

# Sind Glücksspiele Glück oder Unglück?

Oberthema: Gesellschaft



Name: Ganev

Vorname: Nikolay

Schule: 91. Deutsches Gymnasium „Prof. Konstantin Galabov“

Klasse & Nummer in der Klasse: 12“A“ (№21)

Betreuer: Rossitza Russeva

Prüfungsjahr: 2020/2021

## Inhaltsverzeichnis

## S

1. Gruppeneinleitung.....	5
2. Persönliches Vorwort.....	8
3. Pro Glücksspiel: Die Vorteile dieses Zeitvertreibs.....	10
3.1 Zusammenfassung.....	11
4. Kontra-Argumente: die Risiken des Glücksspiels.....	12
4.1 Zusammenfassung.....	13
5. Glücksspielsucht.....	14
5.1 Zusammenfassung.....	15
6. GLÜCKSSPIELSUCHT IST EINE KRANKHEIT.....	16
6.1 Zusammenfassung.....	18
7. WARUM WIRD MAN SPIELSÜCHTIG?.....	20
7.1 Zusammenfassung.....	23
7.2 Essay.....	25
8. VERLAUF EINER SPIELSUCHT.....	26
8.1 Leserbrief.....	29
9. Werbung.....	31
9.1 Bildbeschreibung.....	32
10. Film.....	33
10.1 Zusammenfassung.....	34
10.2 Kommentar.....	35
11. Welche Bedeutung hat Glücksspiel für die deutsche Wirtschaft?.....	37
11.1 Zusammenfassung.....	42
11.2 Zusammenfassung.....	43
12. Diagramm.....	45
12.1 Grafikbeschreibung.....	46
13. Die Wirtschaft von Macao.....	47
13.1 Zusammenfassung.....	49
14. Според Цеките конкуренцията в хазарта ще помогне и на българската икономика.....	50
14.1 Zusammenfassung.....	53
15. GEWINNWARSCHEINLICHKEITEN BEI CASINOSPIELEN.....	54

15.1 Zusammenfassung.....	57
16. Argumentationsplan.....	59
17. Erörterung.....	59
18. Fazit.....	63
19. Begriffsliste.....	65
20. Quellenverzeichnis.....	66
21. Tagebuch.....	67
22. Selbstständigkeitserklärung.....	68

# 1. Gruppeneinleitung

## ***Gesellschaft***

Seit je die Menschheit existiert, bemühten sich die Menschen zu immer besserem Leben und im Laufe der Zeit veränderten sie Schritt für Schritt ihre Welt bis zu den heutigen Tagen. Besonders in den letzten 30-40 Jahren merkt man eine enorme Entwicklung des Wissens, Verstands und Geistes, was zu der heutigen neuen Denkweisen der modernen Generation, die längst vergessenen Probleme auf den Tisch stellt, führt. Das alles bringt heftigen Diskussionen in der Gesellschaft, die manchmal jahrelang geführt werden, umstritten und oft ungelöst bleiben wegen tausendmal „wenn?“. Trotzdem kämpft weiter die Jugend hauptsächlich gegen veraltete konservative Regel, für mehr Gerechtigkeit und um ein sinnvolles, reichhaltiges Leben, frei von jeglichen Unmenschlichkeiten, Vorwürfen und Vorurteilen. Infolgedessen werden wir (Alina Bobcheva, Elena Slavova, Georgi Jerkov, Nikolay Ganev, Alexandar Iliev, Ivayla Krasteva) verschiedene Fragen der Gesellschaft betrachten und dadurch ihre positiven und negativen Seiten aufhüllen.

Alina Bobcheva beschäftigt sich in ihrer Mappe mit dem Unterthema „Todesstrafe Rechtspflege oder Frevel?“, womit sie alle anderen überzeugen will, dass es nie einen Sinn gibt einen Menschen einfach zu töten, denn es wäre immer möglich einen Fehler zu begehen oder einen anderen passenden Weg zu suchen, um irgendwie den Täter zu bestrafen, indem er einen mildernden Urteil bekommt, der ihn vielleicht später Mal zum Guten werden würde. Letztendlich, ist im Leben sogar bei schweren Verbrechen so ein Wunder möglich.

In ihrer Mappe, die „Das Studium der Geisteswissenschaften: sinnvoll oder sinnlos im Kontext der Neuzeit?“ betitelt ist, besichtigt Elena Slavova ein gesellschaftliches Problem – die Abwertung des Geisteswissenschaftsabschlusses. Die beim Studium der Geisteswissenschaften erworbenen Fähigkeiten werden immer als „Persönlichkeitsbereichernd“ betrachtet und sie selbst als Wissenschaften, die in riesiges Gewicht für die Gesellschaft fallen. Aber in letzter Zeit entsteht eine neue Vorstellung der „Bereicherung“ der Persönlichkeit, die vielmehr mit dem Materiellen als mit dem Geistigen verbunden ist. Folglich formiert sich eine Debatte, ob das Erlernen der Wissenschaften im Bereich der Studenten eine berufliche Realisierung, in der die vieljährige „Bereicherung“ von Vorteil sein wird, garantieren würde oder dieses Szenario ein glücklicher Zufall wäre. In der Mappe werden verschiedene Meinungen zum Thema miteinander

verglichen. Folglich gibt Elena Slavova eine tiefgründige und vollständige Auskunft über diesen gegenwärtigen Kasus.

Unter dem Titel “Ist die Istanbul-Konvention ein Merkmal der heutigen Gesellschaft oder eine nicht genug überlegte Idee” berücksichtigt Georgi Jerkov in seiner Mappe die Istanbul-Konvention und was für eine Bedeutung sie für die Gesellschaft hat. Gewalt gegenüber Frauen ist nicht nur ein rechtliches Problem, sondern ein solches der ganzen Gesellschaft. Man versucht in der modernen Zeit die Stereotypen bekämpfen und eine Konvention könnte die richtige Lösung sein, weil sie Frauen nicht nur physischen Gewalt verhüten würde, sondern von allen Formen von Gewalt, wo auch die Diskrimination anwesend ist. Man braucht ein Übereinkommen, dass die Gewalt wirksam bekämpft, aber die Menge von Gegner hebt die Frage, ob dies wirklich das konkrete Dokument ist, das gebraucht ist.

In seiner Mappe mit dem Titel “Sind Glücksspiele Glück oder Unglück”, beschäftigt sich Nikolay Ganev mit einem Problem, der viele Leute finanziell und sozial vergraben könnte. Trotz dem Spaß und den möglichen positiven Emotionen, sind die Glücksspiele ganz gefährlich und können sogar zu Sucht führen. Außerdem sind Glücksspiele das wirtschaftliche Herz von einigen Ländern und Städten und ohne die würden viele Leute arbeitslos werden. Diese Kombination von wirtschaftlichen, psychologischen und kulturellen Aspekten betrachtet Nikolay Ganev in seiner Projektarbeit, sowie auch sind viele verschiedenen Geschichten mit den Glücksspielen mitgeteilt, sodass man die Erfahrung von einigen Leuten schätzen könnte. Deshalb berücksichtigt Nikolay Ganev stark argumentierte Information, die von vielen Beispielen unterstützt ist.

Alexander Iliev wird die Vor- und Nachteile des Themas: “Hotel Mama: Soll man nach dem Studium oder Gymnasium ausziehen oder noch bei den Eltern bleiben?” vorstellen und versuchen das Problem zu lösen und sein Standpunkt dazu klar machen. Die eigenen vier Wände ist das, was die Jugendlichen am meisten möchten. Im Allgemeinen bietet eine eigene Wohnung nicht nur Freiheiten, sondern bringt auch Kosten und Arbeit mit sich. Für mündige Frauen und Männer ist deshalb das sogenannte “Hotel Mama” eine sehr angenehme Alternative, die sie gerne in Anspruch nehmen. Essen auf dem Tisch, geputzte Zimmer und Bad sind natürlich Vorzüge, auf die die meisten nicht verzichten wollen. Welche Unterschiede gibt es zwischen Männern und Frauen? Deshalb sucht Alexandar Argumente und Diagramme, die die alarmierenden Tendenzen erklären.

Letztlich betrachtet Ivayla Krasteva in ihrer Mappe die Vor- und die Nachteile des Konzepts “Ehe für alle” und versucht eine Antwort auf die Frage, ob gleichgeschlechtliche Ehen überall legalisiert werden sollen, zu finden. In letzter Zeit steht dieses Thema im Mittelpunkt vieler Diskussionen auf der europäischen Bühne. Trotzdem bleibt es für Bulgarien ein Tabu und wird von der Bevölkerung oft missachtet –ob, weil die Bulgaren das Problem nicht für wichtig halten, oder sie aufgrund der konservativen und engstirnigen Denkweise der Anderen den Mut nicht haben, ihre Stellung zu äußern. Tatsache ist aber, dass wir in einer demokratischen und zivilisierten Gesellschaft leben, die theoretisch die Gleichstellung aller Menschen unabhängig von Geschlecht, Hautfarbe und sexuelle Ausrichtung garantiert. Einer großen sozialen Gruppe, die die LGBT-Gemeinschaft in Bulgarien vertritt, werden jedoch Grundrechte nur deshalb entzogen, weil sie den Stereotypen nicht entspricht. Auf diese Weise werden Lesben und Schwule als Bürger zweiter Klasse eingestuft und von der Gesellschaft abgelehnt.

---

## **2. Persönliches Vorwort**

Ich habe dieses Thema gewählt, weil es ein seriöses Problem in der Gesellschaft ist, worüber aber kaum gesprochen wird. Das Problem der Glücksspiele betrifft viele verschiedene Faktoren, wie z.B. Moral, Ethik, Wirtschaft, Psychologie und sogar Mathematik.

Glücksspiele existieren seit eh und je. Schon vor tausenden Jahren sind sie den Menschen bekannt. Einerseits werden sie als Unterhaltungsmittel angenommen. Andererseits könnte man auf diese Art und Weise reich werden, ohne sich anzustrengen. Wie man sieht, werden sie heute immer aktueller, weil die Mehrheit keinen Bock auf Arbeit hat und sich möglicherweise leicht Geld sichern will. Deshalb wird für sie sehr viel in allen Medien geworben.

Doch sie bringen nicht nur Glück, sondern auch Unglück und dies möchte ich mit meiner Projektarbeit beweisen. Um das gesetzte Ziel zu erreichen surfe ich regelmäßig im Internet und suche nach passenden Artikeln, Werbungen, Grafiken. Außerdem sehe ich Filme, die den Glücksspielen gewidmet sind. Was klar ist, ist die Tatsache, dass sie gleichzeitig für Einige Glück, für Andere Unglück mit sich bringen.

Aus diesem Grund sollte jeder für sich selbst entscheiden, ob er bereit zu riskieren ist, oder nicht.

## Zeitvertreib oder Sucht? Vor- und Nachteile des Glücksspiels

---

28. Oktober 2015 Kommentare deaktiviert für Zeitvertreib oder Sucht? Vor- und Nachteile des Glücksspiels 11,618 Aufrufe

Schon im dritten Jahrtausend vor Christus vertrieben sich Menschen die Zeit mit Glücksspielen – elfenbeinerne Würfel, die von Archäologen in China ausgegraben wurden belegen dies. Ihre Faszination haben die sogenannten Hasardspiele sowohl den positiven wie auch negativen Aspekten zu verdanken – denn Spannung und Nervenkitzel sind in jedem Fall garantiert!

## 3. Pro Glücksspiel: Die Vorteile dieses Zeitvertreibs

- Spielbanken werden von einem schicken, noblen Flair dominiert. Wer beispielsweise in Salzburg ein elegantes Event verbringen möchte, geht ins Schloss Kleßheim. Das fürstliche Anwesen fungiert als Spielcasino und wird gerne als gesellschaftliches Highlight angesteuert, versuchen Geschäftspartner ihren Gästen einen unvergesslichen Abend zu bescheren.
- Doch vermögen Glücksspiele auch in legerer Atmosphäre zelebriert zu werden. Entspannt von zu Hause aus spielen und mit dem Laptop auf den Knien im liebsten Internetcasino einige Stunden dem Müßiggang anhängen. Weil Spiele wie Black Jack die volle Konzentration des Users fordern, vergisst dieser auf die Sorgen und Probleme des Alltags und fühlt sich bereits nach einigen Zügen herrlich entschleunigt.
- Glücksspiele sorgen für Geselligkeit. Unabhängig davon ob in Las Vegas, auf dem heimischen Sofa oder in der **nächstgelegenen Spielbank**: Der Spieler lernt virtuell oder analog Gleichgesinnte kennen, knüpft Kontakte und kommt mit Leuten ins Gespräch, die er ansonsten nie getroffen hätte. Auch kann sich mit Freunden zu einem Glücksspielabend verabredet werden, bei dem es nicht um hohe Geldbeträge sondern um den Spaß an der Freunde geht – gewinnen ist Nebensache!
- Viele Formen der Freizeitgestaltung kosten Geld. Während bei einem Opern- oder Konzertbesuch ausschließlich schöne Erinnerungen mit aus dem Saal genommen werden dürfen, kann es sein, dass ein Abend im Spielcasino durchaus Bares einbringt. Ist ihm Fortuna, die Glücksgöttin hold, geht der Spieler mit mehr nach Hause als er beim Betreten der Spielhalle in der Tasche hatte.

<https://blackjackcheating.com/vor-und-nachteile-des-glucksspiels-ist-das-glucksspiel-es-wert.htm>

; 12.02.2020 ; 21:54

Ich habe diesen Artikel gewählt, weil ich glaube, es ist eine gute Einleitung zum Thema, die oberflächlich einige Pro Aspekte, womit ich mich in dieser Mappe beschäftige zusammenfasst.

### 3.1 Zusammenfassung



Einleitend berichtet der Autor mit ein paar Worten über die Geschichte des Glücksspiels.

Weiter weist er auf die positiven Seiten der Glücksspiele bei diesem Zeitvertreib hin. An erster Stelle sorgt die elegante und noble Atmosphäre dafür, dass die Besucher, die in den meisten Fällen prominent seien, einen Abend verbringen, den sie nie vergessen würden. Als Beispiel wird das Salzburger Schloss Kleßheim gegeben. Vorteilhaft sei auch die Tatsache, dass man von zuhause bei einem Glücksspiel mitmachen könnte. Während des Spiels im Internet Casino könnte der Spieler die alltäglichen Sorgen und Probleme vergessen und sich auf diese Art und Weise wohler fühlen. Darüber hinaus könnten die Glücksspiele zu neuen Kontakten, Freundschaften und Bekanntschaften beitragen. Das Ziel sei, nicht Geldgewinn, sondern Vergnügen. Das letzte Argument, das dafür spricht sei die Möglichkeit, Geld zu gewinnen.

## 4. Kontra-Argumente: die Risiken des Glücksspiels

- Damit **Hasardspiele** auch wirklich Nervenkitzel erzeugen, geht es um Geldbeträge, die verloren oder gewonnen werden können. Wird das Glück überstrapaziert und hört der Spieler nicht auf, ist sein

Portemonnaie leer, wird dies existenzielle Probleme hervorrufen. Wer das gesamte Gehalt am Spieltisch oder im Internetcasino lässt, rutscht gefährlich tief in den Dispo.

