

- Fachbereich Angewandte Humanwissenschaften -
im Studiengang **Rehabilitationspsychologie** eingereichte

Masterarbeit

Zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Science (M. Sc.)

mit dem Titel:

„Psychologie des Glücksspiels – Motive und Funktionen“

vorgelegt von

Julia Ahrens

geboren am 25.06.1989 in Wismar

Matrikelnummer: 20102866

Erstgutachter: Dr. Rolf Horak

Zweitgutachter: Prof. Dr. Michael Kraus

Abgabedatum: 29. April 2016

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
1. Was ist Glücksspiel?	8
1.1 Rechtliche Situation	8
1.2 Wirtschaftliche Daten	11
1.3 Wissenschaftlicher Stand zum (Pathologischen) Glücksspiel.....	12
1.4 Sozialer Konstruktivismus	18
2. Spiel – Definitionsversuche	20
2.1 Spiel als neue Realitätskonstruktion	20
2.2 Spiel als zweckfreies Geschehen	23
2.3 Wiederholung und Ritual im Spiel	26
3. Diskurse zur Erklärung des Spielens	28
3.1 Erkenntnisse über das Spiel im Allgemeinen	28
3.1.1 Spiel als mit seinem Eigenwert zu Erklärendes.....	29
3.1.2 Spiel und die Entwicklung von Kompetenzen.....	30
3.1.3 Bewältigung von Vergangenem im Spiel.....	30
3.1.4 Nutzen des Spiels.....	32
3.1.5 Daseinsthematiken im Spiel	33
3.1.6 Spiel in Wechselwirkung mit Kultur / Gesellschaft.....	33
3.1.7 Spiel als Vorwegnahme zukünftigen Geschehens	34
3.2 Kritik an den vorgestellten Konzepten.....	35
4. Anwendung der Erkenntnisse auf das Glücksspiel	37
4.1 Kurze Beschreibung zu Aufbau, Funktions- und Wirkweise von Spielautomaten.....	37
4.2 Motive des Spielens an Geldautomaten	40
4.3 Bedeutung des Geldes.....	42
4.4 Verhältnis des Spielers zum Automaten	44
4.5 Kontrolle, Kontrollillusion, Gewinnerwartungsmythen	49
4.6 Glücksspiel als Ereignis im sozialen Raum.....	53
5. Glücksspiel und Rausch	57
5.1 Rausch: Begrifflichkeiten.....	57
5.2 Spiel und Rausch: historische Entwicklungen.....	59
5.3 Rauschbeschaffenheit: Nicht-Alltäglichkeit des Rausches	62
6. Ergebnisse / Abschließendes Fazit.....	65
Literaturverzeichnis.....	70

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Verschiedene Gerätevarianten in einer Spielhalle	44
Abb. 2: Frontansicht eines Spielautomaten mit den einzelnen Komponenten	45

Einleitung

Mit dem Begriff „Sucht“ wurde bisher die Abhängigkeit von bestimmten Stoffen wie Alkohol oder psychoaktiven Substanzen in Drogen assoziiert. Seit geraumer Zeit werden aber nicht nur stoffgebundene Süchte diskutiert, sondern es kursieren Begriffe wie Kaufsucht, Sexsucht, Arbeitssucht oder Glücksspielsucht. Hier zeigt sich die Tendenz, nun ganz bestimmte Verhaltensweisen als potenziell suchtfördernd in Augenschein zu nehmen – die sog. *nicht-stoffgebundenen Süchte* oder *Verhaltenssüchte* (vgl. Mann et. al 2013).

Während es bei den substanzassoziierten Süchten recht klare, weil auch körperlich begründbare Anzeichen für den Suchtcharakter wie Entzugssymptome und Toleranzentwicklung gibt, scheint die Klassifizierung bestimmter Verhaltensweisen als Sucht auf den ersten Blick als doch recht willkürlich. Immerhin jedoch wurde die verstärkte Neigung, wiederholt Glücksspielen nachzugehen und dabei teilweise beachtliche Summen an Geld zu verspielen, als *pathologisches Glücksspiel* in die beiden Klassifikationssysteme psychischer Störungen integriert. Diese Diagnose wurde 1980 (DSM-III) bzw. 1991 (ICD-10) als eigenständige psychische Störung mit Krankheitswert aufgenommen (vgl. Zanki & Fischer 2012, S. 26) und wird als behandlungsbedürftig angesehen.

Durch die Aufnahme in den Katalog der beiden Klassifikationssysteme ist das Thema Glücksspiel noch weiter in den Fokus der Aufmerksamkeit geraten und es gab bis heute zahlreiche Forschungsbemühungen und Übersichtsarbeiten zum Thema. Auffallend beim Sichten der Literatur ist dabei die eindeutige Schwerpunktsetzung nicht auf Glücksspiel als Gesamtphänomen, sondern vor allem auf das problematische Spielen und „Sucht“, die ‚Leiden schafft‘.

