

Gerhard Meyer

Meinolf Bachmann

Spielsucht

Ursachen und Therapie

2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage

Gerhard Meyer
Meinolf Bachmann

Spielsucht

Ursachen und Therapie

2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage

Mit 36 Abbildungen und 10 Tabellen

Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer, Dipl.-Psych.

Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazerstraße 4, 28359 Bremen
E-mail: gerhard.meyer@uni-bremen.de
Website: www.uni-bremen.de/~drmeyer

Dr. phil. Meinolf Bachmann, Dipl.-Psych.

Bernhard-Salzmann-Klinik
Im Fächtei 150
33334 Gütersloh
E-mail: meinolf-christoph.bachmann@wkp-lwl.org

ISBN 10 3-540-23731-3 Springer Medizin Verlag Heidelberg
ISBN 13 978-3-540-23731-3 Springer Medizin Verlag Heidelberg

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.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.

Springer Medizin Verlag.
Ein Unternehmen von Springer Science+Business Media
springer.de

© Springer Medizin Verlag Heidelberg 2005
Printed in Germany

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

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.

Planung: Renate Scheddin
Projektmanagement: Renate Schulz
Lektorat: Petra Rand, Münster
Design: deblik Berlin

SPIN 10998977
Satz: Fotosatz-Service Köhler GmbH, Würzburg
Druck- und Bindearbeiten: Stürtz GmbH, Würzburg
Gedruckt auf säurefreiem Papier 2126 – 5 4 3 2 1 0

Vorwort zur 2. Auflage

Die Fortschritte in der Forschung und therapeutischen Praxis der Spielsucht, die anhaltende öffentliche Diskussion über das Gefahrenpotential von Glücksspielen sowie nicht zuletzt das große Interesse der Leserschaft ermöglichen eine zweite, vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage dieses Buches.

Während einige Kapitel eine vollständige Neubearbeitung erfahren haben, reichten in anderen Abschnitten Veränderungen aus. Der Trend zu biopsychologischen Glücksspielstudien, verbunden mit zahlreichen neuen Forschungsergebnissen, führte beispielsweise zu einer Neufassung des Kap. 5.1 »Neurobiologische Theorien«. Neue Ansätze im Bereich der Prävention brachten eine beträchtliche Erweiterung des Kap. 14 »Ansatzpunkte präventiver Maßnahmen« mit sich. Dagegen wurde das Kap. 5.2 »Psychoanalytische Konzepte« nur geringfügig modifiziert, da keine Weiterentwicklung erkennbar ist. Insgesamt wurden 350 neue Veröffentlichungen eingearbeitet. Zusätzliche Cartoons sollen die stellenweise etwas »trockene« Materie auflockern.

Sowohl im ambulanten, hier besonders durch die Einbeziehung der pathologischen Glücksspieler in die »Empfehlungsvereinbarungen der Rentenversicherungsträger«, als auch im stationären Bereich ist die Therapie suchtkranker Spieler inzwischen »alltägliche« Praxis. Sorge bereitet, dass Einsparungen im Gesundheitsbereich dazu führen, Therapiezeiten weiter zu verkürzen. Entwöhnung benötigt Zeit, und je länger und intensiver der Krankheitsprozess, umso schwieriger und langwieriger gestaltet sich die Behandlung. Die Behandlungsdauer ist individuell anzupassen und sollte sich in einem Rahmen von etwa 8–16 Wochen bewegen. Ansonsten besteht die Gefahr, dass die Suchtkranken zu Drehtürpatienten werden, und letztlich wird nicht eingespart, wenn mehrere kurze Behandlungen eine längerfristige ersetzen.

Epidemiologische Untersuchungen im Bereich pathologischen Glücksspiels zeigen, dass ein beträchtlicher Anstieg der Erkrankungsrate bei Frauen stattfindet. Außerdem weisen unsystematische Beobachtungen daraufhin, dass bei bestimmten Gruppen von Migranten ein erhöhtes Risikopotential besteht. Um den Besonderheiten der Klientel gerecht zu werden, ist die Therapiekonzeption ständig weiterzuentwickeln. Die erhöhte Verfügbarkeit von suchtfährdenden Glücksspielen über das Internet hat ebenfalls Auswirkungen auf den Therapieverlauf (► Kap. 10.7 »Besonderheiten in der Klientel«). Erheblich erweitert und umbenannt wurde das Kap. 11.2.1 in jetzt »Kinder von Spielsüchtigen«. Neuere Studien und eine Falldarstellung zeigen, dass hier nicht nur ein beträchtlicher Behandlungsbedarf angezeigt ist, sondern auch wichtige Maßnahmen zur Suchtprävention ansetzen müssen.

Kürzere Therapiezeiten lassen es notwendig erscheinen, den Behandlungsablauf in stärkerem Maße zu strukturieren: Programme zur Rückfallprävention haben sich als besonders erfolgreich erwiesen. Hinzu kommt, dass bei Spielern das Interessenspektrum stark eingeschränkt ist (Interessenabsorption) und Projekte zur konkreten Umsetzung alternativer Verhaltensweisen zum Glücksspielen sowie eine sinnvolle Tagesstrukturierung und Freizeitgestaltung besonders wichtig sind. Abstinenz wird nur dann dauerhaft eingehalten, wenn sie einen Vorteil darstellt, eine abwechslungs- und erlebnisreiche Lebensgestaltung an dessen Stelle tritt. Nicht das »Verzichten« steht im Mittelpunkt, sondern das konkrete Umsetzen von positiven Alternativen, die den Stellenwert oder die Bedeutung des Glücksspiels stark herabsetzen (► Kap. 12.4 »Rückfallprophylaxe in verschiedenen Behandlungsphasen«). Besonderer Wert wurde aus diesen Gründen auf die Umgestaltung des Anhangs gelegt: Die dort neu zusammen-

gestellten Arbeitsmaterialien ermöglichen eine themenorientierte Vermittlung von Therapieinhalten, die in den verschiedenen Behandlungsmaßnahmen, aber auch im Selbststudium einsetzbar sind.

Wir hoffen, dass diese Änderungen in Inhalt und Aufbau des Buches die Zustimmung der Leserschaft finden werden.

Bremen und Gütersloh, im Januar 2005
Gerhard Meyer
Meinolf Bachmann

Vorwort zur 1. Auflage

Da das Interesse an der Spielsucht-Problematik anhält und unser 1993 erschienenes Buch »Glücksspiel – Wenn der Traum vom Glück zum Alptraum wird« vergriffen ist, haben wir uns zu einem neuen Buch unter geändertem Titel entschlossen. Denn: Nicht das Glücksspiel, sondern die Spielsucht, deren Ursachen und Behandlung stehen im Mittelpunkt der Ausführungen. Dies kommt nun auch im Titel deutlicher zum Ausdruck und erleichtert Betroffenen, Experten und Interessierten, die sich über das Krankheitsbild informieren wollen, das Auffinden. Der Krankheitsbegriff »Spielsucht« hat sich über Jahrhunderte etabliert, auch wenn sich das Suchtverhalten nicht auf das Spiel generell bezieht, sondern auf eine spezifische Form, das Glücksspiel. Wir verwenden den in der Bevölkerung und therapeutischen Praxis verankerten Begriff ebenso wie die Ableitung »süchtiges Spielverhalten« im Folgenden synonym mit den in den Klassifikationssystemen psychischer Störungen und der wissenschaftlichen Literatur gebräuchlichen Fachausdrücken »pathologisches Spielen/Spielverhalten« oder »pathologisches Glücksspiel« (pathological gambling).

Mit der Überarbeitung haben wir auch den Aufbau teilweise verändert. Es galt nicht nur, zahlreiche neue Forschungsergebnisse einzuarbeiten, sondern auch neue, hilfreiche und konkrete therapeutische Arbeitsmaterialien einzubauen. Die Spielsucht ist inzwischen wohl die am intensivsten beforschte Verhaltenssucht. Die langjährigen Erfahrungen in der Behandlung von Betroffenen führten zu Arbeitsmaterialien, die in Gruppen- und Einzeltherapieverfahren einzusetzen sind und dazu dienen, Einsichtsprozesse zu fördern und Verhaltensalternativen zum Glücksspielen zu entwickeln.

Bedanken möchten wir uns bei dem Sprecher des Instituts für Psychologie und Kognitionsforschung der Universität Bremen, Herrn Prof. Dr. M. Stadler, sowie der Leitung der Bernhard-Salzmann-Klinik, Herrn Dr. U. Kemper (Abt. Ltd. Arzt), Herrn G. Mantikos (stellv. ärztlicher Leiter), Frau M. Schade (Pflegedienstleitung) und Herrn C. W. Drechsler (Verwaltung), die uns die notwendigen Freiräume bei der Bearbeitung der zweiten Auflage zur Verfügung gestellt haben. Den Mitarbeitern auf der Spielerstation, Frau B. Sommer (Dipl.-Sozialarbeiterin) und Herrn J. Alex (Suchtfachpflegekraft), ist dafür zu danken, dass sie nie die Geduld verloren und keine Mühe gescheut haben, praktische und theoretische Hilfestellung zu leisten.

Ein besonderer Dank gebührt schließlich dem Lektorat des Springer-Verlages, Frau Dr. H. Berger, Frau R. Scheddin, Frau S. Zöller, Frau R. Schulz sowie Frau S. Köster, das uns nach allen Kräften hervorragend unterstützt hat.