- Weil Spielen und vor allem das Gewinnen einen Adrenalinschub im Gehirn auslöst und der Mensch diese Hormon-Rushs als äußerst befriedigend empfindet, kann es zu einer **Spielsucht** kommen. Personen, die trotz finanzieller Schieflage nicht aufhören zu zocken, brauchen Hilfe und müssen wie jeder andere Süchtige auf Entzug gehen. Um nicht zum pathologischen Spieler zu werden, gilt es sich selbst Limits zu setzen und jene auch strikt einzuhalten. Nur zu gewissen Zeiten und lediglich für einen bestimmten Betrag zu spielen, hilft dabei die Kontrolle zu behalten.
- Weil es sich, wie der Name bereits verrät, um Spiele handelt, die einzig vom Zufall abhängig sind und nichts mit dem Können oder Wissensstand des Spielers zu tun haben, ist die Gefahr des Betrugs gegeben. Darum sollten begeisterte Spieler niemals außerhalb des gesetzlich erlaubten Raumes an Spielen teilnehmen. In öffentlichen Casinos oder bei seriösen Anbietern im Internet ist jene Gefahr nicht gegeben – in schummrigen Hinterzimmern allerdings schon!

## Mit Besonnenheit und großem Spieltrieb

Nicht nur kleine Kinder spielen gerne; der Mensch hört sein Leben lang nicht auf sich Spaß und Bestätigung mittels Brett-, Glücks- und anderen Spielvergnüglichkeiten zu holen. Entscheidet dabei ist nur, dass diesem Hobby in Maßen und mit Genuss nachgegangen wird – dann nämlich verspricht es stimmungsvolle und manchmal sogar gewinnbringende Momente!

<https://blackjackcheating.com/vor-und-nachteile-des-glucksspiels-ist-das-glucksspiel-es-wert.htm>

; 12.02.2020 ; 21:54

Dieser Artikel liefert Information über einige Kontra Argumente zum Thema und ich denke, der wird vom Nutzen sein am Anfang der Mappe.

### 4.1 Zusammenfassung

Am Anfang berichtet der Autor darüber, dass der Geldverlust oder Geldgewinn zur Erzeugung von Nervenkitzel führt. Falls dem Spieler kein Geld bleibt, dann kommt es zu Existenzschwierigkeiten.

Ein zweites Argument, dass gegen die Glücksspiele spricht, ist dass man süchtig werden könnte. Das Spielen und vor allem das Gewinnen könnten den Menschen spielsüchtig machen. Wer darunter leidet, dem muss geholfen werden. Dabei soll der Spieler seine eigenen Grenzen ziehen. Deren Einhaltung ist sehr wichtig. Die Selbstkontrolle spielt eine wesentliche Rolle.

Als letztes warnt der Autor vor bestimmten Gefahren bei den Glücksspielen. Eine davon könnte der Betrug sein. Die Spieler müssten unbedingt nur in dem Raum, der gesetzlich erlaubt wird, bei den Spielen mitmachen.

Wenn der Spieler in einem öffentlichen Casino oder bei seriösen Anbietern im Internet spielt, besteht die Gefahr von einem Betrug nicht.

Zum Schluss appelliert der Verfasser vernünftig zu spielen. Wenn man nicht übertreibt, kann man diese Momente genießen.

## 5. Glücksspielsucht

Wie entsteht Glücksspielsucht? Menschen, die gerne Glücksspiele spielen, werden in der Regel nicht sofort spielsüchtig. Dass es dennoch Menschen gibt, die trotz erheblicher persönlicher Nachteile, wie z.B. größeren finanziellen Verlusten, weiter spielen, scheint häufig absurd und nicht nachvollziehbar – für Außenstehende

genauso wie für Betroffene selbst. Deshalb ist es wichtig, sich über Glücksspiele und deren Wirkweise zu informieren. Dadurch kann der möglichen Entwicklung einer Spielsucht frühzeitig entgegen gewirkt werden.

***„Wenn ich einmal mit dem Spielen angefangen habe, höre ich erst dann auf, wenn kein Geld mehr vorhanden ist. Wenn ich gewinne, spiele ich weiter, um noch mehr zu gewinnen; wenn ich verliere, muss ich weiterspielen, um das verlorene Geld zurück zu gewinnen.“***

### Wer spielsüchtig ist, betrügt sich und andere

Ein Mensch, der zu viel spielt, kann die Fähigkeit verlieren, sich zu entscheiden, ob er dem Glücksspiel nachgehen **möchte** oder nicht. Spielende verlieren die Kontrolle über ihr Verhalten. Problematisches Glücksspiel zieht für die Betroffenen selbst, aber auch für deren Familie und Angehörige sowie Freunde oftmals ernste Folgen nach sich, unter denen alle Beteiligten leiden:

- Lügen und Ausreden werden erfunden, um unangenehme Tatsachen zu verbergen, z.B. dass man den Monatslohn „verzockt“ hat.
- Vertrauensvolle Beziehungen werden zerstört, weil die Spielenden sich oft gefühlsmäßig abwenden und sich ganz dem Spielen zuwenden.
- Die existenzielle Lebensgrundlage geht verloren, z.B. weil das Geld für Lebensmittel oder die Miete fehlt.
- Gemeinschaftliche Unternehmungen mit Freunden und Familie sind nicht möglich, weil Spielende dazu keine Zeit haben.

**Glücksspielsucht ist eine Krankheit** und bestimmt das Alltagsleben süchtig spielender Menschen. Sie nehmen fast jede Gelegenheit wahr zu spielen und vernachlässigen Familie, Berufsleben und soziale Kontakte. Normalen Alltagsproblemen und negativen Gefühlen weichen sie aus, indem sie spielen.

Beim „pathologischen (krankhaften) Glücksspiel“, so nennt man die Erkrankung im klinischen Vokabular, spricht man von einer stoffungebundenen Sucht oder auch von einer **Verhaltenssucht**. Sollte jemand die Tendenz zur Spielsucht bei sich selbst erkannt haben, ist es in jedem Fall wichtig sich frühzeitig beraten zu lassen.

<https://www.spielen-mit-verantwortung.de/gluecksspielsucht/> ; 22.02.2020 ; 20:43

Ich habe den Artikel mit der Überschrift “Glücksspielsucht” gewählt, weil er kurz und bündig Information über deren Folgen liefert.

## 5.1 Zusammenfassung

Einleitend berichtet der Autor über die Wichtigkeit der Information über die Glücksspielsucht und deren Wirkweise. Dies sei ein gutes Mittel dagegen, dass eine Person Spielsucht entwickelt.

Man sagt, wenn jemand einmal mit dem Spielen angefangen habe, höre dieser erst dann auf, wenn kein Geld mehr vorhanden sei. Wenn man gewinne, spiele man weiter, um noch mehr zu gewinnen. Wenn man verliere, müsse man weiterspielen, um das verlorene Geld zurück zu gewinnen.

Weiter betont der Verfasser die Folgen, die die Spielsucht für den Menschen allein und für seine Mitmenschen und Nächsten hinter sich zieht. Er zählt vier davon auf. Man verschweigt, dass man das ganze Monatsgehalt zum Spielen ausgegeben habe. Die zweite Folge sei die Zerstörung der vertrauensvollen Beziehungen. Die Spielenden würden sich nur für das Spielen interessieren und würden gemeinsame Unternehmungen mit Freunden und Familie ablehnen. Dem Glücksspiel widmeten sie ihre ganze Zeit. Letztens habe der Spielende kein Geld für den Lebensunterhalt.

Abschließend gibt der Verfasser Auskunft darüber, dass die Glücksspielsucht als eine Krankheit angenommen werde, die sich negativ auf das Privat- und Berufsleben des Spielsüchtigen auswirkt. Bemerk man, dass man zur Spielsucht neigt, sollte man nach Profiberatung suchen.

## 6. GLÜCKSSPIELSUCHT IST EINE KRANKHEIT

Glücksspielsucht ist in Deutschland sowohl von den Rentenversicherungsträgern als auch den Krankenkassen als **Krankheit** anerkannt.

Die Anerkennung des Pathologischen Glücksspielens hat für die Betroffenen **wichtige sozialrechtliche Folgen**: Es besteht ein rechtlicher Anspruch auf ambulante, stationäre und (Nachsorge-) Leistungen, die von den Rentenversicherungsträgern bzw. den Krankenkassen finanziert werden.

Auch Leistungen zur **beruflichen Rehabilitation** (Wiedereingliederungsmaßnahmen, Umschulungen) können finanziert werden. So können erwerbstätige Personen beispielsweise für die Zeit ihrer stationären Therapie in der Regel Übergangsgeld beziehen. Mit einer Glücksspielsucht gehen oft andere Störungen bzw. Erkrankungen einher. So kommt es gehäuft zu depressiven Erkrankungen und Angst- Störungen, auch andere Suchtformen (Tabakabhängigkeit, erhöhter Alkoholkonsum) treten deutlich häufiger auf.

Der **medizinische Fachbegriff** für eine Glücksspielsucht lautet **Pathologisches Glücksspielen**.

### **Merkmale einer Glücksspielsucht**

Nach den Leitlinien des DSM-V (Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen) spricht man von Pathologischem Glücksspielen bei „andauerndem und wiederkehrendem, fehlangepassten Spielverhalten“, das sich in **mindestens fünf** der folgenden Merkmale ausdrückt:

1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspiel (zum Beispiel wenn die Betroffenen oft und lang darüber nachdenken, wie sie das Geld für das nächste Spiel beschaffen sollen)
2. Steigerung der Einsätze, um die gewünschte Erregung zu erreichen
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Spiel zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben
4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Spiel einzuschränken oder aufzugeben
5. Spielen, um Problemen oder negativen Stimmungen zu entkommen
6. Wiederaufnahme des Glücksspiels nach Geldverlusten
7. Lügen gegenüber Dritten, um das Ausmaß der Spielproblematik zu vertuschen
8. Illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens

- 9. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, von Arbeitsplatz und Zukunftschancen
- 10. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte

Derzeit erfüllen schätzungsweise über **500.000 Menschen in Deutschland** mindestens fünf dieser Kriterien und gelten damit als „pathologische“, also süchtige Spieler bzw.

Spielerinnen. Von problematischem Spielen spricht man, wenn drei bis vier Kriterien (ausgeprägte Form) bzw. ein bis zwei Kriterien des DSM-IV zutreffen. Gemäß dieser Definition gibt es ca. 750.000 bzw. ca. 3 Mio. problematische Spieler und Spielerinnen (ausgeprägte und leichte Form) in Deutschland. Diese Definition gilt nicht nur für klassische Glücksspiele oder Online-Glücksspiele, sondern auch für Sportwetten. Einige Sportwettformen sind sogar mit einem besonders hohen Risiko verbunden, allen voran die Livewette. Die Folge: Ein problematischer Umgang mit Sportwetten ist ein häufiger Anlass für eine Betreuung im ambulanten oder stationären Hilfesystem. Immerhin ungefähr jede siebte Person in Hamburg, die wegen einer Glücksspielproblematik ambulant betreut wird, gibt Sportwetten als den hauptsächlichen Grund für die Beratung an.

Unser kurzer [Selbsttest](#) hilft Ihnen, eine erste Einschätzung des eigenen Spielverhaltens vorzunehmen.

Wichtig zu wissen: Die Diagnose „Pathologisches Glücksspielen bzw. Wettverhalten“ kann nur von einer Expertin oder einem Experten nach einem intensiven persönlichen Gespräch gestellt werden. Einen Überblick über Beratungsstellen und Hilfsangeboten in Hamburg finden Sie [hier](#).

<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/gluecksspielsucht-ist-eine-krankheit.html> ; 22.02.2020 ; 21:51

Ich habe diesen Artikel gewählt, denn er liefert ausführliche Information über das Thema und erklärt starke Argumente gegen das Glücksspielen.

## **6.1 Zusammenfassung**

- Glücksspielsucht – Anerkennung in Deutschland als Krankheit
- Wichtige sozialrechtliche Folgen für die Betroffenen
  - Finanzielle Unterstützung für ambulante, stationäre und Nachsorgeleistungen seitens der Rentenversicherungsträger, bzw. der Krankenkassen
- Mögliche Finanzierung der beruflichen Rehabilitation durch Wiedereingliederungsmaßnahmen und Umschulungen
- Übergangsgeld während der stationären Therapie für Erwerbstätigen
- Störungen und Erkrankungen infolge der Glücksspielsucht (Depression, Angst-Störungen, Suchtformen wie Abhängigkeit von Tabak, Erhöhung des Alkoholkonsums)
- Glücksspielsucht = Pathologisches Glücksspielen (in der medizinischen Fachsprache)
- Glücksspielsucht und deren Merkmale:
  - Starke Einnahme von Glücksspiel
  - Beschaffung von Geld für das nächste Spiel
  - Sich erfolglos wiederholende Versuche zur Kontrolle, Einschränkung oder Aufhören mit den Glücksspielen
  - Sucht unruhig und gereizt fühlen während des Versuchs für eine Einschränkung des Spiels oder mit dessen Verzicht
  - Das Spielen – Flucht vor Problemen oder negativen Stimmungen
  - Weiterspielen trotz Geldverluste
  - Lügen gegenüber Dritten, damit das Ausmaß der Spielproblematik vertuscht wird.
  - Illegal Handeln, um das Spielen zu finanzieren.
  - Wichtige Beziehungen – Arbeitsplatz und Zukunftschancen – bedroht, sogar verloren
  - Ein Dritter stellt das gehoffte Geld bereit



- Mindestens 5 Kriterien – typisch für mehr als 500 000 Deutschen – gelten als pathologisch
- Zwischen 750 000 und 3 000 000 – definiert als problematische Spieler und Spielerinnen
- Auch Sportwetten als Glücksspiel behandelt – ein hohes Risiko
- Ambulante Betreuung von 14% der Hamburger aufgrund der Glücksspielproblematik; Sportwetten liegen an erster Stelle unter den Gründen
- Gespräch mit einem Experten – Voraussetzung für die Diagnose „Pathologisches Glücksspielen“ bzw. Wettverhalten

## 7. WARUM WIRD MAN SPIELSÜCHTIG?

Eine Sucht – egal ob **Spielsucht** oder eine andere Form von Sucht – **lässt sich nicht auf eine einzelne Ursache zurückführen.**

Auch ein konkreter Anfangspunkt ist meist schwer zu benennen. Ebenso wenig lässt sich von einer „Suchtpersönlichkeit“ sprechen. Vielmehr kann man sich die Entwicklung einer solchen Sucht als einen oft jahrelangen Prozess vorstellen, in dem verschiedene (Risiko-) Faktoren zusammen wirken.

