

Internet

www.bayern.jugendschutz.de – Materialien, Informationen, Fortbildungen und Fachberatung zur Prävention gegen Glücksspielsucht
www.bzga.de – Studien und Materialien
www.check-dein-spiel.de – Interaktives Beratungsprogramm, Selbsttest sowie die Nummer der bundesweit gültigen Beratungshotline der BZgA
www.faul-es-spiel.de – Jugendrechte und mehrsprachige Seite zum Thema Glücksspiel
www.gluecksspielsucht.de – Aktuelle Informationen und Forum des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.
www.spielen-mit-verantwortung.de – BZgA-Beratungstelefon, bundesweit, kostenfrei und anonym (0800-1372700), Informationen, Hilfsangebote

Ansprechpartner

Landesstellen für Kinder- und Jugendschutz:

www.jugendschutz.de

Landesstellen für Suchtfragen:

www.dhs.de/dhs/landesstellen.html

Fachbeirat Glücksspielsucht:

www.fachbeiratgluecksspielsucht.de

Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim, <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/>

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen: www.dhs.de

Materialien

Broschüren der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, kostenfrei bestellbar unter www.bzga.de:

Wenn Spiel zur Sucht wird

Glücksspielsucht – Erste Hilfe für Angehörige

Total Verzockt?! Infos zur Glücksspielsucht für Jugendliche und junge Erwachsene

Glücksspielsuchtprävention mit Jugendlichen:

Wenn-Ich-Karten zum Thema Glücksspielsucht – Eine spielerische Auseinandersetzung

Spiel ums Glück? – Ein interaktives Spiel zur Prävention von Glücksspielsucht

Spielteilnahme erst ab 18? Glücksspiel bei Jugendlichen: ein neues Feld der Prävention, proJugend 1/2011

Ihr Einsatz bitte! – Prävention von Glücksspielsucht. Hintergründe und Methoden für die Arbeit mit Jugendlichen. Nähere Beschreibung und Bestellung unter: <http://materialdienst.aj-bayern.de>

Spielfieber – Der Countdown läuft. Ein interaktives Browsergame zur Prävention von Glücksspielsucht
 Spielen und weiterempfehlen unter: www.spielfieber.net

Glossar

Geldgewinnspielgeräte (GGSG): alle Spielautomaten außerhalb staatlicher Spielbanken

Glücksspiele: Spiele um Geld, deren Ausgang vom Zufall bestimmt wird

Oddset: Sportwette, die auf der Grundlage »fester (set) Gewinnquoten (odds)« angeboten wird

DSM VI: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Das Diagnostische und Statistische Manual psychischer Störungen ist ein weltweit angewandtes Klassifikationssystem der psychischen Störungen. Es enthält für jede psychische Störung genaue operationale diagnostische Kriterien, durch deren Anwendung die Zuverlässigkeit und Validität psychiatrischer Diagnosen erhöht werden kann.

Literatur/ Studien

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.): **Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland.** Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. Köln 2012. Download unter: <http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/?sub=68> (27.08.2012)

Bühringer, Gerhard; Kraus, Ludwig, u.a.: **Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005.** Kurzbericht. München. November 2010

Duven, Eva; Giralt, Sebastian; Müller, Kai W.; Wölfling, Klaus; Dreier, Michael; Beutel, Manfred E.: **Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz.** Download unter: http://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/Broschuere_KIJU-RLP.pdf (28.08.2012)

Hayer, Tobias (2012): **Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme:** Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien. Frankfurt/M.

Meyer, Christian et al. (2011): **Die PAGE-Studie** »Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie: Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung« der Universitäten Greifswald und Lübeck 2011. Endbericht, <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/FooxpP.pdf>, 90 Seiten, (07.08.2012)

Jugend und Glücksspiel

Der Spaß am Spielen...

