

Sabine M. Grüsser Ulrike Albrecht

Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen

Mit einem Vorwort von Horst Dilling



HUBER



Sabine M. Grüsser / Ulrike Albrecht
**Rien ne va plus – wenn Glücksspiele
Leiden schaffen**

Aus dem Programm Verlag Hans Huber
Psychologie Sachbuch

Wissenschaftlicher Beirat:

Prof. Dr. Dieter Frey, München

Prof. Dr. Kurt Pawlik, Hamburg

Prof. Dr. Meinrad Perrez, Freiburg (CH)

Prof. Dr. Franz Petermann, Bremen

Prof. Dr. Hans Spada, Freiburg i. Br.

HUBER



Zum Thema Sucht ist im Verlag Hans Huber außerdem erschienen:

Sabine M. Grüsser / Ralf Thalemann

Computerspielsüchtig?

Rat und Hilfe

Mit einem Vorwort von Prof. Jobst Böning. 118 Seiten

(ISBN 978-3-456-84325-4)

Sabine M. Grüsser / Carolin Nastasja Thalemann

Verhaltenssucht

Diagnostik, Therapie, Forschung

Mit einem Vorwort von Henning Saß. 293 Seiten

(ISBN 978-3-456-84250-9)

Weitere Informationen über unsere Neuerscheinungen finden Sie im Internet unter:
www.verlag-hanshuber.com

Sabine M. Grüsser / Ulrike Albrecht

Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen

Mit einem Vorwort von Horst Dilling

Verlag Hans Huber

Adressen des Autoren:

Prof. Dr.rer.nat. Sabine M. Grüsser-Sinopoli
Dr.rer.nat. Ulrike Albrecht
Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie
Klinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie
Johannes Gutenberg – Universität Mainz
Saarstraße 21
55099 Mainz
www.verhaltenssucht.de
www.isfb.org

Lektorat: Monika Eginger
Herstellung: Daniel Berger
Satz und Layout: ns prestampa sagl, Castione
Umschlag: Atelier Mühlberg, Basel
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Hubert & Co., Göttingen
Printed in Germany

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Anregungen und Zuschriften bitte an:

Verlag Hans Huber
Hogrefe AG
Länggass-Strasse 76
CH-3000 Bern 9
Tel: 0041 (0)31 300 45 00
Fax: 0041 (0)31 300 45 93

1. Auflage 2007
© 2007 by Verlag Hans Huber, Hogrefe AG, Bern
ISBN 978-3-456-84381-0

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1. Einleitung	9
2. Was sind Glücksspiele?	13
3. Sucht	17
3.1 Was ist Sucht?	17
3.2 Wie kann eine (Verhaltens)Sucht entstehen?	21
3.3 Exkurs: Das Homöostase-Modell des süchtigen Verhaltens	25
4. Was ist Glücksspielsucht?	27
4.1 Diagnostische Kriterien des pathologischen Glücksspiels	30
4.2 Wie häufig ist problematisches bzw. krankhaftes Glücksspielverhalten?	38
5. Woran erkennt man krankhaftes Glücksspielverhalten?	45
6. Ausführliche Fallbeispiele aus der klinischen Praxis	53
6.1 Fallbeispiel Automatenspiel	53
6.2 Fallbeispiel Lotto	56
6.2.1 Exkurs: Studie zum Suchtpotential von Lotto	58
6.3 Fallbeispiel Sportwette	60
6.3.1 Exkurs: Studie zum Suchtpotential von Wetten	63
7. Entscheidende Prozesse bei der Entstehung einer Glücksspielsucht	65
7.1 Glücksspielsucht als erlerntes Verhalten	65
7.2 Glücksspielspezifische Annahmen und Fehlschlüsse – weitere Motoren süchtigen Glücksspiels	68
8. Welche Faktoren begünstigen die Entstehung einer Glücksspielsucht – die persönliche Anfälligkeit	73
8.1 Persönlichkeitsmerkmale und Persönlichkeitsstörungen	76
8.2 Angststörungen	79
8.3 Affektive Störungen	80