Bremen und Gütersloh, im Oktober 1999

Gerhard Meyer

Meinolf Bachmann

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1	4	Entstehungsbedingungen pathologischen Glücksspiels: Das Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung als übergeordnetes Rahmenkonzept	57
2	Glücksspiel: Allgemeine Hintergrundinformationen	7			
2.1	Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft	8	4.1	Eigenschaften des Glücksspiels	58
2.2	Aktuelle und rechtliche Situation	10	4.1.1	Psychotrope Wirkung des Glücksspiels	58
2.3	Varianten des Glücksspiels	12	4.1.2	Strukturelle Merkmale von Glücksspielen	67
2.3.1	Glücksspiele in Spielbanken	12	4.2	Charakteristika des Spielers	69
2.3.2	Geldspielautomaten	13	4.2.1	Genetische Bedingungen	69
2.3.3	Wettformen	16	4.2.2	Neurobiologische Grundlagen	70
2.3.4	Lotterien	18	4.2.3	Persönlichkeitsstruktur	71
2.3.5	Glücksspiele im Internet	19	4.2.4	Affektive Störungen und Angststörungen	74
2.3.6	Illegales Glücksspiel	21	4.2.5	Geschlecht	75
2.3.7	Börsenspekulationen	21	4.2.6	Soziodemographische Merkmale	77
2.4	Nachfrage in der Bevölkerung	23	4.3	Soziales Umfeld des Spielers	78
2.5	Umsätze auf dem Glücksspielmarkt	24	4.3.1	Einstellung der Gesellschaft zum Glücksspiel	78
2.6	Zusammenfassung	26	4.3.2	Verfügbarkeit	79
			4.3.3	Arbeits- und Lebensverhältnisse	80
			4.3.4	Familiäre Strukturen	81
3	Pathologisches Glücksspiel – Spielsucht	29	4.4	Zusammenfassung	82
3.1	Erscheinungsbild	31	5	Theoretische Erklärungsansätze zur Entstehung und Aufrechterhaltung pathologischen Spielens	85
3.2	Phasen einer Spielerkarriere	37	5.1	Neurobiologische Theorien	86
3.2.1	Positives Anfangsstadium (Gewinnphase)	39	5.1.1	Dopaminerges System	87
3.2.2	Kritisches Gewöhnungsstadium (Verlustphase)	39	5.1.2	Serotonerges System	89
3.2.3	Suchtstadium (Verzweiflungsphase)	40	5.1.3	Noradrenerges System	89
3.3	Diagnostische Kriterien	40	5.1.4	Opioidsystem	89
3.4	Screeningverfahren	42	5.1.5	Neurobiologie von Entscheidungsprozessen	90
3.5	Nosologische Zuordnung	43	5.2	Psychoanalytische Konzepte	91
3.5.1	Pathologisches Spielen als abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle	43	5.3	Lerntheorien	94
3.5.2	Pathologisches Spielen als Suchtkrankheit	44	5.4	Kognitionstheoretische Ansätze	96
3.6	Spielertypologie	50	5.4.1	Theorie der kognitiven Dissonanz	96
3.7	Epidemiologie	52	5.4.2	Mechanismen der verzerrten Realitätswahrnehmung	97
3.8	Zusammenfassung	55	5.5	Soziologische und sozialpsychologische Ansätze	100
			5.6	Integrative Modelle	102
			5.7	Zusammenfassung	107

6	Individuelle und soziale Folgen	109	9.6	Möglichkeiten und Grenzen ambulanter Therapie	174
6.1	Finanzielle Situation und Verschuldung . .	110	9.7	Zusammenfassung	174
6.2	Emotionale Belastung und Suizidrisiko . .	110	10	Spieler in stationärer Therapie	177
6.3	Auswirkungen auf die Familie	112	10.1	Historisches: die Anfänge stationärer Therapiekonzepte	179
6.4	Beschaffungskriminalität	113	10.2	Indikation	181
6.4.1	Strafrechtliche Beurteilung	118	10.3	Phasen und Schwerpunkte der stationären Spielerbehandlung . . .	182
6.4.2	Falldarstellungen	123	10.3.1	Vorgespräche – Kontraindikationen . . .	182
6.5	Geschäftsfähigkeit	128	10.3.2	Individuelle Therapieplanung	184
6.5.1	Zivilrechtliche Beurteilung	128	10.3.3	Finanzielle Situation und Geldmanagement	188
6.6	Volkswirtschaftliche Kosten	130	10.3.4	Behandlungskonzept	188
6.7	Zusammenfassung	131	10.3.5	Motivation	189
7	Selbsthilfegruppen	133	10.3.6	Krankheitseinsicht	192
7.1	Programm der Gamblers Anonymous (GA)	134	10.3.7	Abstinenz	194
7.1.1	Anonyme Spieler	136	10.3.8	Psychotherapie der Ursachen und Entwicklung alternativer Verhaltensweisen	197
7.2	Allgemeine Gesichtspunkte zur Arbeit in Spieler-Selbsthilfegruppen	137	10.4	Gruppentherapie als zentraler Bestandteil eines multimodalen Therapiekonzepts	201
7.3	Beobachtungen bei der Teilnahme an einer Selbsthilfegruppe	138	10.4.1	Rahmenbedingungen gruppentherapeutischer Behandlung . .	202
7.4	Alternative Formen der Selbsthilfe	141	10.4.2	Zusätzliche wöchentliche Spieler-Gruppenstunde	204
7.5	Zusammenfassung	141	10.4.3	Wirkfaktoren der Gruppenarbeit	206
8	Grundsätzliches zur Spielertherapie	143	10.4.4	Umgang mit problematischen Situationen und Verhaltensweisen in der Gruppentherapie	211
8.1	Behandlungsangebote und ihre Vernetzung	144	10.4.5	Psychologische Schulen in der Gruppentherapie	216
8.2	Suchtmodell als Therapieplan	145	10.5	Individualtherapie	216
8.3	Therapieziele	147	10.6	Sport, kreatives Gestalten, Arbeitstherapie	217
8.4	Integrativer Behandlungsansatz	148	10.6.1	Sport	218
8.5	Zusammenfassung	151	10.6.2	Kreatives Gestalten	219
9	Ambulante Behandlung	153	10.6.3	Arbeitstherapie	220
9.1	Gespräche mit Mitarbeitern von Spielerberatungsstellen	155	10.7	Besonderheiten in der Klientel	220
9.2	Formen und Aufgaben der Spielerberatung	159	10.7.1	Therapie von spielsüchtigen Frauen . . .	220
9.3	Phasen und Schwerpunkte der ambulanten Spielerbehandlung	160	10.7.2	Pathologisches Spielverhalten bei (Roulette-)Glücksspielen im Internet	222
9.3.1	Kontaktaufnahme	160	10.7.3	Migration	227
9.3.2	Motivation im Therapieprozess	162	10.8	Probleme bei der Behandlung von Spielern in der Psychiatrie	229
9.3.3	Schritte zur Krankheitseinsicht und Spielabstinenz	164	10.9	Therapieabbruch	230
9.3.4	Die Fragen nach dem Warum – die Ursachen	166			
9.4	Gruppenarbeit	169			
9.4.1	Konzepte gegen Gruppenfluktuation und Schwellenängste	169			
9.5	Themen in der Nachsorge stationär behandelter Spieler	172			

10.10	Reintegration und Nachsorge	234	14.2	Ein regulatives Rahmenmodell sowie primär- und sekundärpräventive Handlungsmöglichkeiten	291
10.10.1	Therapeutische Wohngruppen	234	14.3	Erkennungsmerkmale problematischer Spieler in Spielsituationen	291
10.10.2	Reintegration in die Arbeitswelt	235	14.4	Spielsperre	294
10.11	Erfolgskriterien	235	14.5	Gestaltung der Spielstruktur	295
10.12	Therapieverlauf – ein Fallbeispiel	236	14.6	Prävention im Kindes- und Jugendalter . .	295
10.13	Zusammenfassung	239	14.7	Risikofaktoren im sozialen Umfeld	298
11	Der pathologische Glücksspieler und seine Familie	243	14.8	Schutzfaktoren im sozialen Umfeld	299
11.1	Familiäre Faktoren als Ursache der Krankheitsentwicklung	244	14.9	Zusammenfassung	300
11.2	Auswirkungen des pathologischen Glücksspiels auf die Familie	245	15	Ausblick	301
11.2.1	Kinder von Spielsüchtigen	246	Anhang	305	
11.3	Einbeziehung der Familie in die Therapie	251	A	Allgemeine Informationen	307
11.3.1	Familientherapie – eine Fallstudie	251	A1	Kontaktadressen	307
11.3.2	Gruppentherapie mit Paaren	252	A2	Stationäre Einrichtungen	307
11.3.3	Familiäre Koabhängigkeit und Therapieerfolg	253	A3	Nützliche Internetadressen	308
11.3.4	Unterschiede in der Behandlung von Alkoholiker- und Spielerfrauen	254	A4	Ergebnisse der Untersuchung von Bachmann & Banze (1992) sowie Schwarz & Lindner (1990)	309
11.3.5	Therapeutische Maßnahmen für Eltern	255	A5	Persönlichkeitsprofil pathologischer Glücksspieler	310
11.3.6	Neuere ambulante und stationäre familientherapeutische Ansätze in Deutschland	256	A6	Psychologische Schulen in der Gruppentherapie pathologischer Glücksspieler	311
11.4	Familientherapeutische Perspektiven . .	259	B	Arbeitsmaterialien zum Therapieverlauf	316
11.5	Zusammenfassung	262	B1	Zwanzig Fragen der Anonymen Spieler . .	316
12	Rückfälligkeit.	265	B2	Die erste Zeit des Entzugs und der Entwöhnung vom Glücksspielen	316
12.1	Rückfälligkeit, Krankheitskonzept und die Frage des kontrollierten Suchtmittelgebrauchs	266	B3	Therapieplanung	318
12.2	Rückfallmodelle	268	B4	Schuldenbilanz und -regulierung	320
12.3	Rückfälligkeit in der therapeutischen Auseinandersetzung	270	B5	Monatshaushaltsplan	321
12.4	Rückfallprophylaxe in verschiedenen Behandlungsphasen	274	B6	Tagesausgabenprotokoll	323
12.4.1	Kontaktphase	274	B7	Selbsteinschätzungsskalen: Therapieschritte und Fragestellungen . . .	324
12.4.2	Entwöhnungsphase	274	B7.1	Therapiemotivation (TMO)	324
12.4.3	Nachsorgephase	276	B7.2	Krankheitseinsicht (KE)	326
12.5	Zusammenfassung	277	B7.3	Therapie der Ursachen (TdU)	328
13	Evaluation verschiedener Behandlungsansätze	279	B8	Abstinenz	330
14	Ansatzpunkte präventiver Maßnahmen	285	B8.1	Abstinenzgründe auf der Waage	330
14.1	Glücksspiel und Spielerschutz	287	B8.2	Ergebnis einer Therapiegruppenarbeit zum Thema Vorteile der Abstinenz und »Vorteile« des Suchtverhaltens	331
			B9	Vorteile der Abstinenz	332