Spielen macht Spaß und ist für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unabdingbar. Eine besonders alte und kulturell bedeutsame Art der Spiele sind Glücksspiele. Ursprünglich wurden mit Hilfe von Würfeln und ähnlichem die Götter befragt, es wurde versucht ein nicht bekanntes Schicksal zu ergründen. Auch heute bieten Glücksspiele zunächst eine harmlose Freizeitbeschäftigung. Allerdings bergen Glücksspiele neben dem Risiko Geld zu verlieren auch ein erhebliches Suchtpotential. Kinder und Jugendliche sind hierbei besonders gefährdet und sich dessen nicht immer bewusst. So berichten problematische und pathologische Spieler von ersten prägenden Erfahrungen in ihrer Jugend. Oft war ein für ihre damaligen Maßstäbe großer Gewinn ein folgenreiches Erlebnis.

Glücksspiele sind auch bei jungen Menschen »In«. Spielmöglichkeiten, auch und gerade über Spielhallen hinaus, entwickeln sich allenthalben. Diese und Sportwettbüros prägen das Bild mancher Straßen. Boris Becker, Stefan Raab und der erste deutsche Pokerweltmeister Pius Heinz werben effektiv für das Po-

Gewerbliche Geldspielautomaten

2005 – 183.000
2007 – 207.000
2011 – 242.000

kern. Das Internet ist voller Pop-Ups, die den Kunden zu virtuellen Casinos locken. Es gibt verschiedenste Glücksspielangebote auf Facebook und als Apps für Smartphones. Darüber hinaus finden sich vermehrt Mischformen von anderen Spielgenres und Glücksspielen. »Glücksspiele« ohne Geldeinsatz locken schon Kinder.

Jugendliche, die sich Geldgewinne erhoffen, risikofreudig sind und Zerstreuung suchen, lassen sich von den allgegenwärtigen Angeboten leicht verführen. Obwohl unter 18-Jährige laut Jugendschutzgesetz (§6) von Glücksspielen ausgeschlossen sind, finden sie Möglichkeiten, sich an diesen zu beteiligen. Deshalb ist in diesem Bereich der gesetzliche und der erzieherische Jugendschutz besonders gefordert.

... versus Gefährdungen

Laut der 2011 veröffentlichten Studie der Universitäten Greifswald und Lübeck »Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung« berichten 3% der 14- bis 17-Jährigen, in ihrem Leben an mehr als 100 Tagen Glücksspiel betrieben zu haben. 4% haben in den letzten 12 Monaten an mehr als 10 Tagen gespielt. Jugendliche weisen im Vergleich zu Erwachsenen bei den meisten Glücksspielformen eine geringere Nutzungshäufigkeit auf. Jedoch berichten Jugendliche u.a. bei der Sofortlotterie und bei Pferdewetten ähnlich hohe Nutzungsraten und bei Bingo, Poker, Spielautomaten und Oddset sogar höhere Nutzungshäufigkeiten als Erwachsene.



Auch glücksspielbezogene Probleme sind bereits im Jugendalter verbreitet. Schätzungen ergeben, dass 1,5% der 14- bis 17-jährigen Bevölkerung mit 5 oder mehr erfüllten A-Kriterien nach DSM-IV (siehe Glossar) die Schwelle für die Diagnose Pathologisches Glücksspielen erreicht haben. Hierbei handelt es sich ausschließlich um männliche Jugendliche.

Für risikoreiches und problematisches Glücksspielen ergeben sich für diese Altersgruppe Schätzungen von 5%. Hierunter war wiederum ein erheblich größerer Anteil männlichen Geschlechts.

Jugendliche Befragte führen ihre berichteten glücksspielbezogenen Probleme am häufigsten auf Poker, Geldgewinnspielgeräte in Spielhallen und Gastronomie sowie Sportwetten zurück.

Rechtliche Aspekte

Folgende Gesetze und Verordnungen auf Bundes-, Landes- und kommunaler Ebene regeln das Glücksspielangebot in Deutschland (Stand: August 2012):

- Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV) sowie spezifische Landesausführungsgesetze
- Gewerbeordnung (GewO)
- Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung)
- Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33 c, 33 d, 33 i und 60 a Abs. 2 und 3 der Gewerbeordnung sowie der Spielverordnung – Spielverwaltungsvorschriften (SpielVwV)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG)
- Verordnung über die bauliche Nutzung der Grundstücke (Baunutzungsverordnung – BauNVO)
- Spielhallengesetze in einzelnen Bundesländern (Berlin und Bremen)

Glücksspiele werden nicht als gewöhnliches Wirtschaftsgut betrachtet, sie unterliegen wegen ihres Sucht- und Kriminalitätspotentials einem staatlichen Monopol. Der derzeit geltende Erste Glücksspieländerungsstaatsvertrag (Erster GlüÄndStV) ist zum 1. Juli 2012 in Kraft getreten.

