



Meyer
Bachmann

Spielsucht

3. Auflage

Ursachen, Therapie
und Prävention
von glücksspiel-
bezogenem
Suchtverhalten

 Springer

Gerhard Meyer – Meinolf Bachmann

Spielsucht

Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten

3., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage

Gerhard Meyer
Meinolf Bachmann

Spielsucht

Ursachen, Therapie und Prävention
von Glücksspielbezogenem Suchtverhalten
3., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage

 Springer

Prof. Dr. rer. nat. Dipl.-Psych. Gerhard Meyer
Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
(IPK)
Grazer Str. 4
28359 Bremen
Kontakt: gerhard.meyer@uni-bremen.de

Dr. phil. Dipl.-Psych. Meinolf Bachmann
Psychologischer Psychotherapeut
Praxis für Psychotherapie
Beratung, Fortbildung, Supervision
forensische Begutachtung
Gütersloh
Kontakt: meinolf.bachmann@web.de
Bernhard-Salzmänn-Klinik
Kontakt: meinolf-christoph.bachmann@wkp-lwl.org

ISBN-13 978-3-642-20069-4 Springer-Verlag Berlin Heidelberg New York

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland vom 9. September 1965 in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtsgesetzes.

SpringerMedizin

Springer-Verlag GmbH
ein Unternehmen von Springer Science+Business Media
springer.de

© Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2011

Produkthaftung: Für Angaben über Dosierungsanweisungen und Applikationsformen kann vom Verlag keine Gewähr übernommen werden. Derartige Angaben müssen vom jeweiligen Anwender im Einzelfall anhand anderer Literaturstellen auf ihre Richtigkeit überprüft werden.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürfen.

Planung: Renate Scheddin, Heidelberg
Projektmanagement: Renate Schulz, Heidelberg
Lektorat: Volker Drüke, Münster
Layout und Umschlaggestaltung: deblik Berlin
Coverbild: © Andreas Rodriguez, fotolia.com
Satz: medionet Publishing Services Ltd., Berlin

SPIN: 12787791

Gedruckt auf säurefreiem Papier 26/2126 – 5 4 3 2 1 0

Vorwort zur dritten Auflage

Unser Buch »Spielsucht – Ursachen und Therapie« erscheint in der dritten Auflage unter dem Titel »Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von Glücksspielbezogenem Suchtverhalten«. Die Änderung bot sich an, da die Prävention im Glücksspielbereich in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat und entsprechend in dem Buch einen breiteren Raum einnimmt (► Kap. 14). Außerdem ist eine Abgrenzung zu Suchterscheinungen bei Computerspielen und Online-Games notwendig geworden, die in der öffentlichen Diskussion und in Publikationen zunehmend unter der Diagnose »Spielsucht« abgehandelt werden.

Die wichtigsten Veränderungen gegenüber der zweiten Auflage lassen sich wie folgt zusammenfassen: Der deutliche Anstieg glücksspielbezogener Publikationen (► Kap. 1) führte zur Einbeziehung von mehr als 600 neuen Forschungsbefunden und Literaturhinweisen. Unsere Datenbank basiert im Wesentlichen auf Veröffentlichungen, die bis Ende 2010 erfolgt sind. Aktuelle Entwicklungen in Deutschland, wie die Veröffentlichung von Prävalenzdaten und der Entwurf zur Änderung des Glücksspielstaatsvertrags (Stand: 14. April 2011), konnten wir allerdings noch berücksichtigen.

In Kapitel 4 wurde das Unterkapitel »Charakteristika des Spielers« neu gegliedert und durch »Kombidi psychische Störungen« ergänzt, die in der zweiten Auflage nur kurz Erwähnung gefunden hatten. Mit der Überarbeitung des Unterkapitels »Neurobiologische Theorien« (► Abschn. 5.1) versuchen wir, den bemerkenswerten Fortschritten in der Hirnforschung gerecht zu werden. Die Aufnahme des ► Abschn. 7.1 (»Ratgeber und Selbsthilfemanuale«) und des ► Kap. 8 (»Telefon-Hotline und Online-Beratung«) greift den weltweiten Trend nach einer stärkeren Aktivierung von Selbsthilferessourcen

und veränderten Kommunikationsgewohnheiten auf.

Das professionelle Behandlungsangebot erfuhr in den letzten Jahren durch die Einführung ambulanter Rehabilitationsmaßnahmen einen beträchtlichen Ausbau. Nach wie vor fehlt es jedoch an einer flächendeckenden Versorgung sowohl für die ambulante Therapie als auch für entsprechende Nachsorgemöglichkeiten stationärer Behandlungsmaßnahmen. Hier sind zusätzliche Zulassungen durch die Rentenversicherer für örtlich schon vorhandene oder noch zu schaffende Spielerberatungsstellen notwendig. Um die Entwicklung im ambulanten Bereich zu berücksichtigen, erfuhr das Grundsatzkapitel zur Spielertherapie (► Kap. 9) eine beträchtliche Erweiterung, während die Kapitel zur ambulanten und stationären Therapie (► Kap. 10 und ► Kap. 11) sich nun auf die Besonderheiten dieser Verfahren konzentrieren.

Weiter vertieft wurden Therapieansätze, die eine Ressourcenorientierung hervorheben und die, insbesondere in der Gruppentherapie, ein zielorientiertes, strukturiertes und manualisiertes Verfahren bevorzugen. Ein besonderes Augenmerk lag auf einer kooperativen und lernfreundlichen therapeutischen Atmosphäre. Die Fortschritte der Gehirnforschung zum Suchtverhalten, insbesondere zu Veränderungen im Belohnungssystem, führen zu konkreten therapeutischen Schlussfolgerungen. Vor allem neuere Meta-Analysen zur Therapiefor-schung unterstützen bereits vorhandene Behandlungsansätze, und eine umfassende Literatursichtung erweitert das therapeutische Wissen im Bereich des familiären Umfeldes der Spieler (► Kap. 12) und der notwendigen Rückfallprävention (► Kap. 13).

Schließlich sei darauf hingewiesen, dass sich die Anzahl der eingebauten Cartoons

rund um die Themen »Glücksspiel« und »Spielsucht« verdoppelt hat.

Besonders bedanken möchte ich, Gerhard Meyer, mich bei meinem wissenschaftlichen Mitarbeiter, Herrn Dipl.-Psych. Tobias Hayer, der mir durch seine Anregungen notwendige Änderungen und Ergänzungen aufgezeigt und bei der Klärung von Einzelfragen geholfen hat. Bei meiner Ehefrau Anke bedanke ich mich herzlich für die kritische Durchsicht des Manuskripts und die sprachlichen Korrekturen, vor allem aber für ihr Verständnis für die zusätzliche Arbeitsbelastung, auch an den Wochenenden. Dem Sekretariat des Instituts für Psychologie und Kognitionsforschung, Frau Katherine Scholz und Frau Christiane Degering-Machirus, gilt mein Dank für die Erstellung und Korrektur des Manuskripts und die Zusammenstellung des Literaturverzeichnisses.

Das Lektorat des Springer Medizin Verlags, Frau Renate Scheddin, Frau Renate Schulz und Herr Volker Drüke, hat uns erneut wohlwollend, verständnisvoll und fachlich kompetent betreut. Dafür möchten wir unseren besonderen Dank aussprechen.

Bremen und Gütersloh, im Juli 2011

Gerhard Meyer und Meinolf Bachmann

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Einführung | 1 |
| 1.1 | Zum Aufbau und Inhalt des Buchs | 4 |
| 2 | Glücksspiel: Allgemeine Hintergrundinformationen | 7 |
| 2.1 | Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft | 8 |
| 2.2 | Aktuelle und rechtliche Situation | 10 |
| 2.3 | Varianten des Glücksspiels | 13 |
| 2.3.1 | Glücksspiele in Spielbanken | 13 |
| 2.3.2 | Geldspielautomaten | 16 |
| 2.3.3 | Sport- und Pferdewetten | 20 |
| 2.3.4 | Lotterien | 22 |
| 2.3.5 | Telegewinnspiele | 23 |
| 2.3.6 | Börsenspekulationen | 24 |
| 2.3.7 | Illegales Glücksspiel | 25 |
| 2.4 | Nachfrage in der Bevölkerung | 27 |
| 2.5 | Umsätze und Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt | 28 |
| 2.6 | Zusammenfassung | 31 |
| 3 | Pathologisches Glücksspiel – Spielsucht | 33 |
| 3.1 | Erscheinungsbild | 35 |
| 3.2 | Phasen einer Spielerkarriere | 40 |
| 3.2.1 | Positives Anfangsstadium (Gewinnphase) | 41 |
| 3.2.2 | Kritisches Gewöhnungsstadium (Verlustphase) | 42 |
| 3.2.3 | Suchtstadium (Verzweiflungsphase) | 42 |
| 3.2.4 | Episodische, kurvenförmige und anfallsartige Entwicklungsverläufe | 43 |
| 3.3 | Diagnostische Kriterien | 44 |
| 3.4 | Screeningverfahren | 46 |
| 3.5 | Nosologische Zuordnung | 49 |
| 3.5.1 | Pathologisches Spielen als abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle | 49 |
| 3.5.2 | Pathologisches Spielen als Suchtkrankheit | 51 |
| 3.6 | Spielertypologie | 58 |
| 3.6.1 | Subtypen pathologischer Spieler | 59 |
| 3.7 | Epidemiologie | 61 |
| 3.7.1 | Behandlungsnachfrage | 65 |
| 3.8 | Zusammenfassung | 65 |
| 4 | Entstehungsbedingungen pathologischen Glücksspiels: Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung als übergeordnetes Rahmenkonzept | 69 |
| 4.1 | Eigenschaften des Glücksspiels | 70 |
| 4.1.1 | Psychotrope Wirkung | 70 |
| 4.1.2 | Veranstaltungsmerkmale | 80 |
| 4.1.3 | Bewertungsinstrument zur Einschätzung des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen | 86 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.2 | Charakteristika des Spielers | 91 |
| 4.2.1 | Alter | 92 |
| 4.2.2 | Geschlecht | 93 |
| 4.2.3 | Soziodemographische Merkmale | 95 |
| 4.2.4 | Genetische Disposition | 97 |
| 4.2.5 | Persönlichkeitsstruktur | 99 |
| 4.2.6 | Komorbide psychische Störungen | 102 |
| 4.3 | Soziales Umfeld des Spielers | 107 |
| 4.3.1 | Einstellung der Gesellschaft zum Glücksspiel | 107 |
| 4.3.2 | Verfügbarkeit | 108 |
| 4.3.3 | Arbeits- und Lebensverhältnisse | 112 |
| 4.3.4 | Familiäre Strukturen | 112 |
| 4.4 | Zusammenfassung | 113 |
| 5 | Theoretische Erklärungsansätze zur Entstehung und Aufrechterhaltung pathologischen Spielens | 115 |
| 5.1 | Neurobiologische Theorien | 116 |
| 5.1.1 | Dopamin | 117 |
| 5.1.2 | Serotonin | 119 |
| 5.1.3 | Noradrenalin | 119 |
| 5.1.4 | Opioide | 120 |
| 5.1.5 | Glutamat und GABA | 120 |
| 5.1.6 | Kognitive und neurobiologische Funktionen | 121 |
| 5.2 | Psychoanalytische Konzepte | 125 |
| 5.2.1 | Ödipuskomplex | 126 |
| 5.2.2 | Infantile Allmachtsfiktion | 126 |
| 5.2.3 | Frühe Störungen | 127 |
| 5.2.4 | Narzissmus | 127 |
| 5.3 | Lerntheorien | 128 |
| 5.4 | Kognitionstheoretische Ansätze | 133 |
| 5.4.1 | Theorie der kognitiven Dissonanz | 133 |
| 5.4.2 | Mechanismen der verzerrten Realitätswahrnehmung | 134 |
| 5.5 | Soziologische und sozialpsychologische Ansätze | 139 |
| 5.6 | Integrative Modelle | 141 |
| 5.7 | Zusammenfassung | 148 |
| 6 | Individuelle und soziale Folgen | 151 |
| 6.1 | Finanzielle Situation und Verschuldung | 152 |
| 6.2 | Emotionale Belastung und Suizidrisiko | 153 |
| 6.3 | Auswirkungen auf die Familie | 155 |
| 6.4 | Beschaffungskriminalität | 157 |
| 6.4.1 | Strafrechtliche Beurteilung | 162 |
| 6.4.2 | Falldarstellungen | 168 |
| 6.5 | Geschäftsfähigkeit | 173 |
| 6.5.1 | Zivilrechtliche Beurteilung | 173 |
| 6.6 | Volkswirtschaftliche Kosten | 175 |
| 6.7 | Zusammenfassung | 177 |
| 7 | Selbsthilfe | 179 |
| 7.1 | Ratgeber und Selbsthilfemanuale | 180 |