B10	Veränderte Einstellungen zum Verlangen	333
B11	Veränderte Einstellungen zu Suchtmitteln	334
B12	Liste von Ideen und Gründen zum Spielen	335
B13	Konsequenzen des Glücksspiels – Checkliste	336
B14	Therapieabbruchgefahr (TAG)	337
B15	Was muss ich beachten, wenn die Therapie zu Ende ist?	339
B16	Rückfallvorhersageskala	340
B17	Rückfallriskante Situationen und Bewältigungsstrategien	342
B18	Ein Mitpatient ist rückfällig	342
B19	Rückfallprävention	343
B19.1	Erkenntnisse und Gedanken.	343
B19.2	Planung eines Notfallkärtchens bei Rückfall- oder Therapieabbruchgefahr	344
B19.3	Beispiele für Notfallkärtchen	345
B20	Struktur und Aktivitätsplan: Alternativen zum Suchtverhalten	347
Literatur.		355
Personenverzeichnis		381
Sachverzeichnis		387

1 Einführung

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 in 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 und Gemeinschaft bewirkt (Schilling, 1990). Dieser Freiraum ist in der heutigen Zeit – mit zunehmender Freizeit – einmal mehr gegeben, von 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 Gewinnes 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 Spielablaufes 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 tritt der Staat als Promoter auf: Fiskalische Interessen haben den in der Gesetzgebung verankerten Schutzgedanken verdrängt. Der restriktiven Zulassung von Glücksspielen bis Mitte der 70er-Jahre folgte eine Expansionswelle, die bis heute anhält, eine Trendwende ist nicht erkennbar. 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 Angebotes angewachsen.

In Erkenntnis dieses Sachverhaltes stellen einige Bundesländer seit kurzem einen geringen Anteil der Einnahmen aus Glücksspielen für Modellprojekte der ambulanten Behandlung, Aufklärungskampagnen und eine Telefonhotline zur Verfügung (Nordrhein-Westfalen), unterstützen eine Beratungsstelle direkt durch Zuweisungen der Spielbank (Baden-Württemberg) oder haben zumindest in das Spielbankgesetz aufgenommen, dass die Spielbankabgabe für »Hilfeeinrichtungen für Spielsüchtige« zu ver-

wenden ist (Schleswig-Holstein). Auf Bundesebene formuliert der »Aktionsplan Drogen und Sucht« der Bundesregierung folgende handlungsleitende Ziele für den Glücksspielbereich:

- Stärkung des Problembewusstseins bei den Anbietern von Glücksspielen und in der Öffentlichkeit,
- Intensivierung der Selbstverpflichtungen der Glücksspielindustrie sowie
- Bereitstellung von Glücksspielerlösen als Mittel für Präventions- und Hilfsmaßnahmen.

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« 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. 9) 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 einerseits aufzeigen, dass und warum pathologisches Spielen als Suchtkrankheit zu werten ist, andererseits 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, Großbritannien und Australien wurden Forschungs- und Behandlungsaktivitäten Mitte der 70er- bzw. 80er-Jahre intensiviert und Anfang der 90er-Jahre noch einmal deutlich gesteigert. Seit 1985 bzw. 2001 erscheinen die wissenschaftlichen Fachzeitschriften **Journal of Gambling Behavior/Studies** und **International Gambling Studies**, ausschließlich mit Beiträgen zur Problematik des Glücksspiels. Die Anzahl der Veröffentlichungen ist insgesamt stetig gestiegen (Wildman, 1997; Eber & Shaffer, 2000).

Ohne Zweifel besteht hier ein Zusammenhang mit der zunehmenden Verbreitung, die das Glücksspiel in diesen Ländern erfahren hat. Die Expansionswelle ist in den USA und Australien vorerst zumindest ansatzweise zum Stillstand gekommen, nachdem auf höchster politischer Ebene die National Gambling Impact Study Commission (1999) und die Productivity Commission (1999) ihre Empfehlungen zukünftiger Handlungsstrategien, die ein verantwortungsbewusstes Spielangebot (»responsible gaming«) favorisieren, unterbreitet hatten. In Großbritannien ist dagegen neben einem Ausbau des Spielerschutzes eine weitere Liberalisierung einschließlich der staatlichen Konzessionierung von Online-Kasinos zu erwarten (Department for Culture, Media and Sport, 2004).

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 Automatenspielen bestehen, ausgeschlossen werden sollen.

Zum Aufbau und Inhalt des Buches

Wie sich bereits im Titel »Spielsucht – Ursachen und Therapie« andeutet, spannt das vorliegende Buch einen Bogen von theoretischen bis hin zu therapeutischen Perspektiven, um pathologisches Spielverhalten umfassend zu betrachten. Den übergeordneten Rahmen gibt dabei das Suchtkonzept vor: Wir verstehen gestörtes Spielverhalten von einer gewissen Ausprägung (Kontrollverlust, Abstinenzunfähigkeit, Eigendynamik) an als Suchtkrankheit und stellen dementsprechend Behandlungsansätze vor, die sich an suchttherapeutischen 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, dessen 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 Umfeldes als Entstehungsbedingungen in Betracht zu ziehen (► Kap. 4), zum anderen ist der Blickwinkel neurobiologischer, psychoanalytischer, lern-, 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 Buches.

Anknüpfend an die Beschreibung von Symptomatik, Ursachen und Folgen bieten die Kapitel 7–12 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 Arbeitsweise in Kapitel 7 dargestellt werden. Im Sinne einer komprimierten Vorausschau gibt Kapitel 8 die »Essenz« des von uns vertretenen Therapieansat-

zes wieder: Orientiert am Suchtmodell werden die grundsätzlichen Merkmale und Schritte der therapeutischen Arbeit mit Spielern skizziert, die wir sowohl der ambulanten (► Kap. 9) als auch stationären Behandlung (► Kap. 10) zugrunde legen. Die spezifischen Möglichkeiten, Aufgaben, Phasen und Probleme der ambulanten und stationären Therapie süchtiger Glücksspieler stellen wir ausführlich in den Kapiteln 9 und 10 dar. Jeweils ein eigenes Kapitel wurde zwei in der Spielerbehandlung besonders relevanten Themen 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 Behandlungsprozess 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.

Nach Angaben zur Wirksamkeit unterschiedlicher Behandlungsmethoden (► Kap. 13) weist Kapitel 14 auf zahlreiche Ansatzpunkte präventiver Maßnahmen hin, die geeignet erscheinen, um der steigenden Erkrankungsrate entgegenzusteuern.

Schließlich macht das Kapitel 15 (»Ausblick«) auf zukünftige Perspektiven in bezug auf Glücksspiele, Spielsucht und deren Behandlung aufmerksam und wirft Fragen und Probleme auf, die dringender Klärung oder Umsetzung bedürfen.

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

und bietet damit 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, so dass 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 – wie bereits im Vorwort erläutert – synonym.

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

- den im Umgang mit Spielern praktisch tätigen Leser in ambulanten Beratungs- und Behandlungsstellen, Praxen und stationären Therapieeinrichtungen,
- »Zocker« und ihre Angehörigen,
- den Leser, der sich aus der Perspektive des Anbieters mit Glücksspielen und Spielern beschäftigt,
- den wissenschaftlich 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 geweckt und der wachsenden Anzahl derer, die mit den Folgen konfrontiert werden, praxisbezogene Hilfe an die Hand gegeben zu haben.

2 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 – 12
 - 2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken – 12
 - 2.3.2 Geldspielautomaten – 13
 - 2.3.3 Wettformen – 16
 - 2.3.4 Lotterien – 18
 - 2.3.5 Glücksspiele im Internet – 19
 - 2.3.6 Illegales Glücksspiel – 21
 - 2.3.7 Börsenspekulationen – 21
- 2.4 Nachfrage in der Bevölkerung – 23
- 2.5 Umsätze auf dem Glücksspielmarkt – 24
- 2.6 Zusammenfassung – 26

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 zusammengezählt 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.

Tazitus (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.) schildert 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 Satirendichter Juvenal entrüstete 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 Greuel von Satans Werk: Der Satan suche Zwietracht und Hass zu säen durch Wein und Spiel.

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, das Falschspiel, die 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, 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 musste der Unterthan 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 Bauer, 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 16. Jahrhundert wurden Lotteriespiele in Europa populär. Sie trafen allgemein auf weniger Ablehnung, selbst die Kirchen bedienten sich dieses Spiels als Geldquelle. Papst Clemens XII (um 1735) führte selbst ein Lottospiel in Rom ein, nachdem sein Vorgänger das Spiel noch mit einem Bann belegt hatte.

