



„Kann denn Spielen Sünde sein?“

Multidisziplinäre Aspekte des Glücksspiels

Rüdiger Wulf

Vortrag (digital) am 7. Juni 2021, Universität Tübingen
Kriminologisch-kriminalpolitischer Arbeitskreis



Kann denn Liebe/**Spiele**n Sünde sein?

Jeder kleine Spießler macht das Leben mir zur Qual,
denn er spricht nur immer von Moral.

Und was er auch denkt und tut,
man merkt ihm leider an,
dass er niemand glücklich sehen kann.

Sagt er dann: Zu meiner Zeit gab es sowas nicht!
Frag' ich voll Bescheidenheit mit lächelndem Gesicht:

Kann denn **Spiele**n Sünde sein?

Darf es niemand wissen, wenn man **verzockt**,
wenn man einmal alles vergisst, vor Glück?

Kann das wirklich Sünde sein,
wenn man immerzu an eines **s** nur denkt,
wenn man einmal alles **versch**enkt, vor Glück?

Niemals werde ich bereuen.

- Zarah Leander -







„Glücksspiel hat nicht nur einen Arm, sondern vier Arme.“

Geschäft und Gewinn

Abhängigkeit



(Selten) Glück

Kriminalität

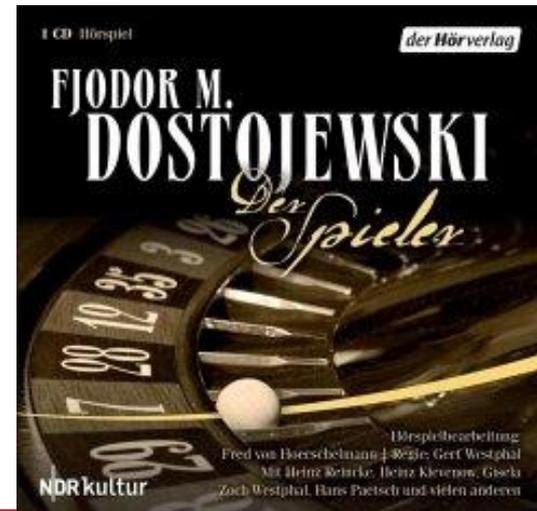


Hitliste „Glücksspiel“





Glücksspiel in der Kunst





Glücksspiel als Sünde

1. Hochmut
2. Geiz
3. Wollust
4. Zorn
5. Völlerei
6. Neid
7. Faulheit

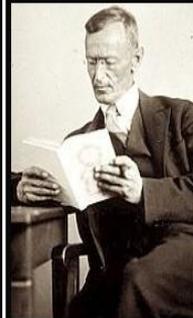




Es heißt ja:

"GLÜCK im SPIEL, PECH in der LIEBE."

Ich sollte **LOTTO** spielen
und ins **CASINO** gehen!



Glück ist Liebe, nichts anderes. Wer lieben kann, ist glücklich.

(Hermann Hesse)



Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein **Entgelt** verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom **Zufall** abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit	Ausschüttung
2 Richtige + Superzahl	1 zu 76	5,00 Euro
3 Richtige	1 zu 63	45 %
3 Richtige + Superzahl	1 zu 567	10 %
4 Richtige	1 zu 1.147	10 %
4 Richtige + Superzahl	1 zu 10.324	5 %
5 Richtige	1 zu 60.223	15 %
5 Richtige + Superzahl	1 zu 542.008	5 %
6 Richtige	1 zu 15.537.573	10 %
6 Richtige + Superzahl	1 zu 139.838.160	12,8 %



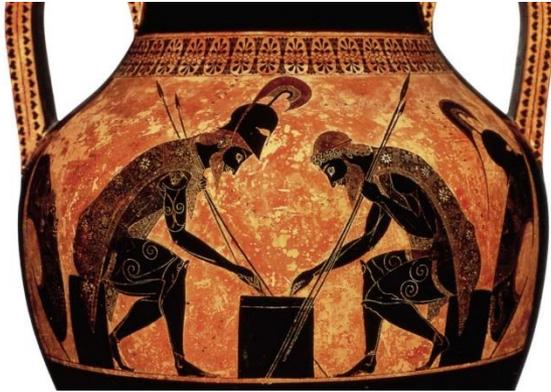
Arten von Glücksspielen



- Geldspielautomaten, z.B. one-armed bandits
- Münzwurf (vgl. Matthäus 27, 35)
- Würfel(brett)spiele, z.B. Kniffel und Backgammon
- Roulette mit Varianten
- Glücksspiele mit Spielsteinen, z.B. Mah-Jongg
- Spiele mit Dominosteinen, z.B. Bukidomino
- Lotteriespiele, z.B. Lotto, Toto
- (Sport)Wetten: Buchmacher, Totalisator
- Glücksspiele mit Karten, z.B. Poker mit Varianten



