



## Das riskante Spiel mit dem Glück

„Nur einmal noch, dann gewinne ich bestimmt!“ Was für viele mit Spaß und ein bisschen Nervenkitzel beginnt, kann für einige schnell zu einem ernstesten Problem werden: Glücksspiele. Auf der Jagd nach dem schnellem Geld, geraten sie in einen Teufelskreis aus steigender Verschuldung und dem Versprechen von einfachem Gewinn. Prof. Dr. Jobs Böning, Vorsitzender des Fachbeirats „Glücksspielsucht“, und Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Mitglied des Gremiums, berichten über eine oft unterschätzte Krankheit und die Aufgaben der Politik

**W**as bringt die Menschen in Deutschland am häufigsten dazu, in krankhafte Sucht zu verfallen? Nach Tabak und Alkohol steht das Glücksspiel hier an dritter Stelle. Weil das so ist, haben die Ministerpräsidenten der 16 Bundesländer einen sechsköpfigen Fachbeirat Glücksspielsucht eingerichtet, der die Politik beratend unterstützen soll, gegen diese Suchtform die notwendigen Maßnahmen zu ergreifen und dem Glücksspiel in Deutschland Grenzen zu setzen. Denn wie fatal eine solche Sucht enden kann, verdeutlichen drei aktuelle Beispielfälle:

- Im August 2011 fährt der hochverschuldete Landrat von Regen absichtlich gegen einen Baum. Abschiedsbriefe zeigen, dass seine Spielsucht ihn zum Betrug gegenüber Darlehensgebern und in den Selbstmord getrieben hat.
- Am zweiten Weihnachtsfeiertag 2011 stirbt im niederbayerischen Hauzenberg der Kassenleiter der Stadt an einem Herzinfarkt. Erst danach entdeckt man, dass er seit dem Jahr 2000 2,1 Millionen Euro der Stadt veruntreut hat. Durch Besuche in tschechischen Casinos war er spielsüchtig geworden.
- Am 19. Februar 2012 nimmt die Polizei nach monatelanger Flucht Thomas Feldhofer fest – laut BILD „Deutschlands meistgesuchter Verbrecher“. Nach Erkenntnissen der Polizei handelt es sich bei ihm um einen „Zocker“, der seinen Lebensstil als Spieler immer wieder durch brutale Überfälle finanziert hat.

Die meisten Menschen, die vom Glücksspiel nicht mehr loskommen, verkaufen zur Finanzierung ihrer Sucht zunächst kleinere Wertgegenstände. Dann versilbern sie schrittweise ihr Eigentum bis hin zum Auto oder gar dem eigenen Haus. Oder sie machen Schulden, bestehen Familienmitglieder, betrügen alte Menschen oder ihren Arbeitgeber. Und einige greifen auch zur Gewalt

– vom Handtaschenraub angefangen bis hin zum Banküberfall.

### **Wie viele sind betroffen?**

Doch wer sind sie, die hier durch ihre Glücksspielsucht so massiv ins Abseits geraten? Im Jahr 2010 hat eine Forschergruppe der Universitäten Lübeck und Greifswald zu dieser Frage die weltweit größte Längsschnittstudie an 15 023 repräsentativ ausgesuchten 14- bis 64-jährigen Personen durchgeführt. Die Ergebnisse sind alarmierend: Bundesweit werden im Laufe ihres Lebens ca. 480 000 Menschen dieser Alterspanne glücksspielsüchtig (0,9%), weitere 757 000 (1,4%) müssen als problematische Spieler eingestuft werden mit der Gefahr, im weiteren Verlauf in die Sucht abzugleiten. Das Risiko der Spielsucht ist dabei sehr unterschiedlich verteilt. Differenziert man nach dem Alter, sind die 18- bis 23-Jährigen im Vergleich zum Durchschnitt etwa doppelt so hoch belastet. Beachtung verdient ferner, dass sich von den Jugendlichen, obwohl es eine Lebenszeitbefragung war, bereits 0,5% als süchtig und 0,7% als problematische Spieler bezeichnet haben. Dabei ist die Jahresbelastung dieser jungen Menschen sogar dreimal so hoch wie die des Gesamtkollektivs. Hier nimmt das Automatenspiel einen negativen Spitzenplatz ein. Das Risiko jugendlicher Nutzer dieses Spieltyps, später glücksspielsüchtig zu werden, ist um das 5,7-fache erhöht. Dabei ist gleichgültig, ob die Automaten in Spielhallen oder Gaststätten stehen. Die beachtlichen Quoten der Jugendlichen verdienen deshalb Beachtung, weil sie für eine mangelnde Verantwortung der Betreiber wie für ein Versagen des gesetzlich geforderten Jugendschutzes stehen.