| | | |
|--------|---|-----|
| 7.2 | Selbsthilfegruppen | 182 |
| 7.2.1 | Programm der Gamblers Anonymous (GA) | 183 |
| 7.2.2 | Anonyme Spieler | 185 |
| 7.2.3 | Analyse des Konzepts von Spieler-Selbsthilfegruppen | 186 |
| 7.3 | Zusammenfassung | 190 |
| 8 | Telefon-Hotline und Online-Beratung | 193 |
| 9 | Grundsätzliches zur Spielertherapie | 197 |
| 9.1 | Behandlungsangebote und ihre Vernetzung | 199 |
| 9.2 | Suchtmodell als Therapieplan | 199 |
| 9.3 | Therapieschritte und Fragestellungen | 201 |
| 9.3.1 | Motivation | 202 |
| 9.3.2 | Krankheitseinsicht und Abstinenzüberlegungen | 206 |
| 9.3.3 | Therapie der Ursachen | 210 |
| 9.3.4 | Geld zum Thema machen | 215 |
| 9.3.5 | Verzerrte Kognitionen (abergläubisches Denken) | 218 |
| 9.3.6 | Individuelle Therapieplanung | 221 |
| 9.4 | Theoretische Ansätze | 222 |
| 9.4.1 | Historie und Überblick verschiedener Behandlungsansätze | 222 |
| 9.4.2 | Psychobiologischer Ansatz: Neurobiologisches Verhaltens-/ Konditionierungsmodell und die Schlussfolgerungen für das therapeutische Vorgehen | 224 |
| 9.4.3 | Die Suchtformel | 226 |
| 9.4.4 | Integrativer Behandlungsansatz | 226 |
| 9.5 | Gruppentherapeutische Behandlung | 229 |
| 9.5.1 | Kritische Fragestellungen zur Gruppentherapie | 231 |
| 9.5.2 | Allgemeine Wirkfaktoren der Gruppenarbeit | 235 |
| 9.6 | Individualtherapie | 236 |
| 9.7 | Besonderheiten in der Klientel | 237 |
| 9.7.1 | Pathologisches Spielverhalten bei (Roulette-)Glücksspielen im Internet | 237 |
| 9.7.2 | Therapie von spielsüchtigen Frauen | 242 |
| 9.8 | Erfolgskriterien | 246 |
| 9.9 | Zusammenfassung | 247 |
| 10 | Ambulante Behandlung | 251 |
| 10.1 | Gespräche mit Mitarbeitern von Spielerberatungsstellen | 253 |
| 10.2 | Formen und Aufgaben der Spielerberatung | 256 |
| 10.3 | Phasen und Schwerpunkte der ambulanten Spielerbehandlung | 257 |
| 10.3.1 | Kontaktaufnahme | 257 |
| 10.3.2 | Besonderheiten der Motivation/Krankheitseinsicht-Abstinenz/ Therapie der Ursachen im ambulanten Therapieprozess | 260 |
| 10.3.3 | Konzepte gegen Gruppenfluktuation und Schwellenängste | 262 |
| 10.4 | Themen in der Nachsorge stationär behandelter Spieler | 264 |
| 10.5 | Möglichkeiten und Grenzen ambulanter Therapie | 266 |
| 10.6 | Zusammenfassung | 266 |
| 11 | Spieler in stationärer Therapie | 269 |
| 11.1 | Historisches: die Anfänge stationärer Therapiekonzepte | 270 |
| 11.2 | Indikation | 272 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 11.3 | Phasen und Schwerpunkte der stationären Spielerbehandlung | 273 |
| 11.3.1 | Vorgespräche – Kontraindikationen | 274 |
| 11.3.2 | Individuelle Therapieplanung | 275 |
| 11.3.3 | Behandlungskonzept – Besonderheiten der Motivation/Krankheitseinsicht . . . | 279 |
| 11.3.4 | Motivation | 279 |
| 11.3.5 | Krankheitseinsicht | 281 |
| 11.3.6 | Abstinenz | 282 |
| 11.3.7 | Therapie der Ursachen und Entwicklung alternativer Verhaltensweisen in der stationären Therapie | 284 |
| 11.4 | Gruppentherapie als zentraler Bestandteil eines stationären Therapiekonzepts . | 285 |
| 11.5 | Sport, kreatives Gestalten, Ergotherapie | 286 |
| 11.5.1 | Sport | 287 |
| 11.5.2 | Kreatives Gestalten | 288 |
| 11.5.3 | Ergotherapie | 289 |
| 11.6 | Probleme des Therapieabbruchs in der stationären Therapie | 289 |
| 11.7 | Reintegration und Nachsorge | 293 |
| 11.7.1 | Therapeutische Wohngruppen | 294 |
| 11.7.2 | Reintegration in die Arbeitswelt | 294 |
| 11.8 | Probleme bei der Behandlung von Spielern in der Psychiatrie | 295 |
| 11.9 | Der Therapieverlauf – ein Fallbeispiel | 296 |
| 11.10 | Zusammenfassung | 298 |
| 12 | Der pathologische Glücksspieler und die Familie | 301 |
| 12.1 | Familiäre Faktoren als Ursache der Krankheitsentwicklung | 302 |
| 12.2 | Auswirkungen des pathologischen Glücksspiels auf die Familie | 303 |
| 12.2.1 | Kinder von Spielsüchtigen | 304 |
| 12.3 | Einbeziehung der Familie in die Therapie | 309 |
| 12.3.1 | Familientherapie – eine Fallstudie | 309 |
| 12.3.2 | Gruppentherapie mit Paaren | 310 |
| 12.3.3 | Familiäre Koabhängigkeit und Therapieerfolg | 311 |
| 12.3.4 | Unterschiede in der Behandlung von Alkoholiker- und Spielerfrauen | 312 |
| 12.3.5 | Therapeutische Maßnahmen für Eltern | 313 |
| 12.3.6 | Neuere ambulante und stationäre familientherapeutische Ansätze in Deutschland | 314 |
| 12.4 | Familientherapeutische Perspektiven | 317 |
| 12.5 | Zusammenfassung | 322 |
| 13 | Rückfälligkeit | 325 |
| 13.1 | Rückfälligkeit, Krankheitskonzept und die Frage des kontrollierten Suchtmittelgebrauchs | 326 |
| 13.2 | Rückfallmodelle | 328 |
| 13.3 | Rückfälligkeit in der therapeutischen Auseinandersetzung | 330 |
| 13.4 | Rückfallprophylaxe in verschiedenen Behandlungsphasen | 334 |
| 13.4.1 | Kontaktphase | 334 |
| 13.4.2 | Entwöhnungsphase | 335 |
| 13.4.3 | Nachsorgephase | 337 |
| 13.5 | Zusammenfassung | 338 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 14 | Ansatzpunkte präventiver Maßnahmen | 341 |
| 14.1 | Glücksspiel und Spielerschutz | 344 |
| 14.2 | Primär- und sekundärpräventive Handlungsmöglichkeiten | 347 |
| 14.2.1 | Wirksamkeit der präventiven Maßnahmen | 347 |
| 14.2.2 | Stärkung von Lebenskompetenzen | 351 |
| 14.2.3 | Aufklärung | 352 |
| 14.2.4 | Regulierungskonzepte | 354 |
| 14.2.5 | Jugendschutz | 357 |
| 14.2.6 | Eingriffe in die Spielstruktur und Angebotsform | 358 |
| 14.2.7 | Früherkennung | 360 |
| 14.2.8 | Spielsperre | 366 |
| 14.2.9 | Erhöhung der Kosten, Beschränkungen der Werbung und des Alkohol- und Tabakkonsums | 370 |
| 14.3 | Zusammenfassung | 371 |
| | Anhang | 375 |
| | Literatur | 389 |
| | Stichwortverzeichnis | 433 |

Einführung

1.1 Zum Aufbau und Inhalt des Buchs – 4

Spielen ist menschlich – wer würde diesem Werbeslogan der Glücksspielanbieter nicht zustimmen, ist doch das Spielen seit den Anfängen der Menschheit eine **primäre Lebenskategorie**. Es gehört zu den Grundelementen der individuellen und sozialen Reifung. Kinder lernen spielerisch, sich in unserer Welt zurechtzufinden. Im Spielen können sie Selbstständigkeit, Kreativität, soziale Identität und Belastbarkeit entfalten und stärken. Es lässt sich als eine **zweckfreie Tätigkeit** charakterisieren, die um ihres eigenen Anregungspotenzials willen aufgesucht und ausgeführt wird (Heckhausen, 1974). Aber nicht nur in den ersten Lebensjahren, sondern auf jeder Altersstufe sollte das Spielen als Lebensbereicherung einen entsprechenden Freiraum haben, da es u. a. Distanz zum Alltag ermöglicht, Zeit und Raum entgrenzt, das Gefühl anspricht und fördert, Spannung und Risiko vermittelt sowie Gemeinschaft bewirkt (Schilling, 1990). Dieser Freiraum ist in der heutigen Zeit – mit zunehmender Freizeit – einmal mehr gegeben, daher gewinnt auch das Spielen als Ausdruck von Lebensfreude an Bedeutung.

Gelten die aufgezeigten Sachverhalte nicht ebenso für Glücksspiele? Im Gegensatz zu anderen Spielen im Kindes- und Erwachsenenalter entscheidet bei Glücksspielen allein oder ganz überwiegend der **Zufall** über Gewinn oder Verlust. Es bedarf außerdem eines **äußeren Anreizes** in Form eines ausgesetzten Gewinns sowie eines **Einsatzes**, der mit **Gewinnerwartung** und **Verlustrisiko** verbunden ist. In der Regel wird mit und um Geld gespielt.

➤ **Erst das Geld verleiht dem Glücksspiel seine eigentliche Bedeutung. Es sorgt für einen hohen Spielanreiz und ist für die ausgeprägte psychotrope Wirkung von Glücksspielen verantwortlich.**

Geld verkörpert das Maß aller Dinge in unserer Gesellschaft, ermöglicht die Befriedigung vielfältiger Bedürfnisse, lässt Wünsche in Erfüllung gehen und Träume wahr werden.

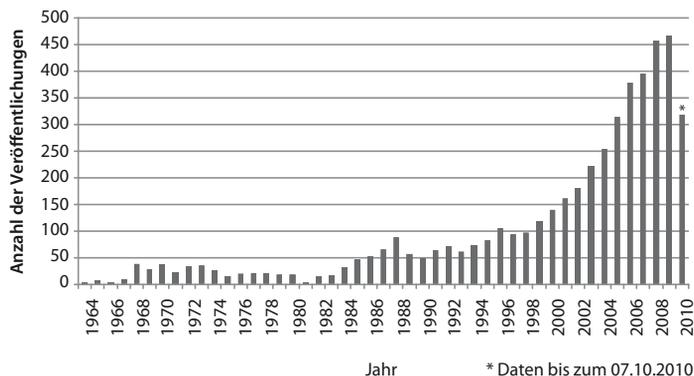
Der finanzielle Gewinn lockt aber nicht nur die Spieler, sondern auch die Veranstalter. Während die Spieler mit ihrem Einsatz ein Risiko eingehen, winkt den Glücksspiel-Betreibern ein sicheres, äußerst einträgliches Geschäft.