In §3 Absatz 1 des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrags (Erster GlüÄndStV) findet sich folgende Definition von Glücksspielen: »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. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.«

Neu ist u.a., dass bis zu 20 Konzessionen für private Sportwettanbieter sowohl für den Vertrieb in Wettannahmestellen als auch im Internet vergeben werden können. Gleiches gilt für Pferdewetten. Zuvor waren sämtliche Glücksspiele im Internet verboten. Dies kommt einer teilweisen Liberalisierung des Marktes gleich. Casinospiele (einschließlich Pokern um Geld) im Internet bleiben prinzipiell verboten.

Eine weitere wesentliche Neuerung ist die Aufnahme von Spielhallen und den dort und auch in gastronomischen Betrieben befindlichen Geldgewinnspielgeräten (GGSG) in den GlüÄndStV. Für diese besteht bereits eine Spielverordnung. Nun muss die Aufstellung von GGSG a) seitens der Gewerbeaufsicht, b) gemäß der Baunutzungsverordnung seitens der Gemeinden und c) seitens der zuständigen Behörden des Landes gemäß dem GlüÄndStV genehmigt werden. Unter Umständen bestehen dadurch besser handhabbare Möglichkeiten, eine weitere Ausbreitung von GGSG durch die Politik zu verhindern.

Handlungsbedarf

Wie bereits aufgezeigt, finden Jugendliche trotz gesetzlicher Bestimmungen Zugangswege zu Glücksspielen. Zwei Bereiche haben für den Jugendschutz eine besondere Relevanz: das **gewerbliche Automatenspiel in Spielhallen und gastronomischen Betrieben** und **Glücksspiele im Internet**. Geldgewinnspielgeräte sind allein wegen ihrer Vielzahl und des sehr unterschiedlichen Charakters der Aufstellungsorte schwer zu kontrollieren. Der Zugang zu virtuellen Glücksspielen ist für Jugendliche besonders leicht. Effektive Alterskontrollen werden in der Regel nicht durchgeführt, Zahlungsarten wie Pay-Safe Karten sind ohne Altersnachweis erhältlich, die Anbieter verorten sich in der Regel außerhalb Deutschlands. Beide Bereiche zeichnen sich durch eine hohe Attraktivität für Jugendliche aus. In beiden Bereichen sind Glücksspiele mit einem hohen Suchtpotential verfügbar.

In der PAGE-Studie wurden 14- bis 17-Jährige u.a. nach der Inanspruchnahme von Glücksspielangeboten in den letzten 12 Monaten befragt. An erster Stelle standen Sofortlotterien/»Rubbellose« (9%), gefolgt von Geldgewinnspielgeräten in Spielhallen und der Gastronomie (5,1%). Der Zugang zu Glücksspielen war dabei in Gaststätten am leichtesten und wenigsten kontrolliert.

Wie bereits aus der Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung hervorgeht, ist der Kenntnisstand von Betreibern von Gaststätten und Spielhallen zu notwendigen Maßnahmen für den Jugendschutz schlecht. Nur 56% der Betreiber von Gaststätten konnten die Kontrolle des Alters als Maßnahme aktiv nennen und je 94% wussten nicht, dass zur Durchsetzung des Jugendschutzes bei zwei Geräten eine ständige Aufsicht und bei drei Geräten »technische Sicherungsmaßnahmen« notwendig sind.

Die derzeit diskutierte »verpflichtende Einführung von Schulungen« sowohl für die Betreiber als auch für die Mitarbeiter/innen zur frühzeitigen Erkennung und Ansprache von problematischen bzw. pathologischen Spielern erscheinen sinnvoll und notwendig. Eine verbindliche Sachkundeprüfung, die die Kenntnis der Vorschriften zum Spieler- und Jugendschutz beinhaltet ist ebenfalls zu befürworten (Bundesrats-Drucksache 472/12 vom 10.08.2012: Entwurf eines Gesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze).

Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 6 Spielhallen, Glücksspiele


(1) Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.
(2) Die Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeit in der Öffentlichkeit darf Kindern und Jugendlichen nur auf Volksfesten, Schützenfesten, Jahrmärkten, Spezialmärkten oder ähnlichen Veranstaltungen und nur unter der Voraussetzung gestattet werden, dass der Gewinn in Waren von geringem Wert besteht.

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz erstellt im Rahmen eines Projektes mit finanzieller Unterstützung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Materialien zur Information und Sensibilisierung von Betreibern gastronomischer Betriebe wie Schankwirtschaften, ECKkneipen, Imbissen etc. zum Jugendschutz bei Geldgewinnspielgeräten. Flyer und Aufkleber sollen daran erinnern, dass Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren sich legal in gastronomischen Einrichtungen aufhalten, aber als Minderjährige nicht an Geldgewinnspielgeräten spielen dürfen.

Impressum

Herausgeber:
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V.
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
Tel.: 030-400 40 300
E-Mail: info@bag-jugendschutz.de
www.bag-jugendschutz.de

Autor: Daniel Ensslen, tätig bei der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. als Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht
Redaktion: Ingrid Hillebrandt
Layout/Satz: Annette Blaszczyk

Gefördert durch: 

Was können pädagogische Fachkräfte tun?

Verhältnispräventive Ansätze wie die Erschwerung des Zugangs zum kommerziellen Glücksspiel in Verbindung mit dem Präventionsziel, das Einstiegsalter hinauszuzögern, sind also notwendige, wenngleich keineswegs hinreichende Komponenten einer effektiven Vorbeugungspraxis. Um ordnungsrechtliche Verbesserungen zu befördern sind Kooperationen mit Politik, Polizei und den heute existenten Landesstellen für Glücksspiel zu empfehlen.

Verhaltenspräventive Maßnahmen sind für alle, die mit Jugendlichen arbeiten, durchführbar. Grundsätzlich sollen diese frühzeitig, also bereits vor dem Auftreten bzw. der Stabilisierung des Problemverhaltens ansetzen. Ebenso ist die spezifische Lebenswelt der Jugendlichen, deren Geschlecht, kultureller Hintergrund und Bildungsgrad zu beachten. Idealerweise werden suchtmittelspezifische und suchtmittelunspezifische Inhalte sinnvoll verzahnt und ein möglichst interaktives Vorgehen gewählt.

Zeitgemäße Prävention ist ressourcenorientiert, fördert die individuellen Bewältigungsfertigkeiten und verzichtet auf reine Informationsvermittlung und bloße Abschreckungsstrategien, sondern fördert eine möglichst offene Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema. Bedenkt man, dass Jugendliche Vorbildern nacheifern, erwachsen werden und Grenzen austesten wollen, dass sie Spaß haben und Problemen ausweichen wollen, das Bedürfnis nach Anschluss und Anerkennung haben als auch neugierig und risikobereit sind, dann eröffnen und verdichten sich im Themenfeld Glücksspiel wesentliche Aspekte der Suchtprävention. Um das Glücksspiel zu thematisieren und für mögliche Suchtgefahren zu sensibilisieren ist die eigene Orientierung und Hintergrundwissen in diesem Bereich hilfreich. Aktuelle Informationen finden sich am einfachsten im Internet. Mögliche Adressaten sind neben den Jugendlichen auch Erziehungsberechtigte und pädagogische Fachkräfte. Das Bewusstsein für das Phänomen Glücksspiel schärft die Wahrnehmung für mögliche Gefahren und das Ausmaß der Affinität glücksspielender Jugendlicher in dem jeweiligen Umfeld. Unter Umständen zeigt sich erst mit der Thematisierung der Bedarf einer pädagogischen Arbeit in diesem aktuellen Feld des erzieherischen Jugendschutzes.