Bei der **Entwicklung einer Spielsucht bzw. eines problematischen Spielverhaltens** lassen sich solche Risikofaktoren identifizieren, die man in drei Bereiche unterteilen kann:

1. die Persönlichkeit des Spielers bzw. der Spielerin
2. das Umfeld des Spielers bzw. der Spielerin und
3. das Glücksspiel selbst

### **Der bzw. die Spielende selbst**

Menschen unterscheiden sich in ihrer Anfälligkeit für ein problematisches Spielverhalten und damit hinsichtlich der Entwicklung einer Glücksspielsucht. So haben Personen, die zu **impulsivem Verhalten** neigen oder **Gefühle schlechter kontrollieren** können, ein erhöhtes Risiko spielsüchtig zu werden. Auch bestimmte Denkweisen oder Überzeugungen können dazu beitragen, dass man leichter die Kontrolle beim Spielen verliert und somit eher spielsüchtig wird als andere. Ein Beispiel: „Jetzt ist die Roulettekugel schon fünf Mal hintereinander auf schwarz liegen geblieben. Dadurch wird „Rot“ bei der nächsten Runde wahrscheinlicher.“ Ein solcher Gedanke kann dazu führen, dass jemand nur schwer davon ablassen kann, (immer) weiter zu spielen. Fakt ist jedoch: Die Wahrscheinlichkeit eines Spielausgangs ist völlig unabhängig vom Ausgang der vorhergehenden Spielrunden.

Für eine Spielsucht gilt das Gleiche wie für andere Suchtformen: Es gibt **keine „Glücksspielpersönlichkeit“**, d.h. es lassen sich keine konkreten Wesensmerkmale definieren, die eine Person unweigerlich in eine Glücksspielsucht führen.

## Das Umfeld als mitbestimmender Faktor

Sowohl das **unmittelbare Umfeld**, in dem ein Mensch lebt, als auch **gesellschaftliche Rahmenbedingungen** beeinflussen ebenfalls das Risiko einer Spielsucht. Wenn Glücksspiele beispielsweise in der **Familie** oder im **Freundeskreis** üblich oder sogar ein zentraler Bestandteil des Freizeitlebens sind, kann es für den einzelnen schwieriger werden, selber nicht bzw. verantwortungsvoll zu spielen. Auch **Werbung** für Glücksspiele beeinflusst das Spielverhalten von Menschen und kann schlussendlich dazu führen, dass jemand spielsüchtig wird.

## Das Glücksspiel

Glücksspiele sind unterschiedlich **riskant**. Das jeweilige Suchtpotenzial eines Glücksspiels lässt sich anhand von konkreten Faktoren einschätzen – so trägt etwa eine schnelle Spiel- und Auszahlabfolge eines Spiels dazu bei, dass der Überblick über die bisherigen Verluste und Gewinne leichter verloren geht.

Viele spielsüchtige Spielerinnen und Spieler setzen dann immer wieder auf das nächste – das vermeintlich „erlösende“ – Spiel. Für Spielsüchtige setzt sich ab diesem Zeitpunkt ein **verheerender Teufelskreis** in Gang.

Auch die „Nähe“ und damit die **Verfügbarkeit** des Glücksspiels beeinflusst das eigene Spielverhalten. So kann der **Geldspielautomat** im Imbiss um die Ecke zu einer großen Verlockung werden, zu spielen.

**Wichtig zu wissen: Bei der Entstehung einer Spielsucht sind alle drei Ebenen beteiligt. Aber auch wenn mehrere der genannten Faktoren zutreffen, muss sich nicht unweigerlich ein problematisches Spielverhalten entwickeln.**

*Ein Beispiel: Um abzuspannen und weil ihm zu Hause oft die Decke auf den Kopf fällt, geht Tobias (43) oft in eine Kneipe, in der er auch regelmäßig an Geldspielautomaten spielt. Mittlerweile kennt er auch die meisten anderen Stammgäste, zu seinen anderen Freunden hat er inzwischen weniger Kontakt. Ihm fällt es häufig schwer, „Nein“ zu sagen, wenn er an einem Abend eigentlich nach Hause gehen will und die anderen Gäste ihn auffordern, noch zu bleiben: „Sei kein Spielverderber. Auf ein Bier und ein Spiel bleibst Du noch.“*

Bei diesem Beispiel spielen alle drei Ebenen eine Rolle: Der Spielende kann sich nur schwer gegen Druck von außen behaupten, ein großer Teil seines sozialen Umfelds geht ebenfalls Glücksspielen nach. Außerdem hat er sich für eine Glücksspielart entschieden, die ein hohes Gefährdungspotenzial aufweist.

Auf Basis dieser **Konstellation von Risikofaktoren** kann bei Tobias eine **erhöhte Anfälligkeit für eine Glücksspielsucht** angenommen werden. Ob sich sein Spielverhalten zu einer Spielsucht entwickeln wird, steht allerdings noch nicht fest. Es wird beispielsweise darauf ankommen, ob er andere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung für sich (wieder) findet, zum Beispiel mit den Freunden, die er in der letzten Zeit vernachlässigt hat. So könnte das Automatenspielen für ihn an Bedeutung verlieren. Ebenso könnte er Wege finden, dem Druck von anderen nicht immer nachzugeben und so schrittweise immer mehr selber darüber bestimmen, ob und wie viel er spielt. **Gespräche mit Expertinnen und Experten beispielsweise in einer Beratungsstelle können bei einem solchen Prozess der Selbstkontrolle helfen.**

### **Hamburgische Helpline Glücksspielsucht**

Wer glaubt spielsüchtig zu sein, sollte unbedingt Hilfe annehmen. Die Gespräche können **anonym** geführt werden, auch eine telefonische Beratung ist möglich. Alle Beratungsgespräche sind **vertraulich und kostenlos**.

<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/gluecksspielsucht-ist-eine-krankheit.html>; 09.03.2020 ; 14:54

Dieser Artikel verdeutlicht eine sehr wichtige Frage in dieser Projektarbeit.

## **7.1 Zusammenfassung**

Zunächst berichtet der Verfasser darüber, dass hinter einer Sucht keine einzelne Ursachen oder Suchtpersönlichkeiten stehen, sogar gibt es keinen konkreten Anfangsmoment. Eine Sucht entwickelt man nach einer jahreslangen Kombination von verschiedenen Risikofaktoren. Diese lassen sich in 3 Gruppen einteilen – Persönlichkeit des Spielers; das Umfeld des Spielers; das Spiel selbst.

Weiter erwähnt der Autor einige Umstände bei der menschlichen Persönlichkeit, die die Anfälligkeit für problematisches Spielverhalten beeinflussen – Impulsives Verhalten; Schlechte Kontrolle von Fühlen, sowie auch Weltanschauungen und Auffassungen. Ein Beispiel sei die Situation, in der man sich irrt, dass das Ergebnis eines Spiels von den vorigen Spielen abhängt.

Es gibt keine konkreten Eigenschaften, die eine Person als „Glücksspielpersönlichkeit“ bestimmen.

Außerdem ist die Umgebung von großer Bedeutung – sowohl der Freunden- und Familienkreis, als auch die Gesellschaft, worin man lebt. Die Chancen von einer Spielsucht seien höher wenn Verwandten und Freunde sich damit beschäftigen. Andererseits sind Werbungen ebenso gefährlich und können sogar eine entscheidende Rolle haben.

Drittens verdeutlicht der Verfasser, dass das Tempo des Spiels ermöglicht es dem Spieler die vorherigen Verlusten leicht zu vergessen und damit steigt die Chance von Sucht.

Der zweite Faktor des Spiels sei die Verfügbarkeit.

Weiter wird es betont, dass am problematischen Spielverhalten nehmen alle Gruppen von Faktoren teil. Der Autor gibt ein Beispiel mit einem Herrn namens Tobias, wo alle 3 Gruppen betroffen sind.

Für seine Zukunft gibt es Optionen – er könnte süchtig werden, aber falls er bessere Weisen auf Zeitverbrauch findet – wieder Zeit mit seinen wegen des Spiels vernachlässigten Freunden zu unterhalten, oder sich mit einem Experten zu beraten.

Falls man glaubt, jemand sei glücksspielsüchtig, ihm soll es unverzüglich von einem Spezialisten geholfen werden.

## 7.2 Essay

Ich persönlich glaube, der Artikel stellt ausführliche und ausgewertete Information vor. Trotzdem bewundere ich mich warum so wenig über die Persönlichkeit und Erziehung eines Menschen erwähnt wurde. Jede Person hat mindestens einmal im Leben mit einem Glücksspiele gestoßen und wir alle fangen von derselben Position an. Man soll die Fähigkeit besitzen, sich am Platz von Anderen zu stellen und deren Gefühle und Gedanke zu verstehen. Z.B. wir glauben, dass Leute, die sich mit Glücksspielen beschäftigen eigentlich naiv und primitiv sind. Ja, bis zu einem Niveau könnte das richtig sein, aber alles scheint uns so einfach und lächerlich, wenn wir nur von der Seite betrachten. Aber viele Leute würden eine ganz unterschiedliche Reaktion haben, als in Kontakt zu diesen Spielen kommen. Viel wahrscheinlicher wäre es, dass sogar die Spiele dem Menschen gefallen. So ist die Situation auch mit anderen Süchten – Drogen, Zigaretten, u.a.

Alles fängt mit einer Unterschätzung an. Und es gibt einige Gründe dafür. Einerseits könnte man uninformiert sein, dass Glücksspiele gefährlich sind und man soll vorsichtig damit umgehen. Eine andere Alternative sind diese Leute, die eigentlich alles auf der Welt versuchen würden. Bei ihnen ist die Lage aber nicht dasselbe – diese sind meistens mutigere Leute, die über bessere Fähigkeiten verfügen, eine Situation zu schätzen.

Aber wir sollen wissen, dass jede Regel eine Ausnahme hat. Es gibt intelligente, gebildete Leute, die auch in die Falle des Hasards fallen. Und das könnte jeder von uns sein, denn wenn wir von Emotionen ergriffen sind, können wir die Kontrolle von unserem Leben verlieren. Ich glaube der Artikel sollte mehr Information über diesen Aspekt liefern.

Es gibt aber etwas sicheres, dass uns von den Gefahren retten würde – immer klar zu denken, ohne dass Impulsen teilnehmen. Oder falls wir langsam irgendeine Sucht entwickeln, sollen wir ohne Zweifel nach Hilfe suchen.

## 8. VERLAUF EINER SPIELSUCHT

Eine Glücksspielsucht entwickelt sich zumeist über Jahre und es ist **kaum möglich, den konkreten Anfangspunkt eines problematischen Spielverhaltens zu finden.**

Genau wie bei anderen Suchterkrankungen lassen sich jedoch auch bei der Spielsucht verschiedene Entwicklungsphasen unterscheiden, die zumeist fließend ineinander übergehen. Dieses Phasenmodell der Suchtentwicklung dient einer groben Orientierung, persönliche Verläufe können von diesem Modell an einigen Stellen abweichen.

### Drei Entwicklungsphasen bzw. -stadien werden unterschieden

#### Das positive Anfangsstadium

Diese erste Phase wird auch als „Einstiegs“- oder „Gewinnphase“ bezeichnet. Hier werden erste, zumeist positive – oft euphorische – Erfahrungen mit Glücksspielen gemacht. Gewinne werden häufig auf das eigene Geschick zurückgeführt statt auf den Zufall bzw. das Glück – das stärkt das Selbstbewusstsein der Spielenden und erhöht ihre Bereitschaft weiter zu spielen.

Viele erleben das Glücksspiel zudem als Möglichkeit, in eine andere Welt abzutauchen und dadurch den Sorgen und Nöten des Alltags zu entfliehen. Es werden vermehrt Kontakte zu anderen Spielern und Spielerinnen geknüpft, die „Glücksspielszene“ wird mit der Zeit immer vertrauter und das Spielen selber regelmäßiger. Zudem steigt in dieser Phase oft die Risikobereitschaft der Spielenden. Verluste führen vermehrt dazu, dass weitergespielt wird, um das verlorene Geld auszugleichen.

#### Das kritische Gewöhnungsstadium

Dieses Stadium wird häufig auch „Verlustphase“ genannt. Die Spielenden verbringen immer mehr Zeit mit dem Spielen, die Einsätze werden höher, die Risikobereitschaft nimmt weiter zu. Die Folge:



Es kommt zu immer mehr und höheren Verlusten, die die Spieler bzw. Spielerinnen dann wieder ausgleichen wollen. Sie spielen also weiter und setzen höhere Summen ein, um das verlorene Geld wieder „reinzuholen“ - ein Teufelskreis beginnt.

Das Glücksspiel nimmt einen immer höheren Stellenwert im Leben der Betroffenen ein, Freundschaften und die Familie werden zunehmend vernachlässigt, auch Leistungen am Arbeits- bzw. Ausbildungsplatz lassen zumeist nach – die Gedanken des Spielers bzw. der Spielerin kreisen vor allem um das Glücksspiel bzw. den nächsten Gewinn. Das dafür notwendige Geld wird über einen Kredit oder von Freunden und Familienangehörigen geliehen. Durch die einseitige Fokussierung auf das Spielen kommt es häufig zu Streitereien in der Familie oder Partnerschaft. Die Betroffenen sind in dieser Phase kaum in der Lage, ihre Probleme aktiv anzugehen und flüchten stattdessen verstärkt in die Welt des Glücksspiels.

Um das zunehmend problematische Spielverhalten und seine Konsequenzen vor der Umwelt zu verbergen, greifen die Spielenden vermehrt zu Lügen – etwa um ihre finanzielle Not zu erklären bzw. Gründe dafür zu finden, dass man ihnen Geld leiht. Falls die Sprache auf Verluste kommt, werden diese heruntergeredet bzw. bagatellisiert. Im Unterschied zu der nachfolgenden Phase haben die Spielenden im 'Kritischen Gewöhnungsstadium' die Kontrolle über ihr Spielen noch nicht vollkommen verloren, zum Teil gelingt es ihnen auch, eine Zeit lang auf das Spielen zu verzichten.

## Das Suchtstadium

Diese dritte Phase der Spielsucht wird auch als „Verzweiflungsphase“ bezeichnet – aus gutem Grund, denn in diesem Stadium haben die Betroffenen die Kontrolle über das Spielen bereits verloren. Einmal mit einem Spiel begonnen wird das gesamte, zu diesem Zeitpunkt verfügbare Geld verspielt. Gewinne werden sofort wieder eingesetzt, Beginn und Ende eines Spiels können von den Spielern bzw. Spielerinnen nicht mehr gesteuert werden.

Das Glücksspiel wird zum alleinigen, alles beherrschenden Lebensmittelpunkt. Familie und Freunde werden zunehmend belogen – um weiterspielen zu können und auch aus Scham wegen der hohen Geldverluste und des von den Betroffenen oft als Charakterschwäche erlebten Kontrollverlusts. Im Gegensatz zu der vorausgehenden Phase der Gewöhnung ist es den Spielern und Spielerinnen in der

Suchtphase nicht mehr möglich, eine Zeit lang auf das Spielen zu verzichten. Solche Selbstversuche enden zumeist mit einem Rückfall und damit einem weiteren starken Frustrationserlebnis.