➤ **Kaum ein Wirtschaftszweig ist so krisensicher und profitabel wie die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen.**

Diese lukrative Einnahmequelle hat sich weitestgehend der Staat gesichert, vordergründig zum Schutz der Bevölkerung. Neben der Gewährleistung eines ordnungsgemäßen Spielablaufs sollen die Spieler vor einer Ausbeutung der Spielleidenschaft und dem Absturz in den finanziellen Ruin bewahrt werden. Es ist also durchaus bekannt, dass Glücksspiele mit einem Gefahrenpotenzial verbunden sind, dennoch trat der Staat lange Zeit als Promoter auf: Fiskalische Interessen hatten den in der Gesetzgebung verankerten Schutzgedanken verdrängt. Der restriktiven Zulassung von Glücksspielen bis Mitte der 1970er Jahre folgte eine Expansionswelle, die bis zu einem **Urteil des Bundesverfassungsgerichts im März 2006** anhielt. Sie beruht nicht auf einer gestiegenen Nachfrage in der Bevölkerung, sondern auf den **finanziellen Bedürfnissen des Staates**. Zusätzliche Wachstumsimpulse erfährt der Glücksspielmarkt über eine Aufweichung des staatlichen Monopols, verbunden mit einem Wettbewerb zwischen privaten und staatlichen Anbietern (Hayer & Meyer, 2004). Um die Nachfrage zu steigern, wird der Spielanreiz erhöht und Werbung für ein Produkt betrieben, das mit erheblichen individuellen und sozialen Folgeschäden verbunden ist.

Für viele Menschen bieten Glücksspiele eine anregende Form der Unterhaltung, problemlos integriert in das Alltagsleben. Einige Spieler zeigen jedoch ein riskantes Konsumverhalten und verlieren die Kontrolle über das Spiel. Die Betroffenen und/oder ihre Angehörigen fühlen sich schließlich so stark belastet, dass sie Beratungs- und Behandlungseinrichtungen sowie Selbsthilfegruppen aufsuchen. Der Personenkreis ist im Zuge des expandierenden Angebots angewachsen.

Es handelt sich bei den Betroffenen nicht mehr nur – wie früher – um wenige Einzelfälle. Eine derartige Entwicklung zeigt sich ebenfalls auf internationaler Ebene. Sie hat zweifellos die politische, wissenschaftliche und therapeutische Auseinandersetzung mit der Spielsucht vorangetrieben und die Akzeptanz als psychische Störung gefördert. Die »Amerikanische Psychiatrische Gesellschaft«



■ **Abb. 1.1** Anzahl glücksspielbezogener Literaturstellen von 1964 bis 2010

hat das »Pathologische Spielverhalten« bereits 1980 in das »Diagnostische und Statistische Manual Psychischer Störungen« (DSM-III) aufgenommen (American Psychiatric Association, 1980). Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) führt dieses Störungsbild erstmalig in der 10. Revision der »Internationalen Klassifikation Psychischer Störungen« (ICD-10, Dilling et al., 1991). Mit der Verabschiedung spezieller Empfehlungen zur ambulanten und stationären medizinischen **Rehabilitation** (► Kap. 10) folgte im März 2001 die Anerkennung des Krankheitsbildes in seiner Eigenständigkeit durch die bundesdeutschen Kostenträger im Gesundheitswesen.

Nach mehrheitlicher Meinung der Therapeuten und Wissenschaftler, die mit pathologischen Spielern arbeiten, handelt es sich um eine Suchterkrankung bzw. ein Suchtverhalten (► Kap. 3.5). Diese Betrachtungsweise schließt nicht aus, dass für kleinere Subgruppen andere Störungskonzepte – wie bei stoffgebundenen Suchtformen – den Ursachen eher gerecht werden.

Mit unserem Buch möchten wir zum einen aufzeigen, dass und warum pathologisches Spielen als Suchtkrankheit zu werten ist, zum anderen aber auch die dem Spieler und seinen Angehörigen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten der Hilfe benennen.

Wir können dabei auf zahlreiche Untersuchungen und Erkenntnisse zurückgreifen – vor allem aus dem angelsächsischen Sprachraum. In den USA, in Großbritannien und Australien wurden Forschungs- und Behandlungsaktivitäten Mitte der 1970er bzw. 1980er Jahre intensiviert und Anfang der 1990er Jahre noch einmal deutlich gesteigert.

1985 erschien die erste Ausgabe der wissenschaftlichen Fachzeitschrift **Journal of Gambling Behavior** (seit 1996 **Journal of Gambling Studies**), ausschließlich mit Beiträgen zur Problematik des Glücksspiels. Es folgten das **Journal of Gambling Issues** (2000), **International Gambling Studies** (2001) und **Asian Journal of Gambling Issues and Public Health** (2010).

Insgesamt ist die Anzahl glücksspielbezogener, begutachteter Publikationen in Fachzeitschriften in den letzten Jahren stark gestiegen. Dies dokumentiert eine Recherche von Shaffer et al. (2006) in den Datenbanken »Medline« und »PsychInfo«. Sie haben für den Zeitraum von 1964 bis 2003 Beiträge herausgefiltert, die das Wort »gambling« im Titel, in der Zusammenfassung oder als Schlüsselwort enthalten. Ist schon bis 2003 ein exponentieller Zuwachs der aufgelisteten Artikel zu verzeichnen, zeigt die Aktualisierung bis 2010 auf, dass der Trend ungebrochen ist (■ Abb. 1.1). Neben »pathological gambling« gehören »risk taking«, »decision making« und »addiction« zu den häufiger angegebene zusätzlichen Schlüsselwörtern. Aktuelle Publikationen beziehen sich verstärkt auf neuropsychologische und -biologische Befunde (► Kap. 5.1) und reichen bis zur Entwicklung von Tiermodellen für Spielverhalten (Zeeb et al., 2009; Peters et al., 2010; Zental & Stagner, 2010).

Immer häufiger greifen zudem süchtige Spieler selbst zur Feder und schildern in Autobiographien und Erlebnisberichten ihre »Spielerkarriere« (z. B. in deutscher Sprache: Varnholt, 2001; Schuller, 2008; Schmidt, 2009; Riesen, 2009; in englischer Sprache: Lee, 2005; Sojourner, 2009; Schlichter, 2009) oder ihr Schicksal ist Gegenstand von Ro-

manen (Jacobs, 2009) und Filmen (Überblick in: Dement, 1999). Wenn auch die literarische Qualität nicht immer vergleichbar ist mit dem autobiographischen Roman »Der Spieler« von Fjodor Dostojewski (1866/1981), so geben sie doch interessante Einblicke in Entwicklungsverläufe, in Erlebens- und Verhaltensweisen von Spielsüchtigen.

Ohne Zweifel besteht hier ein Zusammenhang mit der weltweiten Verbreitung des Glücksspiels. Die Expansionswelle rollt weiter, angetrieben durch neue, grenzenlose Vertriebswege wie das Internet. Gleichzeitig werden vermehrt Versuche unternommen, die individuellen und gesellschaftlichen Folgeschäden zu minimieren. Im Wesentlichen dienen Maßnahmen diesem Ziel, die auf ein **verantwortungsbewusstes Spielverhalten und Produktmanagement** ausgerichtet sind. Die beiden Berichte der australischen Productivity Commission (1999, 2010) liefern ein gutes Beispiel mit vielfältigen Befunden und Empfehlungen, wie in einem Land mit hoher Verfügbarkeit von Glücksspielen die Gratwanderung zwischen Sicherung der Einnahmequelle und hinreichendem Spielerschutz fortentwickelt wird.

Die Ergebnisse der Studien aus dem angelsächsischen Sprachraum sind zwar nicht ohne Weiteres auf unsere Verhältnisse übertragbar und erfordern – gegebenenfalls – die Berücksichtigung unterschiedlicher Glücksspielformen und sozialer Grundbedingungen, dennoch liefern sie wertvolle Hinweise für das Verständnis dieser psychischen Störung und den Umgang mit den Betroffenen. Vergleiche mit den Ergebnissen und Aussagen deutschsprachiger Veröffentlichungen, deren Anzahl in den letzten Jahren ebenfalls stetig gestiegen ist, verdeutlichen außerdem ein sehr ähnliches Erscheinungsbild sowie Analogien in den Entstehungsbedingungen, Folgen und Behandlungsansätzen der Spielsucht bzw. des pathologischen Glücksspiels – ohne dass bestehende Unterschiede, wie sie beispielsweise auch zwischen deutschen Roulette- und Automatenspielern bestehen, ausgeschlossen werden sollen.

1.1 Zum Aufbau und Inhalt des Buchs

Wie sich bereits im Titel »Spielsucht – Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten« andeutet, spannt das vorliegende Buch einen Bogen von theoretischen und therapeutischen bis hin zu präventiven Perspektiven, um pathologisches Spielverhalten umfassend zu betrachten. Den übergeordneten Rahmen gibt dabei das Suchtkonzept vor: Wir verstehen gestörtes Spielverhalten von einer gewissen Ausprägung (Kontrollverlust, Bindung an das Glücksspiel, Eigendynamik) an als Suchtkrankheit und stellen dementsprechend Behandlungsansätze vor, die sich an suchtherapeutischen Konzepten/Leitgedanken orientieren.

Nach einer allgemeinen Einführung in verschiedene Varianten des Glücksspiels und Informationen zur historischen Entwicklung und aktuellen Situation (► Kap. 2) beschäftigt sich Kapitel 3 mit dem klinischen Störungsbild der Spielsucht, deren Diagnostik und Epidemiologie. Die Phänomenologie und Entwicklung der Symptomatik werden ausführlich beschrieben und die nosologische Zuordnung pathologischen Spielverhaltens als Suchtkrankheit begründet. Anhand der beiden daran anschließenden Kapitel wird deutlich, dass sich die Frage nach den Ursachen der Spielsucht nicht eindeutig beantworten lässt: Zum einen sind sowohl Merkmale des Glücksspiels, des Spielers und dessen sozialen Umfelds als Entstehungsbedingungen in Betracht zu ziehen (► Kap. 4), zum anderen sind die Blickwinkel neurobiologischer, psychoanalytischer, lern- und kognitionstheoretischer sowie soziologischer Erklärungsansätze sehr unterschiedlich (► Kap. 5). Die Schilderung der finanziellen, emotionalen, familiären sowie straf- und zivilrechtlichen Folgen pathologischen Spielverhaltens (► Kap. 6) bildet den Abschluss des theoretischen Teils des Buchs.

Anknüpfend an die Beschreibung von Symptomatik, Ursachen und Folgen bieten die Kapitel 7–13 einen ausführlichen Überblick über verschiedene Möglichkeiten und Ansätze in der Behandlung der Spielsucht. Einen wichtigen Stützpfiler in der Betreuung von Spielern und Angehörigen bilden dabei die Selbsthilfegruppen, deren Konzept und Ar-

beitsweise in Kapitel 7 dargestellt werden. Kapitel 8 enthält eine kurze Analyse telefon- und internetbasierter Beratungskonzepte, die in jüngster Zeit an Bedeutung gewonnen haben.

