

Joachim H. Knoll

## Über 99 Prozent spielen ohne Probleme

„Nicht erst im 20. oder 21. Jahrhundert stellt sich die Frage nach der Regelung des Gewinnspiels und bestimmter Spielformen, der Limitierung von Einsätzen und Gewinnen oder gar von vollständigen Verboten“, sagte Prof. Dr. Dr. h.c. Joachim H. Knoll, emeritierter Professor für Erwachsenenbildung und außerschulische Jugendbildung an der Ruhr-Universität Bochum, am 12. Januar 2009 in Düsseldorf. Vor Vertretern der Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK), eines Selbstkontrollgremiums der Verbände der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft, referierte er Zusammenhänge und Zahlen zum Thema Glücks- und Geldgewinnspiele in Deutschland, die er gemeinsam mit Ute Dörfler vom Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI) in einem Aufsatz dargestellt hat. Knoll machte deutlich, dass 0,2 Prozent der erwachsenen Deutschen – etwa 104.000 Menschen – als pathologische Spieler gelten. „Dabei ist es allerdings unrichtig, wenn diese pathologischen Spieler überwiegend oder sogar ausschließlich dem Terrain der gewerblichen Automatenwirtschaft zugeordnet werden.“

► Das Spiel hat in der Menschheits- und in der Kulturgeschichte eine lange Tradition. Der spielende Mensch, homo ludens, und der arbeitende Mensch, homo faber, sind kein Widerspruch. Ob Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele oder Glücksspiele – in allen Zeiten und in allen Kulturkreisen wurde und wird gespielt. Im Kindesalter dient das Spiel u. a. dem Üben und Trainieren von Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der Erfahrung von Form und Farbe. Heranwachsende erproben spielerisch den Raum ihrer sich entfaltenden Kompetenzen und streben nach Rang und Ansehen unter ihren Altersgefährten. Im Erwachsenenalter ist das Spiel häufig ein Teil der Freizeitgestaltung – sei es allein oder auch in der Gruppe. Es dient der Entspannung von der Arbeit, der Unterhaltung und der Kommunikation.

Häufig sind soziale Anerkennung, das Siegenwollen und der Gewinn mit „im Spiel“. Gewinne stellen sich bei modernen Spielformen häufig materialisiert in Geld dar. Dies gilt zum Beispiel für Prämien beim Fußballspiel, für Kartenspiele im privaten Bereich, für staatliche und staatlich konzessionierte Glücksspiele sowie für gewerbliche Unterhaltungsspiele mit Geldgewinnmöglichkeit.

Der Gewinn bei Spielen hat Anreizfunktion. Die Gewinnmöglichkeit beinhaltet den Aufbau einer gewissen Spannung und spornt den Ehrgeiz an. Die Mehrheit aller Spieler erlebt dies Ergebnis positiv. Nur bei einer Minderheit von Spielern

ergeben sich persönliche, soziale, psychologische und/oder materiell nachteilige und verhaltensauffällige Konsequenzen. Dies ist kein neues Phänomen. Wer kennt nicht, zumindest dem Titel nach, das Buch „Der Spieler“ von Dostojewski.

### Regelungen des Spiels

Nicht erst im 20. oder 21. Jahrhundert stellt sich die Frage nach der Regelung des Gewinnspiels und bestimmter Spielformen, der Limitierung von Einsätzen und Gewinnen oder gar von vollständigen Verboten. Um beim Letzten anzufangen – die Erfahrung zeigt, dass Verbote beim Spiel nur sehr begrenzt wirksam sind, vielmehr in den meisten Fällen überhaupt keine Wirkungen zeigen. Sie werden umgangen. Das Spiel zieht sich in Hinterzimmer oder in die private Sphäre zurück. Es entwickelt sich eine Subkultur, wobei die Grenzen zur Umfeldkriminalität nicht selten überschritten werden.