8.4	Andere Abhängigkeitserkrankungen – ein weiterer Risikofaktor für die Glücksspielsucht	82
8.5	Stresserleben und -verarbeitung als Risikofaktor süchtigen Glücksspiels	83
9.	Ein umfassendes Modell zur Entstehung und Aufrechterhaltung krankhaften Glücksspiels	85
10.	Folgerscheinungen einer Glücksspielsucht	91
10.1	«Die Schuldenfalle»	92
10.2	«Ich habe mein Leben verspielt»	93
10.3	Auch die Angehörigen sind betroffen	94
11.	Glücksspielsucht und co-abhängiges Verhalten Anderer	97
11.1	Was sind die Merkmale der Co-Abhängigkeit?	98
12.	«Erste Hilfe-Maßnahmen» bei Glücksspielsucht	103
13.	Behandlung der Glücksspielsucht	109
13.1	Der erste Schritt: Therapiemotivation und Glücksspielabstinenz ...	113
13.2	Die nächsten Schritte: Entwickeln von Fertigkeiten der Lebensbewältigung	116
13.3	Störungsspezifische Behandlungsstrategien	121
14.	Anlaufstellen für Betroffene und Angehörige in Deutschland	125
15.	Ausblick	131
16.	Kopiervorlagen	133
17.	Weiterführende Literatur	145
Literatur	146

Vorwort

Das im vorliegenden Buch von Grüsser und Albrecht wissenschaftlich dargestellte Thema war im 19. Jahrhundert ein beliebtes literarisches Sujet. E. T. A. Hoffmann (1819), Balzac (1831), Puschkin (1834), Lermontow 1835, Thackeray (1850) und Turgenjew (1867) haben Romane oder Novellen zu diesem Thema geschrieben, vor allem aber sei Dostojewskij hervorgehoben, der aus eigenen Erfahrungen schöpfte.

1871 nach 8-jähriger Dauer gelang es Fjodor Dostojewskij sich von seiner Spielsucht zu befreien, nach qualvollen Jahren mit völliger Verarmung, tiefster Erniedrigung und Verlust seiner Geliebten Apollinárija Súsłowa, nach Niederschrift seines Romans ›Der Spieler‹ (1866), in dem er seine Erlebnisse packend verarbeitet hat, und nach weiteren Jahren gemeinsamen Leidens mit seiner Ehefrau Anna Grigórjevna, bis es dieser nicht nur aufopfernden sondern auch konsequenten Frau gelang, dem Schriftsteller Hilfe zu leisten, seine Sucht aufzugeben. Sein zuvor oft gebrochenes Wort hatte er ihr noch einmal gegeben und es dieses Mal gehalten.

Keine Frage, dass bei Dostojewskij ein Abhängigkeitssyndrom (ICD-10 F1x.2) vorlag, und dass die unter pathologischem Spielen (F63.0) aufgeführte Impulsstörung zwar eine zutreffende, aber nicht vollständige Beschreibung gibt. Es fehlen nämlich, die weiteren Suchtkriterien der Toleranzentwicklung, des Entzugsyndroms und auch der Persönlichkeitsänderung.

Pathologisches Spielen ist eine Sucht, gleichgültig, ob man sie unter F1 oder F6 verschlüsselt. Dieses haben die Autoren des vorliegenden Buches mit dem die Verzweiflung des Spielers demonstrierenden Titel ›*Rien ne va plus*‹ überzeugend dargestellt. Jeder Glücksspieler, der nicht nur vorübergehend Krankheitseinsicht sondern dauerhafte Motivation zur Behandlung gewonnen hat, wird dies bestätigen. – Nur der Anfang des Spiels ist die megalomane Suche nach dem scheinbaren Glück, nach dem großen Gewinn, der alle Tore der Welt öffnen soll. Schon bald wird das Glückspiel zum Selbstziel, zur einzigen Möglichkeit, sich aus dem Gefängnis des Spielzwangs zu befreien, und die große Illusion des Reichtums zerstäubt in der Flucht vor der Qual des Entzuges.

Es bedarf der hier dargestellten Ergebnisse von Lerntheorie und Biochemie, um zu akzeptieren, dass stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeiten in dieselben zentralnervösen Mechanismen münden, dass das Gehirn im Ergebnis nicht die Art der Abhängigkeit unterscheidet und der Unterschied zwischen den Suchtformen geringer ist, als unserer Vorstellung entspricht.

Dieses Grundverständnis ist wichtig, um den vielen vom pathologischen Spielen Betroffenen zu helfen, deren Zahl inzwischen die hohe Prävalenz anderer Suchtformen erreicht, und die sich auf eine ständig wachsende Vielfalt von Spielformen in unserer Gesellschaft bezieht. Dieses Buch zeigt, dass Therapie und Rückfallprophylaxe heute in vielen Fällen erfolgreich ist und beschreibt die dahin führenden Wege. Kommen die Kranken an den Punkt schweren Leidensdrucks, so finden sie hier die notwendigen Informationen einschließlich Adressen und Telefonnummern zu erfolgreicher Behandlung.

