspielsucht.info/cms/front_content.php?idcat=108.



„Aktionstag Glücksspielsucht“

Jedes Jahr am letzten Mittwoch im September wird der bundesweite Aktionstag gegen Glücksspielsucht in Deutschland aufgerufen. Hier können sich Institutionen und Fachstellen mit verschiedenen Angeboten, Maßnahmen und Aktionen zu Glücksspielsuchtaufklärung in ihren Bundesländern und Kommunen beteiligen.

Ziele:

- Thema in die Öffentlichkeit tragen und Menschen für das Thema Glücksspielsucht sensibilisieren
- Über mögliche Risiken beim Glücksspielen aufklären
- Menschen in unterschiedlichen Lebensbereichen ansprechen
- Über Hilfemöglichkeiten für Betroffene und deren Angehörige informieren
- Dauer: Ein Tag am letzten Mittwoch im September

Koordinierungsstelle:

Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht

Dubliner Straße 12

99091 Erfurt

Tel.: 0361 3461746

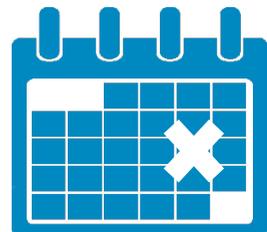
gluecksspielsucht@fdr-online.info

www.gluecksspielsucht-thueringen.de

www.fairspielt.info

Preis: kostenfrei

Weitere Informationen: www.aktionstag-gluecksspielsucht.de



„Konzept zur Prävention von Glücksspielsucht an Hochschulen“

Insbesondere vor dem Hintergrund der Liberalisierung des Online-Glücksspielmarkts rückt das von der Fachstelle GlücksSpielSucht entwickelte Präventionskonzept die Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den Fokus. Ein wissenschaftliches Gutachten bescheinigt neben der wissenschaftlichen Fundierung des Konzepts die Notwendigkeit der Adressierung Studierender in der Glücksspielsuchtprävention. Das Projekt besteht aus zwei eng miteinander verknüpften und sich sinnvoll ergänzenden Strängen. Zum einen werden Studierende für die Gefahren des Glücksspielens sensibilisiert, damit diese ihr eigenes Spielverhalten reflektieren können und gegebenenfalls frühzeitig Zugang zum Suchthilfesystem finden. Zum anderen werden Studierende als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren gewonnen, die Wissen über die Risiken des Glücksspiels in ihr Umfeld tragen und nach Beendigung ihres Studiums das Berufsfeld der Glücksspielsuchtprävention in Betracht ziehen. Diese Ansätze und der Themenkomplex „Glücksspielen“ sollten dauerhaft in der Gesundheitsschutzagenda von Hochschulen integriert werden. Ein Ziel dieses Hochschulpräventionskonzeptes ist deshalb die Entwicklung einer derartigen gambling policy in Zusammenarbeit mit Studierenden, die klare Handlungsvorgaben vonseiten der Hochschulen und klar definierte Normen und Werte im übergeordneten Sinne enthält. In diesem Rahmen können Hochschulen einzelne Präventionsmaßnahmen auswählen, die ihrem individuellen Bedarf entsprechen.

Ziele: Beide Projektstränge verbindet das übergeordnete Ziel, Studierende für die spezifischen Risiken von Glücksspielen zu sensibilisieren und sie zu einer offenen und selbstreflektierten Auseinandersetzung mit dem Thema Glücksspielen zu befähigen. Die Studierenden sind in der Lage, sich im Suchthilfesystem zu orientieren und kennen die webbasierten Angebote der Fachstelle GlücksSpielSucht sowie des Suchthilfesystems.

Dauer: Das Hochschulpräventionskonzept umfasst die nachhaltige Implementierung von Präventionsmaßnahmen in den Hochschulalltag. Die Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht berät und begleitet die Maßnahmen dabei dauerhaft.

Koordinierungsstelle:

Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht
Dubliner Straße 1
99091 Erfurt
Tel.: 0361 3461746
gluecksspielsucht@fdr-online.info
www.gluecksspielsucht-thueringen.de
www.fairspielt.info

Schulung für Servicepersonal aus Spielhallen zur Glücksspielsucht

In der Schulung für das Servicepersonal in Spielhallen sollen sich die Teilnehmer:innen in einer Tagesschulung interaktiv und selbstreflektierend mit der Thematik Glücksspielsucht auseinandersetzen.

Neben der Wissensvermittlung steht das eigene Handeln im beruflichen Kontext im Vordergrund. Dabei geht es um das Erkennen und das Handeln bei auffälligen Spieler:innen. Ausgangspunkt für die Inhalte der Schulung ist das Muster-Sozialkonzept für Thüringer Spielhallen, was zur Umsetzung des Jugend- und Spielerschutzes nach dem Thüringer Spielhallenge-setz beitragen soll.

Ziele:

- Sensibilisierung der Mitarbeiter:innen für das Thema Sucht, speziell Glücksspielsucht
- Wissensvermittlung zu Suchtentstehung, Verlauf sowie Behandlungsmöglichkeiten in Verbindung mit pathologischem Glücksspielen
- Reflexion des eigenen Verhaltens sowie der eigenen Einstellung gegenüber auffälligen Spieler:innen
- Aufzeigen und Entwicklung von Handlungsmöglichkeiten
- Dauer: Zusammenhängender Schulungstag zu 8 Unterrichtsstunden

Koordinierungsstelle:

IHK Ostthüringen Gera
Gaswerkstraße 23
07546 Gera
Tel.: 0365 85530
www.gera.ihk.de



Schulung für Spielerschutzbeauftragte in Thüringer Spielhallen

Die für Thüringer Spielhallen vom Land zur Verwendung freigegebenen „Mustersozialkonzepte für Thüringer Spielhallen“ schreiben neben der Schulung des Servicepersonals auch die Schulung einer/es Spielerschutzbeauftragten vor. Die Spielerschutzbeauftragten sollen im Spielhallenunternehmen die Einhaltung des Spielerschutzes überwachen und sicherstellen, das Personal in schwierigen Situationen unterstützen, die Dokumentation der getroffenen Maßnahmen sicherstellen und hierüber im Rhythmus von 2 Jahren an die für sie zuständige Glücksspielaufsicht berichten.