Große Uneinigkeit besteht darüber, ob die übermäßigen spielerischen Aktivitäten zu den Impulskontrollstörungen, den Suchterkrankungen oder – wie gelegentlich auch diskutiert wird – zu den Zwangsstörungen gezählt werden soll. Die Verfechter der Zuordnung der Glücksspielsucht unter dem Dach der Impulskontrollstörungen (entspricht ICD-10) unterstellen eine „Unfähigkeit [...] dem Impuls zu spielen zu widerstehen, auch wenn dies gravierende Folgen im persönlichen, familiären oder beruflichen Umfeld zur Folge haben kann“ (Schoofs & Heinz 2012, S. 629). Für die Kategorisierung übermäßigen Glücksspiels als Sucht spricht laut Schoofs und Heinz (2013, S. 632) das *Craving*. Dieser Begriff meint in Analogie zum Alkoholismus ein starkes Verlangen nach der Substanz bzw. nach dem Spiel. Weitere Gründe seien neurobiologische Ähnlichkeiten im Belohnungssystem des Gehirns oder auch das Entzugssyndrom in Form psychischer und physischer Unruhe, wenn das Spielen über längere Zeit ausgesetzt wird (ebd.).

Dabei kann noch lange nicht als abschließend geklärt gelten, anhand welcher Kriterien überhaupt sich der „süchtige Spieler“¹ vom „Normalspieler“ unterscheidet. Gerhard Meyer, der mit seiner Dissertation mit dem Titel *Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit – Objekte pathologischen Glücksspiels?* aus dem Jahre 1988 kontroverse öffentliche Debatten auslöste, behauptete, dass Häufigspieler sich von Gelegenheitsspielern darin unterscheiden, dass Häufigspieler Komponenten pathologischen Glücksspiels aufweisen; Geldspielautomaten seien zudem Objekte pathologischen Glücksspiels.

Als Häufigspieler bezeichnet er diejenigen Spieler, die öfter als zweimal pro Woche und/oder länger als eine halbe Stunde und/oder mehr als 10 DM einsetzen (vgl. Schmid 1994). Demnach wären häufiges Spielen, hoher zeitlicher Aufwand und hoher Geldeinsatz Indikatoren pathologischen Spielens. Bedenkt man, dass genau diese aber die Untersuchungskriterien für die untersuchten Probanden sind, so ist die Stichprobenauswahl selektiv und lässt lediglich Schlüsse über die Konsequenzen bestimmter Grade der Spielintensität zu, ohne dass dies mit pathologischem Spielen gleichzusetzen wäre. Man könnte auch vermuten, dass hierbei Schlüsse des Autors darüber deutlich werden, wieviel Zeit und Geld man *seiner* Meinung nach für Glücksspiele einsetzen sollte (ebd.).

Bevor also die Rede von „pathologischem“ Spiel sein kann und es zur Entwicklung von Behandlungskonzepten kommt, muss erst hinreichend die Frage der Ätiologie diskutiert und geklärt werden, wie sich krankhafte von gesunden Spielern abgrenzen. Denn: Wie soll man einen problematischen oder pathologischen Zustand analysieren bzw. diagnostizieren, wenn man den Normalzustand nicht kennt?

Spiele im Allgemeinen bereiten den Menschen schon seit mehreren Jahrhunderten offensichtlich großes Vergnügen; diese Arbeit soll dazu beitragen, einen differenzierten Blick darauf zu werfen, was daran solch eine große Faszination ausübt.

Um zu verstehen, was den Reiz eines Spiels ausmacht, muss zunächst geklärt werden, was unter Glücksspiel zu verstehen ist. Auch wenn das Wort bereits aussagt, dass bei dieser Art von Spielen der Glücksfaktor eine maßgebliche Rolle zu spielen scheint, ist doch nicht klar, was hier als ‚Glück‘ oder ‚Unglück‘ zu bezeichnen wäre. Denn Glück kann man haben, ohne dabei ein inneres Glücksgefühl zu spüren, man kann aber auch intensives Glück spüren, ohne „Glück gehabt“ zu haben. Glück haben scheint sich auf äußere Umstände zu beziehen, die auch von anderen Menschen wahrgenommen werden können, während das „sich glücklich fühlen“ einen inneren Zustand zu meinen scheint, den der Einzelne in seinem Inneren erlebt (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 15).

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit die männliche Geschlechtsform gewählt, es sind jedoch selbstverständlich beide Geschlechter gemeint bzw. angesprochen.

Auch fallen Spielerkarrieren ganz unterschiedlich aus und nicht allen Menschen bereitet ihr Spielen Probleme. Wenn Spieler über so etwas wie eine eigene Sprache verfügen, spezifische Fähigkeiten besitzen und sich ein System an Normen etabliert hat, kann man von einer *Spielkultur* sprechen, in der z.B. auch Profi-Spieler einen Platz gefunden haben, die geregelte Arbeitszeiten haben und nach Strategieplänen arbeiten (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 40). Bevor jemand problematisches Spielverhalten zeigt, muss dem ein Prozess des Spieler-Werdens und einer des Spieler-Bleibens vorausgehen. Dies wiederum ist begleitet von den sicherlich verschiedensten Motiven.

