

Nichts geht mehr

Zwischen Lotto-Glück, Casino-Kitzel und Spielsucht: Die Gesellschaft steht dem Glücksspiel zwiesgespalten gegenüber. Ein Blick auf ein kontroverses Thema von der Vergangenheit bis heute

Von Christian Horn

Berlin. Um kurz vor sechs noch fix den Lottoschein abgeben, das Glück spontan per Rubbellos versuchen oder zur Entscheidungsfindung einfach eine Münze werfen – die eine oder andere Erfahrung haben wohl alle mit Glücksspielen gemacht. Doch was als sporadischer Zeitvertreib Kurzweil und Spannung verheißt, kann schleichend in eine Sucht führen – auch deshalb, weil vom Glücksspiel ein Reiz ausgeht, der sich von anderen Spielformen unterscheidet.

Die wissenschaftliche Disziplin der Ludologie, also der Spielwissenschaft, untersucht das menschliche Grundphänomen des Spielens, auch Glücksspiele. Unterschieden wird zwischen reinen Glücksspielen wie Roulette und solchen, in denen Spielentscheidungen den Ausgang beeinflussen, wie etwa beim Kartenspiel Blackjack. Die Formen reichen vom erwähnten Münzwurf über Würfelspiele bis hin zu Lotterien, Spielautomaten und Online-Glücksspielen.

Schon vor 3000 Jahren wurde mit Knochen und Elfenbein gewürfelt „Das Besondere an Glücksspielen ist, dass vor allem der Zufall über den Ausgang des Spiels entscheidet, nicht Wissen, Können oder Fertigkeiten“, erklärt Jens Junge vom Institut für Ludologie an der FU Berlin. Entscheidend für ein reines Glücksspiel sei aber der zu zahlende Spieleinsatz, die Gewinnwahrscheinlichkeit und die Manipulierbarkeit durch den Glücksspieleranbieter. Laut Junge bieten dabei grundsätzlich alle wettbewerbsorientierten Spiele die Basis für eine Austragung als Glücksspiel: „Selbst bei Mensch-ärgere-Dich-nicht steht in den alten

Spielregeln, dass jeder Mitspieler vor dem Spiel seinen Einsatz zu leisten hat.“ Steffen Otterbach, Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim, verweist auf die vielen Teilaspekte seines Arbeitsbereichs. „Das Spannende an der Glücksspielforschung ist, dass sie aus vielen Blickrichtungen betrachtet werden kann“, sagt der Experte. Und nennt relevante Teildisziplinen wie Jura, Haushaltsökonomie, Psychologie und Soziologie, die rechtliche Aspekte und die sozialen Kosten des Glücksspiels, das Gefährdungspotenzial einzelner Spielarten oder die Stigmatisierung von Menschen mit Spielproblemen erhellen.

Für die Entstehung des Glücksspiels gibt es zwei zentrale Ausgangspunkte, so der Ludologe Junge: Eine Theorie sei, dass Glücksspiele rund um die Verteilung des erbeteten Fleisches bei den Jägern und Sammlern entstanden sind. Die Annahme lasse sich allerdings nur auf Basis der noch im letzten Jahrhundert aktiven Jäger und Sammler in Afrika rückschließen und sei nicht durch archäologische Funde belegt. „Als zweite Quelle für die Vielfalt der Glücksspiele sind die Orakel und der Versuch der Zukunftsdeutungen zu sehen“, so Junge. „Generell ist zu sagen, dass in sämtlichen menschlichen Kulturen verschiedene Varianten von Glücksspiel vertreten sind.“

Die frühesten Belege dafür sind Würfel aus Knochen und Elfenbein, die auf das Jahr 3000 vor Christus datieren. Obschon das Glücksspiel im antiken Rom nur an bestimmten Festtagen erlaubt war, gehörten Spiele die Basis für eine Austragung als Glücksspiel: „Selbst bei Mensch-ärgere-Dich-nicht steht in den alten

Würfel- und Brettspiele zum Alltag in Tavernen. Im Mittelalter entstanden feste Spielhäuser für die Oberschicht, während das Volk in Wirtschaftshäusern würfelte und ab dem 14. Jahrhundert Karten spielte. Der spielreudige Adel zog zur Maximierung der Gewinnchancen Mathematiker zurate, was zur Entwicklung der Wahrscheinlichkeitsrechnung führte. In der Neuzeit etablierte große Spielbanken wie jene in Baden-Baden auf und wieder ab – und technische Neuentwicklungen wie der 1899 vorgestellte erste „Einarmerige Bandit“ schufen neue Formen des Glücksspiels.