Ziele: Verbesserung des Spielerschutzes in Thüringer Spielhallen

Dauer: 40 Wochenstunden

Koordinierungsstelle:

Toppmanagement

Koenbergstraße 3

99084 Erfurt

Tel: 0361 3460557

info@toppmanagement.de

www.toppmanagement.de

Podcast zum Thema Glücksspiel-Streams und deren Risiken

Die Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht veröffentlichte einen Podcast, der sich mit Glücksspiel-Streams beschäftigt und dazu aufklärt.

In der circa 22-minütigen Sendung werden Fragen beantwortet, wie:

- Kann man durch das Schauen von Glücksspiel-Streams spielsüchtig werden?
- Kann man mit Slot-Games reich werden?
- Gewinnen Streamer:innen häufiger als normale User:innen?
- Wie kommt es, dass Knossi, Montanablack & Co mit ihren Streams eine Straftat begangen haben und damit davonkommen konnten?

Kompetent und anschaulich werden Fakten und Einschätzungen vermittelt, auf die Gefahren einer Glücksspielsucht durch diese Formate hingewiesen und Kontakte zu Hilfeeinheiten benannt.

Hrsg.: Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht

Preis: kostenlos auf <https://rfeyt8.podcaster.de/> oder überall, wo es Podcasts gibt.

9.2 Angebote bundesweit

„ZOCKEN, WETTEN, DADDELN? – Wie man mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins Gespräch über Glücksspiele und ihre Risiken kommt“

Die Broschüre entstand im Rahmen des Länderkooperationskreises der beteiligten Bundesländer Bayern, Brandenburg, Hessen, Niedersachsen und Thüringen und stellt die erste Information für die Arbeit zur Prävention von Glücksspielsucht dar. Sie eignet sich insbesondere für die Verwendung in Schulen und in der Jugendarbeit. Neben interessanten Hintergrundinformationen, Erfahrungsberichten und Ansprechpartnern finden sich auch erste praktische Hinweise für die Umsetzung konkreter Maßnahmen mit Bezug auf die Lebenswelt Jugendlicher. Sie informiert über die rechtliche Situation, verschiedene Glücksspielarten, die Entstehung und die Auswirkungen einer Sucht und bietet einen Selbsttest zur Einschätzung des eigenen Spielverhaltens an. Nach dem Inkrafttreten des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrages wurde die Broschüre 2021 überarbeitet, aktualisiert und neu aufgelegt. Die Broschüre ist unter dem Link auch online verfügbar: https://gluecksspielsucht-thueringen.de/wp-content/uploads/2021/09/2021_Spielsucht_Broschuere_web_1009.pdf

Broschüre: DIN A 5

Hrsg.:

- Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen e.V.,
- Thüringer Fachstelle GlücksspielSucht,
- Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V.,
- Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen e.V.,
- Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern

Preis: Die Broschüre kann kostenfrei über die Thüringer Fachstelle GlücksspielSucht abgefordert werden.

gluecksspielsucht@fdr-online.info

www.gluecksspielsucht.info

Methodensammlung: Jugendliche und Glücksspiel

Die Methodensammlung ermöglicht es pädagogischen Fachkräften, in Schulklassen und Jugendgruppen im Alter ab 14 Jahren mit einfachen Mitteln die Gefahren von (On-line) Glücksspiel zu thematisieren. Neben interaktiven Methoden umfasst die Methodensammlung das notwendige Hintergrundwissen – auch zur rechtlichen Lage – sowie konkrete Tipps.

Broschüre DIN A4

Hrsg.: Fachstelle für Suchtprävention Berlin

Preis: 1,00 EUR zzgl. Versandkosten

http://www.berlin-suchtpraevention.de/public/shop/~csc/product_info_a102.html?info=p71_.html

„Wenn-Ich-Karten“ zum Thema Glücksspielsucht

Diese interaktive Methode für Jugendliche ab 14 Jahren und junge Erwachsene ist für den Einsatz in Schule, Jugendhilfe und Jugendarbeit geeignet. Im Gruppenkontext setzen sich 5 bis 30 Teilnehmer:innen spielerisch mit Themen wie Geld, Risiko, Spielen, Gruppendruck, bis hin zum problematischen und pathologischen Glücksspiel auseinander und reflektieren ihre Meinung und Haltungen. Eine pädagogische Fachkraft übernimmt die Moderation. In der Spielanleitung werden einerseits pädagogische Ansätze und Perspektiven vermittelt. Andererseits werden in kompakter, verständlicher Form wichtige Hintergründe und Zusammenhänge zur Glücksspielsucht dargestellt. Dadurch ist die Methode für pädagogische Fachkräfte ohne weitere Vorkenntnisse und einfach durchführbar.

Adressen, Links und empfohlene Materialien ermöglichen der Spielleitung eine weiterführende Auseinandersetzung mit dem Thema.

Karton mit 60 Karten und Anleitung

Hersteller: Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

Preis: 8,50 EUR zzgl. Versandkosten

Artikelnummer 14631

http://materialdienst.aj-bayern.de/product_info.php?products_id=568

Ihr Einsatz bitte! – Prävention von Glücksspielsucht

Um Jugendliche mit dieser neuen Gefährdung nicht alleine zu lassen, wendet sich die Broschüre „Ihr Einsatz bitte!“ an pädagogische Fachkräfte aus Schule, Jugendarbeit und Jugendhilfe. Folgende inhaltliche Schwerpunkte befähigen diese, das Glücksspiel mit Jugendlichen zu thematisieren, diese für die damit verbundene Suchtgefahr zu sensibilisieren und sie in ihren Kompetenzen zu stärken.

Hrsg.: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.,

80 Seiten, Format: DIN A4

Preis: 4,50 EUR exkl. Versandkosten oder kostenloser Download:

<http://www.bayern.jugendschutz.de/ajbayern/Aktuelles1.aspx?ID=5934>
www.materialdienst.ajbayern.de

„Spiel ums Glück?“- Ein interaktives Spiel zur Prävention von Glücksspielsucht

Dies ist eine neue Methode zur Prävention von problematischem und pathologischem Glücksspiel für Jugendliche ab 13 Jahren und junge Erwachsene. Sie eignet sich sowohl für den Einsatz in Schule, Jugendhilfe und (auch offener) Jugendarbeit. Bis zu 10 Personen können in einer Gruppe spielen. Bei größeren Gruppen (z.B. Schulklassen) können Sie mehrere Gruppen gleichzeitig spielen lassen. Hierzu werden der Gruppenanzahl entsprechend viele Spiele benötigt.

Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.: München 2010,

Karton mit 80 Karten, 20 Würfeln, 150 Chips, Kurzspielanleitung und Begleitheft

Preis: 18,50 Euro zzgl. Versandkosten

Artikelnummer 14621

<http://bayern.jugendschutz.de/ajbayern/Aktuelles1.aspx?ID=5099>

Hans im Glück: Eine Unterrichtseinheit zur Prävention von Glücksspielsucht

Diese interaktive Methode unterstützt Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte aus Jugend-arbeit, Jugendhilfe, Suchthilfe und Gesundheitsförderung dabei, Schüler:innen im Klassenverband für das Suchtpotential von Glücksspielen zu sensibilisieren.

Durch ihre eigenen Träume und Wünsche für die Zukunft lernen die Schüler:innen Hans und Lisa kennen. Sie erfahren von deren Geschichte: eine Liebesgeschichte und ein Drama, denn Hans verstrickt sich mehr und mehr in der Welt des Glücksspiels. Die Schüler:innen beziehen Stellung, diskutieren und beeinflussen den Verlauf der Geschichte.

Hrsg.: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Preis: kostenfreier Download:

<http://www.bayern.jugendschutz.de/ajbayern/Aktuelles1.aspx?ID=6740>

Spielfieber – der Countdown läuft ...

Innovatives Browsergame für Jugendliche und junge Erwachsene zur Prävention von Glücksspielsucht. Dieses Spiel dient der Prävention von Glücksspielsucht. Es ist für Jugendliche und für die Arbeit mit Jugendlichen konzipiert. Spielen und spielen lassen... und dabei spielerisch lernen.

Spielen macht Spaß. Allerdings bergen Glücksspiele neben dem Risiko Geld zu verlieren auch ein erhebliches Suchtpotential. Die Website ist sowohl für Gruppenarbeit als auch als Eigeninitiative von einzelnen Interessierten angeboten.

Hrsg.: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Preis: Kostenfreier Download:

<http://www.spielfieber.net/spielen/>

Surfguide – Hintergründe und Methoden zum Umgang mit exzessiver Mediennutzung

Dieses Material hat u.a. das Thema Mediennutzung zum Inhalt, darin findet sich aber auch ein Bereich, der sich mit Online-Glücksspiel beschäftigt. Die Module des Leitfadens beinhalten je einen ausführlichen Theorieteil und viele praktische Methoden zu folgenden Schwerpunkten:

- Das Gespräch über digitale Medien
- Für jeden etwas: digitale Spielewelten
- Alles neu macht das Netz?! Social Media und Web
- Jugendliche/Kinder/Eltern im Blick
- Übers Spielen reden: Gesprächsführung mit gefährdeten Jugendlichen
- Casino im Internet: Jugendliche und Glücksspiel im Netz
- Was ist geregelt? Jugendmedienschutz
- Wissenswertes für Fortbildungsleiter: Einführung in Arbeitsfelder

Auf der beiliegenden CD finden sich Kopiervorlagen, Arbeitsblätter und Folien für Veranstaltungen zu den unterschiedlichen Schwerpunkten des Leitfadens.

Hrsg.: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Preis: 14,50 EUR, inkl. CD, zzgl. Versand

Bestellnummer: 23121

Zu bestellen unter www.materialdienst.aj-bayern.de



Glück im Spiel?

Behalt das Glück in deiner Hand!

Frühzeitig der Glücksspielsucht vorbeugen - unter diesem Motto wurde der Ordner zur Glücksspielsuchtprävention BAGS entwickelt. BAGS steht für „BAusteine zur GlücksspielSuchtprävention“ und richtet sich an pädagogisch Verantwortliche für Jugendliche und junge Erwachsene in Schule und Freizeit. Eine reichhaltige Methodensammlung bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten und wird ergänzt durch praktische Hinweise zur Durchführung von Präventionsveranstaltungen. Ergänzend wird Hintergrundwissen zu den Anreizen und Faszinationen von Glücksspielen, deren Risiken und Gefahrenpotentiale sowie die Rechtslage in Deutschland dargestellt.

Hrsg.: Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen

Ringordner DIN A4, 156 Seiten,

Preis: 27,00 EUR inkl. Versand

www.nls-online.de

Koffer zur Glücksspielsuchtprävention:

Parcours mit 13 Stationen

An unterschiedlichen Stationen erhalten Schüler:innen die Möglichkeit, sich mit Themen rund ums Glücksspiel, Einstellungen und Wissen zu beschäftigen. Per Laufzettel werden die Stationen durchlaufen und von den Schüler:innen selbstständig bearbeitet. Dieses in Hamburg entwickelte Programm wurde wissenschaftlich evaluiert.

Hrsg.: Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung und SuchtPräventions-Zentrum SPZ Hamburg

Ringordner DIN A4, 126 Seiten incl. CD

Preis: kostenlose Abgabe bei Schulung, Koffer mit Materialien

www.li-hamburg.de

„Aktionstag Glücksspielsucht“

Jedes Jahr am letzten Mittwoch im September wird der bundesweite Aktionstag gegen Glücksspielsucht in Deutschland aufgerufen. Hier können sich Institutionen und Fachstellen mit verschiedenen Angeboten, Maßnahmen und Aktionen zu Glücksspiel in Ihren Bundesländern und Kommunen beteiligen.

Ziele:

- Thema in die Öffentlichkeit zu tragen und Menschen für das Thema Glücksspielsucht zu sensibilisieren
- Über mögliche Risiken beim Glücksspielen aufzuklären
- Menschen in unterschiedlichen Lebensbereichen anzusprechen
- Über Hilfemöglichkeiten für Betroffene und deren Angehörige zu informieren
- Dauer: Ein Tag am letzten Mittwoch im September

Koordinierungsstelle:

Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht

Dubliner Straße 12

99091 Erfurt

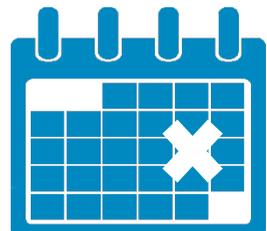
Tel.: 0361 3461746

gluecksspielsucht@fdr-online.info

www.gluecksspielsucht-thueringen.de

www.fairspielt.info

Weitere Informationen: www.aktionstag-gluecksspielsucht.de



Teil V

10 Hilfeangebote allgemein

Das Suchthilfesystem in Deutschland ist sehr gut ausgebaut und kann Unterstützung auf verschiedenen Ebenen anbieten. Betroffene finden Zugang zu Angeboten, die ihrer aktuellen Situation entsprechen.