Geschichte des Glücksspiels





Makroebene: Staat

- Ambivalente Politik und widersprüchliche Gesetzgebung
 - Überforderte Verwaltung und mangelhafte Aufsicht
 - Detailregelnde Rechtsprechung und Anwaltsarmeen

Mesoebene: Verbände/Wissenschaft

- Mächtige Lobby für Glücksspiel ohne Compliance:
Anbieter und Wirtschaft
 - Uneinige Lobby für Spielerschutz:
Suchthilfe und Wissenschaft

Mikroebene: Anbieter und Spielende

- Geschäftstüchtige Anbieter von Glücksspiel
 - Gefährdete Spielerinnen und Spieler
mit unterschiedlichen „Karrieren“
-



Zuhause

Regulierter Markt (D)

- 267.000 Slots in Gaststätten und Spielhallen
- 13.691 Casinos
- Ca. 200.000 Arbeitsplätze
- 65 Spielbanken
- 21.500 Lottoannahmestellen
- X Wettannahmestellen
- TV-Lotterien

Unregulierter Markt im Internet





Bruttospielerträge 2017:

- Weltweit:
 - Stationärer Markt: 324 Milliarden EUR
 - Online-Markt: 40 Milliarden EUR
- Europa:
 - Stationärer Markt: 80 Milliarden EUR
 - Online-Markt: 21 Milliarden EUR.
- Deutschland:
 - 14,2 Milliarden EUR (stationär und online)
 - Vgl. Landwirtschaft: 38 Milliarden

Werbevolumen (D/2018: 401 Millionen EUR

Steuereinnahmen (D/2016):

- Automaten Spiele: 1,12 Milliarden EUR
- Andere Glücksspiele: 1,67 Milliarden EUR





Forschungsstellen in Deutschland:

- Uni Hohenheim: Forschungsstelle Glücksspiel
- Uni Bremen: Institut für Psychologie, Abt. Glücksspielforschung
- Uni Hamburg: Abteilung für Glücksspielforschung
- Uni Hamburg: Zentrum für Suchtforschung
- Uni Bochum: Institut für Glücksspiel und Gesellschaft (GlüG), von der Automatenwirtschaft finanziert!
- München: Institut für Therapieforschung (IFT)
- Forschungsstellen von Ländern und Verbänden

Lehrstuhl/Institut an Hochschule: Fehlanzeige



Staatsvertrag zur Neuregulierung
des Glücksspielwesens in Deutschland
(**Glücksspielstaatsvertrag – GlüStV**)
31. März 2021 (von 13 Ländern ratifiziert)
1. Juli 2021 (Inkrafttreten)

- Inkohärente Ziele
 - Unevaluierte Öffnung des Onlinemarktes
 - Unstimmige Beibehaltung des Lottomonopols
 - Überhöhtes Einzahlungslimit 1.000 EUR pro Monat/Spieler
 - Laxe Werbevorschriften
 - Datenschutzrechtlich bedenkliche Spielerdateien
 - Unzureichende Regelung der Spiellersperre
 - Nicht funktionsfähige länderübergreifende Aufsichtsbehörde
 - Kein Geld für Prävention und Forschung
-



ICD 10: Pathologisches Spielen (F63.0)

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

ICD-Code

ICD 11: Spielsucht (6C50)

Eigene Diagnose unter Impulskontrollstörungen. Katalog differenziert zwischen Online- (6C50.0), Offline- (6C50.1) sowie nicht näher bestimmter Spielsucht (6C50.2). Im Vordergrund Kontrollverlust sowie zunehmende Fokussierung auf das Spielen, das andere Interessen verdrängt. Hinzu kommen Intensivierung trotz negativer Konsequenzen und erhebliche Beeinträchtigung des sozialen Funktionsniveaus. Spielsucht kann episodisch oder kontinuierlich auftreten und ist von Bipolarstörungen (6A6) und riskantem Spiel- und Wettverhalten (QE21) abzugrenzen.