Dann könnte Spiel wieder das werden, was Friedrich Schiller meinte, als er schrieb: «Denn der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.» Spiel ohne Gewinn, absichtlose Leichtigkeit des Spielens, die wir als Kind gelernt haben!

Horst Dilling

Literatur

- Hoffmann, E. T. A. (1819). *Die Brautwahl / Spielerglück* (1. Aufl.). Zwei Insel Taschenbücher, Frankfurt: 1988/1999.
- Balzac, Honoré de (1831). *Das Chagrinleder* (1. Aufl.). Aufbau Taschenbuch Verlag, Berlin: 1999.
- Berghan, K. L. (Hrsg.)/Schiller, Friedrich (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, 15. Brief. Reclam. Stuttgart: 2000.
- Puschkin, A. (1834). *Pique-Dame*. Deutscher Taschenbuch Verlag, dtv. München.
- Lermontov, M. (1835). Maskerade. In: v.R. Opitz (Hrsg.), *Ausgewählte Werke in zwei Bänden* (1. Aufl.). Rütten & Loening, Berlin: 1987.
- Thackeray, W. M. (1850). *The Kicklebury on the Rhine*. eBooks@Adelaide (2006) <http://etext.library.adelaide.edu.au/t/thackeray/williammakepeace/kicklebury.zip> Last updated Saturday October 21 2006.
- Turgenev, I. S. (1867). Rauch. In: I. S. Turgenev, *Romane. Rudin / Ein Adelsnest / Rauch / Väter und Söhne* (6. Aufl.). Artemis & Winkler. Düsseldorf: 1998.
- Dostojewski, F. M. (1866). *Der Spieler*. Deutscher Taschenbuch Verlag, dtv. München: 1998.
- Lavrin, J. (1963). *Fjodor M. Dostojewskij. Mit Selbstzeugnissen und Bild-dokumenten* (27. Aufl.). Rowohlt. Reinbek bei Hamburg: 2004.

1. Einleitung

Mit vorliegendem Ratgeber möchten wir Ihnen, geehrte Leserinnen und Leser, einen tieferen Einblick in die Thematik des exzessiven, unkontrollierbaren Glücksspielens, der Glücksspielsucht, geben. Dabei gehen wir nur auf die notwendigsten wissenschaftlichen Forschungen und Erkenntnisse in diesem Bereich genauer ein, um dieses Buch für Sie so prägnant und anschaulich wie möglich zu gestalten. Es geht uns vor allem darum, Sie über das Störungsbild «Glücksspielsucht», seine Ursachen und Auswirkungen zu informieren und mögliche Wege aus einer Glücksspielsucht heraus aufzuzeigen. Für Interessierte an weiterführenden Informationen haben wir im Kapitel 17 eine Liste mit Literaturhinweisen erstellt.

An dieser Stelle soll angemerkt werden, dass der in diesem Buch gewählte Ausdruck des «Glücksspielers» sowohl weibliche wie männliche Betroffene umfasst.

Glücksspiele sind in der Menschheitsgeschichte tief verwurzelt. Zu allen Zeiten und in allen Kulturen wurden Glücksspiele als Möglichkeit genutzt, im Zufallsspiel um materielle Werte Vergnügen, Anregung und Entspannung zu erfahren, sowie die Sehnsucht des Menschen nach Geld und Reichtum auszuleben. Im Zuge des menschlichen Spieltriebs kann sich jedoch zwangloses, lustbetontes Spielen, wenn es exzessiv und unkontrolliert durchgeführt wird, auch in eine Sucht wandeln. So ist das Phänomen der Spielsucht auch schon in der Geschichte stets die Kehrseite des menschlichen Glücksspiels gewesen. Mit dem vorliegenden Buch möchten wir Ihnen einen Ratgeber zur Hand geben, der sich vor allem mit den Fragen beschäftigt:

- Was ist unter einer Glücksspielsucht zu verstehen?
- Woran erkennt man krankhaftes Glücksspielverhalten?
- Wieso wird jemand glücksspielsüchtig?

- Wie können im Rahmen einer Hilfe-zur-Selbsthilfe die ersten, dringend notwendigen Maßnahmen zur Behandlung einer Glücksspielsucht umgesetzt werden?

