



Jugendliche und Glücksspiel

ELTERNINFO



www.faulles-spiel.de



Spiel – Glück – Risiko?!

Spielen ist ein Grundbedürfnis von Kindern und Jugendlichen. Im Spiel werden viele Fertigkeiten, Eigenschaften und Kompetenzen erlernt und erprobt. Spielen begleitet die Kindheit und Jugend und auch wir Erwachsenen spielen noch gern. Es macht Spaß, bringt Spannung und Freude.

Auch das Glücksspiel gehört dazu. Doch wo sind hier die Grenzen? Wann wird ein Spiel zum Glücksspiel? Und wann wird ein Spiel riskant?

Mit dieser Broschüre greifen wir das Thema Glücksspiel auf und zeigen Ihnen als Eltern, wie Sie die Faszinationen und Anreize erkennen können, um Risiken und Gefahren für Ihr Kind zu mindern oder erst gar nicht entstehen zu lassen.



www.fauler-spiel.de

Was ist überhaupt ein Glücksspiel?

Glücksspiele sind Spiele, bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder überwiegend vom Zufall abhängen – und nicht vom Geschick oder den Entscheidungen der Spielenden. Weil in Glücksspielen häufig um Geld gespielt wird, unterliegen sie gesetzlichen Regelungen, wie beispielsweise dem generellen Glücksspielverbot für Menschen unter 18 Jahren.

Was macht den Reiz der Glücksspiele aus? Neben der Möglichkeit, Geld oder materielle Dinge zu gewinnen, bietet das Glücksspiel selbst einen Anreiz: Es ist eine Herausforderung, mit dem Risiko zu jonglieren – eine Herausforderung, die viele gern annehmen. Allerdings hat die eigene Geschicklichkeit so gut wie keinen Einfluss darauf, ob man gewinnt oder nicht.



Ein Glücksspiel liegt vor, wenn für die Spielteilnahme Geld oder ein Vermögenswert eingesetzt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt.

Beispiele:

- Lotto
- Bingo
- Rubbellose
- Poker
- Black Jack
- Geldspielautomaten
- Sportwetten
- Würfeln
- Internet-Glücksspiele
- Roulette





Wie groß ist die Chance zu gewinnen ?

Die Gewinnchancen bei Glücksspielen folgen den Gesetzmäßigkeiten der Wahrscheinlichkeitsrechnung.

Beim beliebten Glücksspiel „6 aus 49“ liegt die Chance für „6 Richtige mit Superzahl“ bei 1 : 140 Millionen! Das kann man sich etwa so vorstellen: Jemand legt auf der Strecke von Flensburg nach Athen neben der Autobahn dicht an dicht 5-Cent-Münzen aus.

Eine dieser Münzen ist auf der Rückseite mit einem Punkt markiert. Wenn dann eine Person mit dem Auto irgendwo auf dieser gut 2.800 km langen Strecke anhält, eine Münze wendet und die gekennzeichnete in der Hand hält, entspricht dies etwa „6 Richtigen mit Superzahl“. Die Wahrscheinlichkeit vom Blitz getroffen zu werden ist weitaus größer.

***Der Zufall hat kein Gedächtnis; //
eine Beeinflussung von
zufälligen Zahlen ist demnach
// nicht möglich!***

Glücksspiele sind bei Jugendlichen „in“

Mehr als 55 % der Jugendlichen unter 18 Jahren haben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen und gut 10 % betreiben dieses mehrmals im Monat aktiv. Dabei werden erhebliche Geldsummen verspielt.

Besonders **Glücksspiele im Internet** sind durch ihre steigende Medienpräsenz, jugendspezifische Werbeträger und die leichte Verfügbarkeit gerade für Jugendliche am PC und auf Handys attraktiv. Das Internet bietet ein nur schwer zu kontrollierendes, breit gefächertes Angebot, dessen Zugänge für Jugendliche, z. B. durch falsche Altersangaben, leicht ausgetrickst werden können. Demo-Seiten und verführerische Angebote mit Willkommensbonus als Einstiegsguthaben verlocken zur Teilnahme.