Es treten Entzugsserscheinungen auf, wie zum Beispiel Konzentrationsprobleme, Schlafschwierigkeiten und eine allgemeine Antriebslosigkeit, besonders in den zu diesem Zeitpunkt meist bereits seit mehreren Jahren vernachlässigten Lebensbereichen (Familie, Beruf). Viele Betroffene haben in dieser Phase Schuldgefühle, teilweise kommt es zu Selbstmordgedanken bzw. -absichten. Das Spielen selber ist nicht mehr mit den positiven Erfahrungen des Anfangsstadiums verknüpft, euphorische Stimmungen treten nicht mehr auf.

**Wichtig zu wissen: In dieser Phase der Spielsucht ist es dringend erforderlich, Hilfe von außen dazu zu holen. Beratung und Selbsthilfe sind anonym und kostenlos. Zögern Sie nicht, Kontakt aufzunehmen – auch wenn es vielleicht nicht um Sie selbst, sondern um einen Freund oder Familienangehörigen geht. Auf unserer Seite finden Sie eine Reihe von [Adressen](#) in Hamburg.**

<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/gluecksspielsucht-ist-eine-krankheit.html> ; 14.03.2020 ; 15:09

Ich habe diesen Artikel gewählt, weil er das Wesen einer Spielsucht erklärt.

## 8.1 Leserbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,

Der Artikel mit dem Namen „Drei Entwicklungsphasen“, den Sie auf Ihrer Webseite <https://www.automatisch-verloren.de/de/> veröffentlicht haben, finde ich sehr interessant und informativ.

Einleitend verdeutlicht der Verfasser wie positiv am Anfang das Spielen auf die Spielenden wirkt. Dadurch gelangen sie in eine Welt, wo es keine alltäglichen Sorgen und Nöten gibt. Außerdem bringt das Spielen neue Kontakte. Die Spieler und Spielerinnen werden risikobereiter. Wenn sie Geld verlieren wollen sie weiter spielen, damit sie dadurch das verlorene Geld ausgleichen.

Nach dem positiven Anfangsstadium folgt das sogenannte Gewöhnungsstadium. In verständlicher und einfacher Sprache zählt der Autor die wichtigsten Merkmale dieser Entwicklungsphase auf. Nämlich wachsende Risikobereitschaft, Entfremdung von Familienmitgliedern, Verwandten und Freunden, Verschuldung, u.a. Obwohl sich die Spielenden im kritischen Gewöhnungsstadium finden, wäre es immer noch möglich, dass sie mit dem Spielen aufhören.

Schließlich bezeichnet der Verfasser wie gefährlich das Suchtstadium für die Spielenden sei. Das sei die Phase der Verzweiflung. Er erwähnt auch die Folgen. Einige davon sind z.B. depressive Gedanken, Abhängigkeit, kompletter Kontrollverlust, u.a.

Da heutzutage die Spielsucht immer größer wird, würde ich auch meine eigenen Gedanken darüber äußern. In Deutschland selbst gibt es einige hundert Tausend, die daran leiden. Im Text gibt es ausführliche und ausgewertete Information zum Thema, aber trotzdem glaube ich, dass noch einiges zu verlangen ist. Ich bin der Besinnung, dass eine Abhängigkeit ein ziemlich seriöses Problem ist und das sollte man im Text betonen. Es war klar strukturiert und die Information ist ausführlich vorgestellt, aber wäre mehr über die negativen Folgen gesprochen, würde es viel überzeugender sein und außerdem – es hätte den Lesern viel mehr geholfen, denn das ist das Ziel von der Webseite.

Es könnte ein bisschen traurig klingen, aber in der modernen Gesellschaft verkauft man nicht Fakten, sondern Emotionen. Als Beispiel können wir die Glücksspielindustrie selbst nehmen, die Emotionen verkauft. Wenn man dagegen kämpft, soll man dieselben Prinzipien verwenden – Gefühlen am ersten Platz zu stellen, denn das ist viel provokativer und hätte einen stärkeren Anklang. Und das ist besonders wichtig, denn wir reden von Gesundheit und ein Problem, das schon die Leben von Millionen zerbrochen hat. Und dieses Problem würde bestehen bleiben und wachsen und noch vielen Leuten würden mit zerbrochenen Beziehungen, Entwicklung und Familien bleiben, falls die Reste der Gesellschaft nichts dagegen tut.

Ich würde mich freuen, falls meine Meinung ihnen irgendwie geholfen hat.

Mit freundlichen Grüßen

Nikolay Ganev

## 9. Werbung



<https://www.betrugstest.com/jackpot-de/> ; 09.04.2020 ; 08:46

Ich habe dieses Bild gewählt, weil es ein gutes Beispiel für eine Werbung von Glücksspielen ist.

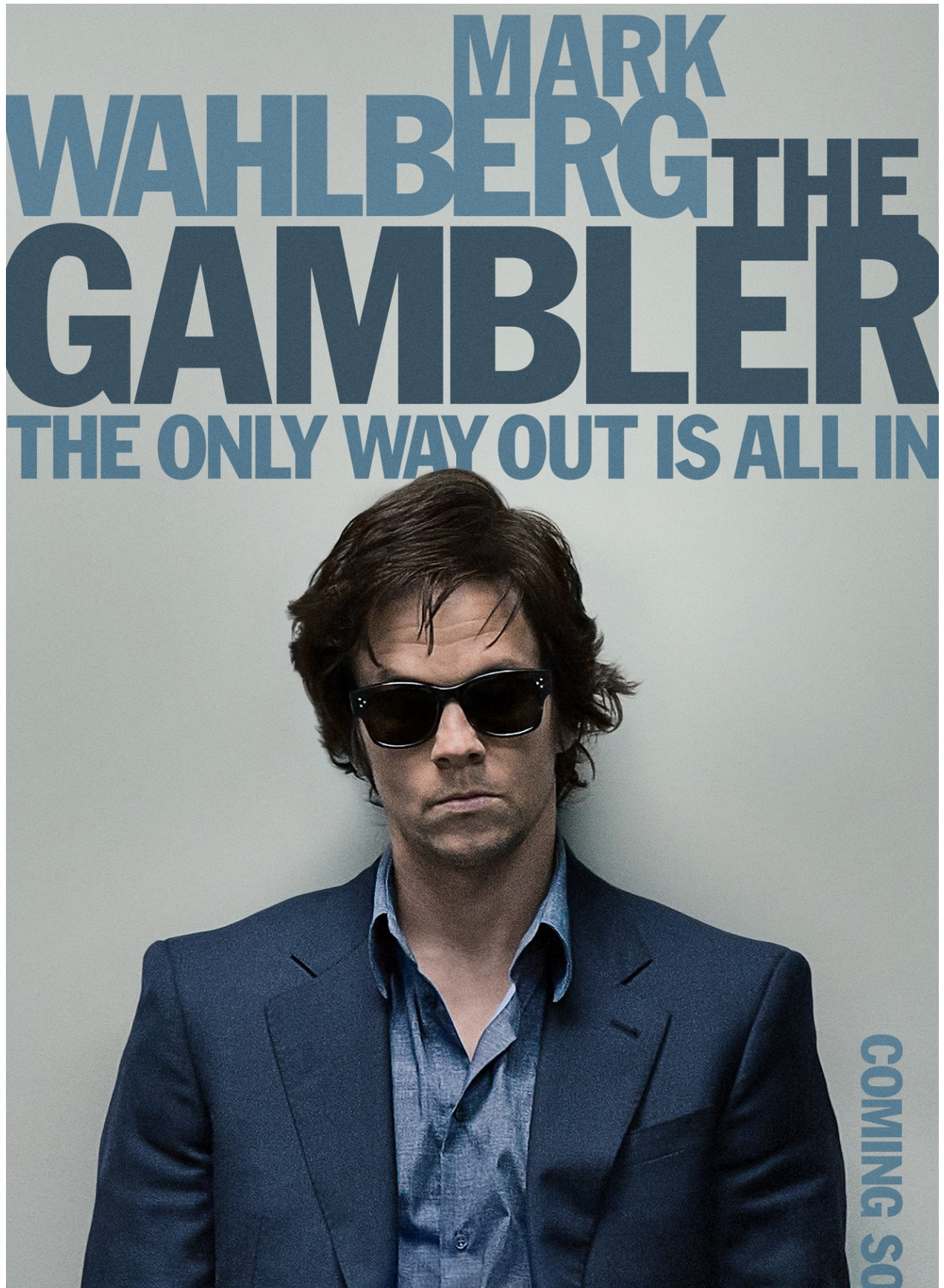
## **9.1 Bildbeschreibung**

Dieses Bild stammt aus dem Internet und ist am 16.07.2017 veröffentlicht worden. Es ist eine Werbung, die Spieler anziehen soll. Auf dem Bild sieht man verschiedene Geräte, die mit dem Spielen verbunden sind. In der Mitte steht die verlockende Aufschrift nämlich „Jetzt kostenlos spielen“. Das Ziel ist, dass sich mehrere Menschen dafür entscheiden, an dem Spiel teilzunehmen, weil sie denken, dass sie kein Geld brauchen und nichts bezahlen müssen. Der Geldgewinn wird nicht genannt, doch man glaubt, dass er genug hoch ist und das wichtigste ist, dass man gratis spielen anfangen kann. Der Effekt dieser Werbung wird durch die grellen Farben im Hintergrund des Bildes verstärkt. Wenn man sich das Bild anschaut, fühlt man sich wohl und denkt nur an das Gute und nicht davon, dass man alles über was man verfügt, verlieren könnte. Links steht die Information, dass jedem Spieler 150 000 Chips zur Verfügung stehen. Das könnte als eine Gabe angenommen werden. Doch niemand rechnet damit, dass er blitzschnell diese Summe verlieren würde. Und das Ergebnis wird: trotz stinkreich zu werden, wird man arm.

Abschließend würde ich sagen, dass diese Werbung meistens entweder faule und gleichzeitig gierige Leute, oder Solche die verzweifelt und hoffnungslos auf die Gegenwart sehen, zum Spielen motivieren.



## 10. Film



Ich habe diesen Film ausgewählt, weil er ein sehr gutes Beispiel für die typische Verschuldung von Glücksspielen präsentiert.

## **10.1 Zusammenfassung**

Der Film „The Gambler“ stammt aus den USA. Er wurde im Jahr 2014 gedreht. Regisseur des Films ist Rupert Wyatt. Die Schauspieler sind nicht so berühmt. Im Film geht es um die Geschichte eines Professors und seine Sucht, die zur Verschuldung führt. Doch der Film hat Happyend, weil es der Hauptperson bewusst wird, dass Glücksspiele nur Probleme schaffen.

Am Anfang macht der Filmemacher den Zuschauern und Zuschauerinnen mit der Hauptperson bekannt. Sie ist Professor, der Literatur unterrichtet. Er nimmt von vielen Krediten und dann gibt das ganze geliehene Geld für Glücksspiele aus. Um seine Kredite löschen zu können, bekommt er von seiner Mutter eine riesige Summe in Höhe von 260 000 Dollar. Statt seine Schulden auszuzahlen, spielt Jim weiter und verliert alles. Dann macht einer von seinen kriminellen Leihern einen betrügerischen Plan, nämlich Jims Student Lamar, der Basketballspieler ist, sollte beim nächsten Basketballspiel mit einem Vorsprung von nur 8 Punkten das Spiel gewinnen.

Nach vielen dramatischen Szenen, trifft er seine Leiher und spielt gemeinsam mit ihnen am Roulette-Tisch. Zwar gewinnt er zum ersten Mal, aber er lässt seinen Mitspielern den ganzen Gewinn, um sich von seiner Verschuldung ihnen gegenüber zu befreien. Jim verlässt den Spielraum und frei, glücklich und froh geht in der Stadt um. Zum Schluss besucht er seine Studentin, die in ihn verliebt ist.



## 10.2 Kommentar

Der Film von Rupert Wyatt hat trotz der finanziellen Erfolge, viele unterschiedlichen Meinungen bei den Zuschauern gelassen. In der spannenden Geschichte von dem Professor, fanden viele ein interessantes und bewegendes Sujet, andere halten die Meinung, dass der Film ein Klischee gewesen sei.

Viele Leute glauben, ein Sujet von einem Mann, der spielsüchtig ist, sei kaum originell und in dem Beispiel vom „The Gambler“, stimme das komplett. Eine einfache Linie – man verfügt über etwas, dass man später verliert und zum Schluss schafft, die Problemen zu lösen. Und besonders das Happyend hat vielen Leuten nicht gefallen, weil es zu unrealistisch ist. Falls etwas solches wirklich passiert hätte, würde man nicht so einfach mit solchen Verschuldungen und Probleme mit kriminellen Leihern zurechtkommen. Über das Spiel der Schauspieler gibt es keine Kritik, sogar lobt man den Hauptschauspieler Mark Wahlberg auf sein Talent.

Andererseits glauben viele Leute, dass die Linie des Sujets sei nicht zu kompliziert, einfach zu verstehen, ohne zu viele unnötige Details, mit einem starken Akzent an das Problem der Glücksspiele. Ja, die Entwicklung des Films könnte ein bisschen zu leicht abzusehen, aber das ist kein Problem, wenn man den Film genießen will. Das Movie hat eine starke Belehrung und besonders wichtige Momente, wie z.B. die Szene nach dem letzten Spiel, als der Hauptschauspieler frei um die Stadt herum gegangen ist. Die Idee der Freiheit, die er schon mal fühlt, ist sehr stark ausgeprägt und jeder Zuschauer kann das leicht fühlen.

Mir persönlich hat der Film ganz gut gefallen. Einerseits ist die Handlung, andererseits sieht man, dass eine Sucht zu ganz seriösen Problemen führen könnte. Trotzdem aber können sie beseitigt werden, aber das ist ein ganz optimistisches Szenario. Man sieht alle Herausforderungen, wodurch Jim gehen sollte. Das alles ist nur wegen des Glücksspiels passiert. Und eine besonders wichtige Belehrung von dem Film ist, dass es uns erinnert daran, dass alles was wir tun hat Konsequenzen. Hätte Jim nicht gespielt, würde er keinen Dollar vom Gold seiner Mutter verloren haben. Hätte er nicht gespielt, hätte er keine Probleme mit kriminellen Leihern, hätte er sich vor so vielen Sorgen gerettet. Er hat wohl mit den Verschuldungen zurechtgekommen, aber er ist

unter so viel Stress gewesen, er hat auch so viel Geld seiner Mutter verloren, und das alles hat zu nichts Gutem geführt, außer der Tatsache, dass das eine gute Lehre für ihn gewesen sei.

Abschließend würde ich sagen, der Film hat sowohl Vor- als auch Nachteile, aber die Idee und Botschaft sind klar ausgeprägt und leicht zu verstehen. Das soll jeder, der zu pathologischem Spielen neigt, sich anschauen. Ich würde diesen Film definitiv empfehlen.