Als betroffene Person gilt nicht nur die Person, welche ein Glücksspielproblem hat. Auch das soziale Umfeld (Familie, Freunde, Arbeitskontext etc.) ist häufig direkt von der Glücksspielproblematik betroffen.

Je nach Schwere der aktuellen Glücksspielproblematik ist der Weg zu deren Überwindung sehr unterschiedlich. Zunächst ist es wichtig, selbst zu erkennen, dass man ein Problem hat. Hierbei spricht man von der Einsichtsfähigkeit der eigenen Problematik. Neben der Einsichtsfähigkeit ist die Veränderungsmotivation die wesentliche Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Behandlung, also die eigene Motivation der betroffenen Person, die eigene Lage zum Besseren zu ändern.

Seit Anfang 2001 ist das pathologische Glücksspielen von Krankenkassen und Rentenversicherungsträgern als rehabilitationsbedürftige Krankheit anerkannt und kann entsprechend im Versorgungssystem behandelt werden.

Nachfolgend wird kurz das Suchthilfesystem dargestellt, welches auch für Personen mit einer pathologischen Glücksspielproblematik relevant ist. Es gliedert sich im Wesentlichen in zwei Bereiche (ambulant und stationär) auf.

10.1 Ambulante Hilfe

10.1.1 Professionelle Hilfe

Für die erste Unterstützung und eine weitere Verweisung ins Suchthilfesystem ist oftmals der/**die Hausärzt:in** der/die erste mögliche Ansprechpartner:in. Eine vertrauensvolle Beziehung ermöglicht die Ansprache privater, problematischer Themen.

Eine erste suchtspezifische Beratung können die Betroffenen über das Telefon oder vor Ort in **Suchtberatungsstellen** erhalten. Die sachkundigen Mitarbeitenden sind spezialisiert auf alle Suchtformen und können betroffene Personen kompetent beraten. Dies ist ohne große Hürden kostenlos möglich und wird anonym behandelt.

Eine Übersicht über alle Suchtberatungsstellen in Thüringen findet man im Suchtwegweiser unter: <https://www.tls-suchtfraagen.de/service-hilfe/suchtwegweiser/>.

In einer **psychotherapeutischen Behandlung** über ambulant niedergelassene Psychotherapeut:innen kann eine Behandlung ebenfalls absolviert werden. Häufig wird im Zusammenhang mit pathologischem Glücksspielen die kognitive Verhaltenstherapie (KVT) angewandt. Die Kosten werden meist von der gesetzlichen Krankenversicherung übernommen.

Eine Übersicht mit Suchfunktion, für ihren Wohnort, zu niedergelassenen psychologischen Psychotherapeut:innen finden die Betroffenen auf der Homepage der Kassenärztlichen Vereinigung Thüringen: <https://www.kv-thueringen.de/arztsuche/>.

Lotsennetzwerk Thüringen

An der Schnittstelle zwischen akutmedizinischer Behandlung und weiterführenden Hilfsmaßnahmen wie sozialer, medizinischer oder beruflicher Rehabilitation und Selbsthilfe können Lots:innen aktiv werden und - unabhängig vom Suchtmittel und Suchtverhalten - suchtgefährdete und suchtkranke Menschen sowie Angehörige auf ihrem Weg aus der Sucht begleiten. Sie helfen, den sogenannten „Drehtüreffekt“ zu unterbrechen bzw. zu verhindern.

Darüber hinaus gibt es weitere Schnittstellen, an denen eine begleitende Unterstützung durch Lotsen:innen stabilisierend sein und den Weg in angrenzende Hilfen weisen kann. Das sind bspw. Jobcenter, Hausarztpraxen, Kirchengemeinden, Obdachloseneinrichtungen und Notschlafstellen, Kontaktcafés, Teestuben und andere niedrigschwellige Hilfen. Menschen, die in den genannten Einrichtungen ankommen, sind nicht nur suchtkrank, sondern meistens auch arbeitslos, haben teilweise ihre Wohnung verloren und zum Teil keinen Führerschein mehr. Sie befinden sich in einer Situation, in der eine angebotene Lotsen:innen-Begleitung den positiven Wendepunkt einleiten kann.

Lots:innen sind selbst Suchterfahrene oder Angehörige von Menschen mit Suchtproblemen. Sie sind in der Suchtselbsthilfe aktiv und haben in Lotsenschulungen ihre Erfahrungen gut reflektiert. Die Lotsen:innen-Tätigkeit üben sie freiwillig und ehrenamtlich aus. Lots:innen arbeiten in einem Netzwerk bestehend aus Einrichtungen der Suchthilfe, der Suchtselbsthilfe und angrenzender Hilfebereiche zusammen. Eine Lotsenbegleitung erfolgt unabhängig vom Suchtmittel, also auch Menschen mit einer Glücksspielproblematik können eine solche Hilfe erfahren.

Kontakt:

Projektleiter des Lotsennetzwerks Thüringen (fdr+ e.V.)

Dubliner Str. 12

99091 Erfurt

Tel.: 0361 3461746

Mobil: 0162 6175516

lotsennetzwerk@googlemail.com

<https://lotsennetzwerk.de/>

Online-Vermittlung eines Lotsen/einer Lotsin:
<https://lotsennetzwerk.de/wie/sofort-hilfe-finden/>

App: Lotsennetzwerk Thüringen (Android, IOS)

10.2 Stationäre Hilfe

Die Entzugsbehandlung (Entgiftungstherapie) ist bei pathologischem Glücksspielen nicht indiziert.

Die Entwöhnungsbehandlung (Langzeittherapie) findet meist in Fachkliniken für Abhängigkeitserkrankungen oder Psychosomatik statt und dauert, je Therapieverlauf, Klinikkonzept und Kostenzusage, zwischen 3 und 9 Monaten. Kostenträger ist vorwiegend die gesetzliche Krankenversicherung oder die Deutsche Rentenversicherung. In Einzelfällen zahlt auch das Sozialamt die Kosten. Eine Entwöhnungsbehandlung kann auch ambulant stattfinden.

