

Konzept “Prävention stärken – Glücksspiel- und Spielsucht reduzieren”

1. Ausgangslage

Glücksspiele sind in Deutschland, in Hessen und in Offenbach weit verbreitet und die damit verbundene Spielsucht wird zunehmend zu einem Problem. Trotz aller Anstrengungen und einer vorbildlichen Umsetzung des hessischen Spielhallengesetzes in 2016 ist die Gelegenheit, dem Glücksspiel nachzugehen in Offenbach nach wie vor überdurchschnittlich hoch. Im Jahr 2018 gab es in Offenbach 19 Spielhallen mit 309 Geldspielautomaten. In 2016 waren es noch 20 Spielhallen mit 450 Automaten. Der Kasseneinbruch ist in diesem Zeitraum von 13.115.466 € auf 9.945.820 € zurückgegangen. Dafür hat sich die Anzahl der Geräte in der Gastronomie von 395 auf 498 Geräte erhöht, ebenso wie der Kasseneinbruch von 5.866.224 € auf 8.448.390 €. Damit steht den Offenbacherinnen und Offenbachern ein überdurchschnittlich dichtes Angebot zur Verfügung: Auf 154 Einwohner kommt nach Angaben der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen ein Gerät; hessenweit kommt ein Gerät auf 262 Einwohner. Insgesamt wurden in Offenbach im Jahr 2018 rund 18,4 Mio. Euro verspielt; das wären umgelegt auf die Einwohner*innen der Stadt rund 148 € pro Einwohner. Im Vergleich: hessenweit werden durchschnittlich 99 € pro Einwohner verspielt. In 2019 kommen 34 registrierte Wettbüros (inkl. Bistros, Kioske mit Wettterminals) hinzu.

Wissenschaftliche Studien zeigen, dass trotz des gesetzlichen Verbots bereits Jugendliche breiten Zugang zu Glücksspielen haben. So ergab eine Erhebung mit 5.976 Schülerinnen und Schülern des Landes Nordrhein-Westfalen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren, dass 69,2 Prozent der befragten Jugendlichen im Laufe ihres Lebens und 43,7 Prozent im Verlauf des letzten Jahres an Glücksspielen teilgenommen haben.

Der Wirtschaftswissenschaftler Ingo Fiedler, der sich seit Jahren mit dem Thema Glücksspiel beschäftigt, gibt an, dass ca. 70 Prozent der Umsätze in Spielhallen auf Kosten Spielsüchtiger gemacht werden. Tilmann Becker, Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim, kommt bei seiner Analyse auf einen beachtlichen Anteil von 56 Prozent.¹

Nach einer aktuellen Repräsentativerhebung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung aus dem Jahr 2017 weisen in Deutschland 326.000 Personen (0,56 Prozent) ein problematisches Spielverhalten und 180.000 Personen (0,31 Prozent) ein pathologisches Spielverhalten auf. Als besonders gefährdet gelten männliche Jugendliche, junge männliche Erwachsene, Personen mit niedrigem Bildungsstatus und Menschen mit Migrationshintergrund.²

Die Auswertung der statistischen Erhebungen der vergangenen Jahre belegt, dass die Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Angebote der Fachberatung für Glücksspieler im Offenbacher Suchthilfzentrum Wildhof nur in geringem Umfang annimmt. Die Angebote werden erst dann wahrgenommen, wenn Probleme sich bereits manifestiert haben. Um diese Personengruppe frühzeitig zu erreichen, soll ein sozialräumlich orientiertes Angebot zur Prävention glücksspielbezogener Probleme in der Stadt Offenbach aufgebaut werden. Ziel ist es, die Heranwachsenden dort zu erreichen, wo sie sich aufhalten, sie über die Risiken aufzuklären, bei Problemen frühzeitig zu intervenieren, Lebenskompetenzen aufzubauen und partizipativ alternative Handlungsstrategien zu entwickeln.

¹ Quelle: <http://www.fr.de/politik/gluecksspiel-milliardengewinne-und-zehntausende-suechtige-a-296721>
[Abruf am 06.02.2020]

² BZgA, Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Ergebnisbericht Köln, Januar 2016

Unter Glücksspiele fallen nicht nur die klassischen – und mittlerweile auch online verfügbaren – Glücksspiele, wie z. B. Spielautomaten, Spielotheken oder Sportwetten, sondern auch moderne und zuweilen eher versteckte Formen des Glücksspiels, wie sie sich in vielen Handyspielen oder vermehrt auch in klassischen Videospieleangeboten z. B. in Form sogenannter Lootboxen finden lassen. Lootboxen sind virtuelle Behälter, die bestimmte zufällige Gegenstände für ein Spiel enthalten.

2. Zielgruppen

2.1 Jugendliche und junge Erwachsene

Jugendliche und junge Erwachsene, die potentiell Berührungspunkte oder bereits Erfahrungen mit (Online-)Glücksspiel haben und somit Gefahr laufen, ein exzessives oder pathologisches Nutzungsverhalten zu entwickeln.

2.2 Angehörige

Zu Angehörigen zählen Eltern, Freundinnen/Freunde oder Partnerinnen/Partner, die von der exzessiven oder pathologischen Nutzung von Glücksspielangeboten mit betroffen sind. Die persönliche Nähe erschwert den Umgang mit den betroffenen Personen. Deshalb benötigen Angehörige eine eigene Beratung.

2.3 Multiplikatoren

Multiplikatoren, d. h. Personen, die beruflich oder ehrenamtlich mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen, insbesondere mit der oben beschriebenen Hochrisikogruppe zu tun haben (z. B. Lehrkräfte, Ausbilderinnen/Ausbilder, Mitarbeiterinnen/Mitarbeiter in Jugendzentren, Sozialarbeiterinnen/Sozialarbeiter und Schulsozialarbeiterinnen/Schulsozialarbeiter, Kontaktpersonen in Kulturvereinen, in Sportvereinen, Ausländerbeiräte usw.).

3. Ziele

Zugänge zu Institutionen und Sozialräumen schaffen, in denen sich Kinder (digitale Formen des Glücksspiels), Jugendliche und junge Erwachsene (alle Formen des Glücksspiels) aufhalten oder betreut werden. Eine Zusammenarbeit zwischen Jugendhilfe und Suchthilfe aufbauen sowie geeignete Präventionsformate entwickeln und kontinuierlich ihre Wirksamkeit überprüfen. Jugendliche und junge Erwachsene sollen über die Risiken und Erscheinungsformen von Glücksspiel aufgeklärt und Multiplikatoren geschult werden, um so die Risiken der Entstehung glücksspielbezogener Probleme zu minimieren.

4. Rahmenbedingungen

Die Stadt Offenbach spricht für diesen Auftrag in einem Interessenbekundungsverfahren geeignete Träger an. Sie stellt für eine Laufzeit von zunächst 4 Jahren ein jährliches Budget i. H. v. 25.000 Euro zur Verfügung. Rechtzeitig vor Ablauf dieser zeitlichen Befristung erfolgt eine Evaluation. Die Auswertungsergebnisse dienen als Entscheidungsgrundlage für eine Verlängerung und/ oder eine Anpassung des Auftrags.