Zunächst wird im vorliegenden Buch darauf eingegangen, was Glücksspiele sind und welche Formen des Glücksspiels existieren. Anschließend wird das Phänomen «Verhaltenssucht», eine krankhaft durchgeführte exzessive Verhaltensweise, dargestellt und ausgehend davon die Merkmale der Glücksspielsucht als eine Form der Verhaltenssucht aufgeführt. Um die Mechanismen der Entstehung und Aufrechterhaltung von abhängigem Verhalten genauer zu betrachten, werden Lernmodelle sowie das Homöostasemodell süchtigen Verhaltens erläutert. Grundsätzlich wird dabei davon ausgegangen, dass süchtiges Verhalten, so auch das Glücksspielsuchtverhalten, ein erlerntes Verhalten ist.

Ausgehend von diesen Darstellungen werden neben den Zahlen zur Auftretenshäufigkeit des krankhaften Glücksspielverhaltens die diagnostischen Merkmale der Glücksspielsucht als eine Form der Verhaltenssucht aufgeführt. Im Folgenden wird dargestellt, ab wann ein Glücksspielverhalten krankheitswertig ist und anhand welcher Auffälligkeiten krankhafte Veränderungen im Glücksspielverhalten feststellbar bzw. beobachtbar sind. Diese Ausführungen werden nachfolgend durch entsprechende Fallbeispiele (Automatenglücksspiel, Lotto und Sportwette) aus der klinisch-therapeutischen Praxis veranschaulicht.

Im Anschluss wird auf die Erklärungsmodelle zur Entstehung und Aufrechterhaltung von Glücksspielsucht eingegangen, um ein weitergehendes Verständnis für dieses Störungsbild zu erhalten. Ein besonderes Augenmerk wird dabei auf die glücksspielspezifischen Annahmen und Fehlschlüsse gelegt, die als aufrechterhaltende Faktoren süchtigen Glücksspiels gelten. Anschließend wird der Frage nachgegangen, welche persönlichen Faktoren eine Glücksspielsucht begünstigen können. Es wird davon ausgegangen, dass die Suchtentstehung eine multifaktorielle Bedingungsstruktur hat und also unterschiedliche Faktoren eine Sucht bedingen. Im vorliegenden Buch werden als persönlich bedeutsame Merkmale die Persönlichkeitsstruktur sowie psychische Störungen (z. B. Angststörung, Depression und andere Abhängigkeitserkrankungen) und das Stresserleben bzw. die Stressverarbeitung näher ausgeführt. An dieser Stelle sei angemerkt, dass es für diese individuell relevanten Risikofaktoren häufig nicht möglich ist, Ursache und Wirkung genau zu unterscheiden. So kann ein unter einer Depressivität leidender Glücksspieler das Glücksspiel im Sinne

einer Selbstmedikation einsetzen, um seine Missstimmungen/negativen Gefühle zu unterdrücken bzw. diese Gefühle zu regulieren. Dieses für ihn so wohltuende (belohnende) Glücksspielverhalten wird er immer wiederholen – es kann dann als die noch einzig wirksame Strategie in einem suchtartigen Verhalten gipfeln. Jedoch ist auch bekannt, dass Glücksspieler im Laufe des süchtigen Glücksspielverhaltens angesichts damit zusammenhängender beispielsweise hoher Verschuldung und Trennung vom Lebenspartner sowie der Verstellung körpereigener Botenstoffe eine Depression entwickeln können. Unabhängig von einer solchen Diskussion der Frage, was die Ursache und was die Wirkung einer (Glücksspiel-)Sucht darstellt, ist süchtiges Verhalten nach einem lerntheoretischem Ansatz ein gelerntes Verhalten: Der Betroffene lernt im Laufe seiner Suchtentwicklung, dieses Verhalten als eine effektive, aber unangemessene, da selbstschädigende, Stressverarbeitungsstrategie zur Gefühlsregulation einzusetzen.

Die im Buch zuvor erläuterten Erklärungsmodelle und persönlichen Risikofaktoren werden schließlich in der Darstellung eines umfassenden Modells zur Entstehung und Aufrechterhaltung krankhaften Glücksspiels zusammengefasst.