In das 17. Jahrhundert fällt die Erfindung des Roulettes durch den französischen Mathematiker und Philosoph Blaise Pascal (1623–62). 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



■ Abb. 2.1. Titelseite der Amsterdamer Ausgabe des »Pascasius Iustus«, 1642, Institut für Spielforschung. (Bauer, 1995, S.311)

(Bundes-Gesetzblatt, 21, S. 367). Es blieb den Nationalsozialisten vorbehalten, das Spielbankverbot am 14. Juli 1933 wieder aufzuheben (Reichsgesetzblatt, I, S. 480f.). Die Wiederzulassung 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 begrenzte 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 Begleiterscheinungen in Form der Spiel Leidenschaft vorzubeugen. Das Spannungsfeld zwischen Staatsräson und der Aufgabe des Staates, drohende Gefahren von seinen Bürgern abzuwenden, fand hier für das Glücksspiel gesetzlichen Ausdruck (Kummer & Kummer, 1986).

Im Jahr 1895 stellte der deutsche Auswanderer Charles Fey in Amerika den ersten »Einarmigen Banditen« (Slot-Machine) auf. Diese Glücksspielautomaten erfreuen sich inzwischen auch in bundesdeutschen Spielkasinos ständig wachsender Beliebtheit. Jahr für Jahr verschiebt sich das Interesse der Spieler (weltweit) zugunsten der Automaten, über die die Spielbanken im Jahr 2003 bereits mehr als 79% der Einnahmen erwirtschafteten (Meyer, 2004).

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 Spiel Leidenschaft 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 Spiel Leidenschaft 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 **Spielanreiz** 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 EUR ebenso bedeutungsvoll sein, wie der 10fache Betrag für einen finanziell bessergestellten 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 Spiel Leidenschaft wird der Staat jedoch in jüngster Zeit nicht mehr gerecht. Die staatliche Kontrolle sichert lediglich noch einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb, d.h. einen Schutz vor der Gefahr von Manipulationen. Ansonsten stehen die **finanziellen Interessen** des Staates im Vordergrund. Alles ist auf Markterweiterung ausgerichtet. Das Angebot ist seit Mitte der 70er-Jahre stark gestiegen. Der Zugang wurde erleichtert, die Verfügbarkeit und »Griffnähe« vergrößert. Glücksspiele präsentieren sich der Bevölkerung inzwischen als attraktives Freizeitvergnügen, in ihrer Allgegenwärtigkeit verstärkt durch gezielte Marketingstrategien.

Gab es beispielsweise 1974 in den alten Bundesländern 13 Spielbanken, hat sich deren Anzahl bis Ende 2003 auf 65 erhöht (einschließlich der reinen Automatenkasinos). In den neuen Bundesländern wurden nach dem Fall der Mauer bisher 13 Kasinos eröffnet. Gleichzeitig erfolgte die Aufhebung von Schutzbestimmungen wie des Residenzverbotes, das seit 1995 in keinem Bundesland mehr gilt. Stattdessen rühren Spielbanken inzwischen die Werbetrommel, locken mit freiem Eintritt, Gratis-Jetons und

Freigetränken, nicht zuletzt, um dem wachsenden Konkurrenzdruck zu begegnen. Über die Werbung wecken sie Bedürfnisse zum Spielen, es gilt, die teilweise noch vorhandene Hemmschwelle in der Bevölkerung abzubauen.

Die starke Ausweitung des Angebotes und die breit angelegte Vermarktung der Glücksspiele (besonders der Lotterien) stehen nach Auffassung des EuGH (Gambelli-Urteil, 6. November 2003, C-243/01) in deutlichem Widerspruch zum Schutzzweck des staatlichen Glücksspielmonopols. Das Monopol ist nur aufrechtzuerhalten, wenn der Staat selbst dem Sinn und Zweck gerecht wird und die Bevölkerung vor den Gefahren der Spielsucht bewahrt. Sollte die erkennbare Einnahmenmaximierung weiterhin das Handeln bestimmen, dürfte der EuGH schon sehr bald das Glücksspiel dem freien Marktgeschehen öffnen.

Ein tiefgreifender Wandel lässt sich ebenso für den Bereich der Geldspielautomaten dokumentieren.

! **Die »Aufrüstung« der harmlosen »Groschengräber« zu einem Glücksspiel führte in den 80er-Jahren zu einem wahren »Spielhallenboom«.**

In rund 8000 Spielstätten können Spieler heute ihren Einsatz riskieren. Insgesamt befanden sich Ende 2003 rund 197 000 Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten in der Aufstellung. An den Geräten stehen mittlerweile Gewinne und Verluste mit Vermögenswert auf dem Spiel, obwohl dies eigentlich nach der Gesetzgebung nicht zulässig ist (► Kap. 2.3.2). Fehlentwicklungen werden jedoch von staatlicher Seite großzügig toleriert, da wirtschaftliche Interessen im Vordergrund stehen.

Das Gefahrenpotenzial der Spielautomaten bestätigt inzwischen auch das Bundesverfassungsgericht (in der Entscheidung vom 1. März 1997, u. a. Az. 2 BvR 1508/95) und verweist auf den Ansatz über die Spielautomatensteuer lenkend einzugreifen:

! **»Ebenso ist die Auswahl des Steuergegenstandes für die Spielautomatensteuer durch das Ziel gerechtfertigt, der Verbreitung der Spielsucht entgegenzuwirken. Das Lenkungs-**



ziel besteht dabei ... in dem Bemühen, ein Verhalten, das Folgekosten für die Gemeinschaft verursachen kann, unattraktiver zu machen«.

In der stetigen Aufrüstung der Geldspielautomaten dokumentiert sich bereits im Vorfeld zukünftiger EuGH-Entscheidungen eine Aufweichung des staatlichen Glücksspielmonopols. Im Bereich der Sportwetten (► Kap. 2.3.3) sind ebenfalls schon heute private Anbieter am Marktgeschehen beteiligt, die im Zuge der Wiedervereinigung sog. DDR-Lizenzen erworben oder diese aufgekauft haben. Die Erlaubnis zur Veranstaltung privater Lotterien durch Umwelt- und Sozialverbände wurde mit In-Kraft-Treten des Staatsvertrages zum Lotteriewesen im Juli 2004 erteilt.

2.3 Varianten des Glücksspiels

2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken

Das Angebot der Spielbanken umfasst das »Große Spiel«, den Lebendspielbereich mit Roulette und Black Jack (sowie Baccara, Poker und Sic-Bo in einigen Casinos), und das »Kleine Spiel«, den Automatenbereich mit Glücksspielautomaten (»Einarmigen Banditen«) und elektronischen Spielgeräten, wie Multi-Roulette-Automaten.

Roulette

Roulette gehört zu den traditionellen Angeboten des »Großen Spiels«. Die Teilnahme am »Großen Spiel« 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 noch 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. Die Spielbank kann Besucher ohne Angabe von Gründen aussperren. In der Regel werden Sperren wegen Straftaten, Manipulation und Störung des Spielablaufes oder wegen »Hasardierens« (risikoreichen Spielens ohne

Rücksicht auf andere oder sich selbst) ausgesprochen. Spieler oder deren Angehörige können aber auch selbst eine begrenzte oder lebenslange Sperre erwirken, die an alle bundesdeutschen und österreichischen Spielbanken weitergeleitet wird. Eine Speicherung der lebenslangen Sperre erfolgt in einigen Spielbanken allerdings nur über einen Zeitraum von 7 Jahren, d. h. nach Ablauf der Sperrfrist kann der Spieler ungehindert das Kasino betreten. Andere Spielbanken (z. B. in Bayern) verlängern die Sperre automatisch weiter und fordern einen Antrag auf Aufhebung der Sperre.

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 Gewinnes den 1fachen Einsatz einbringt, bis hin zu Einsätzen auf einzelne Zahlen von 0 bis 36 (»plein«), mit der Chance, das 35fache 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 Roulettetische mit unterschiedlichen Mindest- (1–20 EUR) und Höchsteinsätzen (7000–21000 EUR, 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 liegenbleibt – der klassische Fall einer Zufallsentscheidung.

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, Fachorgane wie das Casino Journal oder das Casino-Club-Magazin stehen ihnen mit »Systemanalysen« zur Seite. Dem ist ne-

2.3 · Varianten des Glücksspiels

ben 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 ist »Black Jack« das zweithäufigste Angebot im »Großen Spiel«. Die Kasinovariante des Kartenspiels »17 und 4« wird mit mindestens 4 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 nahezukommen – ohne ihn zu überschreiten. Nach dem Einsatz der Jetons (Minimum: 5, 10 oder 20 EUR, Maximum: 500 oder 1000 EUR 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 1,5fache. 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 sog. Basisstrategie, führt auf Dauer zu einem Verlust von 0,7% der Einsätze, ansonsten schwanken die Verlustquoten zwischen 2 und 15%.

Glücksspielautomaten

Neben den »Live Games« betreiben Spielbanken separat – zum Teil in Dependancen – das »Kleine Spiel« an Automaten. Der Zugang ist leichter, eine Ausweispflicht besteht nicht, und die Hemmschwelle ist geringer als beim formelleren und vornehmteren Roulette oder Black Jack. Wer an einem Gerät spielt, braucht sich weder mit Croupiers noch Mitspielern auseinanderzusetzen.