Ebenfalls nicht überzeugen können Diskussionen über eine Verstaatlichung des Spiels. Staatliche Monopole sind nur insoweit sinnvoll und rechens, wie sie zur Abwehr nachweisbarer oder höchstwahrscheinlicher Gefahren für ein überragend wichtiges Gesellschaftsgut notwendig sind und wenn es keine weniger einschränkenden Maßnahmen mit gleicher Wirkung gibt. In der Tat sind die Gesundheit und der Schutz der Bürger wichtige gesamtgesellschaftliche

» Die Erfahrung zeigt, dass Verbote beim Spiel nur sehr begrenzt wirksam sind, vielmehr in den meisten Fällen überhaupt keine Wirkungen zeigen. Sie werden umgangen. «

Ziele. Wie aber stellt sich die Gefahr, die vermeintlich nur durch ein staatliches Monopol bekämpft werden kann, im Einzelnen dar und wie groß ist sie?

Nach aller Erfahrung funktionieren staatliche Monopole schlechter als marktwirtschaftliche Regelungsmechanismen, wobei mit dieser Einsicht nicht einer vollständigen Regelungsfreiheit das Wort geredet werden soll. Wer wolle ernsthaft behaupten, dass ein staatliches Glücksspiel im Vergleich zum privat organisierten oder veranstalteten Spiel weniger gefährlich ist? Und geht es bei der vermeintlichen Notwendigkeit des staatlichen Handelns, das heißt bei der sogenannten „Kanalisation des Spieltriebs“, in Wahrheit nicht – oder zumindest nicht auch – um viel Geld?

Warum sonst wurde, bis der Glücksspielstaatsvertrag hier einen Riegel vorschob, für Spielbanken, für Lotto oder für Oddsetwetten intensiv geworben? Bessere Erfahrungen als mit Monopolisierungen werden mit moderaten Regulierungen des Spiels gemacht, zum Beispiel durch Begrenzungen der Einsätze und Gewinnmöglichkeiten. Dies geschieht weltweit in den einzelnen Ländern auf sehr unterschiedliche Weise.

### Glücksspiel versus gewerbliches Geldgewinnspiel

In Deutschland gibt es die historisch begründete Trennung zwischen dem staatlich betriebenen bzw. lizenzierten Glücksspiel einerseits und dem gewerblichen Geldgewinnspiel andererseits. Glücksspiele sind grundsätzlich verboten – es sei denn, sie sind erlaubt. Erlaubnisse werden durch die Länder ausgesprochen. Dies gilt zum Beispiel für Spielbanken, Lotto, Toto, die Glücksspirale, Keno, Oddsetwetten usw. Der am 1. Januar 2008 in Kraft getretene Glücksspielstaatsvertrag hat Änderungen gebracht. So sind seit dem Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags Zugangskontrollen auch für Automaten der Spielbanken vorgeschrieben.

Die sonstigen Regelungen sind jedoch nach wie vor äußerst großzügig. Die Zahl der Tische und Geräte in Spielbanken unterliegt keiner Begrenzung. Einsätze und Gewinnmöglichkeiten sind nach oben offen. Jackpots in Millionenhöhe sind möglich. In kurzer Zeit können Haus und Hof verloren werden. Beim gewerblichen Spiel, wie es in Gaststätten und in Spielstätten an Geldgewinnspiel-Geräten angeboten wird, gibt es dagegen sehr restriktive Vorschriften. So ist die Zahl der in Gaststätten und in Spielhallenkonzessionen aufstellbaren Geräte auf drei bzw. zwölf beschränkt. Weiterhin ist die maximale Höhe der Einsätze und Gewinne in einer definierten Mindestspieldauer – fünf Sekunden –

festgelegt. Auch die Gewinn- sowie Verlustsummen sind begrenzt. Im Ergebnis sind unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit bei gewerblich betriebenen Geldgewinnspiel-Geräten ausgeschlossen.

### Über 99 Prozent spielen ohne Probleme

Insgesamt kann in Deutschland bezogen auf das Glücks- und Gewinnspiel von einem sehr eng geknüpften Regelwerk gesprochen werden. Trotzdem gibt es in Ausnahmefällen Formen des exzessiven Spiels, das pathologische Züge zeigt. Aktuelle wissenschaftlich fundierte Untersuchungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) aus dem Jahr 2008 und des Instituts für Therapie- und Verhaltensforschung (IFT) aus dem Jahr 2007 belegen, dass bezogen auf die erwachsene Bevölkerung – insgesamt circa 54 Millionen Menschen – knapp 0,2 Prozent oder 104.000 Personen als „krankhafte Spieler“ bezeichnet werden müssen.