Kapitel 9 beinhaltet die grundsätzlichen Merkmale und Schritte der therapeutischen Arbeit mit Spielern, die wir sowohl der ambulanten (► Kap. 10) als auch der stationären Behandlung (► Kap. 11) zugrunde legen. In stärkerem Maße werden neurobiologische Erklärungsansätze zur Suchtenstehung und Aufrechterhaltung sowie zur Erlangung optimaler Lernbedingungen und Therapieprozesse in den theoretischen Ansatz einbezogen. Im Kapitel »Grundsätzliches zur Spielertherapie« findet eine kritische Auseinandersetzung mit zieloffenen vs. manualisierten, planvollen gruppentherapeutischen Herangehensweisen statt. Weiter ausgearbeitet wird ein psychotherapeutischer Ansatz (Grawe, 2004; Csikszentmihalyi, 2010; Bachmann & El-Akhras, 2010), der in der Suchtbehandlung weniger von einem Defizit- und Verzichtsdenken bestimmt ist als von der Ausbildung konstruktiver Alternativen, einer selbstwerterhöhenden Ressourcenaktivierung und positiv verstärkenden Atmosphäre, »Jenseits von Angst und Langeweile«, wie ein Untertitel des Buches von Csikszentmihalyi (2010) postuliert. Durch die Etablierung »ambulanter Rehabilitationsmaßnahmen« und der damit verbundenen personellen und konzeptionellen Standards haben gruppen- und einzeltherapeutische Überlegungen in diesem Bereich die gleiche Bedeutung wie im stationären Behandlungsrahmen. Aus diesem Grund wurde eine beträchtliche Umstrukturierung der Kapitel 9–11 dahingehend vorgenommen, dass die Kapitel 10 und 11 ausschließlich die spezifischen Möglichkeiten, Phasen und Probleme ambulanter und stationärer Spielertherapien aufzeigen. Zur ambulanten Versorgung ist allerdings anzumerken, dass die Rehabilitationsmöglichkeiten bisher nicht »flächendeckend« zur Verfügung stehen.

Jeweils ein eigenes Kapitel wurde zwei besonders relevanten Themen in der Spielerbehandlung gewidmet: So hat es sich als unverzichtbar erwiesen, die Familie des Betroffenen, die sowohl an der Entwicklung des Problemverhaltens beteiligt sein kann als auch in vielen Fällen erheblich unter dessen Folgen zu leiden hat, in den Behandlungs-

prozess einzubeziehen (► Kap. 11). Darüber hinaus ist die therapeutische Auseinandersetzung mit der Rückfälligkeit (► Kap. 12) ein vertrautes und gleichzeitig hochrelevantes Thema in der suchttherapeutischen Arbeit, das insbesondere unter dem Gesichtspunkt langfristiger Behandlungserfolge ein eigenes Kapitel rechtfertigt.

Schließlich erfolgt in Kapitel 14 eine ausführliche Darstellung präventiver Maßnahmen, die geeignet erscheinen, um der steigenden Erkrankungsrate entgegenzusteuern.

Angesichts der – auch in dieser kurzen Inhaltsübersicht erkennbar gewordenen – Komplexität des Themas »Spielsucht« bezieht das vorliegende Buch sowohl den wissenschaftlichen, therapeutischen als auch den Blickwinkel des Betroffenen ein. Es enthält

- Darstellungen aktueller empirischer Untersuchungen,
- konkrete therapeutische Arbeitsmaterialien, die unmittelbar in der Behandlung süchtiger Spieler genutzt werden können sowie
- Falldarstellungen und Tonbandabschriften von Gesprächen mit Spielern.

Es bietet somit einen vielseitigen Überblick über die Problematik. Um dem Leser jedoch gleichzeitig einen je nach Interessenlage gezielten Informationszugriff zu ermöglichen, wurden Fallberichte (Kästen) und weiterführende, detailliert dargestellte empirische Untersuchungsergebnisse (Kleindruck) optisch gekennzeichnet. Zudem wurde jedes Kapitel durch eine Einleitung und Zusammenfassung ergänzt, sodass dessen Inhalte problemlos und schnell abruf- und erfassbar sind.

Der Einfachheit halber und da die Mehrzahl der »Zocker« (jiddisch »z[ch]ocker«: Glücksspieler) männlich ist, sprechen wir im Text von dem Spieler. Die Begriffe »Spielsucht«, »süchtiges bzw. pathologisches Spielen/Spielverhalten/Glücksspiel« verwenden wir synonym.

Vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Inhalte und deren didaktischer Aufbereitung hoffen wir, unterschiedlichen Personengruppen mit jeweils spezifischen Interessenlagen gerecht werden zu sein. Wir richten uns an

- den im Umgang mit Spielern praktisch tätigen Leser in ambulanten Beratungs- und Behand-

lungsstellen, Praxen und stationären Therapieeinrichtungen,

- »Zocker« und ihre Angehörigen,
- den Leser, der sich aus der Perspektive des Anbieters mit Glücksspielen und Spielern beschäftigt,
- den wissenschaftlich und präventiv arbeitenden Leser,
- den in Strafverfahren von Spielern tätigen Leser,
- den politisch verantwortlichen Leser und nicht zuletzt an
- den sich für das Thema interessierenden Leser.

Wir wünschen uns, mit unserem Buch das Bewusstsein für die von dem stetig steigenden Glücksspielangebot ausgehenden Gefahren zu wecken und der wachsenden Anzahl derer, die mit den Folgen konfrontiert werden, praxisbezogene Hilfe an die Hand zu geben.

Glücksspiel: Allgemeine Hintergrundinformationen

- 2.1 **Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft – 8**
- 2.2 **Aktuelle und rechtliche Situation – 10**
- 2.3 **Varianten des Glücksspiels – 13**
 - 2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken – 13
 - 2.3.2 Geldspielautomaten – 16
 - 2.3.3 Sport- und Pferdewetten – 20
 - 2.3.4 Lotterien – 22
 - 2.3.5 Telegewinnspiele – 23
 - 2.3.6 Börsenspekulationen – 24
 - 2.3.7 Illegales Glücksspiel – 25
- 2.4 **Nachfrage in der Bevölkerung – 27**
- 2.5 **Umsätze und Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt – 28**
- 2.6 **Zusammenfassung – 31**

2.1 Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft

Erste Zeugnisse von Glücksspielen sind aus der ägyptischen Kultur etwa um 3000 v. Chr. überliefert. Eines der ältesten Glücksspiele ist das Würfeln, wie der Fund von Würfeln aus Elfenbein aus dem Jahr 1573 v. Chr. in Ägypten belegt (Wykes, 1967). In historischen Niederschriften der indischen Hochkultur werden Schicksale von Spielern beschrieben, die ihr ganzes Vermögen beim Würfelspiel verloren.

Seit der griechischen und römischen Antike hat sich der kubische Würfel mit vertieften Punkten und Zahlen von eins bis sechs eingebürgert (Giżycki & Górny, 1970). Die Zahlen waren bereits so angeordnet, dass die gegenüberliegenden Ziffern zusammengesamt sieben ergaben.

Zwar widmeten sich die Griechen der Antike wohl nicht so ausgeprägt dem Glücksspiel wie die Völker des Orients und später die Römer und Germanen, besorgte Aufrufe gegen das Spiel und seine Auswüchse gab es dennoch. Themistokles (um 525 v. Chr.) plädierte öffentlich dafür, allen Staatsbeamten das Spiel zu verbieten.

Tacitus (51–116 n. Chr.) berichtet, dass sich die Germanen derart für das Würfelspiel begeisterten, dass sie nach Verlust sämtlichen Hab und Gutes letzten Endes ihre persönliche Freiheit aufs Spiel setzten.

Für die Römer war das Glücksspiel unerlässlicher Bestandteil der gesellschaftlichen Unterhaltung. Zahlreiche Belege einer sich ausbreitenden Spielleidenschaft, nicht nur unter den römischen Kaisern, liegen vor. Ambrosius (334–397 n. Chr.) schilderte beispielsweise Spielertreffen, bei denen unter dem Beifallsgeschrei der Zuschauer und dem Jammer der Verlierenden ganze Vermögen den Besitzer wechselten, den höchsten Gewinn aber die Wucherer machten. Der Satiredichter Juvenal entristete sich über die Senatoren, die sich ihre Spielkasse sogar in die Sitzungen nachtragen ließen, und bezeichnete das Spielen als das größte aller Laster. Die uneingeschränkte Verbreitung und schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels auf das Staatsleben riefen den Protest und Widerstand weltlicher und kirchlicher Institutionen hervor, die in der Folge ein Verbotsgesetz für Glücksspiele, zunächst vor

allem bezogen auf Würfelspiele, erwirkten. Kaiser Justinian (482–527 n. Chr.) verbot schließlich sämtliche Glücksspiele (Giżycki & Górny, 1970, S. 24).

In allen großen Religionen wird das Glücksspiel verdammt. Im Koran bezeichnet Mohammed (632 n. Chr.) es als Gräueltat Satans Werk: Der Satan versuche durch Wein und Spiel Zwietracht und Hass zu säen.

Durch die folgenden Jahrhunderte zieht sich bis in die heutige Zeit als roter Faden eine wechselnde Beurteilung des Glücksspiels. Moralische Bedenken, den Wohlstand nicht durch Arbeit, sondern durch pures Glück zu mehren, Falschspiel, Spielleidenschaft und Folgekriminalität ließen das Spiel mit dem Glück als etwas Verwerfliches, als Sünde erscheinen. Auf der anderen Seite ermöglichte es die Befriedigung spezieller Bedürfnisse, wie die des lustvollen Zeitvertreibs, und verschaffte den Anbietern eine lukrative Einnahmequelle.

➤ **So ist das Glücksspiel im Auf und Ab weltanschaulicher Überzeugungen von Staat und Obrigkeit einmal verboten und reglementiert, ein anderes Mal toleriert oder gefördert worden.**

Als in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts das Kartenspiel in Europa aufkam, fand es sehr schnell Anerkennung und Verbreitung, zunächst vor allem bei den bürgerlichen Schichten in den Städten und an den Fürstenhöfen. Schon bald folgten jedoch Verbote, die aber immer wieder durch Sonderbestimmungen und Gesetzeslücken umgangen wurden. Die maßlosen Luxusansprüche und Spielverluste des Adels im 16. und 17. Jahrhundert mussten der Untertan durch wachsende Abgaben und Leistungen ausgleichen, mit der Folge, dass auch das Volk zu spielen begann, noch maßloser und wilder, als es das Zeremoniell der adligen Gesellschaft zuließ (Kraus, 1952). Die zahlreichen Verbote im Spätfeudalismus konnten die ausufernde Spielleidenschaft in Ländern wie Deutschland, Frankreich, Italien und England nur begrenzt beeinflussen.

Aus dieser Zeit stammt eine erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Spielleidenschaft als Krankheit. Im Jahr 1561 veröffentlichte der flandrische Arzt und Philosoph Pâquier Joostens seine Schrift »Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen« (Reprint in Bau-



■ **Abb. 2.1** Titelseite der Amsterdamer Ausgabe des »Pascasius Iustus«, 1643, Institut für Spielforschung. (Bauer, 1995, S. 311)

er, 1995). Detailliert beschreibt er (selbst Spieler) den Übergang vom harmlosen Freizeitvergnügen zur alles beherrschenden Sucht, zeigt Symptome und Ursachen der pathologischen Entwicklung sowie – in einer zweiten Schrift – deren Heilverfahren auf. Nach Petersmann (1995) stellt dieses Werk eines der frühesten Zeugnisse einer Suchtschilderung der Neuzeit dar (■ **Abb. 2.1**).

Im Jahr 1643 wurde die erste Lotterie (»5 aus 90«) in Genua gestartet. Lotteriespiele breiteten sich in der Folgezeit über ganz Europa aus. Sie trafen allgemein auf weniger Ablehnung, selbst die Kirchen bedienten sich ihrer als Geldquelle. Papst Clemens XII (um 1735) führte selbst ein Lottospiel

in Rom ein, nachdem sein Vorgänger es noch mit einem Bann belegt hatte.