Zwar können sich Spieler auch für Automatenkasinos sperren lassen; eine Kontrolle – und damit der Schutz des Spielers vor sich selbst – ist aber aufgrund der fehlenden Zugangskontrolle kaum zu realisieren. Im Juli 2004 haben die

Innenminister der Bundesländer allerdings eine Angleichung der Kontrollen im »Großen und Kleinen Spiel« beschlossen, um ein einheitliches und effektives Konzept zum Schutz der Spieler in Spielbanken durchzusetzen. Dazu sollen zukünftig auch im »Kleinen Spiel« lückenlose Ausweiskontrollen verbunden mit dem Abgleich der Besucherdaten mit der Sperlliste erfolgen. Eine grundsätzliche Erfassung von Besucherdaten, wie im »Großen Spiel«, ist dagegen nicht geplant. Sollte die Entwicklung biometrischer Verfahren bis zur angestrebten Umsetzung (spätestens bis zum 31.12.2005/2006) so weit fortgeschritten sein, dass sie eine gleichwertige, den ordnungs- und datenschutzrechtlichen Anforderungen genügende Alternative zur Ausweiskontrolle mit Datenabgleich darstellen, wäre die Angleichung durch den Einsatz dieser Verfahren im »Kleinen Spiel« möglich.

Nach dem Einwurf des Geldes (0,50–250 EUR) und der Bedienung des Starthebels oder der Starttaste erfolgt die Ausspielung der Gewinnssymbole auf den meist 3–5 rotierenden Walzen der Automaten. Läuft eine Gewinnkombination ein, kann der Gewinn über 50000 EUR betragen, an Automaten, die zur Ausspielung eines Jackpots (Poker-Sprache: Schälchen für Einsätze) zusammengeschaltet sind, über 1 Mio. EUR. An Multi-Roulette-Automaten, an denen gleichzeitig mehrere Spieler (mit Einsätzen bis zu 1750 EUR) ihr Glück versuchen können, wird die Gewinnzahl durch den automatischen Einwurf der Elfenbeinkugel in den Roulettekessel ermittelt.

Weitere Angebote im »Kleinen Spiel« (einiger Spielbanken) sind Bingo, Derby (Pferderennspiel), Poker, Black Jack, Lotto, Glücksrad etc.

2.3.2 Geldspielautomaten

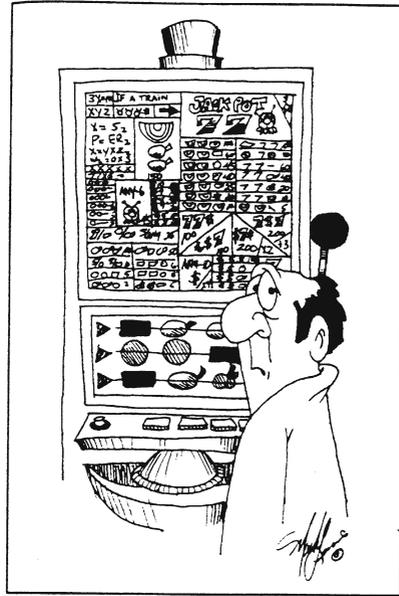
Im rein rechtlichen Sinne sind Geldspielautomaten (amtlich: »Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit«, von Spielern als »Daddelkästen« bezeichnet) nicht den Glücksspielen zuzurechnen. Der Gesetzgeber hat für das Automatenpiel eine Reihe von Vorschriften erlassen, die Gewinne und Verluste mit Vermögenswert ausschließen sollen, um es vom Glücksspiel abzugrenzen und für eine gewerbliche Betätigung zu öffnen. Die Vorgaben der Spielverordnung sind (Bundes-Gesetzblatt I,

1985, S. 2245, 1990, S. 2392, 1993, S. 460 und 2001, S. 2992):

1. maximaler Einsatz pro Spiel: 0,20 EUR,
2. Höchstgewinn pro Spiel: 2 EUR, 100 Sonderspiele (50 Sonderspiele im Risikospiel),
3. Mindestlaufzeit pro Spiel: 12 Sekunden,
4. Mindestauszahlungsquote: 51,7% (mindestens 60% der durch den jeweils geltenden Umsatzsteuersatz verringerten Einsätze).

Gestattet ist die Aufstellung von Geldspielgeräten in Spielhallen (maximal 10 Geräte auf einer Fläche von mindestens 150 qm), Gaststätten und Wettannahmestellen (jeweils maximal 2 Geräte). Diese gesetzlichen Bestimmungen sollen die Gefahr unangemessen hoher Verluste in kurzer Zeit ausschließen [§ 33e Gewerbeordnung (GewO)], den Spieler schützen (§ 33f GewO) und eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs verhindern (§ 33i GewO).

Über die Verknüpfung von Spielabläufen ist es der Automatenindustrie jedoch gelungen, Spielsysteme (Sonder- und Risikospiele) einzuführen, die die intendierte Abgrenzung unterlaufen. In den Sonderspielserien wird zumeist der Höchstgewinn von 2 EUR mit einer Chance von 50% und mehr (maximal 78%, Prüfregele) gewährt, so dass beispielsweise 150 Sonderspiele (häufig als Freispiele angeboten) zu Gewinnen von 150 bis 234 EUR führen. Die Serien werden nach Einlauf bestimmter Symbolkombinationen auf den in der Regel 3 Walzen/Scheiben der Automaten ausgelöst. Beim Risikospiel lassen sich Gewinne des Grundspiels per Tastendruck schrittweise auf bis zu 150 Sonderspiele verdoppeln. Sind 50 höherwertige Sonderspiele (wie »Moneyspiele«) erzielbar, die durch Merkmalsübertragungen und Risikospiel zusätzliche Sonderspiele ermöglichen, wird die in der Spielverordnung festgelegte Höchstgrenze auch schon mal überschritten (Meyer, 1998). Der Spieler kann somit beispielsweise 50 EUR (Gegenwert von 50 Sonderspielen) einsetzen bzw. riskieren, um 100 EUR (100 Sonderspiele) zu gewinnen. Stopp-, Start- und Risikostaten beziehen den Spieler aktiv in den Spielablauf ein, obwohl deren Betätigung – außer beim Nachstarten der ersten Walze/Scheibe – gar keinen Einfluss auf das Spielergebnis hat, da es im Steuerungsprogramm der Automaten bereits vorbestimmt ist. Der durchschnittliche Dauerverlust beim Automatenenspiel beläuft sich



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

■ **Abb. 2.2.** Moderne Spielautomaten: Intelligenz-Test für Zucker

auf 29 EUR pro Stunde (48,3% des Bruttoeinsatzes) an einem Gerät, maximal kann der Verlust 60 EUR betragen. Bei gleichzeitigem Spiel an zwei Automaten über fünf Stunden ergeben sich beispielsweise Verluste von 290 EUR bzw. 600 EUR.

❗ **Die Verluste können damit vermögensgefährdende Ausmaße annehmen.**

Allein bei Berücksichtigung des stündlichen Durchschnittsverlustes an einem Gerät zeigt sich, dass der Betrag den durchschnittlichen Bruttostundenlohn eines Arbeiters im produzierenden Gewerbe in Höhe von 15 EUR (in 2003) bei weitem übersteigt. Dieser potenzielle Maßstab weist gleichfalls den Gewinnanreizen einen Vermögenswert zu, so dass die juristische Unterscheidung zwischen Geldspielgeräten als »Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit« (Gewerberecht) und »Glücksspielen« (Polizei- und Ordnungsrecht) nicht mehr haltbar ist.

Nach der Expansion der Spielhallen in den 80er-Jahren, offensichtlichen Fehlentwicklungen und kri-

tischen Diskussionen zum Thema »Spielsucht« in der Öffentlichkeit forderte der Deutsche Bundestag mit Beschluss vom 20.4.1989 (BT-Drucksache 11/3999, 4244) u. a. Maßnahmen zur Minderung der von Geldspielgeräten ausgehenden Spielanreize. Zur Vermeidung gesetzlicher Maßnahmen hat daraufhin das Bundesministerium für Wirtschaft mit der Automatenindustrie »freiwillige selbstbeschränkende Vereinbarungen« ausgehandelt, die seit dem 4. November 1990 in Kraft sind (BT-Drucksache 11/6224), wie:

- Begrenzung der durch Kumulierung zu gewinnenden Sonderspiele auf 150 Spiele,
- Beschränkung des Münz-Gewinnsspeichers auf maximal 25,56 EUR,
- Einrichtung einer Zwangspause von 3 Minuten nach einer Stunde ununterbrochenen Spielens,
- Warnhinweise auf der Frontscheibe der Geräte (▣ Abb. 2.3),
- Bereitstellung von Informationsmaterialien zu den Gefahren des Vielspielens,
- Verhinderung des gleichzeitigen Bespielens von mehr als 2 Geldspielgeräten,
- Einschränkung der Werbung für Geldspielautomaten.

Der Glücksspielcharakter des Automatenspiels ist durch die Bestimmungen aber unangetastet geblieben. Zudem hat die Automatenindustrie die **freiwilligen Vereinbarungen**, deren Einhaltung die Zulassungsbehörde (Physikalisch-Technische-Bundesanstalt, PTB) ohnehin nicht einfordern kann, in einem zentralen Punkt bereits abgeändert, um den Spielanreiz zu erhöhen. Die Begrenzung der durch Kumulierung zu gewinnenden Sonderspiele auf 150 Spiele wurde im Jahr 1998 durch die Schlichtungsstelle der Automatenhersteller aufgehoben, der Zähler zur Erfassung des Grenzwertes eingespart. Über die wiederholte Risikoanwendung und nacheinander einlaufende Sonderspielserien ist seitdem der Gewinn einer theoretisch unbegrenzten Anzahl von Sonderspielen möglich.

Das Automatenpiel ist außerdem schneller geworden. Durch die Einführung überlappender Spiele können einzelne Spiele (in der Wahrnehmung) nur 6 Sekunden dauern, da der Beginn bereits vorher stattfindet, ohne dass es der Spieler bemerkt.