Sie spielen übermäßig und vernachlässigen häufig ihr privates bzw. berufliches Umfeld. Damit verschlimmern sie im Ergebnis ihre Probleme, für die sie vielleicht auch mithilfe des Spiels Abhilfe oder Ablenkung suchten. Einige Wissenschaftler bezeichnen dieses selbsttäuschende Verhalten als den von vornherein zum Scheitern verurteilten Versuch einer Selbsteilung von privaten oder beruflich verursachten Versagensängsten. Indes: Mehr als 99 Prozent der Bevölkerung spielen ohne derartige Probleme. Sicherlich gibt es unter den Spielern auch sogenannte

„Vielspieler“, die mehrere Stunden in der Woche spielen. Ein Vielspieler ist aber nicht sogleich schon ein pathologischer Spieler. Die überwiegende Mehrzahl der Vielspieler kann ihren Geldbedarf ihren finanziellen Möglichkeiten nach durchaus angemessen steuern und erlebt keine wesentlichen negativen Auswirkungen des Spiels.

Nicht das Spiel für sich macht abhängig oder verursacht Probleme. Manche Personen unterliegen einer Risikodisposition, durch die sich im Zusammenhang mit dem Spiel Störungen entwickeln können oder bereits vorhandene Störungen verstärkt werden. Ein großer Teil der exzessiven Spieler hat Probleme in Beruf, Familie oder in der Partnerschaft. Aussagen zur Kausalität wären allenfalls in der Einzelanamnese gestattet. Ein großer Teil der Spieler, die eine gewisse Zeit exzessiv gespielt haben, erkennt durch die Mithilfe von Angehörigen oder Freunden ihr problematisches Spielverhalten und findet zur Selbststeuerung ihrer Spielfrequenz zurück.

Es bleibt allerdings die Tatsache, dass 0,2 Prozent, in absoluten Zahlen circa 104.000 erwachsene Personen, als

» Insgesamt kann in Deutschland bezogen auf das Glücks- und Gewinnspiel von einem sehr eng geknüpften Regelwerk gesprochen werden. «

krankhafte Spieler zu bezeichnen sind. Damit liegt Deutschland, das sollte bei allem Alarmismus über Suchtgefahren nachdrücklich bewusst sein, am unteren Ende des in wissenschaftlichen Studien für Europa festgestellten Spektrums von 0,2 bis 2 Prozent krankhafter Spieler. Von daher kann festgestellt werden, dass der Spielerschutz in Deutschland im Gesamtsaldo Wirkung zeigt.

### Sammelbegriff „Sucht“

Wiederkehrend wird im Zusammenhang mit dem exzessiven Spiel der Begriff „Sucht“ gebraucht, und zwar nicht nur bezogen auf Glücks- und Gewinnspiele, sondern neuerdings auch auf Computerspiele und auf das Internet. Der häufige Gebrauch erhöht jedoch nicht die Richtigkeit des Begriffs. Es fällt auf, dass die von Johannes C. Brengelmann und Mitarbeitern benutzte Unterscheidung von stoffgebundenen und nicht stoffgebundenen Süchten aus der Diskussion zugunsten eines unspezifischen Suchtbegriffs ausgesondert wurde. Im internationalen Klassifizierungssystem für Krankheiten – ICD-10 bzw. DSM-IV – kommt der Begriff „Spielsucht“ nicht vor. Die korrekte Bezeichnung lautet „pathologisches Spielen“ und wird unter Störungen der Impulskontrolle subsumiert.

Doch der Begriff „Sucht“ ist umgangssprachlich leichter zu vermitteln und verkauft sich offenbar besser. Die Behandlung von Störungen zeigt tendenziell eine Entwicklung hin zu einer auch um Finanzmittel ringenden Inflationierung von therapeutischen Modellen, derweilen die Prävention geringer veranschlagt zu werden scheint. Insgesamt wird der Suchtbegriff zunehmend zu einem Sammelbegriff, unter dem sehr unterschiedliche Formen von Verhaltensauffälligkeiten subsumiert werden: Alkoholsucht, Nikotinsucht, Drogensucht, Arbeitssucht, Sexsucht, Kaufsucht, Spielsucht und Internetsucht – man möchte die Vermutung nicht unterdrücken: Je mehr Süchte es gibt, desto mehr Arbeit gibt es für echte und selbsternannte Therapeuten .... Bodo Pieroth hat jüngst in einer großen deutschen Tageszeitung die Massenhaftigkeit des Suchtbegriffs so charakterisiert: „Von den klassischen sieben Todsünden fallen immerhin sechs unter diesen Begriff: Ruhmsucht, Habsucht, Genussucht, Rachsucht, Selbstsucht und Eifersucht.“