In das 17. Jahrhundert fällt auch die Erfindung des Rouletts durch den französischen Mathematiker und Philosoph Blaise Pasqual (1623–1662). Ein halbes Jahrhundert nach seinem Tod begann der Siegeszug dieses »königlichen Spiels von edler mathematischer Herkunft« durch die Spielkasinos. Bis heute verkörpert es das Glücksspiel in seiner leidenschaftlichsten, vollendetsten Form (Gizycki & Górny, 1970, S. 227). Von Anbeginn wurde dem Spiel ein besonderer Reiz zugeschrieben: durch die Einfachheit der Spielregeln und Eindeutigkeit der Ergebnisse, die Präzision und Schnelligkeit des Ablaufs, die unbeeinflussbare Souveränität des Zufalls und den ständigen Wechsel von Gewinn und Verlust sowie die konstante Spannung (Kraus, 1952). Sowohl Freude als auch Leiden waren damit verbunden. Die zerstörende Wirkung blieb vielfach hinter dem glänzenden Schein der Eleganz, des Luxus und der Unterhaltung verborgen.

Nach dem Verbot öffentlicher Glücksspiele in Frankreich im Jahr 1837 führten die Bankhalter das Roulette in deutschen Kurorten wie Homburg, Baden-Baden und Wiesbaden ein. Dort kam der russische Schriftsteller Fjodor Dostojewski um 1862 mit dem Glücksspiel in Berührung und »verfiel ihm mit Leib und Seele«. In dem Roman »Der Spieler« verewigte er diese leidvollen Erfahrungen (Dostojewski, 1866/1981).

Nach lautstarken Protesten von Gegnern des Glücksspiels in der Frankfurter Nationalversammlung, die in dem Spiel einen »Übelstand« sahen, der die »Demoralisierung der einzelnen Individuen begünstigt«, ordnete der Norddeutsche Bund schließlich per Gesetz vom 1. Juli 1868 die Schließung aller Spielbanken an – mit einer 4-jährigen Übergangsfrist (Bundes-Gesetzblatt, 21, S. 367). Es blieb den Nationalsozialisten vorbehalten, das Spielbankverbot am 14. Juli 1933 wieder aufzuheben (Reichsgesetzblatt, I, S. 480f.). Die Wiederrückführung erfolgte jedoch nur unter einschränkenden Bedingungen. Spielbanken waren lediglich in Kur- und Badeorten erlaubt, die entweder jährlich mindestens 70.000 Kurgäste bei einem Mindestausländeranteil von 15 % nachweisen konnten oder in der Nähe einer ausländischen Spielbank lagen. Eine ergänzende Verordnung vom 27. Juli 1938 be-

grenzte zudem das Zutrittsalter auf 21 Jahre, führte das Residenzverbot ein, das ortsansässigen Bürgern den Zutritt zur Spielbank verwehrte, und schloss diejenigen Personen vom Spiel aus, bei denen die Gefahr bestand, dass sie sich durch das Spiel wirtschaftlich ruinieren könnten (Reichsgesetzblatt I, S. 955). Sinn und Zweck dieser Bestimmungen war es, ein vornehmlich ausländisches Publikum spielend auszunehmen, das Abfließen potenzieller Steuergelder als Spieleinsätze ins benachbarte Ausland zu verhindern sowie unerwünschten Begleiterecheinungen in Form der Spielleidenschaft vorzubeugen. Das Spannungsfeld zwischen Staatsräson und der Aufgabe des Staates, drohende Gefahren von seinen Bürgern abzuwenden, fand hier für das Glücksspiel seinen gesetzlichen Ausdruck (Kummer & Kummer, 1986).

Im Jahr 1895 stellte der deutsche Auswanderer Charles Fey in Amerika den ersten »Einarmigen Banditen« (Slotmaschine) auf. Diese Glücksspielautomaten erfreuen sich inzwischen auch in deutschen Spielkasinos ständig wachsender Beliebtheit. Jahr für Jahr verschiebt sich das Interesse der Spieler (weltweit) zugunsten der Automaten, über die die Spielbanken im Jahr 2009 bereits mehr als 73 % der Einnahmen erwirtschafteten (Meyer, 2011).

Davon abzugrenzen sind die Geldspielautomaten, wie sie heute in Spielhallen und Gaststätten stehen. Die Vorläufer dieser Geräte wurden erstmalig Ende des 19. Jahrhunderts als reine Geschicklichkeitsautomaten zugelassen. Ob an den Geräten, wie beispielsweise dem »Bajazzo«, tatsächlich die Geschicklichkeit oder die Zufallsentscheidung (was einen Verstoß gegen das Glücksspielverbot dargestellt hätte) im Vordergrund stand, war Gegenstand zahlreicher Prozesse, die erst im Jahr 1927 mit der Anerkennung als Geschicklichkeitsspiel ihren Abschluss fanden.

2.2 Aktuelle und rechtliche Situation

Gegenwärtig haben fast alle Staaten auf der Welt für die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen einschränkende Regelungen getroffen. In der Europäischen Union werden sie aufgrund ihres Gefahrenpotenzials nicht dem »Wirtschaftsrecht«,

sondern dem »Recht zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung« zugeordnet. Jeder Mitgliedsstaat ist somit berechtigt, eigene Wertungen bis hin zum Verbot vorzunehmen, um u. a. die Gefahr von betrügerischen Manipulationen zu reduzieren und sozialschädliche Folgen durch im Übermaß betriebene Glücksspiele zu verhindern (Europäischer Gerichtshof, EuGH, Rs 275/92).

Glücksspiele dürfen in Deutschland nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle durchgeführt werden (§ 284 StGB). Das **Glücksspielmonopol des Staates** soll dem Zweck dienen, die natürliche Spielleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen (Bundesverfassungsgericht, BVerfG, 1970, S. 148).

Diese Rechtsauffassung hat das BVerfG in seiner Entscheidung vom 19. Juli 2001 bestätigt:

»Der Betrieb einer Spielbank ist eine an sich unerwünschte Tätigkeit, die der Staat gleichwohl erlaubt, um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen und dadurch die natürliche Spielleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen« (Az: 1 BvR 539/96, S. 27).

Die Strafandrohung des § 284 StGB verfolgt außerdem die Zielsetzung, eine übermäßige Anregung der Nachfrage von Glücksspielen zu verhindern und durch staatliche Kontrolle einen ordnungsgemäßen Spielablauf zu gewährleisten.

Den gesetzgeberischen Erwägungen liegt die Einschätzung zugrunde, »dass das Glücksspiel grundsätzlich wegen seiner möglichen Auswirkungen auf die psychische (Spielsucht) und wirtschaftliche Situation der Spieler (Vermögensverlust) und seiner Eignung, Kriminalität namentlich im Bereich der Geldwäsche zu befördern, unerwünscht und schädlich ist« (Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 28. März 2001, 6 C2.01, S. 10).

Als Glücksspiel ist im strafrechtlichen Sinne ein Spiel anzusehen,

- bei dem die Entscheidung über Gewinn und Verlust allein oder ganz überwiegend vom Zufall, d. h. dem Wirken unberechenbarer und dem Einfluss der Beteiligten in ihrem Durchschnitt entzogener Ursachen, abhängt,
- der Gewinn einen nicht ganz unerheblichen Vermögenswert darstellt und
- der Spieler, um an der Gewinnchance teilzuhaben, durch seinen Einsatz ein Vermögensopfer erbringt (Schönke & Schröder, 1997, S. 2048f).

Uneinigkeit herrscht allerdings in der Rechtsprechung, wann Gewinne oder Verluste die Bedeutung eines Vermögenswertes annehmen (Aubin et al., 1981, S. 17f). Unter psychologischen Gesichtspunkten sorgen erst Gewinne mit Vermögenswert und entsprechende Einsätze für den hohen **Spielerreiz** und die ausgeprägten **psychischen Wirkungen** von Glücksspielen. Welche Beträge die beteiligten Spieler als bedeutungsvoll erleben, hängt von individuellen Bewertungen und nicht zuletzt von den Lebensverhältnissen ab. Für einen jungen Menschen, der nur über ein geringes Einkommen verfügt, dürfte ein Gewinn oder Verlust von beispielsweise 100 € ebenso bedeutungsvoll sein, wie der 10-fache Betrag für einen finanziell besser gestellten Spieler. Ist der Kreis der Spieler ungewiss (wie bei Geld- und Glücksspielautomaten), sollte ein absoluter Bewertungsmaßstab wie die allgemeinen gesellschaftlichen Anschauungen herangezogen werden (Schönke & Schröder, 1997, S. 2049).

Dem Schutzzweck des § 284 StGB im Sinne einer Zügelung der Spielleidenschaft wurde der Staat jedoch ab Mitte der 1970er Jahre nicht mehr gerecht. Die staatliche Kontrolle sicherte lediglich noch einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb, d. h. einen Schutz vor der Gefahr von Manipulationen. Ansonsten standen die **finanziellen Interessen** des Staates im Vordergrund. Alles war auf Markterweiterung ausgerichtet. Das Angebot stieg stark an. Die Einführung neuer Spielformen wie Keno, Sofort-Lotterien, Sportwetten und Glücksspielautomaten, die Erhöhung der Spielerreize über Jack-

pots¹ (z. B. bei Lotto »6 aus 49«) sowie die Vervielfachung der Spielstätten und die Erleichterung des Zugangs haben die Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen erheblich vergrößert. Gezielte Marketingstrategien haben die Allgegenwärtigkeit noch verstärkt.

Gab es beispielsweise 1974 in den alten Bundesländern 13 Spielbanken, hat sich deren Anzahl bis Ende 2005 auf 66 erhöht (einschließlich der reinen Automatenkasinos). In den neuen Bundesländern wurden nach dem Fall der Mauer 14 Kasinos eröffnet. Gleichzeitig erfolgte die Aufhebung von Schutzbestimmungen wie das Residenzverbot, das seit 1995 in keinem Bundesland mehr gilt. Die Spielbanken begannen, die Werbetrommel zu rühren, lockten mit freiem Eintritt, Gratis-Jetons und Freigetränken, nicht zuletzt, um dem wachsenden Konkurrenzdruck zu begegnen. Über die Werbung weckten sie Bedürfnisse zu spielen, es galt, die teilweise noch vorhandene Hemmschwelle in der Bevölkerung abzubauen.

Eine expansive Entwicklung lässt sich ebenso für den Bereich der Geldspielautomaten dokumentieren.

➤ Die »Aufrüstung« der harmlosen »Groschengräber« zu einem Glücksspiel führte bereits in den 1980er Jahren zu einem wahren »Spielhallenboom«.

An den Geräten stehen mittlerweile Gewinne und Verluste mit Vermögenswert auf dem Spiel, obwohl dies eigentlich nach der Gesetzgebung nicht zulässig ist (► Abschn. 2.3.2). Fehlentwicklungen werden jedoch von staatlicher Seite großzügig toleriert, da wirtschaftliche Interessen im Vordergrund stehen.

Eine Neuorientierung der staatlichen Glücksspielpolitik initiierte schließlich ein Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom 28. März 2006 zum staatlichen Monopol für Sportwetten:

1 Der Begriff »Jackpot« (amerikanisch jack = Bube; pot = Topf) stammt ursprünglich aus dem Pokerspiel und hat später in anderen Glücksspielbereichen Verwendung gefunden. Beim Draw Poker ist der Jackpot eine bestimmte Eröffnungsvariante. Vor Spielbeginn werden die Einsätze in der Mitte des Pokertisches gesammelt. Wer mindestens zwei Buben hat, darf das Spiel eröffnen. Wenn das Spiel nicht beginnen kann, bleiben die Einsätze im Jackpot.

➤ »Das staatliche Monopol für Sportwetten ist mit dem Grundrecht der Berufsfreiheit des Art. 12 Abs. 1 GG nur vereinbar, wenn es konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (Az: 1 BvR 1054/01).«

Die Bundesländer haben daraufhin einen neuen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) ratifiziert, um das staatliche Glücksspielmonopol zu erhalten. Der GlüStV trat am 1. Januar 2008 in Kraft und war zunächst auf vier Jahre ausgerichtet.