▣ Abb. 2.3. Warnhinweis auf Geldspielautomaten (BT-Drucksache)

Die PTB hat Gewinnballungen durch die Aneinanderreihung von Sonderspielen mit Geldgewinnen von mehr als 1600 EUR (bei einem ursprünglichen Einsatz von 0,20 EUR für das auslösende Spiel) ermittelt. Festgestellte Extremwerte für Verlustsummen lagen bei 490 EUR in 10 Stunden an einem Gerät, bei einer Spieldauer von 15 Sekunden (PTB, 1999). Der potenzielle Gewinnbetrag erhöht sich darüber hinaus durch Jackpot-Gewinne bis zu 10000 EUR, die Spielstättenbetreiber unter den teilnehmenden Spielern auslosen.

Die offensichtlichen Lücken in der Spielverordnung, wie der fehlende Ausschluss von Merkmalsübertragungen, und die mangelnde Transparenz des Regelwerkes lassen eine Novellierung als dringend notwendig erscheinen. Die PTB (1999) schlägt vor, in der Spielverordnung Eckwerte für Verluste und Gewinne des Spielers festzulegen, die die gebotenen Werte direkt vorgeben. Neben den Grenzwerten für das Einzelspiel (Mindestspieldauer, Höchstwerte des Einsatzes und der Auszahlung) sind zusätzliche, auf Zeitintervalle bezogene Grenzwerte erforderlich, um die Gewinne und Verluste des Spielers in gewünschten Schranken zu halten. Die von der PTB in Absprache mit dem Verband der Deutschen Automatenindustrie vorgegebenen und in die politische Diskussion eingeführten Werte orientieren sich allerdings an den durch intensive Nutzung der vorhandenen Lücken bereits realisierten Werten.

Der Referentenentwurf des Bundesministeriums für Wirtschaft und Arbeit zur Änderung der Spielverordnung sieht unter anderem vor:

- 2
- Die Mindestspieldauer soll nur noch 3 Sekunden betragen, bei maximalen Einsätzen von 0,20 EUR und Höchstgewinnen von 2 EUR je Spiel.
 - Bei einer Verlängerung der Spieldauer sollen Höchstesätze von 2,51 EUR und Höchstgewinne von 25,10 EUR je Spiel (bezogen auf ein 74-Sekunden-Spiel) möglich sein.
 - Die Summe der Verluste darf im Verlauf einer Stunde 90 EUR zuzüglich der am Tage der Antragstellung geltenden Umsatzsteuer nicht übersteigen.
 - Die Summe der Gewinne darf im Verlauf einer Stunde nicht höher sein als 500 EUR.
 - Nach einer Stunde Spielbetrieb muss eine Spielpause von mindestens 5 Minuten erfolgen.
 - Die Speichermöglichkeit von Geldbeträgen in Münz- und Gewinnspeichern wird in der Summe auf 25 EUR begrenzt.
 - In Gaststätten und Wettannahmestellen wird die zulässige Zahl der Geldspielgeräte auf 3 erhöht. In Spielhallen sollen zukünftig 15 Geräte sowie 2 Mehrfach-/Gesellschaftsspielgeräte mit Geldgewinnen (z. B. Black-Jack-Automaten) zulässig sein. Die Mindestquadratmeterzahl wird entsprechend auf 10 m² gesenkt.
 - An Geldspielgeräten sollen deutlich sichtbare, sich auf das übermäßige Vielspielen und auf den Jugendschutz beziehende Warnhinweise sowie Hinweise auf Therapiemöglichkeiten bei pathologischem Spielverhalten angebracht werden. Die Aufsteller haben in einer Spielhalle Informationsmaterial über Risiken des übermäßigen Spielens sichtbar auszulegen.
 - Der Antragsteller der Zulassung eines Geldspielgerätes soll eine verbindliche Erklärung abgeben, dass
 - a) aus den Einsätzen Gewinne in solcher Höhe ausgezahlt werden, dass bei langfristiger Betrachtung im Gerät kein höherer Betrag als 29 EUR zuzüglich der Umsatzsteuer je Stunde verbleibt,
 - b) die Gewinnaussichten zufällig sind und für jeden Spieler dem Grunde nach gleiche Chancen für das angebotene Spiel eröffnet werden und
 - c) die Möglichkeit vorhanden ist, den Kassensinhalt auszulesen.

Der Referentenentwurf sieht darüber hinaus ein grundsätzliches Verbot von Gewinnspielgeräten vor, die unter dem Begriff »fun games« (► Kap. 2.3.6) subsumiert werden. Die neue Spielverordnung soll in 2005 in Kraft treten.

Die vorgeschlagene Novellierung wird allerdings dem Sinn und Zweck der Spielverordnung nicht gerecht. Statt die Fehlentwicklungen der vergangenen Jahre zu korrigieren und einen effektiven Spielerschutz durch die Beschränkung der Verluste und Gewinne auf ein vertretbares Maß (ohne Vermögenswert) zu gewährleisten, sollen die Spielanreize durch ein schnelleres Spiel gesteigert, die durch die Umgehung der Verordnung erreichten Höchstgewinne festgeschrieben und der mögliche Stundenverlust deutlich erhöht werden.

Eine Spieldauer von mehr als 15 Sekunden, ein Höchstverlust in Höhe des Brutto-Stundenlohns eines Arbeiters sowie das Dreifache als Höchstgewinn (45 EUR) werden der notwendigen Abgrenzung zum Glücksspiel eher gerecht und verhindern gleichzeitig eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebes. Eine fundamentalere Gesetzesänderung fordert der »Fachverband Glücksspielsucht« ein, der in seinem 10-Punkte-Positionspapier die Einordnung von Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit unter das staatliche Glücksspielmonopol vorschlägt.

2.3.3 Wettformen

Sportwetten

Die öffentliche Veranstaltung von Wetten auf den Ausgang von Sportereignissen war in Deutschland bis zur Wiedervereinigung nur in Bezug auf Pferderennen zulässig (Rennwett- und Lotteriegesetz von 1922). Ausnahmen bilden das Fußballtoto und die Auswahlwette »6 aus 45« des Deutschen Lotto- und Toto-Blocks, die, wie Pferdewetten, nach dem Totalisatorprinzip betrieben werden. Ein bestimmter Prozentsatz der Einsätze wird als Gewinn zugesichert und unter den Gewinnern aufgeteilt. Die Gewinnhöhe eines Spielers hängt somit auch von dem Gesamteinsatz und dem Spielverhalten der Mitspieler ab.

In den letzten Jahren haben sich zusätzlich neue, reizvollere Formen der Sportwette auf dem Markt etabliert, wie die gewerblicher Anbieter (z. B. »Sport-

wetten Gera« und »BetandWin«), die im Zuge der Wiedervereinigung Gewerbeerlaubnisse¹ aus der ehemaligen DDR erworben bzw. später aufgekauft haben, und die ODDSET-Kombi/TOP-Wette des Deutschen Lotto- und Toto-Blocks. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Strukturmerkmale deutlich von den traditionellen Angeboten. Sie bieten eine weitaus größere Anzahl und Vielfalt an Wettereignissen. Außerdem veröffentlichen sie nach dem Festquotenmodell im Vorfeld der Sportereignisse Einzelquoten, die die Siegchancen der Sportler bzw. Mannschaften widerspiegeln. Während das Produkt der Quoten für die einzelnen Wettquoten die Gesamtquote ergibt, ermöglicht die Multiplikation mit dem Wetteneinsatz die Berechnung des erzielbaren Gewinnertrages bereits vor der Veranstaltung des Sportereignisses.

Bei folgenden Formen der Sportwette mit fester Quote können Spieler ihre Einsätze (0,5–1000 EUR, Tageslimit mit Kreditkarte) platzieren, um Gewinne (maximal 10000–50000 EUR pro Wette, 125000 EUR pro Woche) zu erzielen (Hayer & Meyer, 2003, 2004):

- Die Kombiwette besteht in der Voraussage der Ausgänge von verschiedenen Sportereignissen. In der Regel existieren pro Sportereignis drei Möglichkeiten einer Vorhersage (z.B. bei Fußballspielen: Sieg der erstgenannten Mannschaft, unentschieden, Sieg der zweitgenannten Mannschaft). Dabei ist es unerheblich, mit welchem genauen Ergebnis ein Wettereignis endet, da ein Gewinn immer dann erreicht wird, wenn die Prognosen bei allen ausgewählten Sportereignissen tendenziell stimmen.
- Bei der TOP-Wette (auch Tor-Wette genannt) handelt es sich um eine Einzelwette, bei der nur ein einziger (Ergebnis-)Tipp abzugeben ist. Der Spielteilnehmer gewinnt, wenn der Ausgang eines einzigen Sportereignisses richtig vorhergesagt wird (z. B. das exakte Resultat eines Fußballspiels). Inzwischen haben verschiedene Anbieter Varianten dieser Einzelwette in ihr Spielsortiment integriert, bei denen lediglich die Vorhersage der Tendenz eines Spieldausgangs korrekt sein muss, um einen Gewinn zu erzielen.
- Die Kategorie »Sonder- bzw. Spezialwetten« beinhaltet alle Wettformen, bei denen auf ausgewählte Aspekte oder nach bestimmten Regeln gesetzt wird. Um die Vielfalt der Wettmöglichkeiten zu dokumentieren, sollen an dieser Stelle exemplarisch Handycapwetten, Langzeitwetten, Halbzeit-/Endstandwetten oder Wetten auf spezielle Vorkommnisse eines Sportereignisses genannt werden (z. B. »In welcher Halbzeit fallen mehr Tore?« oder »Wann fällt das erste Tor?«). Vereinzelt kommt es zu einem Wettangebot ohne Sportbezug.
- Darüber hinaus gibt es zusätzlich Wettmöglichkeiten »in Echtzeit« zu gerade stattfindenden Sportereignissen, die aufgrund ihrer Struktur ausschließlich online vertrieben werden können. Bei diesen dynamischen »Live-Wetten« verändern sich die Quotenvorgaben in Abhängigkeit des Spielverlaufes quasi in Sekundenschnelle. Parallel zu den aktuellen Quoten werden auf der Webseite relevante Informationen, wie der aktuelle Spielstand oder die abgelaufene Zeit, eingebildet.