Eine einfache Wahrheit darf an dieser Stelle ausgesprochen werden: Sucht ist nicht gleich Sucht und Spiel ist nicht gleich Spiel. Zunächst einmal muss zwischen Spielen mit Gewinnmöglichkeit und solchen ohne Gewinnmöglichkeit unterschieden werden. Sodann: Bei den Spielen mit Gewinnmöglichkeit unterscheidet man Glücksspiele und Geschicklichkeitsspiele. Bei Glücksspielen hängt die Entscheidung

über Gewinn und Verlust überwiegend vom Zufall ab. Aber: Jedes Glücksspiel ist ein Zufallsspiel, nicht jedes Zufallsspiel jedoch ist ein Glücksspiel.

Der Unterschied liegt in der Gefahr von Vermögensverlusten in kurzer Zeit als ein entscheidendes Merkmal von Glücksspielen gemäß der ständigen Rechtsprechung zu Paragraph 284 des Strafgesetzbuchs. Im Unterschied zu Glücksspielen sind bei gewerblich betriebenen Geldgewinnspielgeräten die Gewinn- und Verlustmöglichkeiten durch die Regelungen der Gewerbeordnung (GewO) und der Spielverordnung (SpielV) eng begrenzt: Die Mindestspieldauer beträgt fünf Sekunden, wobei der Einsatz 0,20 Euro und der Gewinn 2 Euro nicht übersteigen darf. In einer einzelnen Stunde können maximal 80 Euro dauerhaft eingesetzt werden. Im längerfristigen Durchschnitt dürfen die Verluste für den Spieler maximal 33 Euro pro Stunde nicht überschreiten. Bei modernen Geräten liegt der Verlust in der Praxis im Durchschnitt in einer Stunde zwischen 12 und 15 Euro.

Die Gewinnsumme – abzüglich der Einsätze – in einer einzelnen Stunde ist auf maximal 500 Euro begrenzt. Zudem ist für gewerbliche Geldgewinnspiel-Geräte nach einer Stunde Spielbetrieb eine Spielpause von mindestens fünf Minuten vorgeschrieben. Anders ist die Sachlage bei Slotmachines, die in den Automatenälen der Spielbanken aufgestellt sind. Dort unterliegen die Einsätze, die

Gewinne und Jackpot-Angebote keinerlei Beschränkungen. Wenn im Jackpot sechsstellige Eurobeträge zugunsten des Spielers ausgelobt werden, so darf dies nicht über die mit einer Vermögensverschiebung insgesamt verbundene Kehrseite hinwegtäuschen, nämlich die Möglichkeit von hohen Verlusten in kurzer Zeit.

### Wissenschaftliche Untersuchungen

Probleme mit dem Spiel können sich an verschiedenen Spielformen manifestieren. Dazu vermitteln jetzt die zwei bereits angesprochenen, umfangreichen, empirisch fundierten Studien, die das pathologische Spielverhalten quantitativ erfassen, exakte Daten und vertiefte Erkenntnisse für eine weitere Diskussion. In der Repräsentativbefragung der BZgA wurden 10.001 erwachsene Bundesbürger interviewt und dabei 19 verschiedene Spielformen untersucht. Das Ergebnis: Als pathologische Spieler werden ungefähr 104.000 Personen bezeichnet.

Ein nahezu identisches Ergebnis liefert eine Studie des Instituts für Therapieforschung München, die im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit durchgeführt wurde. Befragt werden 7.817 Respondenten. Es ergibt sich eine Zahl von knapp 103.000 pathologischen Spielern bei allen Spiel-

» Probleme mit dem Spiel können sich an verschiedenen Spielformen manifestieren. «

formen. Nach dieser Studie entfallen 31.304 pathologische Spieler – also circa 30 Prozent – auf gewerblich betriebene Geldgewinnspiel-Geräte.

