

Fallbeispiel Störung der Impulskontrolle:

Meistens fängt es ganz harmlos an, wie etwa bei Thomas. Er ging auf dem Rückweg von der Schule in eine Spielhalle und gewann bei einem Einsatz von 3 Mark 100 Sonderspiele - Traum eines jeden Spielers. Thomas gewann 120 DM, für einen Schüler sicher eine Menge Geld, was in seinem Fall verstärkend auf sein künftiges Spielverhalten wirkte. Es entstand bei ihm der Wunsch nach Wiederholung; das Glück sollte noch einmal eintreffen. Wie im richtigen Leben, so ist das Glück jedoch auch in der Spielhalle nicht kalkulierbar.

Der Gewinn war schnell verspielt es entstanden zunehmend Verluste, die Thomas anfangs wieder auszugleichen versuchte. Leider nützt es nichts, sich eine bestimmte Technik anzueignen, denn ein Microchip gesteuerter Zufallsgenerator sorgt dafür, dass das Geld in der richtigen Kasse landet. Beim Glücksspiel gewinnt immer der Betreiber und zwar nicht schlecht, so lautet nämlich eine Regel in diesem Metier, was sowohl für die staatlich konzessionierte, wie auch für das gewerblich betriebene Glücksspiel zählt.

Die Spielzeit an einem Geldautomaten dauert bei einem Einsatz von 30 Pfennig ca. 15 Sekunden. Wenn Thomas also eine Stunde lang an einem Gerät spielte, dann brauchte er einen Geldeinsatz von 72 DM. 60 Prozent des Einsatzes werden ihm im statistischen Mittel als Gewinn verpackt zurückerstattet, es bleibt ihm aber ein garantierter Verlust von 28,80 DM in der Stunde. Kein Problem? Doch! Er begann nämlich nicht nur eine Stunde zu spielen, um das Glück immer wieder aufs Neue herauszufordern, seine Spielzeiten verlängerten sich unaufhörlich und er stellte immer häufiger fest, dass er die Spielhalle erst verließ, wenn er kein Geld mehr hatte.

Er stellte weiter fest: Solange er spielte, konnte er gut abschalten und vergessen. Keine Gedanken an die Schule, keine Gedanken an die Eltern, die ihm ständig nahe legten, sich in der Schule mehr anzustrengen. Man braucht kein Mathematiker zu sein, um sich auszurechnen, dass sein Taschengeld, damals 80

DM im Monat, schnell verspielt war. Zuerst plünderte er sein Sparbuch: Er hatte sich schon 5000,- DM zusammengespart. Dieses Geld verspielte er innerhalb von zwei Monaten an mittlerweile drei verschiedene Spielhallen.

Nachdem das Geld ausgegeben war, verkaufte er sein nagelneues Mountainbike und seinen Eltern erzählte er, es sei gestohlen worden. Dann bekam er zufällig Omas Versteck heraus, wo sie ihre Ersparnisse aufbewahrte. Er täuschte einen Einbruch vor und brachte die gesamten Ersparnisse in seinen Besitz. In der Schule entwendete er einigen Mitschülern die Geldbörse ohne erwischt zu werden. Nach dem Schulabschluss begann er eine Lehre, aber das Gehalt reichte bei weitem nicht aus zur Finanzierung seines Automatenspiels.

Dann stiehlt er Schecks von einem Arbeitskollegen und es gelingt ihm zwei einzulösen. Dabei wird er erwischt. Es kommt zur Anzeige und zur Verhandlung vor einem Gericht. Thomas findet einen verständnisvollen Richter, der ihn dazu verurteilt eine Suchtberatungsstelle aufzusuchen. Aus den Erzählungen von Thomas geht hervor, dass er es nie sonderlich schwer hatte im Leben, er habe viele Freunde gehabt, war beliebt bei seinen Freunden und Bekannten.

Er wurde von seinen Eltern verwöhnt, vielleicht als Ausgleich dafür, dass beide Elternteile wegen ihrer Berufstätigkeit wenig Zeit für ihre Kinder hatten. Der hier beschriebene Fall ist kein Einzelfall, viele Spielerkarrieren fangen recht unauffällig an und das Problem bleibt den Angehörigen lange verborgen.

Quelle: Suchtambulanz Ebersberg