Da die gewerblichen Anbieter keine Konzessionsabgaben und Lotteriesteuern zu entrichten haben und Onlineangebote eine kostengünstigere Infrastruktur aufweisen, können sie neben der größeren Produktpalette mit günstigeren Gewinnquoten die potenziellen Spieler anlocken. So liegt die Ausschüttungsquote von privaten Anbietern bei bis zu 90%, die von ODDSET bei ca. 55%. Verbraucherzentralen raten deshalb den Spielern zum Quotenvergleich, der online durch einfaches Mausclicken auf speziellen Webseiten möglich ist.

Neben den vorgestellten Formen staatlicher und gewerblicher Sportwetten gibt es

- vielfältige Angebote von Sportwetten ausländischer Wettunternehmen im Internet,
- Internetplattformen, die Spielern Wetten gegeneinander (statt gegen Buchmacher) anbieten,
- Sportwettenbörsen, bei denen virtuelle Wertscheine erworben, binnen Sekunden mithilfe von Kauf- und Verkauforders bis zum Ende des jeweiligen Sportereignisses gehandelt und Gewinne noch während der laufenden Sportveranstaltung erzielt werden können sowie

¹ Ob diese Gewerbeerlaubnisse bundesweite Geltung besitzen, ist derzeit Grundlage juristischer Auseinandersetzungen (Dietlein & Hecker, 2003).

- gewerbliche, nichtkonzessionierte Wettbüros, die in der Regel als Vermittler von Wetten an vornehmlich ausländische Unternehmen fungieren (► illegales Glücksspiel).

Pferdewetten

Bei Galopp- und Trabrennen kann der Spieler prinzipiell unbegrenzte Einsätze (Mindesteinsatz: 2 EUR) auf den vorherzusagenden Einlauf der Pferde tätigen. Die Veranstalter der Rennen (gemeinnützige Rennvereine) bieten im Wesentlichen folgende Wettformen an:

- Siegwette (Vorhersage des siegenden Pferdes),
- Platzwette (Vorhersage, dass das gewettete Pferd unter den ersten 3 einläuft),
- Zweierwette (Vorhersage des siegenden und zweitplatzierten Pferdes),
- Dreierwette (Vorhersage der ersten 3 Pferde in der richtigen Reihenfolge).

75 % aller Einsätze stehen für Gewinne zur Verfügung. Die Gewinnquote resultiert aus der Relation zwischen Anzahl der richtigen Wetten und Höhe der Gesamteinsätze pro Wettart. Die Auszahlung an die Gewinner erfolgt nach Ablauf einer kurzen Protestfrist sofort nach Beendigung des Rennens. An einem Renntag finden 8–13 Pferderennen im Abstand von 20–30 Minuten statt.

Pferdewetten lassen sich nicht nur am Totalisator der Rennbahn, d.h. am Wettschalter, abschließen, wo gleichzeitig die Quoten berechnet und alle 20 Sekunden der neueste Stand angezeigt wird, sondern auch bei staatlich konzessionierten Buchmachern, die jede einzelne Wette in ein Wettbuch eintragen müssen (daher die Berufsbezeichnung), oder im Internet. Sogar per Telefon ist der Abschluss möglich, sofern der »Zocker« ein persönliches Wettkonto bei dem Buchmacher unterhält. Eine weitere Besonderheit besteht in der »festen Wette«, d.h. bei Abschluss der Wette liegen festgelegte Gewinnquoten vor, die sowohl von der Einschätzung der Pferde seitens des Buchmachers als auch von Angebot und Nachfrage abhängen. Da der Buchmacher Wetten auf eigenes Risiko annimmt, kann er Wetten ablehnen, wenn sie ihm zu riskant erscheinen, oder Quoten limitieren. Im Gegensatz zur Rennbahn bieten Buchmacher oder das Internet täglich Gelegenheiten, auf den Ausgang von Rennen zu setzen, die ir-

gendwo auf der Welt stattfinden. In den Geschäftsstellen oder vor dem Computer ist zwar nur wenig von der Live-Atmosphäre einer Rennbahn erlebbar, Videoübertragungen der Rennen sorgen jedoch für unmittelbare Bezüge zum Wettgeschehen.

2.3.4 Lotterien

Lotto 6 aus 49

Aus dem breiten Spektrum der Lotterien ragt das Lotto »6 aus 49« heraus, das mit Abstand populärste Glücksspiel in der Bundesrepublik Deutschland. Auf einem allgemein erhältlichen, vorgedruckten Spielchein kreuzt der Spielteilnehmer 6 von 49 Zahlenkästchen pro Spielreihe an und gibt den ausgefüllten Schein in einer der zahlreichen Annahmestellen (bundesweit rund 25800 in 2002) ab. Er kann außerdem die Möglichkeiten des Online-Lotto nutzen und die Zahlen vom heimischen Computer aus abschicken. Systemscheine erlauben den Einsatz für eine große Anzahl von Spielen auf nur einem Schein: 16 angekreuzte Zahlen kosten 6006 EUR. Die Ziehung der Lottozahlen übertragen Fernsehanstalten live – jeden Mittwoch und Samstag. Einen bzw. zwei Tage später gibt der Deutsche Lotto- und Toto-Block die Gewinnquoten bekannt, und nach Ablauf weiterer 2 Tage werden die Gewinne ausgezahlt – insgesamt ein langgestreckter Spielablauf mit 2 Ausspielungen pro Woche. Hat der Spieler mindestens 3 der gezogenen Zahlen richtig getippt, zählt er zu den Gewinnern. Bei einem relativ geringen Mindesteinsatz von 1,25 EUR besteht die Möglichkeit, außerordentlich hohe Gewinne in Höhe mehrerer Mio. EUR zu erzielen – neben den einfachen Regeln ein wesentlicher Grund für den vom Lotto ausgehenden Spielanreiz. Die Ende 1991 eingeführte Superzahl (zusätzliche Ziehung einer Zahl von 0–9) soll zudem für gigantische Jackpots sorgen (Gewinnwahrscheinlichkeit für »6 Richtige + Superzahl«: 1 : 139 838 160), d.h. für besonders hohe Gewinnquoten, die dadurch entstehen, dass es in den vorausgegangenen Spielen keinen Gewinner im ersten Rang gegeben hat. Mit dem Jackpot (höchster Betrag bisher: 21,6 Mio. EUR) lässt sich vorzüglich Werbung betreiben, um die Massen anzulocken. Die Ausschüttungsquote beträgt 50 % der Einsätze (■ Abb. 2.4).



■ **Abb. 2.4.** Lotterien: die richtigen Zahlen und dennoch nicht gewonnen

Rubbello

Eine Sonderstellung nimmt das Rubbello ein. Es ist ein schnelles Spiel. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust fällt sofort nach dem Kauf der Lose (Kaufpreis: 0,50–2,50 EUR) in Lottoannahmestellen oder an besonderen Verkaufsständen durch »Auf-rubbeln« der beschichteten Spielfelder. Erscheint in 3 der 6 bzw. 9 Felder der gleiche Betrag oder mehrere Joker, hat der Spieler gewonnen (Höchstgewinn: bis zu 250000 EUR). Kleinere Gewinne werden sofort bar ausgezahlt, größere Gewinne bargeldlos übermittelt. Die Ausschüttungsquote liegt bei 40%.

Weitere Lotterieangebote

- Angebote im Deutschen Lotto- und Toto-Block:
 - Spiel 77, Fußballtoto »13er-Wette« und »Auswahlwette 6 aus 45«, Rennquintett, Glückspirale, Super 6, Bingo und Keno (bisher in 8 Bundesländern, soll in 2005 bundesweit verfügbar sein).
- Lotterien von anderen Veranstaltern:
 - Klassenlotterien: Nordwestdeutsche und Süddeutsche Klassenlotterie,
 - Fernsehlotterien: ARD-Fernsehlotterie, ZDF Aktion Mensch,
 - Soziallotterien (auf lokaler Ebene, von sozialen Einrichtungen)
 - Prämienlos-/Lotterie-Sparen und Gewinnsparen (bei Sparkassen und Genossenschaftsbanken) und

- Umweltlotterie »Unsere Welt«, (von Oktober 2003 bis Dezember 2004 in Nordrhein-Westfalen, Fortführung auf Bundesebene geplant).

2.3.5 Glücksspiele im Internet

Glücksspiele werden in jüngster Zeit zunehmend auch über das Internet angeboten. In virtuellen Casinos können Spieler ihr Geld beim Roulette, Black Jack oder Poker riskieren. Aus Personalcomputern lassen sich mit Hilfe der Technik virtuelle Spielautomaten gestalten, deren Walzen sich per Maus-Klick in Bewegung setzen und im Sekundentakt über Gewinn oder Verlust entscheiden. Um im Internet-Casino Einsätze tätigen zu können, reicht ein Aufrufen der entsprechenden Webseite und einmaliges Anlegen eines Benutzerkontos zwecks Identifikation. Im Vorfeld der Spielteilnahme ist ferner die Eröffnung eines Kontos erforderlich, entweder durch die Einzahlung eines bestimmten Geldbetrages mit der Kreditkarte oder mit alternativen Zahlungssystemen (wie NETeller, Paysafecard oder Paybox via Handy). Anschließend kann das eigentliche Spiel mit den digitalen Jetons und Münzen beginnen. Gewinne werden dem Benutzerkonto gutgeschrieben und auf Wunsch transferiert. Verluste buchen die Betreiber vom Konto ab.