### **Risiko für Männer größer**

Im Vergleich der Geschlechter zeigt sich eine klare Dominanz der männlichen Befragten, die vier- bis fünfmal häufiger als die weiblichen in Glücksspielsucht oder in problematisches Spielen geraten sind. Ferner wird deutlich, dass niedrig Gebildete

ein dreimal so hohes Suchtrisiko haben als Menschen mit mittlerem bzw. höherem Bildungsniveau. Und schließlich ergibt sich für Arbeitslose ein um das 5,5-fache höheres Suchtrisiko als für nicht Arbeitslose. Beim letzteren Befund gilt es freilich die Wechselwirkungen zu beachten, dass das Abgleiten in ein pathologisches Spielverhalten sowohl Ursache wie auch Folge der Arbeitslosigkeit sein kann.

### **Auslöser der Sucht**

Die Untersuchung zeigt gleichzeitig auf, von welchen Elementen der Glücksspiele das größte Suchtrisiko ausgeht. Besonders gefährlich ist danach zum einen eine rasche Spielfolge, bei der der Spieler durch die hohe Ereignisfrequenz in angespannte Erregung gerät. Zum anderen wird die Sucht dann besonders gefördert, wenn zwischen dem Geldeinsatz und der Auszahlung des gewonnenen Geldes nur eine kurze Zeitspanne liegt. Und schließlich ist entscheidend, dass das Spielglück unberechenbar bleibt.

## **„Fast jeder 100. Deutsche wird irgendwann spielsüchtig“**

### **Automaten besonders gefährlich**

Im Ergebnis zeigt sich, dass Geldspielautomaten mit Abstand am häufigsten zur Glücksspielsucht führen. Jeder zweite pathologische Spieler nannte sie als Hauptquelle seines Problems. Und mindestens  $\frac{3}{4}$  aller sich in Behandlung oder Beratung gebenden Glücksspielsüchtigen geben die Geldspielgeräte als Einstiegsursache ihrer Sucht an. Es folgen das Kleine Spiel im Casino (14%), das Große Spiel (10,3%), Poker (8,3%) und Oddset (6%). Seit der Jugendstudie der Universität Bielefeld von 2003 spielten in einer repräsentativen Studie der Universität Mainz von 2011 doppelt so viel 12- bis 18-Jährige an Geldspielautomaten in den letzten 12 Monaten als seinerzeit vor acht Jahren. Und in einer repräsentativen Wiederholungsuntersuchung von 2006 ermittelten Wissenschaftler der Uni- ►

## GESELLSCHAFT GLÜCKSSPIELSUCHT

versität Bremen, dass die Glücksspielsucht im Vergleich beider Untersuchungen um etwa 80 % zugenommen hat und dass ferner heute die dominante Rolle der Spielautomaten sehr viel ausgeprägter ist als noch 2006.

### **Der Schaden wird oft verharmlost**

Aber entgegen jeder wissenschaftlichen Erkenntnis ist das mit dem höchsten Suchtrisiko und dem größten volkswirtschaftlichen Schaden unter allen Glücksspielen belastete Automatenglücksspiel bislang völlig unzureichend reglementiert. Es gilt formal weiter als „Unterhaltungsspiel mit Geldgewinnmöglichkeit“ und wird über eine wirtschaftsfreundlich ausgerichtete Spielverordnung in der Gewerbeordnung vom Bundeswirtschaftsministerium verantwortet. Ein schon traditionell verfilzter Lobbyeinfluss der Automatenindustrie beim Bund und eine über viele Jahre gepflegte Imagewerbung durch hochrangige Politiker aller Parteien haben im Rahmen einer marktliberalen Wirtschaftspolitik zur

wirtschaftlichen „Erfolgsgeschichte“ der Automatenbranche geführt. Der nicht übersehbare Schaden für Spieler und Gesellschaft bleibt indes außen vor.