Die gesetzlich festgeschriebenen Maßnahmen zur Erreichung des vorrangigen Gemeinwohlziels der Suchtbekämpfung umfassen Angebotsverbote (Glücksspiele im Internet) und -beschränkungen sowie Strukturvorgaben für einzelne Spielformen, Restriktionen der Werbeaktivitäten, Aufklärungsmaßnahmen auf der Bevölkerungsebene, Personalschulungen in der Früherkennung problematischer Spieler und Optionen für Spielsperren. Zusammengefasst gehören die Versatzstücke zu einer breiten Palette an Handlungsstrategien, die weltweit zum Zweck der **Schadensminimierung** im Glücksspielbereich implementiert worden sind (Meyer & Hayer, 2010).

Der GlüStV erfasst allerdings weder Geldspielautomaten, die im rechtlichen Sinne kein Glücksspiel darstellen und weitestgehend durch die in Bundeskompetenz liegende Gewerbe- und Spielverordnung normiert sind, noch Pferdewetten, deren bundesweit einheitliche Regelung aus der Übernahme des Rennwett- und Lotteriegesetzes aus dem Reichsgesetzblatt von 1923 herrührt (Schütze, 2008). Damit regelt der Staatsvertrag faktisch nur einen Ausschnitt der Glücksspiele, denn die Definition (§ 3 Abs. 1 GlüStV), dass ein Glücksspiel vorliege, »wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt«, trifft sicher auch auf Geldspielgeräte und Pferdewetten zu.

Aufgrund der Tatsache, dass einzelne Formen von Glücksspielen (wie das Spielen an Geldspielautomaten) nicht unter das Monopol fallen, obwohl sie ein höheres Suchtpotenzial aufweisen und Werbemaßnahmen für staatliche Lotterien zwecks **Gewinnmaximierung** auf die Stimulation der Spielteilnahme ausgerichtet waren, hat der EuGH

in einem Urteil vom 08. September 2010 (Rechtsache C-316/07 und weitere) einen Verstoß der deutschen Glücksspielregulierung gegen Europarecht festgestellt. Zwar sei grundsätzlich nichts gegen ein staatliches Glücksspielmonopol einzuwenden, etwa um die Menschen vor der **Spielesucht** zu schützen. Es bestünde jedoch berechtigter Anlass zu der Schlussfolgerung, dass die deutsche Regulierung die Glücksspiele nicht in kohärenter (schlüssiger) und systematischer Weise begrenzt.

Unter Berücksichtigung dieses Urteils, der Expansion illegaler Glücksspiele im Internet und des Rückgangs staatlicher Einnahmen haben die Bundesländer den GlüStV überarbeitet und die Neuregelung der EU-Kommission zur Notifizierung vorgelegt. Eine endgültige Entscheidung über das Vertragswerk soll auf der Konferenz der Ministerpräsidenten im Oktober 2011² getroffen werden. In der Zielsetzung sind im Verhältnis zum GlüStV von 2008 geringfügige Änderungen erfolgt: So werden dem zentralen Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren die weiteren Zielsetzungen gleichrangig daneben gestellt. Die Eckpunkte des ab Januar 2012 geltenden GlüStV sehen wie folgt aus:

Eckpunkte der Neuregelung des Glücksspielwesens (Stand: 14. April 2011)

- **Zielsetzung:** Die Ziele der Glücksspielregulierung, die mit differenzierten Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen erreicht werden sollen, sind gleichrangig die Vermeidung der Glücksspielsucht und Suchtbekämpfung, die Kanalisierung des natürlichen Spieltriebs, die Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes, des Schutzes vor Betrugs-, Manipulations- und Kriminalitätsgefährdungspotenzialen sowie die Vorbeugung von Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs.



2 Nach der Drucklegung unseres Buchs.

- **Lotterien:** Die Begrenzung der erlaubnisfähigen Lotterien nach der Ereignisfrequenz und Gewinnhöhe sowie die bisherige Abgrenzung zwischen Lotterien, deren Veranstaltung nur staatlichen Unternehmen erlaubt ist und den generell erlaubnisfähigen Lotterien (u. a. Klassen-, Sozial- oder Fernsehlotterien und Gewinnsparen), wird beibehalten.
- **Sportwetten:** Es werden sieben bundesweite Konzessionen für private Anbieter von Sportwetten vergeben, zunächst im Rahmen einer auf fünf Jahre begrenzten, wissenschaftlich begleiteten Experimentierphase. Ergebniswetten in Form von Endergebniswetten sind zulässig, Ereigniswetten (wie Zwischenergebnisse, Torschützen, gelbe Karten) unzulässig.
- **Werbung:** Die Werbung ist an den Zielen des GlüStV auszurichten. Sponsoring im Fernsehen für Lotterien und Sportwetten ist ebenso zulässig wie Trikot- und Bandenwerbung; Fernsehwerbung für Sportwetten im Umfeld von Sportsendungen dagegen nicht.
- **Internet:** Die Teilnahme und Vermittlung von Lotterien und Sportwetten im Internet ist erlaubt. Der Höchsteinsatz je Spielteilnehmer pro Monat für das Internet wird auf 750 € begrenzt. Reale Kasinospiele, wie sie im Spielsaal einer terrestrischen konzessionierten Spielbank angeboten werden, sind ins Internet übertragbar und damit online spielbar.
- **Geldspielautomaten und Pferdewetten:** Unter Verweis auf die Verantwortung des Bundes, bei der Gestaltung der Neuordnung des Glücksspielrechts in diesem Bereich mitzuwirken, werden ein Mindestabstand zwischen Spielhallen (Verbot von Mehrfachkonzessionen) und Sperrzeiten (mindestens drei Stunden) festgesetzt.

muss die (unabhängige) Evaluation der umgesetzten Maßnahmen zeigen. Ob die privaten Anbieter dem Spielerschutz einen hinreichenden Stellenwert in ihrer Geschäftspolitik einräumen werden, ist eine weitere Frage, die es zu klären gilt. Schließlich bleibt abzuwarten, ob der neue GlüStV vor der Gerichtsbarkeit der Europäischen Union Bestand haben wird. Bei den Sportwetten streben die Bundesländer trotz des nachweislich höheren Suchtpotenzials (► Abschn. 4.1.2) ein Konzessionsmodell an, während sie bei den ungefährlicheren Lotterien das Monopol behalten wollen. Der Forderung nach Kohärenz und Systematik entspricht dieses Vorgehen wohl kaum.

2.3 Varianten des Glücksspiels

2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken

Das Angebot der Spielbanken umfasst das »Große Spiel«, den Lebendspielbereich mit Roulette, Black Jack und Poker sowie das »Kleine Spiel«, den Automatenbereich mit Glücksspielautomaten (»Einarmige Banditen«) als Walzengeräte, Video-Automaten, Mini-Roulette und Mehrplatzspielgeräte (Multi-Player).

Roulette

Roulette gehört zu den traditionellen Angeboten des »Großen Spiels«. Die Teilnahme ist nur nach Vorlage eines gültigen Ausweises beim Betreten der Spielbank und durch Einhalten der – inzwischen teilweise gelockerten – Kleiderordnung möglich. Das Mindestalter beträgt 18 Jahre, in einigen Bundesländern 21 Jahre. Auf einer Karteikarte muss der Besucher zudem per Unterschrift bestätigen, dass er sich in geordneten wirtschaftlichen Verhältnissen befindet und sich im Falle einer Sperre mit der entsprechenden Mitteilung an andere Spielbanken einverstanden erklärt (► Abschn. 14.2.8).

Das Spiel beginnt mit dem Einsatz der Jetons (statt Bargeld) auf einem Roulettetableau. Die Einsatzvarianten und Gewinnmöglichkeiten reichen von dem Spiel auf »einfache Chancen« (rot/schwarz, gerade/ungerade, Zahlen 1–18/19–36), das im Falle eines Gewinns den 1-fachen Einsatz einbringt, bis hin zu Einsätzen auf einzelne Zahlen

Inwieweit die erkennbare Liberalisierung und Kommerzialisierung des Glücksspiels mit individuellen und sozialen Folgeschäden verbunden ist,



■ Abb. 2.2 Ansichten zu sportlichen Aktivitäten. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

von 0 bis 36 (»plein«), mit der Chance, das 35-Fache des Einsatzes zu gewinnen.

Auf lange Sicht gehen $1/37$ oder 2,7% des Einsatzes beim Zahlenspiel und 1,4% beim Spiel auf einfache Chancen verloren. Diese rein statistischen Werte sollten aber nicht über häufige Totalverluste hinwegtäuschen. Der mittlere Verlust bezieht sich nur auf ein einziges Spiel – und welcher Spieler setzt schon bei einem Spielbankbesuch nur ein einziges Mal? Nach 37 Spielen hat der Spieler im Mittel den ganzen Einsatz eingebüßt (Krämer, 1998).

In den Spielbanken stehen jeweils mehrere Rouletteische mit unterschiedlichen Mindesteinsätzen (1–20 €) und Höchsteinsätzen (7.000–21.000 €, einfache Chancen). Die Gewinnzahl wird ermittelt, indem ein Croupier eine Elfenbeinkugel in die Gegenrichtung einer sich drehenden Scheibe in den Roulettekessel einwirft, die schließlich in einem der 37 Zahlenfächer liegen bleibt – der klassische Fall einer Zufallsentscheidung.

Repräsentative Befragung

Nach einer repräsentativen Befragung der Stiftung Warentest (1992) glauben 14% bzw. 17% der Bürger aus den alten bzw. neuen Bundesländern, dass mit Spielsystemen die Gewinnchancen beim Roulette steigen. Diesen Glauben nutzen »Geschäftemacher«, die in Tageszeitungen per Anzeige Käufer für ihre »Gewinnstrategien« suchen und »Systemanalysen« anbieten. Dem ist neben dem Hinweis auf den zufallsbestimmten Ausgang des Spiels entgegenzuhalten: »Albert Einstein hatte sich ein Jahr lang mit der Materie des Roulettespiels beschäftigt und gelangte zu der Erkenntnis, dass es nur zwei Möglichkeiten gibt, auf Dauer beim Roulette zu gewinnen: Jetons zu stehlen oder Systeme zu verkaufen« (Jandek, 1986, S. 9).

Black Jack

Nach dem Roulette war »Black Jack« lange Zeit das zweithäufigste Angebot im »Großen Spiel«. Die Kasinovariante des Kartenspiels »17 und 4« wird mit mindestens vier Kartenspielen à 52 Blatt gespielt. Der Spieler tritt gegen die Bank an und verfolgt das Ziel, mit den ausgegebenen Spielkarten den Gesamtwert von 21 zu erreichen oder diesem möglichst nahe zu kommen – ohne ihn zu überschreiten. Nach dem Einsatz der Jetons (Minimum: 5, 10 oder 20 €, Maximum: 500 oder 1.000 € sowie weitere Einsätze beim Splitten und Verdoppeln) gibt der Croupier die Karten an die Spieler und sich selbst nach festgelegtem Modus aus. Kommt der Spieler, der beliebig viele Karten ziehen kann, näher an den Wert 21 als der Croupier, gewinnt er die Höhe seines Einsatzes – bei Black Jack (As und 10/Bild) das 1,5-Fache. Bei Gleichstand bleiben die Jetons liegen, können zurückgezogen oder verändert werden, bei niedrigerem Gesamtwert oder Überschreiten der Zahl 21 gehen sie verloren. Ein optimales Spielverhalten, d.h. Spielen nach der sogenannten Basisstrategie, führt auf Dauer zu einem Verlust von 0,7% der Einsätze, ansonsten schwanken die Verlustquoten zwischen 2 und 15%.

