



# Informationsmaterial in Spielstätten – Qualitätskriterien und NO-GOs

LANDESFACHSTELLE  
**gluecksspielsucht** NRW

Arne Rüger  
25.04.2022, Unna

[www.gluecksspielsucht.nrw](http://www.gluecksspielsucht.nrw)

# Gesetzliche Vorgaben – § 6 GlüStV 2021 (1/2)

Mindestinhalte von Infomaterial:

- Suchtrisiko und mögliche negative Folgen der verschiedenen Glücksspiele
- Teilnahmeverbot Minderjähriger
- Hinweise zu verantwortungsbewusstem Glücksspielverhalten

# Gesetzliche Vorgaben – § 6 GlüStV 2021 (2/2)

Mindestinhalte von Infomaterial:

- Möglichkeit der Einschätzung des eigenen Glücksspielverhaltens und der persönlichen Gefährdung
- Hinweise zu anbieterunabhängigen Hilfeangeboten und zum Sperrverfahren

# Gesetzliche Vorgaben - Anlage 1

## (§ 10 Abs. 3 Satz 2 AnVerVO NRW)

Auslage von Infomaterial über

- Glücksspielsucht
  - Suchtgefährdungspotenzial des angebotenen Glücksspiels
  - Jugendschutz
  - Spielersperre
  - regionale und überregionale Hilfeangebote in NRW
- Außerdem Auslage von Selbsttests

Infomaterial muss aktuellen fachlichen Standards genügen und frei von Werbung sein.

# NO-GOs bei Infomaterial – Eine Auswahl

# Verharmlosung: Vermischung von Spielen und Glücksspielen

- Spielen:
  - Zweckfreie Tätigkeit. Man spielt um des Spielens willen.
  - Man verlässt die Grenzen der Realität, man „tut nur so als ob“. Das, was beim Spielen passiert, hat keine Folgen für die Realität, weil rein fiktiv.
  - Hat zentrale Bedeutung für die kognitive und soziale Entwicklung.
- Glücksspielen:
  - Keine zweckfreie Tätigkeit: Man nimmt an Glücksspielen teil, um Geld zu gewinnen.
  - Man verlässt nicht die Grenzen der Realität: Man setzt echtes Geld ein und kann echtes Geld gewinnen oder verlieren.
  - Hat keinerlei Bedeutung für die kognitive und soziale Entwicklung.

Ziel: Aufwertung des demeritorischen Gutes Glückspiel

# Verharmlosung: Glücksspielen als selbstverständlicher Teil des Lebens

- Behauptung: Glücksspielen\* ist so selbstverständlich wie z.B. die Nahrungsaufnahme (Grundbedürfnis!?).
- Fakt ist: 12-Monats-Prävalenz für Teilnahme an mind. einem Glücksspiel in 2021: 29,7 %. Ergo: Gut 70 % der Bevölkerung zocken nicht!  
(Glücksspielsurvey 2021: 5)

\*In den Materialien wird dabei in der Regel der Begriff Spielen verwendet.

# Verharmlosung: Glücksspielen ist harmlos

- Behauptung: Glücksspielen\* ist (weitgehend) harmloser Freizeitspaß.
- Fakt ist:
  - Glücksspielen ist mit Suchtrisiko verbunden
  - Glücksspielsucht ist eine chronische Krankheit mit schwerwiegenden Folgen

\*In den Materialien wird dabei in der Regel der Begriff Spielen verwendet.

# Verharmlosung des Krankheitsbildes Glücksspielsucht

- Beispiele:
  - Folgen der Glücksspielsucht werden als Begleiterscheinungen bezeichnet
  - Verharmlosende Begriffe für Glücksspielprobleme statt Verwendung von Fachtermini pathologisches Glücksspielverhalten oder Glücksspielsucht
  - Glücksspielsuchtberatung ermögliche, seine Glücksspielprobleme bereits nach kurzer Zeit unter Kontrolle zu haben (Stichwort: chronische Krankheit)

# Zusammenfassung: Formen der Verharmlosung

- Verwendung des Begriffs Spiele für Glücksspiele
- Inhaltliche Gleichsetzung von Spielen und Glücksspielen
- Glücksspielen als selbstverständlicher Teil des Lebens, weitgehend harmlos
- Herunterspielen der Schwere des Krankheitsbildes Glücksspielsucht
- Falsche Darstellung zu Beratung und Therapie

# Unnötige Hürden bei Vermittlung an Hilfeangebote

- Nahelegen der Kontaktaufnahme zu anderen Personen oder Stellen (Präventionsberater/innen) als dem Hilfesystem.

Wichtig: Sog. Präventionsberater/innen etc. sind nicht Teil des Hilfesystems! Sie sind nicht anbieter-unabhängig!

Hintergrund: Die Branche baut seit längerem eine Art paralleles (Pseudo-)Hilfesystem auf. Absicht dahinter?

# Unnötige Hürden bei Vermittlung an Hilfeangebote

- Nahelegen der Kontaktaufnahme zu Sozialkonzeptbeauftragten, um Informationen über Hilfemöglichkeiten zu bekommen.

Wichtiger Grundsatz: Jede Servicekraft muss alle Spielerschutzmaßnahmen völlig selbstständig durchführen können.

Daher: Kontaktaufnahme zu Sozialkonzeptbeauftragten ist unnötige Verzögerung/Hürde!

# Qualitätsmerkmale von Infomaterial – Eine Auswahl

# Qualitätsmerkmale

- Klare Benennung des Glücksspiels als Glückspiel (nicht Spiel oder Gaming)
- Keine inhaltliche Vermischung von Spiel und Glücksspiel
- Keine Verharmlosung von Glücksspielen (selbstverständlicher Teil des Lebens, harmlös etc.)

# Qualitätsmerkmale

- Fachliche korrekte Beschreibung von Glücksspielsucht als chronische Krankheit und deren Schwere
- Verwendung korrekter Fachbegriffe für Glücksspielsucht
- Realistische Angaben zu Beratung/Therapie

# Qualitätsmerkmale

- Hinweise für eine risikoarme Glücksspielteilnahme:
  - Sich im Vorfeld ein Limit setzen
  - Nur Geld einsetzen, auf das man verzichten kann
  - Nie geliehenes Geld einsetzen
  - Regelmäßig Pausen einlegen
  - Usw.
- Direkte Vermittlung ins Hilfesystem. Keine Hürden oder Verzögerungen (Präventionsberater/innen, Sozialkonzeptbeauftragte).



## Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW

0521 – 399 55 89 0

[kontakt@gluecksspielsucht-nrw.de](mailto:kontakt@gluecksspielsucht-nrw.de)

[www.gluecksspielsucht.nrw](http://www.gluecksspielsucht.nrw)