Interessant ist außerdem die Frage, was den *Spiel*charakter des Glücksspiels ausmacht. Spiel und Ernst lassen sich nicht strikt voneinander trennen, obwohl sie zunächst als Gegensätze erscheinen. Dass der Ernst das Spiel (zumindest größtenteils) ausschließt, das Spiel aber nicht unbedingt den Ernst ausschließt, zeigt sich etwa am Beispiel des Kino- oder Theatergängers: Dieser weiß, dass das, was er auf der Leinwand bzw. Bühne sieht, nur gespielt ist, und dennoch lässt er sich mitreißen und berühren, da er scheinbar in diesem Moment vom Illusionären nichts wissen möchte.

Wenn bei Petry (2006) die Rede von „fehlangepasstem“ (S. 358) Glücksspielverhalten und von „inneren Fehlwahrnehmungen über die Beeinflussbarkeit der Geldspielautomaten“ (S. 360) die Rede ist, klingt es, als müssten die Spieler nur endlich begreifen, dass sie einen Spielautomaten nicht austricksen können und bestimmt auch nicht reich daran werden. Keine Berücksichtigung findet die Idee, dass das Erzielen von Gewinnen oftmals nicht der einzige Grund ist, seine Zeit in Spielhallen o.Ä. zu verbringen. Dies wirft die Frage nach der Funktion oder Zweckhaftigkeit auf, d.h. die Frage der Ätiologie beeinflusst entscheidend die Interpretation des Glücksspielens.

In diesem Zusammenhang überrascht die Feststellung kaum, dass viele Spieler – „[...] so sehr sie auch sonst auf Freispiele aus sind – von einer tiefen Unlust, wenn sie deren mehrere hintereinander gewonnen haben“ (Heubach 2014, S. 172), berichten. Dies legt die Vermutung nahe, dass es beim Glücksspielen nicht so sehr um das Gewinnen (von Geld) geht, sondern: Es darf nicht langweilig werden; es muss „was passieren“.

Abgesehen von der hohen Bedeutung, die dem kindlichen Spiel für die Entwicklung zugeschrieben wird, kann ebenso bei Erwachsenen den Glücksspielen auch die Sicht als Kopie der realen Welt zukommen, die beim Spielen verständlicher oder erträglicher wird (vgl. Meistermann-Seeger & Bingemer 1971, S. 19 f.). Heubach (2014, S. 172) ist zwar der Auffassung, dass es sich dabei weniger um das Kopieren, sondern vielmehr um das *Kompensieren* der realen Umstände handelt, dennoch zielen diese beiden Sichtweisen auf das psychologische Verständnis der Funktion des Glücksspiels bzw. auf die psycho-

logischen Schlussfolgerungen, die beispielweise aus der Gegenständlichkeit des Spielautomaten an sich abgeleitet werden könnten.

Heubach sieht in seiner Betrachtung des Flipper-Automaten in ihm die „Figuration der Welt“ (Heubach 2014, S. 169), indem etwa die Schiefelage des Flipperautomaten – die Kugel rollt mit ungewissem Lauf auf einer schiefen Ebene in Richtung ‚gewisses Aus‘ – als Analogie zum Leben gesehen werden kann, das zu großen Teilen nicht geführt werden kann, sondern widerfährt (denn, zum Beispiel: der Tod ist am Ende gewiss). Ebenso analog zum Leben kann es sich mit dem schönen Schein der Oberfläche (bunte Farben, grelle Geräusche) und der nicht zu ergründenden Unterwelt (technische Ausstattung des Geräts) verhalten: „Es gibt Dinge, die man nie versteht [...]“ (ebd., S. 170) im Leben. Somit kann metaphorisch angemerkt werden, dass der Flipper die Tragik des Lebens reinszeniert und sie erträglicher macht, denn die Tragik ist vom Spieler selbst gewollt und kann deshalb auch besser ausgehalten werden: wenn die Kugel ins Aus fällt, kann man ganz einfach wieder von vorne anfangen – man könnte sagen: Das Gewählte ist das Erträglichere.

Die Motivation für diese Arbeit ist aus einem Gefühl der Unzufriedenheit des Umgangs mit einem so spannenden und komplexen Thema wie dem Glücksspiel, besonders dem Spielen an Automaten, heraus entstanden. Dieses Gefühl resultierte daraus, dass der wissenschaftliche Diskurs sich in meiner Wahrnehmung fast ausschließlich um eine deskriptive Abhandlung des pathologischen Spielverhaltens in Form von Symptomen und der Zuordnung zu dem einen oder dem anderen Störungsbild zu erschöpfen schien.