Waren es 1996 lediglich 10 Internet-Seiten, die Einsätze für derartige Glücksspiele annahmen, stieg deren Anzahl auf über 1800 in 2002. Die Betreiber der Internet-Casinos haben ihren Geschäftssitz nicht selten in der Karibik, um Restriktionen zu umgehen. Aber auch deutsche und europäische Anbieter nutzen inzwischen das Internet, sei es für kasinotypische Spiele, Sportwetten, Lotterien, Rubbellose oder Börsenspiele.

Als Vorreiter in Deutschland für Online-Casinos führte die Spielbank Hamburg im Oktober 2002 ein Online-Roulette ein, bei dem eine Web-Kamera den Spielablauf live und in Echtzeit von einem realen Spieltisch aus ins Netz übertrug. Das Angebot musste allerdings nach einem Jahr wieder eingestellt werden, nachdem das Hamburger Verfassungsgericht die Zulassung für ungesetzlich erklärt hatte (Az: HverfG 10/02). Seit Mitte Juli 2004 rollt die Roulettekugel online im Internet-Angebot der Spielbank

2 Wiesbaden auf dem Computermonitor, ebenso wie im Saal der Spielbank. Wer sich vergewissern möchte, dass der Croupier zu jedem Spiel live die weiße Kugel in den Kessel wirft. Spielberechtigt sind aufgrund der Länderhoheit im Glücksspielbereich nur Personen ab 21 Jahren, die ihren Hauptwohnsitz in Hessen haben oder sich für die Dauer des Spiels in Hessen oder im Ausland aufhalten. Die übrigen bundesdeutschen Spielbanken (mit Ausnahme derjenigen in Bayern und Baden-Württemberg) planen eine gemeinsame Plattform im Internet mit »virtuellen« kasinotypischen Glücksspielen. Neben der Verfolgung fiskalischer Interessen sollen die staatlichen Online-Glücksspiele die »Spiellust« in geregelten legalen Bahnen ermöglichen (■ Abb. 2.5). Ausländischen Betreibern soll ein konzessioniertes Angebot entgegengesetzt werden, das unter staatlicher Kontrolle steht und demzufolge einen fairen Spielablauf garantiert sowie vor Missbrauch schützt.

Die staatliche Konzessionierung senkt jedoch gleichzeitig Hemmschwellen, da sie einen vertrauensbildenden Effekt hat und die Akzeptanz durch potenzielle Spieler fördert. Zweifel an der Seriosität von Internet-Kasinos mit Geschäftssitz in der Karibik, Misstrauen wegen der Gefahr manipulierter Spielabläufe und Ausbleiben der Gewinnauszahlungen, die Spieler bisher von der Nutzung abgehalten haben, stellen keine Hürde mehr dar.

Die grenzüberschreitende Kapazität des Internets schränkt die Optionen für erfolversprechende regulierende Maßnahmen stark ein. Den Markt der

Selbstregulation zu überlassen, ist vor dem Hintergrund des Gefahrenpotenzials und bestehender Gesetzgebungen ebenso wenig ein geeigneter Ansatz wie ein Verbot des virtuellen Glücksspiels. Prohibitive Maßnahmen sind aufgrund der spezifischen Bedingungen des Internets weder kontrollierbar noch durchsetzbar. Zwar ist eine Blockierung entsprechender Internet-Seiten durch Filterprogramme technisch ohne weiteres realisierbar, eine lückenlose Blockierung wird aber von allen Seiten als unrealistisch angesehen, die Umgehung durch Anbieter und Nutzer ist vorprogrammiert. Irgendwo auf der Welt wird es stets profitorientierte Regierungen und Unternehmen geben, die mit dem Glück im Spiel die »Zocker« anlocken oder jegliche Kontrolle als Zensur abtun.

Auf internationaler Ebene handelt es sich um ein Randproblem, das wohl kaum die notwendige Aufmerksamkeit der global zuständigen Institutionen erfahren wird. Prohibition hat im Suchtbereich ohnehin die vorgegebenen Ziele immer verfehlt – illegale Märkte waren vielmehr die Folge. Wegen der geringen Wahrscheinlichkeit eines internationalen Abkommens und des aussichtslosen Vorgehens des einzelnen Staates bestehen nach Cabot (1997, 1998) die größten Erfolgchancen noch in der Einflussnahme auf Kreditkartenunternehmen oder andere Unternehmen, die Gelegenheiten zum Geldtransfer bieten.

Ist das Glücksspiel im Internet tatsächlich nicht kontrollierbar, bleibt als pragmatischer Ansatz die restriktive Zulassung unter staatlicher Aufsicht. Der



■ Abb. 2.5. Selbsthilfegruppe von Internetzockern: Gemeinsam sind wir stark

Ansatz ermöglicht die Einflussnahme auf die Gestaltung des Angebotes mit dem Ziel, den Schutz des Spielers in den Vordergrund zu stellen und die Risiken zu minimieren (Meyer, 2001; Hayer et al., 2005a).

2.3.6 Illegales Glücksspiel

Unterschiedliche Rechtsauffassungen über den Glücksspielcharakter von Sportwetten ermöglichten Ende der 90er-Jahre private Wettbüros, die Sportwetten in- und ausländischer Anbieter vermitteln. Nachdem die Einordnung der Sportwette als Glücksspiel im Sinne der strafrechtlichen Verbotsnormen weitgehend anerkannt ist (Dietlein & Hecker, 2003), gehen die Behörden verstärkt gegen illegale Wettbüros vor. Dort werden Sportwetten mit besseren Gewinnquoten als im legalen Bereich mithilfe von Computern angenommen und an die Veranstalter weitergeleitet. Illegale Anbieter rüsten außerdem Spielautomaten in Wettterminals (»Betomaten«) um, die sie in Gaststätten, Wettbüros und Vereinen aufstellen. Mit Hilfe eines Touchscreens lässt sich an den Automaten ein Menü öffnen, das die Möglichkeit der Teilnahme an Sportwetten bietet. Nach dem Geldeinwurf wird eine Spielquittung ausgedruckt, die im Gewinnfall vor Ort ausbezahlt wird.

Ende 1993 kamen Fun-Game-Automaten auf den Markt, die als reine Unterhaltungsautomaten in Spielhallen und Gaststätten aufgestellt lediglich Punkt- und Weiterspielmarken (Token)-Gewinne gestatten (Anzahl der Geräte in 2003: rund 80000). 800 Token und mehr, die die Geräte direkt auszahlen, können Spieler in einem Spiel gewinnen. Um den Spielanreiz zu erhöhen und die Profite zu steigern, tauschen Aufsteller mitunter die Token in Geld um oder dulden stillschweigend einen derartigen Umtausch unter den Spielern (Wert pro Token: 5 EUR, Handelswert: 2–3 EUR). In der Rechtsprechung zeichnet sich ab, dass die Tokenautomaten als Gewinnspielgeräte im Sinne des § 33 der GewO anzusehen sind und daher rechtswidrig betrieben werden (Oberverwaltungsgericht Hamburg, Az. 1 Bs 47/04). Einige Ordnungsämtler haben bereits einen Abbau der Geräte verfügt. Illegale Geldauszahlungen erfolgen ebenso für Punktgewinne an Pokerautomaten. Als Unterhaltungsautomaten zu-

gelassen, enthalten die Geräte Zielvorrichtungen, wie einen intern abrufbaren Speicher für gewonnene Punkte, deren Sinn und Zweck nur in der illegalen Nutzung zu sehen ist.

Diese Formen illegalen Glücksspiels lassen sich durch diverse Varianten ergänzen, die von Karten- und Würfelspielen um Geld bis hin zu Wetten bei Mäuserennen reichen. Der illegale Bereich ist allerdings nur sehr schwer zu erfassen, spielt sich doch vieles im Verborgenen ab – in Hinterzimmern von Gaststätten, Freizeitclubs ausländischer Mitbürger und im »Rotlicht-Milieu«.

Von der Illegalität und dem Milieu mag für manche Spieler ein zusätzlicher Reiz ausgehen. Das häufig ins Feld geführte Argument, das (expandierende) Angebot stattlicher Glücksspiele diene der Begrenzung illegalen Glücksspiels, dürfte jedoch eher ein Scheinargument zur Rechtfertigung der lukrativen Einnahmequelle sein. Spielbanken sprechen beispielsweise ein ganz anderes Publikum an als illegale Spielclubs (Thompson & Pinney, 1990).

2.3.7 Börsenspekulationen

Durchaus vergleichbar mit der Teilnahme an Glücksspielen ist das Spekulieren an der Börse (Meyer, 2000; Hand & Henning, 2004). An- und Verkauf von Aktien, Devisen- und Warentermingeschäfte locken mit hohen Kursgewinnen, beinhalten aber auch die Gefahr von Fehlspekulationen, von finanziellen Verlusten bis hin zum Ruin. Innerhalb von Minuten lassen sich Gewinne und Verluste mit Vermögenswert realisieren, je risikoreicher das Geschäft ist, desto höher sind die möglichen Profite und Schadenssummen. Das »Spielergebnis« hängt zwar nicht allein vom Zufall ab, die Kursentwicklungen sind jedoch für die überwiegende Mehrheit der spekulativen Anleger im Detail nicht vorhersagbar, beruhen auf zahlreichen Unwägbarkeiten und können daher Zufallscharakter annehmen.

Reichen die Gewinnchancen durch den An- und Verkauf von Aktien nicht mehr aus, kann der »Zocker« auf dem Börsenparkett hochspekulative Derivate erwerben. Bei dieser Art der Finanzwette setzt der Spekulant mit Optionsscheinen und neuen Varianten, wie Knock-Out-Zertifikaten (mit größerer Hebelwirkung; ■ Abb. 2.6) Geld darauf, dass eine