# 11. Welche Bedeutung hat Glücksspiel für die deutsche Wirtschaft?

Glücksspiel und deutsche Wirtschaft sind zwei Begriffe, die von wenigen Menschen in einen Zusammenhang gestellt werden. Das hat unterschiedliche Gründe, die in diesem Artikel erläutert werden sollen.

## Was mit Glücksspiel gemeint ist

Glücksspiele lassen sich wie folgt definieren: es wird Geld eingesetzt und wer erfolgreich ist, gewinnt Geld. Gemeint sind hierzulande vor allem Sportwetten, Pferdewetten, Spiele in einem Online Casino und Poker. Doch auch Lotto gehört in diese Kategorie. In Zusammenhang mit Glücksspielen wird häufig vor einer **Sucht** gewarnt, wobei fraglos nicht jeder Mensch gefährdet ist. In der deutschen Wirtschaft dürfte den Beobachtungen nach eine andere Ansicht zu diesem Thema bestehen, als beispielsweise in der Politik und in der breiten Öffentlichkeit. Objektiv betrachtet glaubt man gar nicht, wer alles in dieser Branche mitmischet. Und die Rede ist nicht von irgendwelchen Buchmachern oder Spielbanken. Der Grund für das Interesse ist einfach gesagt Geld.

## Die vermuteten Umsätze

Es liegen keine zu 100% zuverlässigen Zahlen vor, wie viel Umsatz mit Sportwetten, **Pferdewetten** und Online Casinos in Deutschland gemacht wird. Es sind keine offiziellen Angaben darüber bekannt, wie viele Spieler und Wetter es gibt. Wenn man allerdings über die Summen recherchiert, die beispielsweise die bekanntesten Wettanbieter in Sachen Sponsoring aufwenden, kann von mehreren Milliarden Euro ausgegangen werden. In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu wissen, dass fast alle Anbieter international orientiert sind. In Deutschland wird viel Werbung für Sportwetten betrieben. Ein **Online Casino** hat normalerweise nicht die gleiche Chance, Werbung zu machen. Werbung führt zu einem erhöhten Umsatz. Doch selbst die Casinos im Internet können sich teilweise TV Werbung leisten. Selbst wenn für gewisse Betreiber Zahlen vorliegen sollten, weil diese an der Börse notiert sind, lässt sich kaum entschlüsseln, wie

hoch der Umsatz in Deutschland tatsächlich ist, zumal hier nach Zeiträumen aufgeschlüsselt werden müsste.

### **Es boomt: Umsatz mit Glücksspielen**

Glücksspiele können als boomende Wirtschaft beschrieben werden. Kaum ein Zweig hat so viel Aufwind. Wenn die Zahlen stimmen, dass insgesamt im Jahr 100 Milliarden Euro umgesetzt werden (dies ist nicht belegt), zeugt das von einer großen Wirtschaftskraft. Ein Problem ist allerdings, dass die meisten Unternehmen, die in Deutschland Kunden anwerben, nicht von Deutschland aus arbeiten. Und das wiederum hat Gründe, die der deutsche Staat selbst verantworten muss. Hier geht es um das Problem, dass Vorurteile gegenüber Glücksspielen bestehen. Die Gesetze sind nicht zeitgemäß, was nachfolgend in diesem Artikel noch eine Rolle spielt. Experten behaupten, dass das Geld, welches über diverse Kanäle an Buchmacher ins Ausland fließt, der deutschen Wirtschaft fehlt. Niemand wird allerdings verhindern können, dass Menschen gerne Sportwetten tätigen oder in einem Online Casino die Spiele spielen. Die Kanäle müssten einfach nur umgeleitet werden. Das Geld käme der deutschen Wirtschaft zu Gute. Es würden mehr Menschen Geld mit Glücksspielen als Arbeitnehmer verdienen und der deutsche Staat würde von den Steuern profitieren. Die derzeit einzige Steuer, die eingenommen wird, sind 5 % für jeden im Internet getätigten Einsatz. Es handelt sich um das Gesetz der Wettsteuer. Dies betrifft nur Kunden aus Deutschland und die Buchmacher (für die dieses Gesetz gestaltet worden ist) gehen unterschiedlich mit diesem Thema um. So mancher dürfte es sogar ignorieren. Denn wie soll der deutsche Staat belegen, was für Umsätze von einer Firma auf Malta gemacht werden? Dass es dennoch trotz dieser Schwierigkeiten zu Einnahmen kommt und dass beträchtliche Mehreinnahmen möglich sind, ist ein Fakt.

### **Vor allem Sportwetten haben eine große Bedeutung im Land**

Es gibt etliche Anbieter für Sportwetten. Viele sind in Deutschland ansässig, betreiben hier Shops. Werbung ist nicht nur in Zeitschriften zu entdecken. Es gibt sie vor und nach Fernsehsendungen, die sich einer großen Beliebtheit erfreuen. Es gibt darüber hinaus Bandenwerbung im Fernsehen. Jeder Fußballverein hat einen Wettanbieter als Partner.

Auch andere Sportarten und manchmal spezielle Clubs verfügen über derartige Partner. Auf solche Verträge werden Steuern gezahlt. Das wiederum bedeutet, dass auch der deutsche Staat profitiert. Wenn sich die Anbieter diese Zahlungen leisten können, sagte dies viel über den Umsatz aus. Und man fragt sich objektiv, weshalb die deutschen Politiker sich so vehement gegen Glücksspiele wären. Wobei es einen klaren Grund gibt.

### **Die Lotto Lobby**

In Deutschland gibt es eine Lotto Lobby. Und dies seit vielen Jahren. Die verhindert Gesetze, die Regelungen in Sachen Sportwetten und Online Casino treffen. Die Rede ist von politischen Entscheidungen. Das stört nicht nur viele namhafte Fußballvereine. Es stört jeden Verantwortlichen eines Vereins, der nach Sponsoren sucht. Auch bei Lotto sind Sportwetten möglich, jedoch nicht so, wie man sie von den Bekannten Buchmachern her kennt. Wenn selbst dort einigermaßen Umsatz gemacht wird, lässt sich klar vermuten, dass der Umsatz bei den guten Wetteranbietern wesentlich höher liegt. Wenn es um ein Thema wie Online Casino geht, treten immer wieder Experten auf, die behaupten, dass diese illegal sind. Wer diese Experten wohl bezahlt? Mit großer Wahrscheinlichkeit die Lotto Lobby. Die zahlt natürlich ebenfalls Steuern. Um die 48 % der Einnahmen werden nur an die Spieler wieder ausbezahlt. Das ist keine hohe Quote. Trotz aller negativen Fakten: Der Deutsche Lottoblock hat eine hohe Wirtschaftskraft.

### **Die nicht mehr aktuellen Gesetze**

Seit Jahren wird versucht, in Deutschland moderne Gesetze zum Thema Glücksspiel zu beschließen. Jegliche Versuche sind gescheitert. Einen guten Versuch gab es in Schleswig-Holstein. Die anderen Bundesländer schlossen sich nicht an. Sie wollten ein Gesetz, welches von der Lotto Lobby initiiert wurde. Und dieses wurde von der EU wie man so sagt kassiert. Das Gesetz in Schleswig-Holstein besteht weiterhin. Es gilt allerdings tatsächlich nur für dieses Bundesland. Es ist nicht bekannt, ob an moderneren Gesetzen aktuell gearbeitet wird.

### **Aus steuerlichen Gründen in das Ausland**

Da es in Deutschland keine realistischen Gesetze für das Thema Glücksspiel gibt, haben viele Anbieter von Sportwetten und Betreiber von Casinos im Internet ihren offiziellen Sitz nach **Malta** verlegt. In Malta, das zur europäischen Union gehört, werden offizielle Lizenzen ausgestellt. Dies wiederum führt dazu, dass auch deutsche Kunden Sportwetten setzen und in einem Casino spielen können. Auf **casinobonus.de** haben Spieler die Möglichkeit verschiedene Casinos miteinander zu vergleichen und so den für Sie am besten geeigneten Anbieter zu finden. Zudem lassen sich hier zahlreiche Bonusangebote für die verschiedenen Casinos finden.

Ein modernes Gesetz würde zu mehr Einnahmen führen, die Steuern zur Folge hätten. Wenn diese in Deutschland gezahlt werden würden, wäre dies positiv für die deutsche Wirtschaft. Denn es handelt sich wie erwähnt um ein Milliardengeschäft. Und in diesen mischen viele Menschen mit, die eigentlich in Deutschland beheimatet sind. Sie gründen eine neue Firma und mieten ein Büro auf Malta. Das ist heutzutage keine ungewöhnliche Vorgehensweise.

### **Es werden auch in Deutschland Steuern gezahlt**

Nicht verschwiegen werden soll in diesem Zusammenhang, dass einige Anbieter von Sportwetten Shops in Deutschland betreiben. Die sind offiziell angemeldet, also wird zumindest Gewerbesteuer bezahlt. Wenn Mitarbeiter beschäftigt werden, gibt es ebenfalls Zahlungen. Die deutsche Wirtschaft profitiert im kleinen Rahmen. Alle Experten, die nicht voreingenommen sind, teilen die Meinung, dass der deutsche Staat in Sachen Glücksspiel viel Geld verschenkt. Die Menschen wollen wetten und sie wollen spielen. Das lässt sich nicht verhindern. Wenn alles staatlich reglementiert ist und mit Gesetzen geregelt, sollten keine Probleme auftreten. Und dennoch kann man in Deutschland offiziell eigentlich nur Lotto spielen oder auf Pferde wetten. Das ist nicht mehr zeitgemäß. Das Thema Wettsteuer wurde zuvor bereits beschrieben. Es bringt de facto dem deutschen Staat Steuereinnahmen in beträchtlicher Höhe.

### **Die Bedeutung für die deutsche Wirtschaft**

Umsätze mit Sportwetten und Spielen in Online Casinos bringen den Betreibern zusammengerechnet jedes Jahr einen Milliardenumsatz. Die deutsche Wirtschaft profitiert bemerkenswert wenig, aufgrund von Vorurteilen und nicht mehr zeitgemäßen Gesetzen. Das Geld wird immer fließen, die Aufgabe für die Politik ist es, den Geldfluss in die richtigen Kanäle zu leiten.

<https://wirtschaft-tv.com/2017/10/25/die-bedeutung-des-gluecksspiels-fuer-die-wirtschaft-in-deutschland/> ; 01.03.2020 ; 22:13

Ich habe diesen Artikel gewählt, denn er gibt ausführlich Bescheid über den wichtigsten Pro Argument.

## **11.1 Zusammenfassung**

Zunächst berichtet der Verfasser über die Unkenntnis von vielen Leuten über die wichtige Rolle der Glücksspiele in der deutschen Wirtschaft.

Bevor man von deren Beeinflussung sprechen kann, sollte es definiert werden, was man unter “Glücksspielen” versteht. Das sei alles, wobei Geld eingesetzt würde – Sportwetten, Lotto und Casinos. Trotz der Möglichkeit von einer Sucht, gibt es starkes Interesse dazu nur wegen des Gelds. In der Wirtschaft sei jeder dieser Auffassung, verglichen mit anderen Feldern wie die Politik u.a.

Sichere Angaben für den Umsatz oder die Anzahl der Spieler gebe es nicht, aber nach genug Recherche, beschließt man, dass es um mehrere Milliarden Euro geht. Außerdem orientieren sich die Anbieter meistens international. Man werbe dafür in Deutschland viel, doch nicht jeder Anbieter hat diese Chance.

Weiter beschäftigt sich der Verfasser damit, dass die Glücksspielindustrie einen großen Boom erlebt. In Deutschland sei es problematisch, dass die meisten Unternehmen in dieser Branche im Ausland platziert sind. Daran habe der deutsche Staat Schuld wegen der in Deutschland gegenüber Glücksspielen existierenden Vorurteilen. Die Gesetze seien nicht der Zeit angemessen. Stattdessen, dass Geld in Deutschland bleibe, fließt es ins Ausland. Jeder hat Recht an Glücksspielen. Man rede nun von der Umleitung von Kanälen. Das Geld soll die heimische Wirtschaft profitieren und das würde durch die Steuern passieren. Momentan beträgt die einzige Steuer nur 5% für jeden Einsatz, der im Internet getätigt wird. Es geht ums Gesetz der Wettsteuer. Betroffen werden nur Kunden aus der BDR. Der Verfasser erwähnt, dass die Buchmacher unterschiedlich mit diesem Thema umgehen. Abschließend wird die Frage gestellt, wie der deutsche Staat belegen solle, was für Umsätze von einer fremden Firma gemacht würden. Trotzdem kommt es zu Einnahmen.



Das zweite Teil dieses Artikels verdeutlicht weiter das Wesen der Glücksspiele in Deutschland.

## **11.2 Zusammenfassung**

Einleitend betont der Verfasser die Tatsache, dass die bevorzugte Art von Glücksspielen in Deutschland seien die Sportwetten. Deren Werbungen sind auch sehr stark ausgeprägt und meistens mit Fußball verbunden, weil jede Mannschaft einen Buchmacher als Partner hat. Die Umsätze dabei könnten nur groß sein, sodass sich die Wettanbieter die große Steuer zahlen leisten. Wieso denn haben sich deutsche Politiker gegen die Glücksspiele gesetzt?

Weiter spekuliert der Autor, dass das Lotto politisch unterstützt ist. Das macht die anderen Buchmacher schwächer und könnte ein Hindernis für nach Sponsoren suchende Sportvereine sein. Viele Experte glauben, die anderen Wettanbieter illegal seien, jedoch der Verfasser drückt seine Unstimmigkeit aus und vermutet, dass diese von der Lotto Lobby gezahlt werden. Das führt zu kleineren Umsätzen und bzw. kleinerem Einkommen in Form von Steuer für den Staat.

Es ist Versuche gegeben, ein modernes Gesetz bezüglich den Glücksspielen in Deutschland zu schaffen. Die sind aber nur in Schleswig-Holstein erfolgreich geworden, mit der Unterstützung der EU und der Lotto Lobby. Man weiß nicht, ob es dazu bald Veränderungen gäbe.