Partner im Zusammenhang mit pathologischem Glücksspielen angebotene Entwöhnungsbehandlungen in Thüringen sind:

Median Klinik Römhild –

Stimulanzienabhängigkeit in Verbindung mit pathologischem Glücksspielen

Fachklinik Bad Blankenburg –

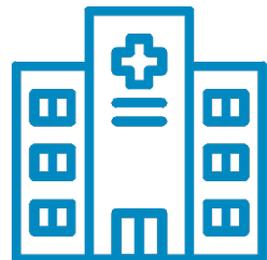
Behandlung pathologisches Glücksspielen im Zusammenhang mit komorbiden Störungen (keine glücksspielspezifische Entwöhnungsbehandlung)

Weitere bundesweite glücksspielspezifische Therapieangebote finden Sie auf der Homepage des Fachverbands Sucht e. V.:

<https://www.sucht.de/fachkliniken/indikation/9.html>

Alle suchtspezifischen Hilfsangebote können Sie im Thüringer Suchtwegweiser finden:

<https://www.tls-suchtfragen.de/service-hilfe/suchtwegweiser/>



10.3 Telefonische Beratung

Bundesweite Sucht & Drogen Hotline

01806 313031

(20 Cent/Anruf aus dem dt. Festnetz, 60 Cent/Anruf aus dem dt. Mobilfunknetz)
Montag bis Sonntag von 0:00 bis 24:00 Uhr

Anonyme Spieler

01805 104011

(14 Cent pro Minute aus dem Festnetz/DTAG abweichende Mobilfunkpreise)
Montag bis Sonntag von 9:00-21:00 Uhr, sonst Anrufbeantworter

BZgA-Infotelefon zur Suchtvorbeugung

0 221 892031

(Preis entsprechend der Preisliste Ihres Telefonanbieters)

BZgA-Telefonberatung zur Glücks-spielsucht mit Unterstützung des DLTB

0800 1372700 (kostenfreie Servicenummer)

Montag bis Donnerstag von 10:00 bis 22:00 Uhr, Freitag bis Sonntag von 10:00 bis 18:00 Uhr

Telefonseelsorge

0800 1110111 oder 0800 1110222 (gebührenfrei)

Montag bis Sonntag von 0:00 bis 24:00 Uhr



10.4 Online-Beratung

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA):

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

Landesstelle Glücksspiel-sucht Bayern:

<https://playchange.de/>

Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW:

<https://www.gluecksspielsucht-nrw.de/onlineberatung/>

Online-Selbsthilfegruppe

Fachverband Glücksspiel-sucht e.V.:

<https://gluecksspielsucht-selbsthilfe.de/>

Online-Selbsthilfe

Gesundheitsministerium Brandenburg, der Brandenburgischen Landesstelle für Suchtfragen und der Salus Kliniken

<https://www.selbsthilfegluecksspiel.de/Portal>

Hilfreiche Internetseiten

Thüringer Fachstelle Glücksspielsucht:

<https://fairspielt.info/>

<https://gluecksspielsucht-thueringen.de/>

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)

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

Landesstelle Glücksspielsucht Bayern

<https://www.verspiel-nicht-dein-leben.de/spielsucht/probleme-mit-gluecksspielen>

Sucht Hamburg

<https://www.automatisch-verloren.de/de/>

Bundesweite Website gegen Glücksspielsucht

<http://www.buwei.de>



10.5 Schuldner- und Insolvenzberatung, Verbraucherschutz

Die Soziale Schuldnerberatung gewährt Familien oder Einzelpersonen mit Schuldenproblemen Rat und Hilfe in psychosozialer und rechtlicher Hinsicht. Sie unterstützt die betroffenen Menschen bei der Bewältigung ihrer wirtschaftlichen Notlage und hilft bei der Stabilisierung der Lebensverhältnisse. Die Beratung ist vertraulich und kostenlos.

Im Falle der (drohenden) Zahlungsunfähigkeit beraten und begleiten Verbraucherinsolvenzberatungsstellen die Ratsuchenden, auf deren Wunsch, bei der Vorbereitung eines Verbraucherinsolvenzverfahrens.

Anerkannte Schuldnerberatungsstellen gibt es in allen Thüringer Landkreisen und kreisfreien Städten. Weiterführende Informationen zum Thema sowie praktische Tipps bis hin zur Suche der zuständigen Beratungsstelle werden auf der Website: <https://www.meine-schulden.de> vorgehalten.

10.6 Selbsttest

Thema Screeningverfahren:

»Kurzfragebogen zum Glücksspielverhalten« (KFG) Petry u. Baulig (1995)

(siehe unter Punkt 18 Anlage)

Teil VI

11 Fortbildung von Fachkräften

Die Fachkräfte (Lehrkräfte, Erzieher:innen, Sozialpädagog:innen oder vergleichbare Berufsgruppen), die Präventionsprogramme umsetzen, sind eine Schlüsselressource und müssen über das notwendige Wissen, Fähigkeiten und erforderliche Verhaltensweisen verfügen. So können die Programme erfolgreich implementiert werden. Mit der kontinuierlichen Weiterbildung der Mitarbeiter:innen wird sichergestellt, dass ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auf einem aktuellen Stand sind (vgl. Europäischer Qualitätsstandard zur Suchtprävention, 2019).

12 Fortbildung in Thüringen

Multiplikator:innenschulungen

Die Thüringer Fachstelle GlückSpielSucht schult nach Bedarf Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus verschiedenen Berufsfeldern wie Mitarbeitende der Gewerbeämter, Präventionsfachkräfte, Mitarbeitende von Suchtberatungsstellen o.ä.

Koordinierungsstelle:

Thüringer Fachstelle GlückSpielSucht
Dubliner Straße 12
99091 Erfurt
Tel: 0361 3461746
gluecksspielsucht@fdr-online.info
www.gluecksspielsucht-thueringen.de
www.fairspielt.info

Das Präventionszentrum bietet bei Bedarf Multiplikator:innenschulungen und Informationsveranstaltungen zur Nutzung der Interaktiven Ausstellung „Spielglück-Glücksspiel“ an. Teilnehmerzahl, Ort und Dauer der Schulung werden individuell vereinbart.

Koordinierungsstelle:

Präventionszentrum
Löberstraße 37
99096 Erfurt
Tel.: 0361 2128080
praeventionszentrum@sit-online.org
www.praevention-info.de

Die Thüringer Fachstelle Suchtprävention, das Präventionszentrum und die Thüringer Landesstelle für Suchtfragen e.V. bieten Fortbildungen, Fachtage, Fachgespräche und Weiterbildungen zu Suchtprävention an. Die erprobten Methoden der Suchtprävention sind meist kostenlos ausleihbar und praktisch in Koffern oder Taschen verpackt.