Im sich anschließenden Kapitel wird auf die vielfältigen Folgeerscheinungen einer Glücksspielsucht eingegangen. Die negativen Konsequenzen süchtigen Glücksspiels wirken sich schwerwiegend auf das Leben des Betroffenen und seiner Angehörigen aus. Die finanziellen und gefühlsmäßigen Belastungen, vor allem auch für die Angehörigen, stehen dabei im Fokus dieses Kapitels.

Da Sucht generell soziales Geschehen darstellt und also nicht nur den Betroffenen selbst, sondern auch die vielen mit ihm in Verbindung stehenden Menschen wie die Familie, die Freunde, Kollegen usw. betrifft, ist es in diesem Rahmen auch wichtig, auf das Thema der sog. «Co-Abhängigkeit» einzugehen. In der Regel möchten alle Personen vor allem im näheren sozialen Umfeld dem Betroffenen Unterstützung bei der Änderung des krankhaften Glücksspielverhaltens anbieten. Dieses verständliche «Helfen-Wollen» sollte jedoch klaren Regeln folgen, damit ein sog. «co-abhängiges» Verhalten verhindert wird. Ein solches «co-abhängiges» Verhalten kann die Sucht des Betroffenen verlängern und trägt damit nicht zur grundlegend notwendigen Veränderung der Situation durch den Betroffenen selbst bei.

Im sich anschließenden Kapitel, das sich vor allem an die Betroffenen richtet, wird auf erste Maßnahmen zum Umgang mit einer Glücksspielsucht eingegangen. Verschiedene Fragenkataloge zur Überprüfung des Glücksspielverhaltens, ein Stim-

mungs-/Glückspieltagebuch sowie ein Verlangentagebuch, die auch als Kopiervorlage beigelegt sind, fördern die gedankliche Auseinandersetzung mit dem eigenen Glücksspielverhalten und liefern erste Anhaltspunkte zur Funktion und zu Ansätzen zur Korrektur des Glücksspielverhaltens.

Im letzten Abschnitt wird auf die Möglichkeiten der Behandlung und damit auf die derzeit gängigen therapeutischen Grundansätze eingegangen, um Ihnen eine erste Orientierung in der möglichen Phase des «Aktiv-Werdens» bei der Veränderung des Glücksspielverhaltens zu geben. Dabei kann und will dieser Ratgeber jedoch keine Therapie ersetzen. Seit den Empfehlungen der Spitzenverbände der Krankenkassen und Rentenversicherungsträger für die medizinische Rehabilitation bei pathologischem Glücksspielen im Jahre 2001 ist es für Betroffene möglich geworden, vor allem auch stationäre Hilfe zu finden, da mit dieser Empfehlung die finanzielle Voraussetzung für die direkte glücksspielspezifische medizinische Rehabilitation krankhafter Glücksspieler geschaffen wurde. Im Zuge dieser Neuerung haben sich einige Rehabilitationseinrichtungen auf die Behandlung Glücksspielsüchtiger spezialisiert. Im Zuge dieses Kapitels wird vor allem auf die entscheidende Motivation zur Therapie und Abstinenz eingegangen.

Im Weiteren werden die nächsten Therapieschritte wie das Entwickeln von Fertigkeiten zur Lebensbewältigung, insb. das Rückfallprophylaxetraining und schließlich störungsspezifische Behandlungsstrategien, die sich wiederum aus den verschiedensten Ursachen der Krankheitsentwicklung ableiten, dargestellt.

Um die erste Motivation zur Veränderung des Glücksspielverhaltens möglichst schnell umsetzen zu können, werden am Ende des Buches Hinweise auf aktuelle Kontaktadressen für beratungs- und hilfesuchende Glücksspieler und deren Angehörige sowie weiterführende Literatur zum Thema «Glücksspielsucht» gegeben.

2. Was sind Glücksspiele?

Der Begriff des Spielens (althochdeutsch «spil»: «Tanzbewegung») meint stets eine Tätigkeit ohne Bedeutung, ohne bewussten Zweck – der Spieler geht ganz im Spiel und der durch das Spielen erzeugten Illusion auf. Spielen als menschliches Grundbedürfnis ist insbesondere für Kinder die Voraussetzung, um im Handeln zu lernen, sich in kognitiven (erkenntnisbezogenen) und motorischen Fähigkeiten zu erproben, sich neu zu finden und zu orientieren. Der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga beschreibt in seinem Werk «Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel» (1938) das Spiel als «freiwillige Handlung oder Beschäftigung innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum», das «nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, sein Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des «Anderseins» als das «gewöhnliche Leben».