Auffällig ist eine zunehmende Vermischung von Glücksspielen mit anderen, nicht auf Gewinn ausgelegten, Spielarten. Sogenanntes **simuliertes Glücksspiel** bezeichnet eine digitale und interaktive Glücksspielaktivität, die keinen Geldeinsatz erfordert. Häufig ist der Aufbau dieser simulierten Spiele nahezu identisch zu Glücksspielen um echtes Geld.

Das Problem bei simuliertem Glücksspiel ist unter anderem, dass durch komplexe Algorithmen die **Spiellust explizit gefördert** werden soll. Auf Verlustphasen folgen schnell wieder Gewinnphasen, und die Gewinnquote ist um ein Vielfaches höher als bei echten Glücksspielen. Folglich sinkt die Hemmschwelle, an Glücksspielen um echtes Geld teilzunehmen.





Zu finden sind simulierte Glücksspiele als Bestandteil in Computerspielen oder in App-Stores zum kostenlosen Herunterladen.

Auch in **sozialen Netzwerken** werden Onlinespiele wie zum Beispiel Candy Crush oder Farm Heroes Saga angeboten. Spielerfolge können auf sozialen Plattformen wie Facebook geteilt werden und bieten den Austausch mit anderen Spielenden, was die Bindung an das Spiel steigert und eine längere Spieldauer fördert. Die Faszination liegt im Wettbewerb, sodass die Belohnung durch die Anerkennung anderer entsteht. Das Riskante: In den kostenlosen Spiele-Apps kann man mit Echtgeld **virtuelle**

Währung wie zum Beispiel Goldbarren oder Rubine kaufen, mit denen Wartezeiten verkürzt oder Fähigkeiten erworben werden können, um im Spiel schneller voranzukommen.

Der Kauf dieser virtuellen Währung ist auch durch die Bezahlung mittels Paysafe-Karte möglich. Diese sind zum Beispiel in Tankstellen, Kiosken oder Supermärkten erhältlich. Mit dem Pin-Code der Karte kann später im Internet ohne Angabe von persönlichen Informationen, Bank- oder Kreditkartendaten ganz einfach bezahlt werden. Da der Erwerb von Paysafe-Karten keiner Altersbeschränkung unterliegt, **entfallen Kontrollmechanismen des Jugendschutzes**. Analysen des Surfverhaltens ermöglichen darüber hinaus eine passgenaue Werbung.

Zusammengefasst lassen sich folgende Risikofaktoren feststellen:

- hohe Gewinnquoten verleiten zur Teilnahme an echtem Glücksspiel
- Turniere innerhalb der Onlinespiele dienen als Spielanreiz
- Jugend- und Spielerschutz kann umgangen werden
- Spielaufbau kann Jugendliche dazu verleiten, Geld zu investieren und länger zu spielen
- rund um die Uhr verfügbar
- wenig oder keine soziale Kontrolle

Auch **Geldspielgeräte** in Gaststätten, Imbissbuden und Spielhallen stellen durch ihre leichte Erreichbarkeit einen großen Anreiz dar. Sie versprechen schnelle Gewinne und verlocken zum Geldeinsatz.

Sportwetten – z.B. die Fußballtipplisten im Klassenzimmer oder in der Umkleidekabine – sind bei Jugendlichen besonders beliebt. Die eigene Sachkenntnis in einzelnen Sportarten vermittelt den Eindruck, das Spielergebnis leicht vorhersagen und so einen Gewinn erzielen zu können.

Nicht selten nehmen Eltern gemeinsam mit ihren Kindern an Glücksspielen teil – manchmal ohne zu wissen, dass dies nicht erlaubt ist und Risiken mit sich bringen kann.