Teil VII

13 Gesetzliche Grundlagen

Das deutsche Glücksspielrecht ist zum großen Teil landesrechtlich geregelt. Grundlage hierfür ist der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV 2021), welcher die rechtlichen Rahmenbedingungen schafft, die in allen 16 Bundesländern gelten. Konkretisiert werden diese Rahmenbedingungen durch die Ausführungsgesetze des Bundes sowie der einzelnen Bundesländer. Im Länderrecht finden sich dann auf das einzelne Bundesland beschränkte Regelungen.

Das Thüringer Ausführungsgesetz ist das Thüringer Glücksspielgesetz (ThürGlüG), in welchem auch das Thüringer Spielhallengesetz (ThürSpielhallenG) subsumiert ist. Im Spielhallengesetz sind ausschließlich spielhallenspezifische Regelungen festgeschrieben.

Auch das Thüringer Gaststättengesetz (ThürGastG) enthält glücksspielspezifische Regelungen. Sie haben Relevanz, sofern in einer Gaststätte Geldspielgeräte aufgestellt werden.

Zudem gibt es auch bundesgesetzliche Regelungen. So finden sich im Strafgesetzbuch (StGB) Straftatbestände, welche im Zusammenhang mit dem Thema illegales Glücksspiel stehen. Das Rennwett- und Lotteriegesetz (RennwLottG) setzt sich mit dem Thema Besteuerung von Lotterien, Sportwetten und Pferdewetten auseinander und die Spielverordnung (SpielV) enthält Vorgaben über die Beschaffenheit und staatliche Zulassung von Geldspielgeräten, welche in Spielhallen und Gaststätten aufgestellt werden dürfen.

Das Verbot der Teilnahme von Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren an Glücksspielen ist außerdem im § 6 Jugendschutzgesetz geregelt.

Die Gesetzesquellen sind im Anhang unter Punkt 17 aufgeführt.



Teil VIII

14 Forschung und Wissenschaft – Aktuelle Erhebungen, Projekte und Publikationen

Die BZgA informiert seit 2007 über die Risiken von Glücksspielen und führt alle zwei Jahre Repräsentativbefragungen zum Glücksspielverhalten und zur Glücksspielsucht in Deutschland durch. Die neueste Erhebung datiert aus dem Jahr 2020:

- Banz, Markus; BZgA (2020): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2019. Hg. v. BZgA.
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.) (2021): DHS Jahrbuch Sucht 2021. 1. Auflage. Lengerich: Pabst Science Publishers.

Die Bremer Fachstelle Glücksspielsucht, die an die Universität Bremen angegliedert ist, führt Forschungsprojekte durch, die der Verbesserung des Spielerschutzes dienen sollen.

Ausgewählte Publikationen von Mitgliedern der Bremer Fachstelle Glücksspielsucht sind:

- Hayer, T. & Kalke, J. (2021). Sportwetten: Spielanreize und Risikopotenziale. Suchttherapie, 22, 11-18.
- Hayer, T. (2020). Glücksspielbezogene Probleme als Public Health Aufgabe am Beispiel Jugendlicher. Public Health Forum, 28, 308-311.
- Hayer, T. & Kornek, C. (2020). Review zu glücksspielbezogenen Problemen des Personals von Glücksspielanbietern. Sucht, 66, 317-328.
- Hayer, T. (2020). Neuer Glücksspielstaatsvertrag – Chancen und Risiken. SuchtAktuell, 27 (2), 55-59.
- Hayer, T. (2020). Jugendliche und Glücksspiele: Spielanreize und Suchtgefahren im Überblick. Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, 31, 30-36.
- Hayer, T. (2019). Kurzstellungnahme: Reduktion der Verfügbarkeit von Geldspielautomaten als sinnvolle Strategie des Jugend- und Spielerschutzes. Bremen: Universität Bremen.
- Hayer, T., Meyer, J. & Girdt, L. (2018/2019). Glücksspiele und Glücksspielsucht: Ausgewählte Forschungsbefunde und Herausforderungen für das Suchthilfesystem. Wiener Zeitschrift für Suchttherapie, 7/8, 340-348.
- Hayer, T., Brosowski, T., Meyer, G. & Prkno, M. (2018). Unterschiedliche Subtypen von pathologischen Glücksspielerinnen und Glücksspielern: Empirische Befunde aus dem ambulanten Suchthilfesystem. Suchttherapie, 19, 21-30.
- Hayer, T. (2017). Prävention glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter: Maßnahmen und Erfahrungen aus Deutschland. Prävention und Gesundheitsförderung, 12, 145-153.
- Hayer, T. & Brosowski, T. (2016). Simuliertes Glücksspiel im Internet: Anmerkungen zu möglichen (Sucht-)Gefahren aus psychologischer Sicht. Praxis Klinische

Verhaltensmedizin und Rehabilitation, 97, 4-12 [Reprint in rausch: Wiener Zeitschrift für Suchttherapie, 2016, 5 (1), S. 4-12]

- Hayer, T. & von Meduna, M. (2014). Was macht Geldspielautomaten gefährlich? Eine kritische suchtpsychologische Bestandsaufnahme. In T. Becker (Hg.), Der neue Glücksspielstaatsvertrag: Beiträge zum Symposium 2012 der Forschungsstelle Glücksspiel (S. 133-157). Frankfurt/M.: Peter Lang.
- Kalke, J., Schmidt, C.S. & Hayer, T. (2021). Sportwetten: Expertise oder Glück? Ein systematischer Review über Tippstudien. Suchttherapie, 22, 27-36.
- Kalke, J., Haug, S. & Hayer, T. (2019). Glücksspiele und Glücksspielsucht im Alter – Ein kursorischer Forschungsüberblick. SuchtMagazin, 45 (5), 33-37.
- Meyer, J. & Hayer, T. (2021). Mitglieder von Fußballvereinen: Empirische Befunde zum Wettverhalten und Ausmaß glücksspielbezogener Probleme. Suchttherapie, 22, 19-26.
- Meyer, G., Girndt, L., Brosowski, T. & Hayer, T. (2020). Validierung eines Screening-Instruments zur frühzeitigen Identifikation eines problematischen Spielverhaltens in Spielhallen. Prävention und Gesundheitsförderung, 15, 107-114.
- Meyer, G., von Meduna, M. & Brosowski, T. (2015). Spieler- und Jugendschutz in Spielhallen: Ein Praxistest. Sucht, 61, 9-18.
- Rehbein, F., Hayer, T., Baier, D. & Mößle, T. (2015). Psychosoziale Risikoindikatoren regelmäßiger und riskanter Glücksspielnutzung im Jugendalter: Ergebnisse einer bundeslandrepräsentativen Schülerbefragung. Kindheit und Entwicklung, 24, 171-180.
- von Meduna, M., Hayer, T., Brosowski, T. & Meyer, G. (2013). Beim Poker regiert der Zufall: Erfahrung und Kompetenz werden beim Pokerspiel überschätzt. Impulse aus der Forschung: Das Autorenmagazin der Universität Bremen, Heft 1, 6-9.