Poker

Die Vermarktung von Poker als anregendes Freizeitvergnügen und sportlicher Wettkampf (■ Abb. 2.2), die Übertragung von Pokerrunden im Fernsehen und der Poker-Boom im Internet haben dazu geführt, dass die Spielbanken in jüngster Zeit verstärkt dieses Spiel in Cash- oder Turnierform anbieten. Beim Poker »kämpft« der Spieler – im Ge-

gensatz zu Roulette oder Black Jack – nicht gegen die Spielbank, sondern gegen andere Spieler.

Die populärste Form des Pokers ist »Texas Hold'em«. Bei dieser Spielvariante setzt sich das Blatt aus zwei eigenen (verdeckten) Karten und fünf offenen Gemeinschaftskarten zusammen. Beim »Stud Poker« erhält jeder Spieler ebenfalls zunächst eine festgelegte Anzahl verdeckter Karten sowie eine offene. Nachfolgend werden weitere offene Karten und abschließend wiederum eine verdeckte ausgeteilt. Beim »Draw Poker« bekommen die Spielteilnehmer dagegen ausschließlich eigene, für andere Personen nicht sichtbare Karten. Hier besteht im weiteren Spielverlauf die Möglichkeit, eine gewisse Anzahl von Karten gegen unbekannte auszutauschen. Demzufolge variiert das Ausmaß der für alle Spielteilnehmer transparenten Informationen in Abhängigkeit zur jeweiligen Spielform (zu den verschiedenen Spielregeln vgl. Meinert, 2007).

Bei den Spielmodalitäten sind im Wesentlichen Turnierspiele von sogenannten Cash-Games abzugrenzen. Bei den Cash-Games entspricht die Menge der eingesetzten Chips einem bestimmten Gegenwert an Echtgeld. Somit hat jeder Gewinn bzw. Verlust unmittelbare Auswirkungen auf die individuellen Besitzverhältnisse. Das Turnierspiel zeichnet sich hingegen dadurch aus, dass alle Spielteilnehmer vor Spielbeginn gegen Entrichtung eines Startgelds Spielchips erhalten, mit denen gespielt wird. Der Verlust aller Chips bedeutet üblicherweise das Ausscheiden aus dem Turnier. Es gewinnt derjenige Spielteilnehmer, der zum Schluss alle Chips für sich verbuchen kann. Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal bezieht sich auf die Setzstruktur, mit der festgelegt wird, welche Summe ein Spieler prinzipiell einsetzen bzw. um wie viel er erhöhen darf. Grundsätzlich stehen »No-Limit«-Versionen mit unlimitierten Setzmöglichkeiten »Limit«-Versionen gegenüber, bei denen die maximale Einsatzhöhe begrenzt ist.

Gelegenheiten zum Poker bieten sich auch außerhalb von Spielbanken. Auf Turnierveranstaltungen in öffentlichen Pokerräumen (z. B. in Gaststätten, Jugendfreizeitheimen oder an Universitäten) wird in der Regel um Sachpreise oder um Qualifikationsplätze bei hoch dotierten Poker Events gespielt. Ob und in welcher Höhe eine Gebühr (z. B. 15 €) für die Turnierteilnahme rechtlich zulässig ist,

bewerten die Gerichte unterschiedlich (vgl. OVG Thüringen, Az: 3EO 513/10; OVG Rheinland-Pfalz, Az: 6A 10199/09). Neben den selbst organisierten Pokerrunden im Freundeskreis ermöglichen zudem zahlreiche Webseiten Poker im Demospiel- bzw. Trainingsmodus (Spiel um Punkte) sowie im Echtgeldmodus mit vielfältigen Einsatz- und Gewinnstrukturen (z. B. »Everest Poker«, »Party Poker« und »Poker Stars«).

Da **Poker-Veranstaltungen** ein lukratives Geschäftsfeld darstellen, heben vor allem private Anbieter in jüngster Zeit gezielt den Geschicklichkeits- oder Strategiecharakter dieser Spielform hervor. Die Einstufung als Geschicklichkeitsspiel wäre mit weitaus weniger Reglementierungen und einer Öffnung des Markts für die Protagonisten verbunden.

Die Verwaltung und **Rechtssprechung** in Deutschland wertet das Pokerspiel allerdings nach wie vor als Glücksspiel (Rock & Fiedler, 2008). Im Jahr 2008 bestätigten mehrere Verwaltungsgerichte die generelle Zufallsbezogenheit der Spielausgänge und damit den Glücksspielcharakter (Meyer & Hayer, 2008). Auf europäischer Ebene liegen dagegen unterschiedliche Bewertungen vor. Während ein höchstrichterliches Urteil in der Schweiz im Sinne der deutschen Rechtssprechung ausfiel, qualifizierten entsprechende Urteile in den Niederlanden und in Dänemark Poker als Geschicklichkeitsspiel.

Zweifellos verkörpert Poker eine Spielform, bei der der Spielausgang sowohl durch Zufalls- als auch Geschicklichkeitsanteile bestimmt wird. Es handelt sich um eine Mischform zwischen reinen Glücksspielen wie Roulette, Spielautomaten oder Lotterien und reinen Geschicklichkeitsspielen wie Schach, Dame und Halma. Abgesehen von der zufallsbasierten Verteilung der Karten hängt der Ausgang von Pokerrunden von strategischen Elementen ab, wie die Optimalerfassung der Spielweise der Gegner (■ Abb. 2.3), Täuschungsmanöver durch »Bluffen« (Einsatz trotz eines schwachen Blattes) oder »Sandbagging« (Mitgehen ohne weitere Erhöhung oder kleiner Einsatz bei einem starken Blatt) unter Berücksichtigung der Gewinnwahrscheinlichkeiten verschiedener Kartenkonstellationen.

Obwohl sich die experimentell-psychologische Forschung in Deutschland schon sehr früh mit der



■ **Abb. 2.3** Der Anfänger. (Mit freundlicher Genehmigung von Tim Tripp)

Frage beschäftigt hat, ob der Ausgang bestimmter Spielformen im Wesentlichen auf Zufallsprozessen oder den individuellen Fähigkeiten der Spielteilnehmer basiert (vgl. Krueger, 1939, zu Spielautomaten), ist die empirische Befundlage zu Poker insgesamt unbefriedigend (Meyer & Hayer, 2008). Neben zwei Studien von Dedonno und Dettermann (2008) sowie Sévigny et al. (2007), die zu konträren Ergebnissen gelangen (vgl. Meyer & Hayer, 2008), haben Rock und Fiedler (2008) eine **interessante Datenanalyse** vorgelegt. Sie haben Daten zum Spielverhalten von Pokerspielern ($N=51.761$) auf Online-Plattformen ausgewertet und die kritische Wiederholungshäufigkeit als Analysemaßstab verwendet. Ab diesem Schwellenwert wird das Spielergebnis überwiegend vom Geschick beeinflusst. Nach den empirischen Daten war die kritische Wiederholungshäufigkeit nach etwa 1.000 gespielten Händen erreicht. Erreicht der durchschnittliche Spieler eine Wiederholungshäufigkeit von rund 1.000 Spielen, ist Poker als Geschicklichkeitsspiel einzuschätzen. Da sich das Spielerniveau allerdings zukünftig angleichen wird und sich die Geschicklichkeitsgrenzen verringern werden, ist das »Umschlagen« zum Glücksspiel vorprogrammiert (Rock & Fiedler, 2008).

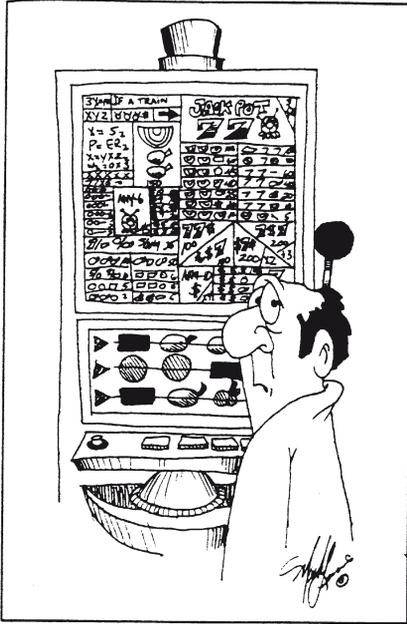
Glücksspielautomaten

Neben den »Live Games« betreiben Spielbanken separat – zum Teil in Dependancen – das »Kleine Spiel« an Automaten. Die Hemmschwelle ist etwas niedriger als beim formelleren und vornehmeren Roulette, bei Black Jack oder Poker. Wer an einem Gerät spielt, braucht sich weder mit Croupiers noch mit Spielern auseinanderzusetzen.

Nach dem Einwurf des Geldes (Mindesteinsatz: 0,01–2 €, Höchsteinsatz: 500 € pro Spiel) und der Bedienung des Starthebels oder der Starttaste erfolgt die Ausspielung der Gewinnsymbole auf den meist 3–6 rotierenden Walzen der Automaten im Sekundentakt. Läuft eine Gewinnkombination ein, kann der Gewinn über 50.000 € betragen, an Automaten, die zur Ausspielung eines Jackpots zusammengeschaltet sind, mehr als 1 Mio. €. Viele Kasinospiele wie »Draw Poker«, »Black Jack«, »Bingo«, »Keno« oder die klassische »Slotmaschine« finden ihre Entsprechung über Computersimulation in den Videoautomaten. Ein Tastendruck an den Multi-Game-Automaten genügt, und auf dem Bildschirm erscheint die gewählte Spielform. An Multi-Roulette-Automaten, an denen gleichzeitig mehrere Spieler ihr Glück versuchen können, wird die Gewinnzahl durch den automatischen Einwurf der Elfenbeinkugel in den Roulettekessel ermittelt. Das Mehrfachspielgerät »Derby« bietet Einsatzmöglichkeiten bei Pferderennen.

2.3.2 Geldspielautomaten

Im rein rechtlichen Sinne sind Geldspielautomaten (amtlich: »Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit«, von Spielern als »Daddelkästen« bezeichnet) nicht den Glücksspielen zuzurechnen. Der Gesetzgeber hat für das Automatenspiel eine Reihe von Vorschriften erlassen, die Gewinne und Verluste mit Vermögenswert ausschließen sollen, um es vom Glücksspiel abzugrenzen und für eine gewerbliche Betätigung zu öffnen. Die gesetzliche Regelung erfolgt in der Gewerbeordnung (GewO) und erlassenen Rechtsverordnungen, hier vor allem der Spielverordnung (SpielV). Die Bestimmungen sollen die Gefahr unangemessen hoher Verluste in kurzer Zeit ausschließen (§ 33e GewO), den Spieltrieb eindämmen, die Allgemeinheit, Spieler und Jugend



EINEN VIDEORECORDER ZU PROGRAMMIEREN IST MANCHMAL EINFACHER, ALS DIE GEWINNCHANCEN DIESER NEUEN SPIELAUTOMATEN ZU BEGREIFEN.

■ Abb. 2.4 Moderne Spielautomaten: Intelligenztest für Zocker

schützen (§ 33f) und eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs in Spielhallen und ähnlichen Unternehmen verhindern (§ 33i). In der SpielV sind u. a. die Aufstellorte (§ 1) und die Höchstzahl der Geräte (§ 3) sowie Details zum Spielablauf wie Mindestspieldauer, Einsatz- und Gewinnhöhe (§ 13) geregelt.

Bereits Anfang der 1970er Jahre gelang es der Automatenindustrie jedoch, Sonderspielsysteme von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) als Zulassungsbehörde genehmigt zu bekommen, die die intendierte Abgrenzung der Spielgeräte vom Glücksspiel unterliefen (Meyer, 1983). In Sonderspielerien wurden die Höchstgewinne pro Spiel mit einer Chance von 50 % und mehr gewährt, sodass nach Ablauf der Serie höhere Gewinne möglich waren, als in der SpielV festgelegt. Waren es anfänglich nur kleine Serien mit zwei oder zehn Spielen, steigerte sich die Anzahl schrittweise bis Mitte der 1970er Jahre auf 100, die erstmalig an dem Gerät »Merkur B« direkt in ei-



■ Abb. 2.5 Warnhinweis auf Geldspielautomaten (BT-Drucksache)

nem Spiel erzielbar waren. In dem serienauslösenden Spiel einer 100er-Sonderserie wurde praktisch ein Gewinn von 120 DM (Erwartungswert) erzielt, obwohl der Höchstgewinn pro Spiel damals bei 3 DM lag (■ Abb. 2.4).