Aus diesen Gründen ergab sich für mich auch der Eindruck einer vermeintlichen Expertenbeurteilung und Erkenntnisableitung „von außen“, ohne die Kultur des Spielens zu kennen und jemals Teil des Phänomens gewesen zu sein. Spieler zu sein hatte für mich auch immer etwas Nachvollziehbares und Faszinierendes; man kann dieses Phänomen jedoch nur unzureichend verstehen, wenn es sofort verdächtigt wird, pathologisch zu sein. Unter Berücksichtigung der individuellen und sozialen Funktionen für den einzelnen Spieler und das größere soziale System greift das Suchtmodell mit den starren Operationalisierungen zu kurz und verhindert zudem ein interessiertes und neugieriges Verständnis „des Spielers“. Denn Spielen ist – ohne die Möglichkeit eines schädlich werdenden Spielverhaltens verleugnen oder verharmlosen zu wollen – nicht nur ein mit Risiken, sondern auch mit Zugewinnen verbundenes Unterfangen. Darum stellte sich als Ausgangspunkt für diese Arbeit eben nicht die Frage danach, welche Risiken das Glücksspielen mit sich bringt, sondern eine mindestens ebenso lohnenswerte: Welche Schwierigkeiten können durch das Glücksspiel – vielleicht auch nur scheinbar – gelöst werden?

„Da ist so ein Bild in der Gesellschaft, dass ... ich weiß gar nicht, wie ich das sagen soll, dass derjenige, der in die Spielhalle geht, bereits eine total kaputte Existenz ist. Die Normalen, die interessieren keinen [...]. [...] Sie können jederzeit offen und ehrlich sagen, dass Sie in der Kneipe waren, dass Sie auch öfter hingehen, oder auch, dass Sie Wirt sind – kein Problem. Versuchen Sie das mal beim Spielen, na Mahlzeit.“

- ein Spielhallenbetreiber -

(Ludwig 2006, S. 174)

1. Was ist Glücksspiel?

Im ersten Teil der Arbeit soll es um eine Begriffsdefinition des Glücksspiels gehen. Wie bei der Recherche der entsprechenden Literatur zum Thema Glücksspiel schnell deutlich wurde, ist die Vielfalt dieser Spiele, bei denen es weitestgehend darum geht, dass ein Gewinn bzw. Verlust allein vom Zufall abhängt und nicht von den strategischen und technischen Fähigkeiten eines Spielers, größer ist, als man annimmt. Es folgt daher auch eine rechtliche Abgrenzung bspw. von Geschicklichkeitsspielen.

1.1 Rechtliche Situation

Glücksspiele sind dadurch definiert, dass – wie bereits erwähnt – bei ihnen allein bzw. überwiegend der Zufall über einen Gewinn oder einen Verlust entscheidet und der Ausgang des Spiels nicht vorhergesagt oder beeinflusst werden kann. Diese Unwägbarkeit setzt voraus, dass es eines äußeren Anreizes bedarf, dieses Spiel überhaupt spielen zu wollen: meist in Form eines ausgesetzten Gewinnes. Verbunden mit dem Einsatz sind die Gewinnerwartung und das Verlustrisiko (Meyer & Bachmann 2005).

Im Dschungel der zahlreichen Spielangebote wie Geldspielautomaten, Sport- und Pferdewetten oder Lotterien – um nur einige zu nennen – stellt man fest, dass schon auf rechtlicher Seite z.T. erhebliche Unterschiede bestehen. Glücksspiel ist aktuell die einzige anerkannte und in DSM und ICD klassifizierte Verhaltenssucht und wird seit langem wegen seines Suchtpotentials und der potenziellen wirtschaftlichen und psychosozialen Folgen für das Individuum diskutiert. Daher verwundert es nicht, dass fast alle Staaten der Welt Vorkehrungen getroffen haben, um das Gewinnbedürfnis der Bevölkerung in irgendeiner Form einzudämmen. Das deutsche Recht unterscheidet zwischen zwei grundlegenden Arten von Spielen, die im Folgenden dargestellt werden.

Glücksspiele in staatlich konzessionierten Spielbanken

Rein rechtlich gesehen gehören zum Glücksspiel die Angebote von Spielbanken und Casinos, die das ‚kleine‘ und das ‚große‘ Spiel umfassen (Meyer & Bachmann 2005). Die erste Spielvariante schließt den Automatenbereich mit Glücksspielautomaten, z.B. sogenannte Einarmige Banditen und elektronische Spielgeräte wie z.B. Multi-Roulette-Automaten ein, aber auch das Glücksrad und Lotto (Lotto/Toto, Rubbellose, Keno) gehören dazu.

Zum ‚großen‘ Spiel zählen das Roulette sowie Glücksspiele mit Spielkarten wie Black Jack, Poker, Baccara und Pharo, außerdem Glücksspiele mit Würfeln wie z.B. Sic-Bo, Hazard und

Chuck a Luck. Weitere Glücksspielformen, die auch alltäglich genutzt werden, sind Bingo, Sport- und Pferdewetten und Börsenspekulationen (vgl. Grüsser & Albrecht 2007).