Angegliedert an die Universität Hamburg, am Zentrum für Interdisziplinäre Suchtforschung (ZIS), wird zur Glücksspielsucht geforscht und werden auch die wirtschaftlichen Auswirkungen betrachtet:

- Fiedler, F. Steinmetz, L. Ante, M. von Meduna (2018). Regulierungsoptionen für den deutschen Onlineglücksspielmarkt, 497 pages.
- Fiedler (2016). Glücksspiele: Eine verhaltens- und gesundheitsökonomische Analyse mit rechtspolitischen Empfehlungen, Peter Lang Verlag, Bern, 562 pages.



Teil IX

15 Stellungnahmen Thüringen und bundesweit

Relevante Stellungnahmen der Thüringer Fachstellen sowie bundesweite Stellungnahmen sind auf der Website der Thüringer Fachstelle GlücksspielSucht zu finden:

<https://gluecksspielsucht-thueringen.de/massnahmen/stellungnahmen/>

16 Literaturverzeichnis

- Alegria A. A., Petry N. M., Hasin D. S., Liu S. M., Grant B. F. & Blanco C. (2009): Disordered gambling among racial and ethnic groups in the US: results from the national epidemiologic survey on alcohol and related conditions. In: *CNS Spectrums* 14, S. 132–142.
- Banz, M. (2019): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.
- Black D. W., Coryell W. H., Crowe R. R., McCormick B., Shaw M.C. & Allen J. (2014): A direct, controlled, blind study of DSM-IV pathological gambling. In: *Journal of Clinical Psychiatry* 75, S. 215–221.
- Black D. W., Monahan P. O., Temkit M. H. & Shaw M. (2006): A family study of pathological gambling. In: *Psychiatry Research* 141, S. 295–303.
- Brandt, C. (1996): Arbeitslosigkeit und Automatenspiel. In: Fett, A. (Hg.): *Glück-Spiel-Sucht, Konzepte und Behandlungsmethoden*. Freiburg: Lambertus, S. 65–76.
- Brandt, C. (1993): *Sucht und Automatenspiel*. Freiburg: Lambertus.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2016): *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland*.
- Butler, N.; Quigg, Z.; Bates, R.; Sayle, M.; Ewart, H. (2020): Gambling with your health: Associations between gambling problem severity and health risk behaviours, health and wellbeing. In: *Journal of Gambling Studies* 36 (2), S. 527–538.
- Bühler, A.; Thurl, J. (2021): *Expertise zur Suchtprävention, Band 46*. Köln: BZgA
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.) (2021): *DHS Jahrbuch Sucht 2021*. 1. Auflage. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Franzkowiak, P. (2018): *BZgA-Leitbegriffe: Prävention und Krankheitsprävention*. Online verfügbar unter <https://leitbegriffe.bzga.de/alphabetisches-verzeichnis/praevention-und-krankheitspraevention/>, letzte Aktualisierung am 28.06.2018.
- Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020): *Jahresreport 2019 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Der deutsche Glücksspielmarkt 2019 – Eine ökonomische Darstellung*. Online verfügbar unter <https://gluecksspiel.uni->

hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Oekonomie/jahresreport_2019.pdf, zuletzt geprüft am 12.04.2021.

- Glücksspieler | fairspielt.info. Online verfügbar unter <https://fairspielt.info/gluecksspieler/>, zuletzt geprüft am 04.05.2021.
- Grüsser, S. M. & Thalemann, C. N. (2006): Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung. Bern: Hans Huber Verlag.
- Hayer, T.; Kalke, J. (2020): Sportwetten: Spielanreize und Risikopotenziale. In: Suchttherapie 22 (1), S. 11–18.
- Dr. Hayer, T. (online publiziert: 2. Mai 2017): „Prävention glücksspielbezogener Probleme im Jugendalter“. © Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2017
- Ibáñez A., Blanco C., Pérez de Castro I., Fernández-Piqueras J. & Sáiz-Ruiz J. (2003): Genetics of pathological gambling. In: Journal of Gambling Studies 19, S. 11–22.
- Jacques C., Ladouceur R. & Ferland F. (2000): Impact of availability on gambling: a longitudinal study. In: Canadian Journal of Psychiatry 45, S. 810–815.
- Johansson A., Grant J. E., Kim S. W., Odlaug B. L. & Göttestam K. G. (2009): Risk factors for problematic gambling: a critical literature review. In: Journal of Gambling Studies 25, S. 67–92.
- Kagerer, P. (2013): Männlichkeitsaspekte in der Behandlung von Glücksspielern. In: Petry, J. (Hg.): Differentielle Behandlungsstrategien bei pathologischem Glücksspielen. Freiburg i. Br.: Lambertus, S. 37–48.
- Kräplin A., Behrendt S., Scherbaum S., Dshemuchadse M., Bühringer G. & Goschke T. (2015): Increased impulsivity in pathological gambling: considering nicotine dependence. In: Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology 37, S. 367–378.
- Kröber H.-L. (1991): Automatenspieler und Roulettespieler – psychiatrische und kriminologische Differenzen. In: Nervenarzt 62, S. 670–675.
- Ladouceur R., Jacques C., Ferland F. & Giroux I. (1999) Prevalence of problem gambling: a replication study 7 years later. In: Canadian Journal of Psychiatry 44, S. 802–804.
- Lesieur, H. R.; Custer, R. L. (1984): Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. In: The Annals of the American Academy of Political and Social Science 474 (1), S. 146–156.
- Meyer, G. (2021): Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.): DHS Jahrbuch Sucht 2021. 1. Auflage. Lengerich: Pabst Science Publishers, S. 119–138.
- Meyer, G.; Bachmann, M. (2017): Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchterhalten. 4. Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Meyer de Stadelhofen F., Aufrère L., Besson J. & Rossier J (2009): Somewhere between illusion of control and powerlessness: trying to situate the pathological gambler's locus of control. In: International Journal of Clinical and Health Psychology 9, S. 117–126.