Schneller – höher – riskanter

In der Jugend spielt das Ausprobieren von Möglichkeiten, das Austesten von Grenzerfahrungen und die Überschreitung bis hin zu Verboten eine große Rolle. Glücksspiele sind für junge Menschen aufgrund der leichten Verfügbarkeit, großen Gewinnmöglichkeiten bei geringen Geldeinsätzen und ihren interaktiven Elementen besonders anziehend. Die Hürde zum Spieleinstieg ist niedrig, der Wunsch nach dem schnellen Geld hoch.

Dabei ist die Gruppe der Jugendlichen besonders gefährdet für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme. Sie tendieren dazu, ihre Einflussnahme auf den Spielausgang durch individuelle Fähigkeiten zu überschätzen. Fastgewinne lösen

Glücksgefühle aus und fördern eine Spielintensivierung. Im Internet wird eine Vielzahl von kostenfreien Demo-Spielseiten angeboten. Erste Erfolgsergebnisse wirken belohnend und verlocken dazu, mit Echtgeld zu spielen.

Doch der Spielspaß birgt auch Risiken. Bereits 6% der 12 bis 18-jährigen Jugendlichen zeigen eine riskante, oft unkontrollierte Glücksspielnutzung. „Gewinnen um jeden Preis“ heißt es dann. Aber: Je früher der Zugang, desto größer ist die Gefahr, ein problematisches Verhalten zu entwickeln. Dem Gesetzgeber ist diese Problematik bewusst. Daher hat er die Teilnahme für Minderjährige an Glücksspielen verboten.

Was sagt das Gesetz?

Unter 18 Jahren ist es verboten, an Glücksspielen wie zum Beispiel Automatenspielen teilzunehmen. Das gilt in Gaststätten, Kneipen, Bistros, Imbissen oder Autobahnraststätten ebenso wie für das Rubbellos und den Lottoschein, das Pokern im Internet oder Sportwetten. Auch die Begleitung der Eltern oder anderer Erwachsener ändert nichts daran.

Minderjährigen ist die Teilnahme an Glücksspielen jeglicher Art verboten

(vgl. Jugendschutzgesetz und Glücksspielstaatsvertrag)

Es gibt wenige Ausnahmen, bei denen Minderjährige an Glücksspielen teilnehmen dürfen: Nur auf Volksfesten, Kirmes oder Jahrmärkten ist eine Teilnahme erlaubt, wenn der Gewinn in Waren von geringem Wert besteht. Hier sind jedoch die Anreize zum Spielen gering. Ebenso besteht kaum die Gefahr der Verschuldung.



Wie erkenne ich riskantes Glücksspielverhalten?

Das Glücksspielverhalten Ihres Kindes ist möglicherweise problematisch, wenn es:

- unter „chronischem Geldmangel“ leidet.
- sich häufig Geld bei anderen leiht, dieses jedoch nicht zurückzahlen kann und eigene Dinge verkauft - ohne dass erkennbar wäre, wofür.
- plötzlich große Mengen an Bargeld hat, ohne diese erklären zu können.
- ständig über Glücksspiele und die hohen Gewinnchancen redet.
- immer mehr Zeit mit Glücksspielen verbringt – auch im Internet.
- weniger Interesse an Schule und Leistungen zeigt und die Schule schwänzt.
- andere Interessen und Freunde zugunsten des Glücksspiels vernachlässigt.

Wenn mehrere dieser Punkte zutreffen:

- Bleiben Sie unbedingt im Kontakt mit Ihrem Kind, auch wenn es Ihnen ausweicht! Interessieren Sie sich für das Spielverhalten Ihres Kindes. (Welche Spiele mag es besonders? Was reizt es am Spielen?)
- Wenn Sie im persönlichen Gespräch nicht weiter kommen, suchen Sie eine Beratungsstelle auf. Auch Angehörige erhalten dort unverbindlich, vertraulich und kostenfrei Hilfe, auf Wunsch auch anonym.