Die Gesetze in Deutschland sind veraltet und sie erlauben es vielen Buchmachern seine Sitze nach Malta zu ziehen, wo offizielle Lizenzen geschaffen werden, während deutsche Spieler da wetten. Von den Steuern hängt die Preiswertigkeit ab und als die Spieler von vielen Casinos auswählen könnten, würden sie bei den besseren Optionen spielen (die Anbieter in Malta)

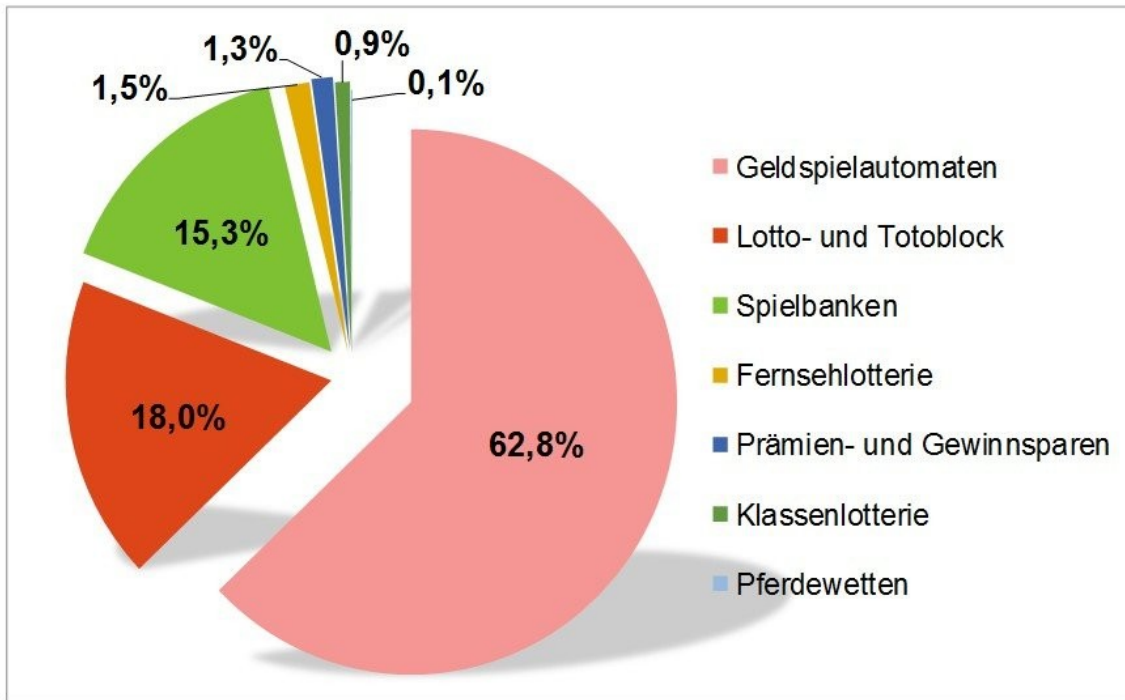
Die Umsätze und die Steuern würden einsteigen, falls alle davon in Deutschland bleiben. Die wirtschaftlichen Ergebnisse könnten echt großartig sein.

Trotzdem soll es erwähnt werden, dass einige Anbieter immer noch in der Heimat platziert sind und so wird die Gewerbesteuer bezahlt. Spezialisten glauben, dass die deutsche Politik Glücksspielen gegenüber erlaube es, dass viel Geld verschwendet wird. Falls eine Redaktion oder Einführung von neuen Gesetzen stattfindet, würde das sich verändern.

Die Gewinne von Wettanbietern betragen Milliarden. Weniger bleibt für den Staat, aber es könnte viel mehr sein, falls es eine Redaktion von Gesetzen gebe. Man würde immer spielen und deshalb soll man das Maximum davon benutzen.

## 12. Diagramm

### Anteile am Gesamtumsatz der Glücksspiel-Anbieter in 2015



Quelle: DHS Jahrbuch Sucht 2017

[https://gluecksspielsucht-thueringen.de/themen/gluecksspielmarkt/anteil\\_umsaetze\\_anbieter\\_2015/](https://gluecksspielsucht-thueringen.de/themen/gluecksspielmarkt/anteil_umsaetze_anbieter_2015/) ; 30.09.2020 ; 12:01

Ich habe dieses Diagramm ausgewählt, weil es wichtige Information über das Casino Geschäft liefert.

## **12.1 Grafikbeschreibung**

Ergänzend zum Thema steht das betitelte “Anteile am Gesamtumsatz der Glücksspiel-Anbieter in 2015” Kreisdiagramm, das von DHS Jahrbuch Sucht stammt und im Jahr 2017 veröffentlicht wurde. Die Angaben ergeben in Prozent.

Als Spitzenreiter kommen die Geldspielautomaten, wovon ungefähr 63% des Umsatzes kommt. Im Mittelfeld sind die Lotto- und Totoblocken, sowie auch die Spielbanken mit 18 und 15 Prozent des Einkommens. An den letzten Stellen kommen die Fernsehlotterie, Pferdewetten und andere, jedes wovon mit nur 1% oder weniger beiträgt.

Abschließend lässt es sich sagen, dass die Spielmaschinen am meisten Geld bringen, weil sie einfach zu unterhalten sind, und man keine großen Ausgaben dafür hat. Vermutlich würde sich diese Tendenz nicht verändern, weil es keinen Grund dafür gibt.

## 13. Die Wirtschaft von Macao

Die ehemalige portugiesische Kolonie Macao wurde 1999 an China übergeben. Seit dem Zeitpunkt sind Milliarden von US-Dollar in die Sonderverwaltungszone investiert worden. Heute spielen nur noch der Tourismus und die Glückspielindustrie eine volkswirtschaftliche Rolle. Traditionelle Wirtschaftsbereiche wie die Textilindustrie haben zusammen nur noch einen siebenprozentigen Anteil an der Volkswirtschaft der Sonderverwaltungszone. Schon im Jahr 1987 wurden die Wirtschaftsrahmenbedingungen bis 2049 vereinbart, die unter anderem festlegten, das Macao ein unabhängiges Zollgebiet und Freihafen sowie ein unabhängiges Steuergebiet bleibt. Das Monopol auf Glücksspiel wurde 2006 mit sechs Konzessionen an private Konzessionsnehmer abgegeben. Dies führte dazu, dass große Hotel- und Casinobetreiber aus den USA Milliarden in Macao investiert haben. Mit der Anbindung Macaos durch Schnellboote an die Metropolregion Hongkong und Shenzhen erreicht Macao alleine über 20 Millionen Menschen. Macao ist mit dem Schnellboot in einer Stunde von Hongkong aus zu erreichen. Die offizielle Währung Macaos, der Macao Pataca, ist mit der chinesischen Währung uneingeschränkt konvertierbar. Die größten Investoren in der Glückspielindustrie Macaos waren MCM, Crown und Wynn. Steve Wynn ist ein US-amerikanischer Milliardär und Casinobetreiber, der unter anderem 1999 das Mirage Resort in Las Vegas kaufte und der MCM-Hotelkette für über sechs Milliarden US-Dollar weiterverkaufte. Das bekannteste Projekt von Wynn war das Wynn Las Vegas, das 2005 eröffnete. Nach Vorbild des Las Vegas Strip wurde der Cotai Strip auf Macao initiiert. Man schätzt das Investitionsvolumen auf rund 20 Milliarden US-Dollar. Initiiert wurde der Strip u.a. von der Las Vegas Sands Corp. Im Jahr 2008 machte das Unternehmen einen Umsatz von rund 4,3 Milliarden US-Dollar. Zum Portfolio gehören unter anderem das Venetian Resort in Las Vegas, das Venetian Macao oder das Sands Macao. Das Venetian Macao als Hotel und Casino wurde mit der weitläufigen venezianischen Anlage am Cotai Strip im Jahr 2007 eröffnet. Die Anlage kostete nach Schätzungen rund 2,4 Milliarden US-Dollar.

Das Venetian Macao ist heute das größte Casino der Welt mit rund 850 Spieltischen und weit über 3.000 Spielautomaten. Die Sands-Gruppe mit Hauptsitz in Paradise, Nevada, unterhält unter anderem auch in Singapur das Marina Bay Sands, das 2010 eröffnet wurde. MCM Mirage (heute MGM International Resorts), die größte Casino-Gruppe der Welt, hat das Grand Macau gebaut. MGM International Resorts wies Ende 2009 einen Umsatz von fast sechs Milliarden US-Dollar aus. Hauptaktionär ist der US-Multimilliardär Kirk Kerkorian. Eines der berühmtesten Casinos in Macao ist das Casino Lisboa. Neben dem altherwürdigen Casino steht heute das moderne Wynn Macau. Heute gibt es 30 Mega-Casinos in Macao. Die Umsätze durch das Glückspiel in Macao haben schon im Jahr 2006 die Umsätze von Las Vegas deutlich überholt. Mit den Investitionen in Hotels, Casinos und Unterhaltungsangeboten kamen in den letzten Jahren auch immer mehr Touristen nach Macau. Im Jahr 2008 waren es über acht Millionen. Macau hat selbst im Glückspiel noch Entwicklungspotential. Die Hotels mit integrierten Casinos auf Macao generieren ihre Einnahmen fast ausschließlich durch das Glücksspiel. Dies ist in Las Vegas anders: hier entfallen auf andere Unterhaltungsangebote wie Shows, Kongresse oder Shopping-Malls fast die Hälfte der Einnahmen.

Man schätzt, dass die sechs Casino-Lizenzinhaber bisher auf Macau nicht einmal 10 Prozent der Umsätze durch flankierende Angebote generieren. Durch die zahlreichen Mega-Projekte der Casinounternehmen hat vor allem die Baubranche exorbitante Wachstumsraten erlebt. Durch die Wirtschaftskrise 2008 wurden kurzzeitig einige Projekte gestoppt. Heute sieht die Situation wieder entspannter aus. Mitte 2008 hat die chinesische Regierung die Einreisebestimmungen nach Macau verschärft, was sich auf die Besucherzahlen negativ auswirkte. Die meisten Besucher vom Festland Chinas bleiben nur einen Tag - kommen, spielen und fahren wieder zurück. Trotz der neuen Reisebestimmungen machten die Casinos im Jahr 2009 gute Umsätze. Macau soll in Zukunft vor allem im Wirtschaftsaustausch zwischen China und der Welt eine bestimmende Rolle spielen. Eine der wichtigen Wirtschaftsförderungsgesellschaften in Macao ist das Macao Trade and Investment Promotion Institute.

<https://www.fachgruppe-geld.de/artikel/643/> ; 12.09.2020 ; 0:19

Das Beispiel mit Macao illustriert die Macht und die Bedeutung vom Glücksspiel.

## **13.1 Zusammenfassung**

Zu Beginn berichtet der Verfasser über die Geschichte von Macau, das 1999 zu China von Portugal zurückgegeben wurde. Folglich werden Milliarden ins Land investiert. Heutzutage führen diese zu der wesentlichen Rolle des Tourismus und der Glücksspiele in der Volkswirtschaft, während andere Branchen mit nur teilweise dazu beitragen. Noch im Jahr 1987 wurde das Land als unabhängiges Zollgebiet, sowie auch als eine unabhängige bestimmt. Es gibt seit 2006 kein Monopol an Glücksspielen und 6 Konzessionen wurden an privaten Konzessionsnehmern ausgegeben. So wurden mehreren Milliarden von den USA in Macau angelegt. Der Staat ist durch Schiffe mit Hong Kong und Shenzhen verbunden und so kann von ungefähr 20 Millionen Leuten in einer Stunde erreicht werden. Die Hauptinvestoren seien MCM, Crown und Wynn. Steve Wynn beschäftigt sich mit Casinos in Las Vegas. Macau ähnelt Las Vegas bezüglich der Struktur. Beispielsweise das Cotai Strip wurde von Las Vegas Strip kopiert. Der Autor betont, dass das größte Casino der Welt sich in Macau befindet, das Venetian, das Umsätze von Milliarden bringt. MGM International, das einige Casinos in Macau besitzt, hat einen Umsatz von 6 Milliarden Dollar über die Welt. Gerade sind in Macau 30 Mega-Casinos zu finden und seit 2006 sind deren Umsätze größer als diese in Las Vegas. Andererseits die vielen neuen Casinos, Restaurants und andere ziehen immer mehrere Touristen. Shows, Kongresse und Einkaufszentren sind auch verlockend.

Die sechs Lizenzinhaber haben nie mehr als 10 Prozent von flankierenden generiert. Einige Projekten wurden 2008 wegen der wirtschaftlichen Krisis gestoppt und das wurde von Verschärfung bei dem Fahren nach Macau von China begleitet und trotzdem generierten die Casinos ein großes Einkommen. Abschließend erwähnt der Verfasser die große Rolle spiele des „Macao Trade and Investment Portfolio Institute“

## 14. Според Цеките конкуренцията в хазарта ще помогне и на българската икономика

Братя Найденови считат, че високите налози и стриктните правила ще елиминират нелоялните играчи на пазара

СОФИЯ, БЪЛГАРИЯ

12 МАРТ 2020 12:17

987

1



„В България се плащат най-високите данъци за хазарт“ – убедени са собствениците на компанията ефбет Боян и Цветомир Найденови. „Никъде няма такива налози в



този сектор – нито в ЕС, нито в САЩ“ – твърдят бизнесмените, известни още като Цеките. Но според тях това е добре. Вижте защо.

### **Боян Найденов и Цветомир Найденов вярват, че конкуренцията стабилизира бизнес нишата**

Според братя Найденови именно високите налози и стриктните правила в хазартната сфера елиминират нелоялните играчи на пазара. Това, разбира се, важи, ако законовите изисквания се спазват. Ето защо е нужен прозрачен контрол и елиминиране на условията за лобизъм.

Конкуренцията, според Цеките, е движещата сила на всеки бизнес. В България в момента оперират доста български и чуждестранни брандове, които основно са концентрирани в сферите на онлайн бетинга и наземните казина.

Що се отнася до лотарийните игри, там доскоро е имало абсолютен частен монопол. Единствените фирми, на които е бил издаден лиценз за организиране на лотарии през последните години, са били собственост на Васил Божков. На негови фирми са били дадени и правата за техническо обслужване на държавното тото – другият оторизиран за провеждане на този тип игри. Тоест, той изцяло е контролирал сектора. Според Боян и Цветомир Найденови подобна ситуация е в ущърб на сферата като цяло и промяната в закона за хазарта, овластяващи само държавата да организира моментни лотарии, е положителна. „Държавният монопол е по-добър от частния“ – категорични са Цеките.

Според собствениците на ефбет обаче най-добрият принцип, който регулира хазарта, е пазарният. Важно е да са създадени оптимални условия и законова рамка. Конкуренцията трябва да е факторът, който стимулира развитието на компаниите. Опитът на братя Найденови показва, че именно така се постигат най-добрите резултати. Тяхната компания винаги търси нови начини за развитие. През тази година планира пускането на пазара на онлайн платформа от напълно нов тип, която се очаква да бъде конкурентна не само на българския, но и на световния пазар. Наред с това предстои откриването на нови игрални зали в различни градове, както и стартиране на хазартни платформи efbet в Италия, Испания и Сърбия.

## Как конкуренцията ще помогне на българската икономика

Данъците от коректните фирми в сферата на хазарта формират доста сериозен приход за държавата, а ефбет е сред най-сериозните платци. През миналата година приходите от хазарт са над 230 милиона лева. Плащанията са от няколко типа налози.

\* Лицензионни такси. При кандидатстване за лиценз за различните хазартни дейности се плащат такси между 7500 и 40 000 лв.

\* Таксите за социално отговорно поведение. Твърда сума между 10 000 лв. и 50 000 лв., която всеки оператор плаща веднъж годишно.

\* Данъци. За наземните игрални зали на всяко тримесечие се плаща твърда сума за всеки елемент от игралното оборудване. За спортните залози и за онлайн залозите на казино игри пък всеки месец се удържат 15% от стойността оборота.