- Meyer, G.; Häfeli, J.; Mörsen, C.; Fiebig, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. In: Sucht 56 (6), S. 405–414.
- Petry, J. (1998). Die Behandlung der „Glücksspielsucht“ bei Migranten. In: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hg.): Sucht in unserer multikulturellen Gesellschaft, Freiburg: Lambertus, S. 166-183.
- Prempel V. & Schulz W. (2008): Komorbidität bei Pathologischem Glücksspiel. In: Sucht 54 (3), S. 131-140.
- Rotter J. B. (1966): Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. In: Psychological Monographs 80, S. 1–28.
- Scherrer J. F., Slutske, W. S., Xian H., Waterman B., Shah K. R., Volberg R. & Eisen S. A. (2007) Factors associated with pathological gambling at 10-year follow-up in a national sample of middle-aged men. In: Addiction 102, S. 970–978.
- Slutske W. S., Deutsch A. R., Statham D. J. & Martin N. G. (2015) Local area disadvantage and gambling involvement and disorder: evidence for gene-environment correlation and interaction. In: Journal of Abnormal Psychology 124, S. 606–622.
- Thüringer Fachstelle GlücksspielSucht (2020): Bericht 2020. Hg. v. Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V. Erfurt (Dokumentation „Pathologische Glücksspieler:innen in der ambulanten Thüringer Suchthilfe“).
- Thüringer Fachstelle Suchtprävention; Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V. (2019): Ein Manual für Fachkräfte der Suchtprävention und Interessierte – angepasst an thüringer Gegebenheiten. Europäischer Qualitätsstandard zur Suchtprävention
- Zuckerman M. (1994): Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking. Cambridge: University Press.

Monographien

- Francis, F. (2014): Glücksspiel. Zürich: Diogenes-Verlag.

Zeitschriftenartikel

- Butler, N.; Quigg, Z.; Bates, R.; Sayle, M.; Ewart, H. (2020): Gambling with your health: Associations between gambling problem severity and health risk behaviours, health and wellbeing. In: Journal of Gambling Studies 36 (2), S. 527–538. DOI: 10.1007/s10899-019-09902-8.

Sammelband

- Meyer, G. (2021): Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.): DHS Jahrbuch Sucht 2021. 1. Auflage. Lengerich: Pabst Science Publishers, S. 119–138.

Internetseiten

- Glücksspieler | fairspielt.info. Online verfügbar unter <https://fairspielt.info/gluecksspieler/>, zuletzt geprüft am 04.05.2021.

17 Anhang

Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Bezeichnung	Titel	Seite
Tab. 1	Glücksspiele staatlicher und gewerblicher Anbieter (vgl. Meyer 2021)	9
Tab. 2	Komorbide Störungen bei Pathologischem Glücksspielen (Premper & Schulz, 2008)	20
Abb. 1	3-Faktoren-Modell	15
Abb. 2	Vielfalt in der Förderung psychischer Gesundheit (Das Europäische Präventionscurriculum, 2019)	24
Abb. 3	3-Faktoren-Modell der Glücksspielsuchtentstehung und zwei Säulen der Prävention	25

Weiterführende Links

- Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV 2021)
<https://gesetze.berlin.de/bsbe/document/aiz-iltr-Gl%C3%BCStVtrBE2021rahmen%4020210701>
- Thüringer Glücksspielgesetz (ThürGlüG)
<https://landesrecht.thueringen.de/bsth/document/ilr-GlSpielGTHrahmen>
- Thüringer Spielhallengesetz (ThürSpielhallenG)
<https://landesrecht.thueringen.de/bsth/document/ilr-SpielhGTHrahmen>
- Thüringer Gaststättengesetz (ThürGastG)
<https://landesrecht.thueringen.de/bsth/document/ilr-GastGTHV3P1>
- Strafgesetzbuch (StGB)
<https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/>
- Rennwett- und Lotteriegengesetz (RennwLottG)
https://www.gesetze-im-internet.de/rennwloottg_2021/BJNR206510021.html
- Spielverordnung (SpielV)
<https://www.gesetze-im-internet.de/spielv/>
- Jugendschutzgesetz (JuSchG)
https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_6.html

18 Anlage

CHECK DEIN SPIEL

SELBSTTEST FÜR JUGENDLICHE UND JUNGE ERWACHSENE – GLÜCKSSPIEL

Du kannst selber checken, ob du mit Glücksspielen so umgehst, dass du keinen Schaden nimmst, oder ob dein Glücksspielverhalten riskant ist. Beantworte die Fragen ehrlich.

Mach dir selbst nichts vor!

- » Hast du beim Glücksspiel schon mehr Geld gesetzt, als du es dir eigentlich leisten konntest? ja nein
- » Versuchst du, weniger zu spielen, aber es klappt nicht? ja nein
- » Bist du unruhig oder gereizt, wenn du weniger oder gar nicht spielst? ja nein
- » Kritisieren dich Freunde oder Familienmitglieder, weil du spielst? ja nein
- » Fühlst du dich schuldig, wenn du spielst? ja nein
- » Versuchst du, verlorenes Geld zurückzugewinnen, indem du weiterspielst? ja nein
- » Leihst du dir manchmal Geld, um spielen zu können? ja nein
- » Tust du Verbotenes, um an Geld fürs Spielen zu kommen? ja nein
- » Bittest du andere Leute um Geld, um deine Spielschulden zu bezahlen? ja nein

Jedes „Ja“ ist ein Zeichen dafür, dass mit deinem Glücksspielverhalten etwas nicht stimmt.

(Mit freundlicher Genehmigung und Unterstützung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Rahmen der Kampagne „Spiel nicht bis zur Glücksspielsucht“)

Herausgeber:

Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen
und Familie

Werner-Seelenbinder-Straße 6

99096 Erfurt

www.thueringen-sozialministerium.de

Telefon: 0361/57-3811720

Fax: 0361/57-3811870

E-Mail: pressestelle@tmasgff.thueringen.de

Stand: November 2021