Obwohl man meinen mag, dass z.B. Poker eigentlich nicht als reines Glücksspiel zu betrachten ist, weil auch die Kompetenz des Spielers Einfluss auf den Spielverlauf und den Spielausgang hat, zählt es durch die Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichtes als Glücksspiel. Dies ließe sich damit erklären, dass man nur dann dauerhaft gewinnen kann, wenn große Kompetenzunterschiede oder Unterschiede in der Erfahrung der Beteiligten gegeben sind, weil man seine Vorteile nur dann realisiert, wenn man die anderen Spieler durch Bluffen täuschen kann. Dies gelingt allerdings nur, wenn die Spieler ausreichend unerfahren oder „inkompetent“ sind, weshalb auf Dauer vorwiegend der Zufall entscheidet. Unter diesem Gesichtspunkt ist es nicht sehr verwunderlich, dass die Pokerweltmeister jährlich wechseln, während Schachweltmeister – Schach ist ein Spiel mit sehr hohem Kompetenzanteil – jahrelang ihren Titel verteidigen können (vgl. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen 2013, S. 14).

In Deutschland sind Glücksspiele nach wie vor grundsätzlich insofern erlaubt, wenn sie ausschließlich unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle angeboten und durchgeführt werden. Ihnen wird jedoch ein Gefahrenpotenzial zugeschrieben, weshalb sie nicht dem *Wirtschaftsrecht*, sondern dem *Recht zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung* zugeordnet werden. Das staatliche Monopol soll dazu dienen, den Verbraucher vor ausbeuterischen Zielen zu schützen (Meyer & Bachmann 2005) und so sind mehrere Aspekte von strafrechtlichem Interesse, wobei vor allem ein Merkmal des Glücksspiels im Vordergrund steht:

(1.) der **Zufall** (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 28). Hängt die Entscheidung über Gewinn oder Verlust allein oder ganz überwiegend von in ihrem Wirken unberechenbaren und dem Einfluss des Spielers entzogenen Ursachen ab, handelt es sich um ein Glücksspiel. Wenn vom Glück im rechtlichen Sinne die Rede ist, meint dies also die Abwesenheit zielgerichteter personaler Einflussnahme auf den Ausgang des Spiels.

Weitere Kriterien für ein Glücksspiel im strafrechtlichen Sinne betreffen

(2.) den **Gewinn**, wenn dieser einen nicht unerheblichen Vermögenswert darstellt, wobei auch in der Rechtsprechung unklar ist, welche Gewinne und Verluste die Bedeutung eines Vermögenswertes besitzen – dies soll aufgrund der Relativität hier jedoch nicht weiter diskutiert werden, und

(3.) ein **Vermögensopfer**, das der Spieler durch seinen Einsatz erbringen muss, um die Chance auf einen Gewinn zu haben (vgl. Meyer & Bachmann 2005, S. 11).

Die Regelungen zu allen Lotterien und Spielen in Spielbanken finden sich im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) der Bundesländer, der im Jahre 2008 mit dem ordnungspolitischen Auftrag in Kraft getreten ist, den Schutz der Glücksspieler in den Vordergrund zu stellen. Dieser Vertrag sieht ebenfalls vor, dass Glücksspiele im Internet verboten sind (vgl. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen 2013, S. 17).

Immer wieder legten private Glücksspielanbieter Einspruch in der Debatte um die Regulierung des Glücksspielwesens gegen das staatliche Monopol ein, da auch sie an diesem höchst lukrativen Markt teilhaben wollten. Der Staat verteidigt sein weitreichendes Monopol mit dem Argument, nur auf diese Weise die Menschen vor den möglichen Gefahren der Spielsucht beschützen zu können. Gleichzeitig darf auch unterstellt werden, dass ein weiterer ausschlaggebender Grund für die Erhaltung des Monopols die stattlichen Glücksspieleinnahmen sind, die sich im Jahre 2005 auf 4,25 Mrd. Euro beliefen (vgl. Ahlheim & Zahn 2007, S. 370). Das Fazit der Autoren dazu lautet: „Scheinbar schlagen zwei Herzen in der Brust der staatlichen Glücksspielregulierung in Deutschland“ (ebd., S. 377). Das eine schlage für den Schutz der Verbraucher, indem mit einer großen Zahl an präventiven Angeboten den negativen Seiten des Glücksspiels entgegengewirkt werden soll und es immer mehr Suchthilfeeinrichtungen für dieses Problem gibt. Das andere sei ein gieriges und egoistisches Herz, das für eine Bereicherung des Staates an den Einnahmen des Glücksspiels schlage (vgl. Ahlheim & Zahn 2007, S. 377).