### **Glückspielmarkt wächst**

Die Anzahl aufgestellter Geldspielautomaten in unaufhaltsam expandierenden (Groß-) Spielhallen, in Gaststätten, sowie neuerdings auch an Auto- und LKW-Raststätten, Tankstellen, Flughäfen und Einkaufsgroßmärkten erhöhte sich von 183 000 nach der „liberalisierten“ Spielverordnung (2006) auf 242 500 in 2011. Dieser Anstieg um 32,4 % und der der registrierten Konzessionen für Spielhallen um 20,1 % erklären die Steigerung des Bruttospielertrags der Branche von 2,35 Mrd. Euro auf 4,14 Mrd. Euro. Dies entspricht einer Zuwachsrate von 76,2 %. Heute kommt im Bundesdurchschnitt ein Glücksspielgerät auf 400 Einwohner! Diese unglaubliche „Griffnähe“ der Spielmöglichkeit und eine verharmlosende Werbung

## **„Die Zahl der 12- bis 18-jährigen Spieler steigt rasant“**

haben mit politischer Unterstützung ihre Wirkung nicht verfehlt.

### **Ausnutzung sozial schwacher**

Dabei werden 56,4 % der Bruttospielerträge von durchschnittlich mit 30 000 Euro verschuldeten ernsthaft kranken Glücksspielsüchtigen aus überwiegend sozial benachteiligten Schichten „erwirtschaftet“. Suchtkranke Spieler verspielen nämlich mehr als das 10-fache als gesunde Freizeitspieler. Deren soziale Transferleistungen und Ausfälle im Steuer- und Sozialsystem machen die schlechteste Wohlfahrtsbilanz aller Glücksspielarten aus. Schließlich ist die Glücksspielsucht die schwerste und volkswirtschaftlich teuerste aller Suchterkrankungen. Die direkten und indirekten sozialen Folgekosten zu Lasten der Solidargemeinschaft liegen mit mindestens 40 Mrd. Euro pro Jahr deutlich über denen durch gesundheitsschädigenden Tabak-

und Alkoholkonsum (33,6 bzw 26,7 Mrd. Euro). Vom gemeinwohlwidrigen Geschäftsmodell überwiegend auf Kosten der eigentlich zu schützenden Suchtkranken profitieren vornehmlich die Automatenindustrie und indirekt durch deren Abgaben auch Bund und Kommunen. Also auch hier die Bestätigung der Devise „Privatisierung der Gewinne und Sozialisierung der Verluste.“

#### **Jugendschutz wirkungslos**

Skandalös ist ebenso die Tatsache, dass auch immer mehr nichtspielberechtigte Minderjährige und Heranwachsende sowie junge Glücksspielsüchtige Erwachsene von diesem Markt „abgeschöpft“ werden. Gerade sie können entwicklungs- oder krankheitsbedingt aus einem fehlverstandenen Liberalismus mündiger Bürgerschaft meist nicht frei entscheiden, was sie mit ihrem

Geld und ihrer Gesundheit machen. Die von der Automatenindustrie vorgegebene „verantwortlich überwachte Spielkultur“ mit wirksamem Spieler- und Jugendschutz ist in Anbetracht der gegenteiligen Faktenlage eine verantwortungslose Irreführung der Spieler wie der Gesellschaft. Hinzu kommt eine politisch geduldete Wirtschaftsmaxime mit Ausblendung der besonderen Schutzverpflichtung für junge Menschen und das Hintenanstellen des überragend wichtigen gesundheitlichen Gemeinwohlziels. ●

#### **„Die Folgekosten von Glücksspiel sind noch höher als bei Tabak und Alkohol“**



#### **Fazit:**

„Die Politik muss sich vorhalten lassen, gesetzlich geforderte Suchtprävention offensichtlich als Störquelle beim finanziellen Geschäft zu sehen und damit selbst zur Ausweitung eines riesigen zweiten Glücksspielmarkt im gewerblichen Spiel mit beizutragen.“