„Bei Mensch-ärgere-Dich-nicht steht in den alten Spielregeln, dass jeder Mitspieler vor dem Spiel seinen Einsatz zu leisten hat.“

Prof. Dr. Jens Junge,
Institut für Ludologie an der FU Berlin

Rund hundert Jahre später, im Jahr 1994, ging dann das erste Online-Casino ans Netz. „Das Internet hat das Spiel elementar verändert“, erklärt Jens Junge. „Beim Thema Glücksspiel im Internet mit Geldeinsätzen besteht seit bald 30 Jahren ein politischer und kreativer Handlungsbedarf, der bisher fahrlässig ignoriert wurde.“ moniert der Experte. „Wegen des staatlichen Versagens in diesem Bereich nahmen pathologische Spielstörungen und die Gefahr des persönlichen

Kontrollverlusts bei auch kriminellen Spielangeboten in den letzten Jahren zu.“ **Junge Männer gelten als besonders spielsuchtgefährdet** In den neuen Glücksspielstaatsvertrag vom Juli 2021 setzt Junge die Hoffnung, dass dieser das Problem mildert – „leider Jahre zu spät.“ Das zuvor in einer unkontrollierten Grauzone ausgetragene Online-Glücksspiel wurde mit dem neuen Staatsvertrag legalisiert, womit verbesserte Spielerschutzmaßnahmen einhergehen. Glücksspielforscher Otterbach begrüßt die Einigung der Länder, „auch wenn manche Maßnahmen nur als kleinster gemeinsamer Nenner daherkommen.“

Als „echte Verbesserung“ sieht der Sachkundige die spielformübergreifende Spielersperre, kritikwürdig sei aber das pauschale Einsatzlimit von 1000 Euro pro Monat: „Das mag für manche Peanuts sein, für andere ein Riesenproblem.“ Otterbach beschäftigt sich mit Algorithmen zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens, die seit Juli 2021 für Online-Glücksspiele vorgesehen sind. „Damit wird in anonymisierter Form das Spielverhalten mitgeloggt. Die Anbieter sind verpflichtet, diese Daten auswerten zu lassen, um potenziell Spielsuchtgefährdete zu erkennen und entsprechend adressieren zu können“, erklärt Otterbach.

Um das Phänomen der Spielsucht zu verstehen, hilft die Neurobiologie: „Wenn Menschen an einem Glücksspiel teilnehmen und sich vorstellen, zu gewinnen, heben die Neurotransmitter Dopamin und Serotonin die Stimmung.“ so Otterbach. Wird das Wohlfühlmaß

des Spiels verbunden, führe das zur konditionierten Verbindung beider Reize. „Einige Menschen mit Spielproblemen berichten etwa, dass die Tonfolge von Spielautomaten für sie ein starker Anreiz ist, wenn diese etwa als Hintergrund in einem Fernsehfilm erklingt.“ Nina Romanczuk-Seiferth leitet die AG Spielsucht an der Berliner Charité. Sie verweist auf eine 2019 durchgeführte Erhebung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, die 429.000 Menschen mit problematischem Glücksspielverhalten annimmt. „Die Dunkelziffer dürfte aber relativ hoch ausfallen, da Menschen mit einer Glücksspielproblematik oft gar nicht, erst sehr spät und häufig nur auf Umwegen professionelle Hilfe suchen“, sagt sie.

Eine besonders gefährdete Gruppe bilden jüngere Männer. „Neben Alter und Geschlecht spielen aber auch psychosoziale Faktoren wie eine unkritische Einstellung gegenüber Glücksspielen in der sozialen Gruppe, Familienangehörige mit Glücksspielproblematik oder begleitende psychische Erkrankungen eine Rolle.“

Um einer Spielstörung vorzubeugen, müssen Betroffene und Angehörige erste Anzeichen dafür wahrnehmen. „Der Weg in eine Abhängigkeit ist sehr individuell“, sagt Nina Romanczuk-Seiferth – und rät zur Aufmerksamkeit, wenn das Glücksspielen immer mehr Raum und Zeit einnimmt und zunehmend negative Konsequenzen wie berufliche oder soziale Konflikte in Kauf genommen werden. „Anzeichen einer negativen Entwicklung ist es auch, wenn immer höhere Geldbeträge eingesetzt und verloren werden und das Ausmaß des Konsums verheimlicht

oder heruntergespielt wird.“ Typisch sei, dass Betroffene Spielverlusten hinterherjagen. „Für Angehörige ist es keine leichte Aufgabe, Betroffenen aus einer Glücksspielabhängigkeit herauszuhelfen“, sagt die Psychologin. „Wichtig ist es, die Problematik klar anzusprechen und Hilfe bei der Suche nach professioneller Hilfe anzubieten.“ Damit es am Ende nicht heißt: Rien ne vas plus – nichts geht mehr.

i Selbsttest der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: www.check-dein-spiel.de