Gewerbliches Glücksspiel

Auch wenn eine Zuordnung der Geldspielautomaten zu den Glücksspielen durchaus plausibel erscheint, zählen diese juristisch gesehen nicht zu den Glücksspielen, sondern zu den Geldspielautomaten – amtlich die sogenannten ‚Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit‘. Im Spielermilieu gibt es dafür gängige Insiderbezeichnungen wie ‚Groschengräber‘, ‚Daddelkisten‘ oder ‚Geldautomaten‘ (vgl. Ludwig 2006, S. 11). Das staatliche Glücksspielmonopol betrifft ausschließlich das Glücksspiel und gilt daher nicht für die Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit; diesbezügliche Ausführungen finden sich in der Spielverordnung (SpielV) auf Grundlage der Gewerbeordnung (vgl. Dyckmans 2012, S. 251), in der etwa die Höhe von Einsatz und Gewinn und die Spieldauer geregelt sind.

Das gewerbliche Spiel darf also außerhalb von staatlichen Spielbanken und Automaten Sälen in Spielhallen und gastronomischen Betrieben angeboten werden. Die Unterscheidung zwischen Glücksspielgeräten und Geldspielautomaten beruht auf einer rechtlichen Unterscheidung von *Glücksspiel* und *Zufallsspiel*. Dyckmans (2012) stellt allerdings fest,

dass Geldspielautomaten den Glücksspielautomaten in Spielhallen immer ähnlicher wurden, obwohl bei ihnen ursprünglich „die Unterhaltung und die Geschicklichkeit des Spielers im Vordergrund stehen [sollten], nicht der Zufall oder das Glück“ (S. 252). Dies äußert sich z.B. durch erhöhte Spielfrequenzen sowie auch erhöhten Höchstverlustgrenzen. Außerdem hat die Verfügbarkeit solcher Automaten zugenommen. Daher gibt es auch Forderungen, Geldspielautomaten als Glücksspiele im rechtlichen Sinne zu betrachten und sie zu reinen Unterhaltungsautomaten rückzubauen. Betrachtet man die phänomenale Ähnlichkeit der Geräte, wird offenkundig, dass der Glücksspielcharakter bei beiden Formen des Glücksspiels gegeben ist.

Die Automatenindustrie versuchte, die Vorgaben der SpielV zu umgehen, indem sie ein Punktesystem zur Umwandlung von Geld in Punkte einführte, was es möglich machte, schnellere Spiele (Spielfrequenz, s.o.) mit höheren Einsätzen und Gewinnmöglichkeiten anzubieten. Möglicherweise kommt die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (2013, S. 18) auch deshalb zu dem Schluss, dass die gewerblichen Geldspielautomaten die Glücksspielform mit dem höchsten Risiko für die Entwicklung einer Glücksspielsucht sind.

Aus der rechtlichen Situation des Glücksspiels wird erkennbar, dass der Staat – jedenfalls laut Gesetz, wenn man vom sich ausbreitenden Schwarzmarkt absieht – in Deutschland entscheidet, wer Glücksspiele anbieten darf und wer nicht. Es stellen sich die Fragen,

1. ob das Staatsmonopol überhaupt ein effektives Mittel ist, um die oben angedeuteten Ziele der Suchtvermeidung zu erfüllen sowie
2. ob und wie stark aus moralischer Sicht ein Staat in individuelle Freiheitsrechte der Menschen eingreifen darf, um diese vor sich selbst zu schützen.

Ende des Jahres 2011 kam es zur Einigung der Bundesländer auf den Glücksspieländerungsvertrag (GlüÄndStV), in dem diese Fragen mit einer Änderung in Richtung Liberalisierung beantwortet wurden. Für den Sportwettenmarkt wurden 20 Off- und Online-Lizenzen für private Anbieter vergeben. Vorher durften Sportwetten legal nur über die staatlich betriebene Plattform „ODDSET – Die Sportwette“ angeboten werden (vgl. Adam 2015, S. 186).

1.2 Wirtschaftliche Daten

Dass neben den wirtschafts- und finanzpolitischen Interessen des Staats u.a. durch die Sicherung des Glücksspielmonopols auch glücksspielsuchtpräventive Maßnahmen an Bedeutung gewonnen haben, hat zunächst etwas damit zu tun, dass in der Bevölkerung auch ein sehr großes Bedürfnis herrscht, an Glücks- und Unterhaltungsspielen

teilzunehmen. Ein Blick auf die Gesamteinsätze für Glücks- und Gewinnspiele im Jahr 2007 zeigt, dass diese sich auf 30,5 Milliarden Euro belaufen. Den größten Marktanteil haben die Spielbanken (31 %) und der Deutsche Lotto- und Toto Block (27 %), es folgen die Geldspielautomaten mit 18 %. Der Rest entfällt der Reihe nach auf Sportwetten, Onlinekasinos, Klassenlotterien, TV-Lotterien und Pferdewetten (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 43). Bis heute dürfte die Höhe der Einsätze erheblich gestiegen sein. So berichtete etwa die Wochenzeitung „Die ZEIT“ Ende 2014, dass in Deutschland im Jahre 2013 mehr als 70 Milliarden Euro für Glücksspieleinsätze ausgegeben wurde (vgl. Die ZEIT 2014).