Im Umkehrschluss dieser Definition bedeutet dies, dass zweckgebundene Tätigkeiten wie Glücksspiele, die zunächst der Gewinnerzielung dienen, nicht als Spiele im eigentlichen Sinn aufzufassen sind. Diese Glücksspiele, früher auch als Hazardspiel (frz. hazard: Zufall) bezeichnet, sind also durch das ungewisse, vom Zufall bestimmte Ergebnis gekennzeichnet (Bolen & Boyd, 1968).

Spiele um Geld bzw. um Werte waren bereits im Spätmittelalter vorwiegend in den Städten «in Mode». Die Verknüpfung klassischer Spiele (wie z. B. Schach oder Backgammon) mit Geldwerten oder monetären Interessen entthob solche Spiele ebenfalls der von Huizinga formulierten bestimmenden Zweckungebundenheit des Spiels.

In der Frühgeschichte und Antike wurde dem Spielen stets auch Magie und Übernatürlichkeit zugeschrieben. Der griechische Gott Hermes soll, so die griechische Mythologie, das Würfelspiel, das sich später auch in Mitteleuropa großer Beliebtheit

erfreute, und damit das Spiel an sich erfunden haben. Mit dem Werfen der Lose oder Würfel ohne jeglichen Geldbezug wurde dabei auch versucht, den göttlichen Willen zu erschließen (Holländer, 1999).

Archäologische Funde zeigen, dass vor ca. fünf Jahrtausenden die Chinesen ein Glücksspiel namens Keno mit Geldeinsatz spielten – ein Zahlenlotto ähnlich dem heutigen Bingo, das vermutlich auch die erste Staatslotterie darstellte, da das Geld dem Aufbau der Chinesischen Mauer diene.

So hat also auch das Spielen um Sachwerte eine lange Geschichte. Dem Einsatz von ersten Münzen ging der Einsatz von Naturalien voraus. Einige Germanenstämme setzten sogar ihre Kinder und Frauen und ihre eigene Freiheit «aufs Spiel». Der Wunsch nach Reichtum und dem damit assoziierten «sorglosen Leben» war und ist für viele der Antrieb zu spielen. Dabei wechselten über die Jahrhunderte die vorherrschenden Glücksspielformen einander ab. Während im Mittelalter das Würfelspiel äußerst beliebt war, entwickelten sich im jeweiligen gesellschaftlich-technischen Kontext bis heute neue Formen des Glücksspiels. Dazu gehören derzeit z. B. neben den Lotterien, Wetten, Würfel- und Kartenspielen und Roulette auch Black Jack, das Glücksspiel am Automaten und vor allem die Angebote im Internet (z. B. das Pokerspiel). Unabhängig von der Glücksspielform kann sich im Zuge des menschlichen Spieltriebs aus dem zwanglosen, lustbetonten (Glücks-)-Spielen eine Sucht entwickeln. Bereits 1561 schrieb der flämische Arzt Pascasius Iustus Turck: *«Ich glaube, dass das Würfelspiel genau dieselbe Wirkung hat wie der Wein... Die sichtbarsten und schlimmsten Auswirkungen (der Spielsucht) sind folgende: ständige geistige Ruhelosigkeit, Pflichtvergessenheit, Armut, Verfluchung, Diebstahl und Verzweiflung.»* (aus: Kellermann, 2004, S. 462).

Das Phänomen der leidvollen, Verelendung erzeugenden Spielsucht ist dabei stets die Kehrseite des menschlichen Glücksspiels gewesen. Das führte dazu, dass die Geschichte des Glücksspiels von einem ständigen Wechsel zwischen Verbot und Förderung geprägt wurde. Während die Kirche das Spiel als Gotteslästerung unter hohen Strafandrohungen verbot, nutzten die weltlichen Landesfürsten das Spiel unter staatlicher Kontrolle zur Konsolidierung ihrer Staatskasse. Schließlich hob auch der Vatikan im 17. Jahrhundert in Italien das Spielverbot auf, weil die Erschließung von Geldquellen etwa im Rahmen einer Soziallotterie zur Finanzierung der z. B. kostenintensiven karitativen Einrichtungen nötig wurde. Von der Einführung des Zahlenlottos 1620 in Genua bis zur ersten öffentlichen Ziehung der Lottozahlen im deutschen Fernsehfunk (DFF) vergingen genau 337 Jahre (www.wikipedia.org).