Spieler, Spieler, komm rüber

Sechs Strophen, drei variierte Refrains, Reimschema AABB: Wie Goethes „Erlkönig“ oder Fontanes „John Maynard“ ist auch **Der Spieler** von Achim Reichel, wenn man so will, eine klassische Ballade – und erzählt von einem Mann, der in einer kalten norddeutschen Winternacht im Casino am Rouletteisch zunächst 35.000 D-Mark gewinnt, dann wieder verliert – zu guter Letzt aber vielleicht doch noch das große Los mit einem nicht näher bezeichneten „Mädchen“ zieht... Für Reichel jedenfalls war der Song ein echter Jackpot, der den norddeutschen Ex-Beatmu-



siker und Gründer der Rattles im Jahr 1983 zurück in die Charts, ins Rampenlicht und (um die zweitichtigste letzte Strophe gekürzt) sogar in die „ZDF Hitparade“ holte. Weniger glücklich, wenn auch vielleicht nicht weniger balladentauglich ist indes die Geschichte des Texters vom „Spieler“, Jörg Fauser. Der Schriftsteller, der als Pionier der deutschsprachigen Underground-Literatur gilt, starb 1987 auf tragische Weise, als er nach der Feier seines 43. Geburtstags auf die angetrunkene Idee kam, östlich von München die Autobahn A97 zu überqueren. *tubö*

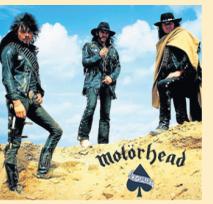
Doppelnulld spielt um Millionen

Auch an der Börse kann man sich so richtig verzocken. Bösewicht Le Chiffre erfährt das am eigenen Leib. Er nimmt das Geld internationalen Terroristen und legt es wertsteigernd an. So setzt er alles Geld darauf, dass der Kurs eines Flugzeugherstellers in naher Zukunft fallen wird. Und hilft nach, indem er den Prototyp des neuen Flugzeugs in die Luft sprengen lässt. Doch jemand kommt ihm dazwischen: James Bond, Geheimagent des MI6 und Kandidat für die Doppelnulld-Lizenz. Um schnell wieder zu Geld zu kommen und um den Warlord, der sein Geld zurück will, auszahlen zu können, organisiert Le Chiffre also ein großes Pokerturnier in einem Casino von Montenegro. 10 Millionen Dollar kostet die Teilnahme. Kein Wunder, dass auch James Bond daran teilnimmt, um die Pläne des fiesigen Zockers zu durchkreuzen. **Casino Royale** ist ursprünglich das erste Bond-Buch von Ian Fleming, eine offizielle Verfilmung gab es aber lange nicht, wegen Copyright-Streitigkeiten. 1967 erschien eine Bond-Parodie mit dem Namen, erst 2006 wurde der Stoff verfilmt und lieferte den Einstand für Daniel Craig, der die Rolle des James Bond von Pierce Brosnan übernahm. *kueh*



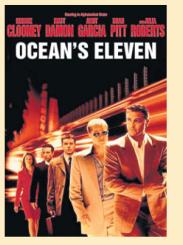
Spiel mir das Lied vom Pik Ass

Das titelgebende Pik-Ass, das der 2015 verstorbene Frontmann der Heavy-Metal-Band Motörhead, Lemmy Kilminster, im Jahr 1980 im Song **Ace of Spades** besingt, ist eine ganz besondere Spielkarte: Obwohl sie rund um den Globus in vielen Kartenspielen gar nicht die ranghöchste Karte ist, unterscheidet sie sich dennoch in vielen Spielkartensätzen in der Gestaltung von allen anderen. Der Grund: Ein behördlicher Stempel oder Aufdruck auf dem Pik-Ass diente vom 18. bis tief ins 20. Jahrhundert als offizieller Nachweis dafür, dass eine Art Spielkartensteuer entrichtet wor-



Pech im Spiel, Glück in der Liebe

Wer beim Spielen den klaren Verstand bewahren kann, weiß: Die Bank gewinnt immer. Zumindest wenn man nach ihren Spielregeln spielt. Wer das gewisse Know-How und die kriminelle Bereitschaft mitbringt, hat Methoden, mit einem höheren Gewinn aus dem Casino zu kommen. Man muss es schlicht und einfach ausrauben. Aus diesem schlichten Gedanken entstand 1960 **Oceans Eleven** (auf Deutsch: „Frankie und seine Spießgesellen“), ein sogenannter Heist-Film, bei dem eine elfköpfige Gruppe die Spielbank des Casinos Bellagio und weitere Casinos ausraubt. Die klassische