Weitere Informationen und Beratung
finden Sie unter
www.faul-es-spiel.de
www.elternberatung-sucht.de
www.check-dein-spiel.de
www.spielen-mit-verantwortung.de



Was Sie tun können:

- Wenn Sie zu Hause spielen, verzichten Sie auf Geld als Einsatz!
- Sprechen Sie mit Ihrer Tochter bzw. Ihrem Sohn darüber, wo einem Glücksspiele überall begegnen können.
- Erklären Sie Ihrem Kind den Unterschied zwischen Geschicklichkeit und Glück. Geschicklichkeit lässt sich trainieren, Glück nicht!
- Ermutigen Sie zu Diskussionen über das Glücksspielen – zu Gewinnwahrscheinlichkeiten und Risiken, Geldeinsätzen und Dauer.
- Informieren Sie Ihr Kind darüber, dass Glücksspiele für Minderjährige verboten sind – auch in den unkontrollierten Bereichen des Internets.

*Sie sind auch
beim Spielen Vorbild
für Ihre Kinder!*



Literaturhinweise:

- Banz, Markus; Lang, Peter (2017): **Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends.** Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. Köln.
- Buchner, Ursula G.; Koytek, Annalena (2017): **Deine Spielsucht betrifft auch mich. Ein Ratgeber für Familienmitglieder und Freunde von Glücksspielsüchtigen.** 1. Auflage.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hg.) (2017): **Nichts geht mehr? Was Angehörigen von Glücksspielsüchtigen helfen kann.** Köln.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hg.) (2017): **Verzockt. Informationen zur Glücksspielsucht für Jugendliche.** Köln.
- Busch-Hettwer, Hedwig; Hayer, Tobias (2013): **Die Behandlung von jüngeren Glücksspielern.** In: Jörg Petry (Hg.): *Differentielle Behandlungsstrategien bei pathologischem Glücksspielen.* Freiburg im Breisgau: Lambertus, S. 62–78.
- Hayer, Tobias (2011): **Jugendliche und Glücksspiele. Spielanreize, Problemausmaß und präventiver Handlungsbedarf.** In: *proJugend* (1), S. 8–13.
- Meyer, Gerhard (2015): **Simuliertes Glücksspiel. Eine neue Herausforderung für den Jugendschutz und die Suchtprävention.** Fachverband Glücksspielsucht. Berlin, 03.12.2015.
- Meyer, Gerhard; Bachmann, Meinolf (2011): **Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten.** 3. Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.
- Stöver, Heino; Kaul, Oliver; Kauffmann, Roger (2014): **Freizeit- und Glücksspielverhalten Jugendlicher und junger Erwachsener.** Freiburg im Breisgau: Lambertus.

Autorinnen: Martina Kuhnt, Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS); Nina Roth, Referat Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.; Natalie Thiem-Schulze, Präventionsprojekt Glücksspiel Berlin I pad gGmbH

Layout: Pascale-Aimée Keuns, ADesign4You

Fotos (v.l.n.r): S. 1 © Pitopia, Helmut Spoonwood, 2010

S. 2 © Sashkin - Fotolia.com | © M. Schuppich - Fotolia.com

S. 4 © frank_90 - Fotolia.com

S. 5 © klickerminth - Fotolia.com | © Andre Bonn - fotolia.com

S. 6 facebookgluecksspiel103

S. 7 © Pitopia, kebox, 2009

S. 8 © Pitopia, Bernd Kröger, 2008

S. 9 © Harald Richter - Fotolia.com | © Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V.

S. 10 © stocksolutions - Fotolia.com

S. 11 facebookgluecksspiel103

S. 12 / 13 © www.livenet.de

HILFE UND BERATUNG ZUR GLÜCKSSPIELSUCHT

für Betroffene, Angehörige und Fachkräfte



www.faul-es-spiel.de

Beratungstelefon zur Glücksspielsucht
der Bundeszentrale für gesundheitliche
Aufklärung 0800 1 37 27 00
(kostenfrei und anonym)

Präventionsprojekt Glücksspiel | pad gGmbH
Charlottenburger Str. 2 13086 Berlin

Telefon: 030 – 84 52 21 12

Telefax: 030 – 84 52 21 17

Messenger: 0152 – 56 18 02 85

Email: praevention.gluecksspiel@pad-berlin.de