Die spezifische Vorgehensweise von Gerhard Meyer von der Universität Bremen hingegen muss aus wissenschaftlicher Sicht als eher problematisch bezeichnet werden. So hat Meyer bis in das Jahr 2008 hinein die Therapienachfrage von Spielern in ambulanten Suchtberatungsstellen mit der Therapienachfrage von Alkoholabhängigen verglichen und daraus eine Gesamtzahl von beratungs- und behandlungsbedürftigen Spielern errechnet – wie im Jahrbuch Sucht 2008 auf Seite 134 zu lesen ist. Erst im Jahrbuch Sucht 2009 bezieht sich Meyer auf die Untersuchungen der BZgA, des Instituts für Therapieforschung sowie von Heino Stöver von der Universität Bremen. Letzterer kommt zu geringfügig höheren Belastungswerten.

### Die Prävention zeigt Wirkung

Mit vertretbarem Aufwand ist es nur schwer möglich, das pathologische Spielverhalten, insbesondere auch wegen der Vielschichtigkeit der Problematik, in einer bündigen Zahl zusammenzufassen. Aus den genannten Untersuchungen kann aber inzwischen als gesichert gelten, dass circa 104.000 Bundesbürger Probleme mit ihrem Spielverhalten haben. Dabei ist es allerdings unrichtig, wenn diese pathologischen Spieler überwiegend oder sogar ausschließlich dem Terrain der gewerblichen Automatenwirtschaft zugeordnet werden. Oder geschieht dies vielleicht bisweilen mit Absicht?

Nach der genannten Untersuchung der BZgA verteilen sich die circa 104.000 pathologischen Spieler auf 19 verschiedene Spielformen. Nach Bühringer – wie zuvor ausgeführt – spielen 30 Prozent der pathologischen Spieler an gewerblich betriebenen Geldgewinnspiel-Geräten. In den

Einrichtungen der Suchtkrankenhilfe sind Spieler an gewerblichen Geldgewinnspiel-Geräten allerdings überproportional vertreten. Der Anteil liegt bei 70 bis 80 Prozent.

Insgesamt fragen bundesweit aber nur circa 6.000 Personen bei den Therapieeinrichtungen an. Mögliche Hinweise auf Gründe für die überproportionale Therapienachfrage von Spielern an gewerblichen Geldgewinnspiel-Geräten sind in der Literatur zu finden.

Danach ist es möglich, dass Spieler unterschiedlicher Glücks- und Gewinnspiele auch verschiedene Behandlungsmöglichkeiten wahrnehmen, subjektiv ihren Behandlungsbedarf geringer einschätzen oder dass die Differenzialdiagnose nach der Art des dominierenden Spiels in den Therapieeinrichtungen nicht präzise genug erfolgt. Hinzu kommt, dass gerade durch die seit 1995 lückenlos und unauswechselbar in die Frontscheiben aller in Deutschland aufgestellten 225.000 Geldgewinnspiel-Geräte eingedruckte Info-Telefonnummer Spieler, die Probleme mit ihrem eigenen Spielverhalten haben, auf die Therapieangebote aufmerksam gemacht werden.

#### Prof. Dr. Dr. h.c. Joachim H. Knoll

Joachim H. Knoll, 1932 in Freystadt (Schlesien) geboren, studierte Geistesgeschichte, Geschichte, Germanistik und Volkswirtschaftslehre in Erlangen und München. Nach dem Studium arbeitete er zunächst zwei Jahre als Wissenschaftsjournalist für den Südwestfunk Baden-Baden.

Danach war der renommierte Erwachsenenbildner im Hochschuldienst tätig – zunächst in Hamburg und Bonn, ab 1964 in Bochum an der Ruhr-Universität. Hier übernahm er den Lehrstuhl für Erwachsenenbildung und außerschulische Jugendbildung. Seine Arbeitsschwerpunkte sind u.a. die internationale und vergleichende Erwachsenenbildung, der Jugendschutz sowie neue Unterhaltungs- und Bildungstechnologien. Joachim H. Knoll ist Beisitzer bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sowie stellvertretender Vorsitzender der Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK).