Von Whiskey und göttlichem Willen

Anderer mögen um Millionen spielen, doch natürlich ist kein Preis auf der Welt so hoch wie der der verlorenen Liebe. Von Letzterer singt ABBA's Agnetha Fältskog in **The Winner Takes It All**, dem Herzscherz-Evergreen des Popquartetts aus Stockholm schlechthin. Zu einem wehmütigen Arrangement, das Anklänge an den französischen Chanson trägt, schrieb Kollege Björn Ulvaeus den Song als Klagelied eines oder einer für jemand anderen verlassenen Liebenden – adäquaterweise, so heißt es, zu einem ordentlichen Schluck Whiskey und innerhalb von nur einer Stunde. Fältskog



Zwischen Betrug und Verrat

Es ist eines der Mysterien im Casino: das Kartenzählen. Angeblich kann man durch geschickte Beobachtung beim Black Jack seine Wahrscheinlichkeiten erhöhen. Früher war das tatsächlich möglich: Da die benutzten Karten nach einem Spiel zur Seite gelegt wurden und mit dem Reststapel weitergespielt wurde, waren die Zusammensetzung der Stapel sehr unterschiedlich. Eine Gruppe des Massachusetts Institute of Technology hat sich das zunutze gemacht und Casinos reihenweise abgezockt. Eines dieser Black-Jack-Teams steht auch im Film **21** im Vordergrund. Darin wird der Stu-



dent Ben von Professor Rosa in die Welt des Kartenzählens eingeweiht. Als Ben jedoch immer höhere Risiken eingeht, kommt es zum Bruch, und die Studierenden spielen ohne ihren Professor weiter. Der rächt sich, indem er die Gruppe an den Casino-Sicherheitsdienst verrät. Es folgt ein Hin und Her an Verrat und Betrug. Die Ära der MIT-Black-Jack-Gruppen endete Anfang der 1990er-Jahre, weil immer mehr Spieler Spielverbote erhielten. Heute ist Kartenzählen kaum noch möglich, Spielbanken setzen verschiedene Techniken ein, um das zu verhindern. *kueh*



Infokasten Spielbanken

■ Die **großen Spielbanken Deutschlands** findet man vor allem in Kurorten. Das ist historisch gewachsen. Die Kurstädte mit ihren Thermalquellen lockten Gäste zur Sommerfrische an. Die wiederum wünschten sich ein Unterhaltungsangebot. Ab Mitte der 1970er Jahre entstanden weitere Casinos in Großstädten – etwa die Spielbank Hohensyburg in Dortmund.

■ Die Spielbank Bad Ems ist etwa die **älteste Spielbank Deutschlands** und besteht bereits seit 1720. Auch das Casino in Baden-Baden hat eine lange Tradition. Die Architektur orientiert sich an römischen Bauwerken. Der älteste Teil des Kurhauses Baden-Baden ist der Weinbrennersaal, der im Jahr 1824 im Stil des Klassizismus gestaltet wurde. Berühmt ist auch die Spielbank Wiesbaden: Hier zockte etwa der russische Autor Fjodor Dostojewski.

■ Die **bekannteste Spielbank der Welt** ist wohl die Spielbank Monte-Carlo im gleichnamigen Stadtteil von Monaco. Sie entstand im 19. Jahrhundert in der Hoffnung, neue Einnahmequellen für das kleine Fürstentum zu gewinnen. Anfangs ging der Plan nicht wirklich auf, bis der neue Betreiber ab 1863 Hotels bauen ließ, um Gästen ein Quartier anbieten zu können. Seitdem gilt Monte Carlo als Zufluchtsort der Reichen und Schönen und als Glücksspielort schlechthin.

■ Monte Carlo ist auch **Vorbild für die US-amerikanische Glücksspielhochburg Las Vegas** gewesen. 1931 legalisierte der Bundesstaat Nevada das Glücksspiel und begründete damit den Erfolg der zukünftigen Metropole. Allerdings versank die Stadt schnell im Sumpf des organisierten Verbrechens. Heute hat sich das Bild wieder gewandelt, neben den vielen Casinos bietet die Stadt auch viele Unterhaltungsshows an und versucht so, sein Image der „Sin City“ zu revidieren.

■ In vielen US-Bundesstaaten ist das kommerzielle Glücksspiel auch heute noch verboten. Eine Ausnahme gibt es aber für die indigene Bevölkerung: Da diese in ihren Reservaten weitgehend unabhängig sind und sich selbst verwalten, entstanden hier immer mehr Spielbanken. Nach einer langen Debatte wurde 1988 mit dem „Indian Gaming Regulatory Act“ das Glücksspiel in den Reservaten weitgehend legalisiert. Seitdem gibt es **über 400 sogenannte Indianercasinos**, die Glücksspiel anbieten – selbst in Bundesstaaten, wo es eigentlich verboten ist.

FOTOS: GETTY