§ 284 Unerlaubte Veranstaltung eines Glücksspiels

- 1) Wer ohne behördliche Erlaubnis öffentlich ein Glücksspiel veranstaltet oder hält oder die Einrichtungen hierzu bereitstellt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.
- 2) ...
- (3) Wer in den Fällen des Absatzes 1 gewerbsmäßig oder als Mitglied einer Bande handelt, die sich zur fortgesetzten Begehung solcher Taten verbunden hat, wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft.
- (4) Wer für ein öffentliches Glücksspiel (Absätze 1 und 2) wirbt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

§ 286 Beteiligung am unerlaubten Glücksspiel

§ 287 Unerlaubte Veranstaltung einer Lotterie oder Ausspielung

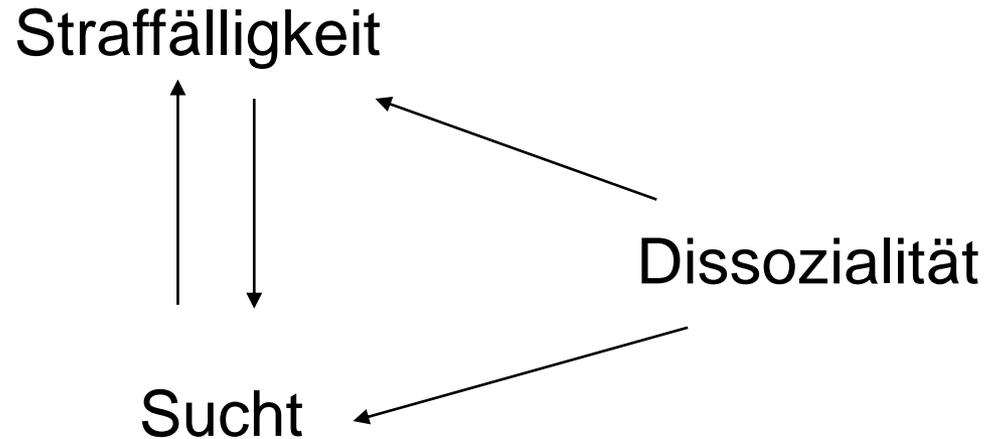
Dogmatische Probleme:

- Geschütztes Rechtsgut
- Strafwürdigkeit
- Ort der Tat

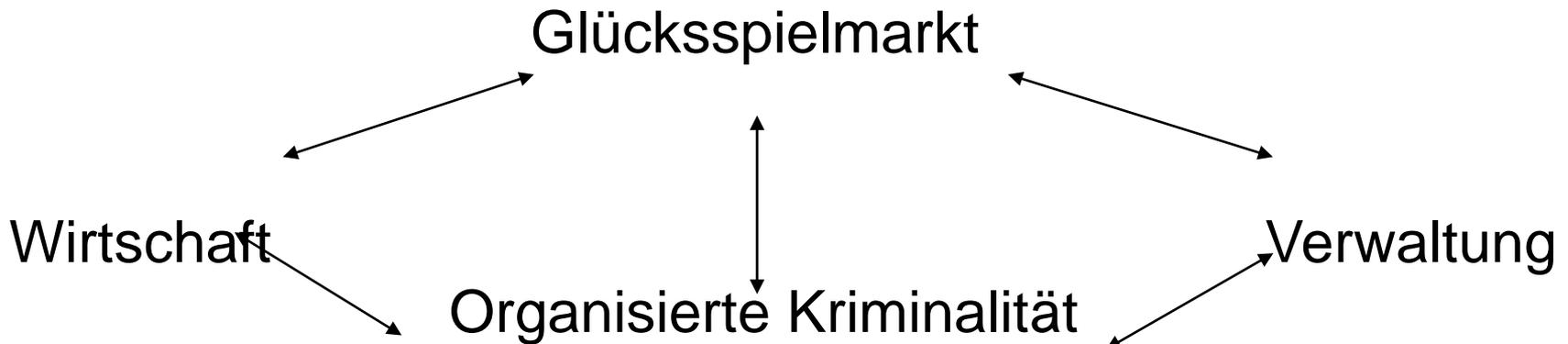




Mikroebene:



Makroebene:





Kriminalität „kleiner Leute“

- Kinder
- Jugend
- Frauen
- Alte Menschen
- Ausländer
- Benachteiligte

- „Schwarzfahren“
- Ladendiebstahl
- Aufenthaltsvergehen
- Glücksspiel

Kriminalität der Mächtigen

- Umweltkriminalität
- Wirtschaftsdelikte
- Bankencrashes
- Profitgier im Gesundheitswesen
- Skandale in Kirchen
- Kriminalität im Sport
- Korruption in der Verwaltung
- Verschwendung öff. Mittel
- Kriegstreiberei in der Politik
- Terrorismus

„Die Kleinen hängt man, die Großen lässt man laufen.“



Prof. Dr. jur. Rüdiger Wulf,
Honorarprofessor der Universität Tübingen
Ministerialrat a.D.

Eberhard Karls Universität Tübingen
Juristische Fakultät, c/o Institut für Kriminologie
Sand 7, 72076 Tübingen
Telefon: 07031/439741 (p.)
E-Mail: wulf@jura.uni-tuebingen.de
Homepage: www.jura.uni-tuebingen.de/wulf