\* Спонсорства. С приноса към държавния бюджет не се изчерпва добавената стойност на хазартните брандове. Много от тях спонсорират българския спорт. Ефбет е най-големият частен спонсор у нас. Компанията на Цеките отделя годишно 25 млн. за финансиране на над 150 отбори, федерации и първенства в България. С това най-големият роден онлайн букмейкър се превръща в сериозен фактор за повишаване качеството на родния футбол и спорт като цяло.

[https://blitz.bg/sport/sport/spored-tsekite-konkurenciyata-v-khazarta-shche-pomogne-i-na-blgarskata-ikonomika\\_450886.html](https://blitz.bg/sport/sport/spored-tsekite-konkurenciyata-v-khazarta-shche-pomogne-i-na-blgarskata-ikonomika_450886.html) ; 23.09.2020 ; 10:43

Dieser Artikel berichtet über die Lage mit dem Hasard in Bulgarien.

## **14.1 Zusammenfassung**

Einleitend berichtet der Verfasser über die Meinung von den Naydenovi Brüdern, die glauben, die strikten Regelungen und die Konkurrenz würden der bulgarischen Wirtschaft helfen. Nirgendwo in der EU seien die Steuer höher, aber die Brüder, die das Geschäft Efbet führen, meinen, das hätte eine positive Auswirkung.

Das wäre aber nun möglich, wenn die Regelungen eingehalten werden. Man braucht dafür keine Korruption und keine Lobbys.

Die Konkurrenz sei ein Schlüssel auch dazu. In Bulgarien führen Geschäfte in dieser Branche viele Investoren von Bulgarien und vom Ausland.

Zuvor ist es ein Monopol bei den Glücksspielen gegeben. Nur dem Geschäftsmann Vassil Bozhkov wurde erlaubt Firma zu schaffen, die sich mit Hasard beschäftigen. Also die Lage habe sich nicht verändert, weil dieser Mann das Feld dominiert habe. Die Brüder glauben das Monopol des Staats sei besser als das Private.

Der Markt sei aber die beste Regelung des Hasards, meinen Naydenovi. Man brauche Gesetze und Kontrolle über das Feld. Danach sei die Konkurrenz der Schlüssel zur Entwicklung der Geschäfte. Die Firma von den Brüdern probiert innovativ und kreativ zu sein. Deren neue Online-Plattform lässt sich mit weltweiten Konkurrenten vergleichen. Das ist von Webseiten in Serbien, Italien und Spanien begleitet.

Die Steuern von Glücksspielgeschäften in Bulgarien betragen 230 Millionen Lev, deren Mehrheit von Efbet beigetragen wurde. Abschließend zählt der Autor auf die verschiedenen Arten von Steuern. Das seien die Taxen für die Lizenz, die Taxen für sozialverantwortliches Verhalten, das auf inzwischen 10 000 und 50 000 Lev beläuft, die Steuern von 15% des Aufsatzes und die Mehrwertsteuern der Sponsoren. Efbet beispielsweise gibt ungefähr 25 Millionen aus jedes Jahr zum Sponsoring von Mannschaften.

# 15. GEWINNWAHRSCHEINLICHKEITEN BEI CASINOSPIELEN

„Die Bank gewinnt immer“ – diesen Spruch mag der ein oder andere Casino-Besucher schon einmal gehört haben. Ja, es ist wahr, bei jedem angebotenen Spiel gibt es einen Hausvorteil des Spielcasinos. Angenommen der Vorteil liegt bei 3%, bedeutet dies, dass das Casino um 3% häufiger in diesem Spiel gewinnen wird, als gegen den Besucher zu verlieren. Der Grund dafür, dass die Ausschüttungsrate nicht 100 % betragen kann, liegt auf der Hand. Die Spielbank ist ein gewinnorientiertes Unternehmen und geht durch ihr Angebot an Casinospielen ein finanzielles Risiko ein und muss letztendlich für den von ihr angebotenen Service auch etwas verdienen. Dies gilt für Online Casinos als auch für landbasierte Spielbanken.

Empfehlenswert ist es daher Spiele mit einem geringen Hausvorteil zu finden, die zugleich Wetten mit hohen Gewinnchancen bieten. Beispiele dafür sind Blackjack und Roulette sowie Craps. Der Faktor Glück spielt natürlich auch eine Rolle aber dennoch ist der Spieler nicht chancenlos. Je nach anvisiertem Spiel variiert die Gewinnwahrscheinlichkeit und bei den klassischen Tischspielen wie Roulette und Blackjack lohnt es sich auch eine Strategie zu verfolgen, um den Bankvorteil des Hauses systematisch zu minimieren. Bei **Spielautomaten** hingegen kann der Spielverlauf nicht beeinflusst werden.

## GEWINNWAHRSCHEINLICHKEITEN DER SPIELAUTOMATEN

Die angebotenen Slot-Maschinen haben eine festgelegte und programmierte Gewinnausschüttung. Das heißt, ein zuvor festgelegter Teil der getätigten Einsätze wird an die Spieler garantiert wieder ausgezahlt. Nur einige der beteiligten Spieler erhalten demnach also einen Gewinn, denn es ist nicht gesichert, dass jeder Spieler gewinnt, selbst wenn er einen Einsatz erbracht hat.

Die Auszahlungsrate bei den Automaten Spielen liegt in Internet Casinos je nach Gerät und Betreiber zwischen 94% und 98 % der Umsätze. Spielt man also an einem Automaten mit einer **Auszahlungsrate von 97%**, geht man theoretisch davon aus, dass der Spieler von 100 eingesetzten Euros 97 Euro wieder ausbezahlt bekommt. Da dies bloße Theorie ist und Spielautomaten ein reines Zufallsspiel sind, heißt es nicht, dass genau dieser User die 97 Euro gewinnt. Hinzu kommt, dass in den stationären Spielcasinos die Ausschüttungsquote der Slots nur bei 40% bis 45% liegt, so dass sehr deutlich wird, wo das Automaten Spiel lukrativer für den Kunden ist. Die Ursache dieser großen Differenz ist auf die hohen Kosten der „echten“ Casinos

zurückzuführen, denn diese haben in der Regel höhere Nebenkosten für Personal, Miete und Steuern zu tragen.

Die Wahrscheinlichkeit am einarmigen Banditen im Online Casino zu gewinnen ist daher für leidenschaftliche Slot Spieler sehr viel höher. Die Gewinnwahrscheinlichkeit selbst kann aber nicht beeinflusst werden, dessen sollte sich jeder Spieler bewusst sein.

## GEWINNWAHRSCHEINLICHKEITEN BEIM ROULETTE

Bei den Casino Klassikern wie Roulette sind die Gewinnwahrscheinlichkeiten sowohl im landbasiertem Casino als auch in der Internet-Spielbank gleich. Die Auszahlungsquote ist hier mathematisch festgelegt und mit **Systemen** realisierbar. Außerdem ist sie jeweils von der Roulette Variante abhängig, die angeboten wird. Wenn in beiden Varianten des Casinos die gleiche Form des Roulettespiels mit den gleichen Regeln angeboten wird, hat der Kunde die gleichen Möglichkeiten einen Gewinn zu erzielen.

Ausgehend vom französischen bzw. europäischen Roulette sehen die Gewinnwahrscheinlichkeiten wie folgt aus: Gespielt wird mit 37 Zahlen, darunter die Null und die Zahlen 1-36. Die Null hat die Farbe grün und die Zahlen die Farben Schwarz oder Rot.

Setzt man nun auf eine der einfachen Chancen (also knapp die Hälfte der 37 Möglichkeiten) - dies betrifft die Wetten Schwarz oder Rot, gerade oder ungerade Zahlen, oder niedrige oder hohe Zahlen - liegt die Gewinnchance pro Runde bei 48,6% (18/37). Setzt man auf die Farbe Grün liegt die Wahrscheinlichkeit eines Gewinns bei nur 1/37 also bei 2,7%.

Da es beim amerikanischen Roulette ein Spielfeld mehr gibt, die Doppelnull, ergibt sich eine abweichende Gewinnchance und ein höherer Hausvorteil.

Die weiteren Chancen zu gewinnen sehen beim europäischen/französischen Roulette wie folgt aus:

- Dutzende : (12 Zahlen)  $12/37 = 32,4\%$
- Carré (vier nebeneinanderliegende Zahlen)  $4/37 = 10,8\%$
- Transversale Pleine ( drei Zahlen in direkter Nachbarschaft)  $3/37 = 8,1\%$
- Cheval (zwei nebeneinanderliegende Zahlen)  $2/37 = 5,4\%$
- Plein (eine einzige Zahl)  $1/37 = 2,7\%$

## GEWINNWAHRSCHEINLICHKEITEN BEIM BLACKJACK

Auch beim Blackjack spielen die Teilnehmer gegen die Spielbank und es ist vom Spielprinzip her wie das Kartenspiel 17+4. Der Hausvorteil des Blackjack-Spiels liegt bei 2% bis 3% und mit einer strikten Strategie und den Möglichkeiten des Splittens und der Versicherungen kann sich je nach Spielart der Bankvorteil auch noch weiter durch den Spieler reduzieren lassen. Dadurch bietet Blackjack langfristig Spielspaß mit überschaubaren Gewinnen. Bei diesem Spiel ist es dank Taktik und mathematischem Verständnis möglich, das Spiel gut zu beherrschen, Empfehlenswert ist es, Blackjack in der Live Version zu spielen, da so mehr Übersichtlichkeit gegeben ist, auch hinsichtlich der bereits ausgeteilten Karten und im Zweifelsfall der Dealer gefragt werden kann. Weitere Spiele des Casinos mit kleinem Hausvorteil sind Craps (1,4%) Bakkarat als Banker (1,06%) und Bakkarat als Spieler (1,24%).

Spiele, bei denen fast keine Geschicklichkeit oder Strategie notwendig sind und die daher einen hohen Hausvorteil haben sind Keno (20-35%), Bakkarat Tie (14,3%) und Glücksrad (11-24%).

## RESULTAT

Jeder Spieler sollte sich vorab mit den Regeln des Spiels und den Gewinnchancen eines Casinos vertraut machen, auch das Geldmanagement sollte gut kontrolliert werden, da es leicht zum Kontrollverlust kommen kann. Das ausgewählte Game sollte sich langfristig auf das Spielvergnügen und die Verbesserung der Skills konzentrieren. Bei Casino Spielen die ein gewisses Maß an Geschicklichkeiten und Wissen erfordern ist der der Hausvorteil geringer und somit die Gewinnchance erhöht.

<https://www.casinodetektiv.com/wissenswertes/gewinnwahrscheinlichkeiten-von-casinospielen.php> ; 29.09.2020 ; 13:01

Ich habe diesen Artikel gewählt, weil er die Wahrscheinlichkeiten bei verschiedenen Glücksspielen verdeutlicht.

## **15.1 Zusammenfassung**

Einleitend erwähnt der Autor, dass jeder Casino-Besucher zumindest einmal gehört habe, dass die Bank immer gewinne. Dabei sei es immer 3% wahrscheinlicher, dass das Spielhaus gewinnt, obwohl es auch in der konkreten Situation vom Hand abhängt. Das Casino ist ein Geschäft und als solches, soll es auf jeden Fall profitieren – unabhängig davon, ob es ein Online Casino oder was anderes ist.

Weiter empfiehlt der Verfasser, dass man zumindest an Spielen mit höheren Gewinnchancen teilnimmt, sowie Black Jack und Roulette. Vor allem ist der Glück aber entscheidend. Man könnte bei einigen Spielen wie die oben erwähnten eine Strategie verwenden, sodass die Chancen größer werden.

Bei den Spielautomaten sei alles schon programmiert. Teilweise wird der Spieler in den meisten Fällen das Geld verlieren, aber in einigen selteneren Situationen, könnte man einen Gewinn machen.

Man erhält zwischen 94 und 98 Prozent des eingesetzten Gelds. Das bedeutet, für 100 Euro im Spiel, würde man zwischen 94 und 98 erhalten. Es stimmt nicht, dass die Ergebnisse vom Zufall abhängen. Außerdem ist es in den stationären Casinos viel schlechter, denn da nur 40-45 Prozent des Eingesetzten bleibt, was den Automat preiswerter macht. Das sei wegen der höheren Ausgaben zur Unterhaltung eines normalen Casinos.

Man soll sich erinnern daran, dass die Gewinnwahrscheinlichkeit immer dasselbe bleibt.

Die Roulette bietet dieselbe Chance in den stationären und online Casinos, aber die Variante der Roulette ist auch von Bedeutung.

Die spielt man mit 37 Zahlen, die sind diese von 0 bis 36, wobei die Null eine grüne Farbe hat.

Man wählt, worauf man das Geld einsetzen will. Die Möglichkeiten sind auf Farbe (rot oder schwarz), auf hohen oder niedrigen Zahlen, gerade oder ungerade. Das heißt, man bestimme die Gewinnchance selbst.

Bei der amerikanischen Roulette gebe es noch eine Null, was den Hausvorteil erhöht. Der Autor erwähnt ausführlich die weiteren Chancen zum Gewinn.

Danach erzählt der Verfasser von den Gewinnmöglichkeiten beim Black Jack, wo der Hausvorteil circa 2-3 Prozent sei. Falls man eine Strategie verfolge, könnte diese Zahl weiter verkleinert werden. Dieses Spiel ermöglicht es am meisten langfristig Spaß zu haben mit einem relativ niedrigen Risiko für das eingesetzte Geld. Kenntnisse in Mathematik und Taktik kommen auch zu Hilfe. Die Live Version wäre besser, weil alles da übersichtlicher sei.

Die Spiele Craps und Bakkarat als Banker oder Spieler bieten auch ein geringes Risiko an.

In Kontrast zu diesen stehen einige Games wie Keno und Bakkarat Tie, wo keine Fähigkeiten und Strategien notwendig seien, wobei das Risiko ganz hoch ist.

Abschließend ratet der Verfasser, dass man sollte immer mit der Regeln bekannt sein und gute Fähigkeit davon haben, das Geld zu managen. Man könnte leicht Kontrolle verlieren, man soll deshalb schlau spielen und immer versuchen taktisch umzugehen, sowie auch versuchen die Fähigkeiten zu verbessern. Falls man geschicklich und intelligent spielt, wäre es möglich, die Chancen des Spielers zu verbessern.



## 16. Argumentationsplan

1. Einführung im Thema
  - Einführung in den Pro Argumenten
  - Einführung in den Kontra Argumenten
2. Kontra Argumente
  - Glücksspielsucht
  - Verlockendes Geschäft
3. Pro Argumente
  - Wirtschaftliche Vorteilen
4. Kontra Argument
  - Gewinnwahrscheinlichkeiten

## 17. Erörterung

Seit tausenden Jahren sind Glücksspiele ein untrennbares Teil der menschlichen Kultur. Man hat immer nach Spaß geseht und deshalb gibt es heutzutage verschiedene Weisen von Entspannung. Das Hasard hat sich in Laufe der Zeit so entwickelt, dass es nicht mehr nur Spaß bringen kann, jedoch kann auch viel Negatives dem Menschen tun. Deshalb ist das Thema besonders kontrovers und dazu gibt es vielen unterschiedlichen Meinungen.