Betrachtet man nicht die Ein- sondern die Umsätze, so hatte den größten Anteil am legalen Glücksspielmarkt in Deutschland im Jahr 2010 das Glücksspielsegment der Geldspielautomaten (54,7 %), gefolgt vom Lotto- und Toto-Block (20,6 %) und den Spielbanken (19,6 %). Die staatlichen Einnahmen aus Steuern und Abgaben aus der Veranstaltung von Glücksspielen beliefen sich auf 3,206 Milliarden Euro (folglich *ohne* gewerbliches Automatenpiel) und sind somit höher als die Einnahmen aus der Alkoholsteuer (vgl. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen 2013, S. 20).

Auch die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (2013, S. 9) konstatiert, dass der Glücksspielmarkt in Deutschland zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor geworden ist. Rechnet man Soziallotterien, Telefon-Gewinnspiele, Sportwetten und Online-Glücksspiele von privaten (sprich: illegalen) und ausländischen Anbietern heraus, so ergab sich für das Jahr 2011 ein Gesamtumsatz von 32,51 Milliarden Euro. Rund 242.500 gewerbliche Geldspielautomaten standen deutschlandweit im gleichen Jahr in Gaststätten und Spielhallen, mit denen ein Umsatz von 18,08 Milliarden Euro und ein Gewinn von 4,14 Milliarden Euro erzielt wurde. Berechnet man die Anzahl der Einwohner pro Spielhallengerät, so ergeben sich deutliche Unterschiede zwischen den Bundesländern: die Quote liegt zwischen 247,6 (Rheinland-Pfalz) und 671,5 (Brandenburg) (vgl. ebd., S. 10). Neuere Erhebungen sehen die Umsätze der Spielautomatenindustrie bereits bei 4,4 Milliarden Euro Umsatz im Jahre 2012 (vgl. Glücksspielschule 2014).

1.3 Wissenschaftlicher Stand zum (Pathologischen) Glücksspiel

Der aktuelle wissenschaftliche Diskurs zum Thema Glücksspiel dreht sich meinen Erkenntnissen nach ganz überwiegend um die (Glücks-)Spielsucht. Die „normalen“ Spielaktivitäten in der Bevölkerung, wenn man denn das Eine sinnvoll vom Anderen abrenzen kann, scheinen keine bis wenig Beachtung zu finden und können in der Forschungslandschaft als Randphänomen angesehen werden. Wie z.B. von Kröber (2009) überzeugend dargelegt, handelt es sich bei der Feststellung, dass jemand im Übermaß spielt, um eine Wertung, die man „in allgemeinen Begriffen zu operationalisieren versucht“

(S. 91). Diese Versuche beziehen sich auf die Höhe der Geldeinsätze, die Steigerung des Einsatzes, die Einengung der Aktivitäten des Lebens auf das Spielen, die Geldbeschaffung für das Spielen, den Zeitaufwand, die Häufigkeit und Dauer des Spielens und die Vernachlässigung anderer sozialer Aufgaben – vorausgesetzt, es gibt sie.

Operationalisierung

Laut der Operationalisierung des DSM-IV-TR muss die Diagnose *Pathologisches Spielen* vergeben werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

„A. Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in mindestens fünf der folgenden Merkmale ausdrückt:

- (1) ist stark eingenommen vom Glücksspiel (z.B. starkes Beschäftigtsein mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmungen, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen),
- (2) muss mit immer höheren Einsätzen spielen, um die gewünschte Erregung zu erreichen,
- (3) hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben,
- (4) ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben,
- (5) spielt, um Problemen zu entkommen oder um eine dysphorische Stimmung (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression) zu erleichtern,
- (6) kehrt, nachdem er/sie beim Glücksspiel Geld verloren hat, oft am nächsten Tag zurück, um den Verlust auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“ – „Chasing“),
- (7) belügt Familienmitglieder, den Therapeuten oder andere, um das Ausmaß der Verstrickung in das Spielen zu vertuschen,
- (8) hat illegale Handlungen wie Fälschungen, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spielen zu finanzieren,
- (9) hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren,
- (10) verlässt sich darauf, dass andere ihm Geld bereitstellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Lage zu überwinden.

B. Das Spielen kann nicht besser durch eine manische Episode erklärt werden.“

(Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen 2003, S. 738 f., Hervorhebungen v. Verf.)

Pathologisches Spielen wird sowohl im DSM-IV als auch in der ICD-10 den Impulskontrollstörungen zugerechnet, mit der Erklärung, dass es durch die Unfähigkeit gekennzeichnet ist, dem Impuls zu spielen trotz schwerwiegender persönlicher, familiärer und beruflicher Folgen im sozialen Umfeld zu widerstehen.