Über das Risikospielsystem, das seit Ende der 1970er Jahre in den Spielablauf eingebunden ist, schafft die Automatenindustrie ein breiteres Spektrum an Einsatzmöglichkeiten, als die SpielV vorsieht. Beim Risikospiel lassen sich Gewinne des Grundspiels per Tastendruck schrittweise immer wieder verdoppeln. Risikotasten sowie an das Spiel gekoppelte Licht- und Tonsignale beziehen den Spieler aktiv in den Spielablauf ein, obwohl das Spielergebnis bereits im Steuerungsprogramm der Automaten vorbestimmt ist.

Die offensichtlichen Lücken in der SpielV, wie der fehlende Ausschluss von Merkmalsübertragungen, führten schließlich Anfang 2000 zu Gewinnballungen durch die Aneinanderreihung von Sonderspielen mit Geldgewinnen von mehr als 1.600 € (bei einem ursprünglichen Einsatz von 0,20 € für das ausführende Spiel). Festgestellte Extremwerte für Verlustsummen lagen bei 490 € in 10 Stunden an einem Gerät, bei einer Spieldauer von 15 Sekunden (PTB, 1999). Der potenzielle Gewinnbetrag erhöhte sich darüber hinaus durch Jackpot-Gewinne auf bis zu 10.000 €, die Spielstättenbetreiber unter den teilnehmenden Spielern auslösten. Warnhinweise auf der Frontscheibe der Geräte (■ Abb. 2.5), die im Rahmen von freiwilligen selbstbeschrän-

kenden Vereinbarungen der Automatenindustrie seit 1990 angebracht werden, erzielen vor diesem Hintergrund sicher nur eine geringe Wirkung.

Die Novellierung der SpielV, die am 1. Januar 2006 in Kraft getreten ist (BGBl. I, S. 280), sollte die Missstände beseitigen und für mehr Transparenz sorgen. Neben Grenzwerten für das Einzelspiel (Mindestspieldauer, Höchstwerte des Einsatzes und der Auszahlung) wurden zusätzliche, auf Zeitintervalle bezogene Grenzwerte festgelegt, um die Gewinne und Verluste der Spieler in gewünschten Schranken zu halten. Bei der Festlegung der Werte orientierte sich der Gesetzgeber allerdings an den durch die intensive Nutzung der vorhandenen Lücken bereits realisierten Werten.

Einige Vorgaben der SpielV (§§ 3, 12, 13)

- Mindestlaufzeit pro Spiel: 5 Sekunden
- Maximaler Einsatz pro Spiel: 0,20 €
- Höchstgewinn pro Spiel: 2 €
- Maximaler Verlust pro Stunde: 80 €
- Höchstgewinn pro Stunde: 500 €
- Durchschnittlicher maximaler Stundenverlust: 33 €
- Obligatorische Spielpause nach einer Stunde Spielbetrieb: 5 Minuten
- In Spielhallen darf je 12 m² Grundfläche höchstens ein Geldspielgerät aufgestellt werden (maximal zwölf Geräte); in gastronomischen Betrieben sind maximal drei Geräte gestattet.

Die Novellierung der SpielV ist bei Betrachtung dieser Eckdaten dem eigentlichen Sinn und Zweck nicht gerecht geworden. Der **Glücksspielcharakter des Automatenspiels** ist unangetastet geblieben.

Statt die Fehlentwicklungen der vergangenen Jahre zu korrigieren und einen effektiven Spielerschutz durch die Beschränkung der Verluste und Gewinne auf ein vertretbares Maß (keine Vermögenswerte) zu gewährleisten, wurden die Spielanreize durch ein schnelleres Spiel (5 statt 12 Sekunden) gesteigert, die durch die Umgehung der Verordnung erreichten Höchstgewinne festgeschrieben und der mögliche Stundenverlust von 60 € auf 80 € deutlich erhöht. Mit der Erhöhung der Anzahl aufstellbarer Geräte ist zudem eine leichte-

re Verfügbarkeit und Griffnähe verbunden. Inzwischen locken mehr als 10.000 Spielhallen mit ihren Angeboten.

Zwar enthält die neue Fassung auch wirkungsvolle präventive Maßnahmen, wie das Verbot der missbrauchsgeeigneten »Fun-Games« (§ 6a) und Jackpot-Anlagen (§ 9) sowie die Verpflichtung zur Auslage von **Informationsmaterial** zu den Risiken übermäßigen Spielens (§ 6). Gleichzeitig wurde jedoch der Gestaltungsspielraum für die Automatenindustrie vergrößert, die diesen Freiraum wiederum genutzt hat, um die Verordnung in systematischer Weise auszuhebeln. So können in einem Einzelspiel innerhalb von 2–3 Sekunden Einsätze von mehreren Euro getätigt und Gewinne bis zu 1.000 € (bis Ende 2010 waren es sogar bis zu 10.000 €) erzielt werden. Der Trick: Nicht das eigentliche Spielereignis, wie etwa das Rotieren der Walzen bis zum Stillstand und Spielergebnis, sondern ein vor- bzw. nachgeschalteter Umwandlungsprozess werden als Spieleinheit interpretiert. Der Transfer der Geldeinsätze oder Geldgewinne in Punkte und von Punkten zurück in Echtgeld (»Währungseinheit«: 1 Cent = 1 Punkt) ermöglicht derart hohe Einsatz- und Gewinnbeträge (Hayer, 2010), da das Spiel im Punktmodus weniger Restriktionen unterworfen ist. Schütze und Kalke (2009) kritisieren in diesem Kontext die Rechtfertigung der PTB, die diese »Überdehnung« der Vorgaben der SpielV legitimiert, und werfen die Frage auf, wie eine nachgeordnete technische Oberbehörde durch ihr konkretes Handeln augenscheinlich die Intention des Gesetzgebers in ihr Gegenteil verkehrt.

Ein Gewinn von beispielsweise 100.000 Punkten wird zunächst im 5-Sekunden-Takt mit jeweils 2 € verbucht. Nach 250 Umwandlungseinheiten stoppt das Gerät, da der höchstmögliche Gewinn pro Stunde (500 €) erreicht ist. Mit Beginn der nächsten vollen Stunde setzt sich der Prozess fort, bis nach zwei Stunden ein Betrag von 1.000 € zur Verfügung steht. Erneute Einsätze und Verluste sind während des Auszahlungsprozesses jederzeit möglich. Mitunter übernehmen die Mitarbeiter der Spielhallen das Umwandeln der Punkte in Geld und zahlen dem Spieler das Bargeld direkt aus (Reichert et al., 2010, S. 117). Oder der Spieler kann »vorgeglüht« Geräte gegen ein entspre-

chendes Entgeld übernehmen, an denen im Vorfeld des Spielbeginns der Transfer von Geld in Punkte durch das Spielhallenpersonal vorgenommen wurde. An diesen Geräten ist dann sofort ein Spiel mit Höchstesätzen realisierbar.

Im Rahmen eines Feldversuchs hat Meyer (2010) die aufgezeigten **Spielstrukturen** auf etwaige **Vermögensgefährdungen** seitens der Spielteilnehmer untersucht. Der Testspieler verspielte den durchschnittlichen Nettolohn eines Arbeitnehmers in Höhe von 1.450 € in der Spielhalle eines marktführenden Unternehmens innerhalb von 5 Stunden und 37 Minuten. Der Spielablauf gestaltete sich wie folgt: Der Testspieler hat mit dem Spiel auf der höchsten Risikostufe an zwei Geräten gleichzeitig begonnen. An zwei weiteren Geräten fand zunächst über drei Stunden nur die Umwandlung von Geld (480 €) in Punkte im Stillstand der Automaten statt. Der transferierte Geldbetrag wurde anschließend in 8–9 Minuten über den Einsatz von Punkten riskiert und »verzockt«. Auf dem Weg zum Totalverlust wurde ein zwischenzeitlicher Gewinn von 974 € registriert. Der Höchstverlust pro Spiel lag bei 330 € (Risikospiel).

➤ **An den Geldspielautomaten stehen Vermögenswerte auf dem Spiel, und es besteht ein dringender Handlungsbedarf für notwendige Korrekturen der Spielverordnung.**

Die vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) in Auftrag gegebene Evaluation der Novellierung der SpielV (Bühringer et al., 2010) bestätigt zahlreiche Fehlentwicklungen (► Abschn. 4.1.2 mit weiteren Ergebnissen der Studie):

Durch **Punktesysteme** wird die maximale Obergrenze von 500 € Gewinn je Stunde (legal) umgangen, verbunden mit höheren Gewinnerwartungen der Spieler. Nach den höchsten Tagesgewinnen im Jahr 2009 befragt, nannten Spieler aus Spielhallen im Mittel 1.180 €, 29,7 % gaben Beträge bis zu 5.000 € an.

Hohe, vermögensgefährdende Verluste sind möglich. So lag der höchste Tagesverlust in Spielhallen im Jahr 2009 im Durchschnitt bei 610 €. 14,3 % der befragten Spieler berichteten über Verluste von 1.001–5.000 €.

Die neuen Spielmerkmale haben die Spielanreize und Risiken der Spielteilnahme deutlich erhöht. 45 % der Spieler in Spielhallen bestätigten höhere Spielanreize im Vergleich zu früher, 61 % höhere Verlustrisiken.

Illegale Formen des Spielens an Geldspielgeräten bestehen im Zusammenhang mit dem »Vorheizen« der Geräte und der illegalen Auszahlung von Punktegewinnen bzw. Gewinnen über 500 €. Nach Angaben der Spieler wurde der höchste von ihnen gewonnene Betrag in 34 % der Fälle illegal ausbezahlt, 13 % hatten an »vorgeladenen« Geräten gespielt.

Vor dem Hintergrund der Untersuchungsergebnisse sieht das BMWi (2010) einen erneuten Novellierungsbedarf. Folgende Regelungsalternativen (mit 4-jährigen Übergangsfristen) werden diskutiert:

Beschränkung von Gewinnaussichten

Da ein Verbot des Punktespiels nach Ansicht des Ministeriums wirkungslos wäre, weil es »kreative Umgehungen« zur Folge hätte (Darstellung anderer »Wertzeichen« statt »Punkte«, Einladung zu Sonderspielen etc.), wird die Einführung einer absoluten Tagesgewinnsgrenze in Erwägung gezogen. Ein konkreter Grenzwert wird nicht genannt. In diesem Kontext wird darauf hingewiesen, dass das Ministerium mit seiner Weisung vom 17.10.2007 den zulässigen geldwerten Gegenwert von Punkteanzeigen bereits auf 1.000 € beschränkt hat (Konkretisierung in der technischen Richtlinie 4.1 der PTB vom 21. April 2009). Seit Januar 2011 sollen sich aufgrund freiwilliger Selbstverpflichtungen der Branche nur noch derartige Gerätetypen in der Aufstellung befinden. Die Grenze von 1.000 € wurde allerdings schon wieder durch die Verknüpfung des Höchstgewinns mit Zusatzspielen (beispielsweise »Action Games«) umgangen, die weitere Gewinne versprechen.

Einführung einer absoluten Tagesverlustgrenze

Ohne Nennung von Grenzwerten verweist das Ministerium auf den Vorschlag von Bühringer et al. (2010), den maximalen Verlust pro Stunde (80 €) durch einen maximalen Wert pro Tag von 200 € zu ergänzen.