Einerseits gibt es viele Leute, die sich gegen die Glücksspiele stellen, weil sie glauben, die führen oft zu Sucht. Und sie haben Recht. Wenn man sich süchtig verhält, hat man keine Kontrolle und weiß nicht wann die Zeit aufzuhören ist. In vielen Ländern, einschließlich Deutschland, ist das pathologische Glücksspielen als eine Krankheit erkannt. Diese braucht Konsultationen und Hilfe von einem Arzt oder Psychologen. Einige Leute würden sagen, dass das Hasard eine Falle für nicht intelligente Leute ist, aber in dieser Situation geht es nicht nur um Intelligenz. Man könnte ganz klug sein, aber das Problem wurzelt sich in den Emotionen und Angewohnheiten. Man ist mit der Idee vom Gewinn ergriffen und deshalb ist es unmöglich auf die Glücksspiele zu verzichten. Die Folgen vom pathologischen Spielen sind unzählig. Einerseits verliert man viel Geld, weil die Wahrscheinlichkeit für einen Gewinn ganz gering ist. Das bedeutet, dass je mehr man spielt, desto mehr verschwendet man Geld, was zur Verschuldung und Lügen führt. Es gibt Leute, die haben sogar ihre Wohnungen nach Glücksspielen verloren. Außerdem werden Freundschaften und Familien zerstört, man verliert seine soziale Fähigkeiten und könnte sogar ins Gefängnis gehen, falls man die Verschuldungen nicht auszahlen kann. Michael Vick, ein Sportsmann in der NFL, der alles, was er gemacht hat, durch Hasard verloren hat. Es gibt Millionen Beispiele wie diesen über die ganze Welt.

Trotz der großen Möglichkeit von Entwicklung einer Sucht, gibt es ein anderes Problem und das ist das Geschäftsmodell des Casinos. Es wäre normal, falls in dieser Industrie Werbungen nicht erlaubt wären. Aber das ist nicht die Wirklichkeit. Leider die Werbungen haben eine große Beeinflussung auf viele Leute und das führt zu deren Teilnahme an Hasardspielen. Infolge könnte das einen Schritt nach der Sucht sein. Das Verhalten von den Kompanien ist verantwortungslos und dieses kontroverse Geschäft kann sich das nicht leisten. Sie würden Geld abgeben und verschiedene Promotionen anbieten nur, sodass sie sich neue Kunden versichern könnten. Die Sucht selbst könnte ein persönliches Problem sein und teilweise ist jeder verantwortlich für seine Lage, aber die Glücksspielanbieter fördern das durch die verlockenden Werbungen dafür. Jeder weiß die große Wirkung vom Marketing. Das beiträgt zu der großen Anzahl von glücksspielsüchtigen Leuten. Falls die Casinos erlaubt bleiben sollten, muss man die Werbungen auf keinen Fall genehmigen.

Trotz der starken Argumente gegen das Hasard, soll man auch einige wichtige positive Aspekte erwähnen, die die Auffassung von einem Menschen komplett umkehren können. Erstens soll man Bescheid wissen, dass in der heutigen Welt ist alles kommerziell und alles dreht sich ums Geld.

So funktioniert die Wirtschaft und dieses Geld kann zu der Gesellschaft beitragen. Deshalb ist es sinnlos dieses Business dafür anzuklagen. Gegebenenfalls warum arbeiten wir und unsere Eltern, wie würde die Welt ohne das Geld funktionieren? In jedem Land gibt es Gesetze für die Glücksspiele, die erzielen eine Kompensation für deren Gefährlichkeit, also Steuern. Die Steuern werden demnach vom Staat zur verschiedenen Zwecken benutzt, einschließlich Medizin, Ausbildung, Infrastruktur, und andere. Jedes Geschäft zählt dazu und deshalb soll die Wirtschaft prosperieren, damit dem Volk auch wohl geht. Auch angenommen der Möglichkeit von einer Suchtentwicklung, würde es sich nicht lohnen, ein ganzes Geschäft zu schließen nur wegen einer kleinen Menge von Leuten. Außerdem würde ein potenzielles Verbot dazu führen, dass illegale Spielbanken geschaffen werden. Das wäre noch schlimmer, denn der Staat würde kein Geld in Form von Steuern erhalten und die Umsätze von diesen Casinos würden direkt zu der Mafia gehen, was sie stärker machen würde. Ein Problem wären die potentiellen Verschuldungen, weil wenn man einem illegalen Casino Geld schuldet, hätte dieser Probleme mit Räubern und Kriminellen, die das Geld sammeln würden. Dann sind die Person und sogar deren Leben gefährdet. Auf keinen Fall soll man die Casinos deshalb verboten.

Nicht nur ist es viel besser für die Wirtschaft und Gesellschaft, dass die Casinos erlaubt bleiben, sondern auch soll man nicht der Hauptzweck davon vergessen – Spaß. Es ist möglich das zu tun und falls man nicht übertreibt und nicht zu viel Geld verliert, wäre es möglich den Unterhalt in der Spielbank zu genießen. Es geht nicht nur darum, dass man spielt. Man kann sich mit anderen Leuten unterhalten, man kann neue Freundschaften schaffen und außerdem ist es überhaupt nicht obligatorisch, dass man spielt. Überall gibt es Warnungen, die beraten einen, vernünftig zu spielen. Man kann deshalb von keiner Unverantwortlichkeit sprechen.

Nachdem ich die Pro- und Kontraargumente verdeutlicht und beschrieben habe, würde ich zum Thema Stellung nehmen. Sowohl die Vor- als auch die Nachteile sollen verstanden werden, um eine argumentierte Auffassung zu gründen. Ich glaube, dass ein ideales Variant wäre, wenn es ein Limit gäbe, wie viel man spielen könnte. Das würde aber nicht passieren können, weil es in einem Widerspruch mit den Regeln der Spiele ist. Die Verschuldungen und die Sucht passieren meistens bei ärmeren Leuten, denn sie glauben, dass sie wirklich von Casinos profitieren könnten. Um sie von deren eigenen Unkenntnissen zu schützen, wäre es gut, sie von Casinos zu trennen. Außerdem kommt der meiste Umsatz von Glücksspielen von den reicheren Kunden. In Bulgarien gab es eine Idee von einem Verbot von Casinos überall außer in den luxuriösen Hotels und an den teuren Orten. Das hätte einerseits die Bevölkerung geschützt, aber so würde die Mafia illegale Casinos schaffen, die eine noch schlechtere Auswirkung hätten. Deshalb finde ich es am besten, dass die Lage so bleibt. Ein geschichtliches Beispiel ist das Verbot an Alkohol in den 20ern in den USA, was zur Schaffung von einigen starken Mafioten führt. Heutzutage ist die Lage mit den Casinos ganz nicht perfekt, aber es gibt keine Art und Weise, worauf sie sich realistisch verbessern könnte. Ein ideales Variant wäre die strenge Kontrolle für eventuelle illegale Spielbanken, aber das ist in nur einigen Ländern, wo die Korruption ganz niedrig ist möglich. Ich bin der Auffassung, dass die Casinos und die Glücksspielindustrie sich entwickeln

sollen. In diesem Leben ist jeder verantwortlich für seine Taten. Jeder hat die Freiheit alles selbst auszuwählen – das könnte für eine bessere Zukunft zu kämpfen, zu arbeiten, ein guter Mensch zu sein, oder andernfalls, hat man die Freiheit Alkohol zu trinken, Drogen einzunehmen oder Spielbanken zu besuchen. Das ist nicht leicht zu hören, aber so ist es in der Natur und im Leben. Der stärkere und der klügere machen weiter. Wer in der Falle des Glücksspiels fällt, ist zuvor nur schlecht von den Konsequenzen informiert wurden. Und der Spielsüchtige ist selbst dafür verantwortlich, weil er nicht genug gelesen hat. Natürlich soll man solchen Leuten helfen versuchen, wir sind alle Menschen und ich persönlich will, dass ich solchen Personen helfen könnte, aber sie sollen wissen, dass sie erstens niemand zum Spielen gezwungen hat.

Abschließend würde ich sagen, dass die Glücksspiele ein ziemlich kompliziertes Thema bleiben, und jedes Land entscheidet die Politik gegenüber selbst, basiert auf der Kultur, Wirtschaft und Mentalität der Bevölkerung. Eine ideale Variante gibt es aber nie.

## 18. Fazit

Glücksspiele gibt es seit eh und je und sie sind ein untrennbares Teil der menschlichen Kultur. Heutzutage sind sie besonders populär und könnten sogar lustig sein, aber trotzdem bergen sie einige seriöse Risiken. Das Thema finde ich besonders interessant, weil es eine Mischung von Psychologie, Wirtschaft, Mathematik und Kultur ist und deshalb habe ich es ausgewählt.

Ich habe mir Filme angeschaut, Artikel und Bücher gelesen, um Information über das Problem zu sammeln.

Einerseits sind Glücksspiele ganz wichtig für die Wirtschaft und einige Städte und Länder sind davon abhängig und in dieser Industrie arbeiten tausende Leute. Las Vegas, Macau, Atlantic City und Monte Carlo profitieren Milliarden Dollar jedes Jahr und ein großes Teil dieses Gelds wird vom Staat in der Form von Steuer entnommen.

Glücksspiele könnten außerdem Spaß sein und falls man mit ihnen nicht übertreibt und nicht abhängig wird, wäre es kein Problem, dass man spielt.

Andererseits aber gibt es viele Leute, die würden sich mit Hasard beschäftigen, um sich von den Problemen des Alltags zu trennen. Das pathologische Spielen ist in einigen Ländern sogar als Krankheit erkannt und dafür braucht man seriöse Hilfe von Psychologen und Ärzten. Viele Leute haben sich damit komplett verschuldet, viele Leben wurden zerstört. In Deutschland selbst haben mehr als halb Million Menschen Probleme mit den Glücksspielen. In anderen Ländern ist es noch schlechter

Nicht nur das, sondern auch ist es mathematisch unmöglich, dass ein Casino nicht profitiert. Das heißt, immer ist es wahrscheinlicher, dass man Geld verlieren würde, als es ist, Geld zu gewinnen. Deshalb ist es eigentlich nicht wert, überhaupt was solches zu versuchen.

In Anbetracht von den erwähnten Tatsachen und der ganzen Information, die ich analysiert habe, würde ich meine eigene Meinung zum Thema mitteilen. Ich bin der Auffassung, den Leuten mit Problemen soll es geholfen werden, obwohl sie für deren Lage selbst verantwortlich sind. Das

Geschäft mit dem Hasard ist ein wichtiger Zweig und der sollte nicht verboten werden. Ich hoffe, dass meine Arbeit von Hilfe ist an diesen, die von den Glücksspielsucht bedroht sind.

## **19. Begriffsliste**

der Buchmacher – Geschäft, das Wetten anbietet (Sportwetten, Pferdewetten, u.a.)

das Casino - Ein Platz, wo man Geld einsetzt und an verschiedenen Spielen teilnimmt.

das Casinospiegel – Spiel in einem Casino

die Chips (nur Pl.) – Werden im Poker benutzt, um Geldsummen zu bezeichnen.

das Glücksspiel – Spiele, wobei man Geld einsetzt.

das Spielgerät – Maschine für Spiele, die in Spielbanken verwendet werden

die Spielbank – Casino; Ein Platz, wo man Geld einsetzt und an verschiedenen Spielen teilnimmt.

die Spielsucht – Verhalten, wobei man auf Glücksspiele nicht verzichten könnte.

pathologisches Glücksspielen - Spielverhalten, wobei man auf Glücksspiele nicht verzichten könnte.

## **20. Quellenverzeichnis**

<https://blackjackcheating.com/vor-und-nachteile-des-gluecksspiels-ist-das-gluecksspiel-es-wert.htm>

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

<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/gluecksspielsucht-ist-eine-krankheit.html>

<https://www.betrugstest.com/jackpot-de/>

<https://wirtschaft-tv.com/2017/10/25/die-bedeutung-des-gluecksspiels-fuer-die-wirtschaft-in-deutschland/>

[https://gluecksspielsucht-thueringen.de/themen/gluecksspielmarkt/anteil\\_umsaetze\\_anbieter\\_2015/](https://gluecksspielsucht-thueringen.de/themen/gluecksspielmarkt/anteil_umsaetze_anbieter_2015/)

<https://www.fachgruppe-geld.de/artikel/643/>

[https://blitz.bg/sport/sport/spored-tsekite-konkurenciyata-v-khazarta-shche-pomogne-i-na-blgarskata-ikonomika\\_450886.html](https://blitz.bg/sport/sport/spored-tsekite-konkurenciyata-v-khazarta-shche-pomogne-i-na-blgarskata-ikonomika_450886.html)

<https://www.casinodetektiv.com/wissenswertes/gewinnwahrscheinlichkeiten-von-casinospielen.php>

The Gambler - 2014

## 21. Tagebuch



1. Wahl des Themas – 15.12.2019
2. Bearbeitung von „**Pro Glücksspiel: Die Vorteile dieses Zeitvertreibs**“ – 12.02.2020
3. Bearbeitung von „**Kontra-Argumente: die Risiken des Glücksspiels**“ – 13.02.2020
4. Bearbeitungen von „**Glücksspielsucht**“ und „**GLÜCKSSPIELSUCHT IST EINE KRANKHEIT**“ – 23.02.2020
5. Bearbeitungen von „**WARUM WIRD MAN SPIELSÜCHTIG?**“ – 11.03.2020
6. Bearbeitung von „**Verlauf einer Spielsucht**“ – 14.03.2020
7. Bearbeitung von der **Werbung** – 12.04.2020
8. Bearbeitungen vom **Film** – 13&14.05.2020
9. **Vorwort** – 20.05.2020
10. **Fazit** – 21.07.2020
11. Bearbeitungen von „**Welche Bedeutung hat Glücksspiel für die deutsche Wirtschaft**“ - 29.08.2020
12. Bearbeitung von „**Die Wirtschaft von Macao**“ – 13.09.2020
13. Bearbeitung von „**Според Цеките конкуренцията в хазарта ще помогне и на българската икономика**“ – 25.09.2020
14. **Gruppeneinleitung** – 28.09.2020
15. Bearbeitung von „**GEWINNWARSCHEINLICHKEITEN BEI CASINOSPIELEN**“ – 29.09.2020
15. Bearbeitung von dem **Diagramm; Erörterung** – 30.09.2020

## 22. Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass die vorliegende Projektarbeit selbständig angefertigt und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Alle Stellen, die dem Wortlaut oder Sinn nach anderen Werken, gegebenenfalls auch elektronischen Medien, entnommen sind, sind von mir durch Abgabe der Quelle kenntlich gemacht

Sofia, Bulgarien

Unterschrift:

02.10.2020