Ohne an dieser Stelle in eine ausführliche Diskussion über die Angemessenheit dieser Diagnose abzuschweifen, soll zumindest gesagt werden, dass in verschiedensten Erklärungsmodellen zur Verhaltensvorhersage dargelegt wurde, warum hinter der Unfähigkeit, einem Impuls zu widerstehen, eben doch eine „vernünftige“ Motivation gesehen werden kann, *obwohl* sie eigenen Zielen widerspricht. Selbstkontrolle ist mit erheblicher Anstrengung verbunden, weshalb hedonische (kurzfristige) Ziele unter bestimmten Bedingungen in Bezug auf das tatsächliche Verhalten einflussreicher sind. Das akut in die Tat umgesetzte Verlangen wäre dabei als „Sieger“ eines Konflikts zwischen impulsivem und reflektivem System zu denken (vgl. Hofmann et. al 2011, S. 154).

In der ICD-10 findet sich im Kapitel F6 Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen die Diagnose *F63.0 Pathologisches Spielen*, jedoch mit vergleichsweise unscharfer Operationalisierung. Als diagnostische Leitlinien wird hier lediglich formuliert, dass das Hauptmerkmal der Störung „beharrliches, wiederholtes Glücksspiel, das anhält und sich oft noch trotz negativer sozialer Konsequenzen, wie Verarmung, gestörte Familienbeziehungen und Zerrüttung der persönlichen Verhältnisse steigert“ (Weltgesundheitsorganisation 2010, S. 259) ist.

Änderungen haben sich mit der Einführung des DSM-V ergeben, das die ältere Ausgabe im Jahre 2013 ablöste. Pathologisches Glücksspiel ist nun als Verhaltenssucht subsummiert unter der Kategorie der Suchterkrankungen („addiction and related disorders“), da der Begriff der Abhängigkeitserkrankungen („substance related disorder“) durch den Suchtbegriff ersetzt wurde. Die Einordnung des pathologischen Glücksspiels als Suchterkrankung wird mit der Vergleichbarkeit zu stoffgebundenen Suchterkrankungen erklärt, da bei beiden Änderungen in motivational relevanten Systemen, z.B. des dopaminergen Verstärkungssystems stattfinden, die die Grundlage für das starke Verlangen und die Kontrollminderung darstellen. Die typischen Leitkriterien für Suchterkrankungen würden sich auch beim pathologischen Glücksspiel wiederfinden: Toleranzentwicklung, Entzugssymptome bei Wegfall des Glücksspiels (bzw. der Substanz), Kontrollminderung und starke Eingenommenheit (Heinz & Friedel 2014).

Annahmen über die Entwicklung einer Glücksspielsucht

Bei der Genese einer Glücksspielsucht werden Störungstheorien auf verschiedenen Ebenen diskutiert (vgl. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen 2013, S. 34 ff.) Neurobiologisch wird mit einer Störung des dopaminergen Systems argumentiert, die das Verhalten entscheidend mit beeinflusse. Bei Menschen mit einer Glücksspielsucht sei die Aktivität im Belohnungszentrum herabgesetzt und es seien stärkere Reize zur Aktivierung des Belohnungssystems erforderlich, um das Dopamindefizit auszugleichen. Dies gehe mit Gefühlen von Langeweile, Reizbarkeit oder Stressempfinden einher und motiviere zur Belohnungsaktivierung.

In psychologischen Erklärungsmodellen werden einzelne Aspekte des Störungsbildes unterschieden und separat zur Erklärung herangezogen, nämlich hinsichtlich der Entwicklungspsychopathologie, des klassischen Suchtkonzepts / des aktuellen Verhaltenssuchtkonzepts und sogenannter kognitiver Verzerrungen.

Bei den entwicklungspsychopathologischen Erklärungsansätzen werden psychoanalytische Auffassungen genannt, die die Glücksspielsucht ursprünglich als eine frühe Störung begriffen, aktuell aber objektpsychologische Annahmen vertreten, die das pathologische Glücksspielverhalten als Selbstheilungsversuch einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung betrachten. Für den amerikanischen Psychiater Bergler, der unproblematische Formen des Glücksspiels von sich zuspitzendem Glücksspielverhalten abgrenzte, standen folgende Merkmale des letzteren im Vordergrund: ausgeprägte Selbstwertproblematik, lustvoll-schmerzhafter Erregungszustand beim Glücksspielen, Rationalisierungsversuche und magische Denkweisen, wenn negative Konsequenzen auftreten, Allmachts- und Gewinnfantasien mit sozialer Vereinsamung und Entfremdung, Steigerung des Selbstwertgefühls mit Geld und gleichzeitig bestehende affektive und sexuelle Störungen oder stoffgebundene Süchte (vgl. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen 2013, S. 39).

Das klassische Suchtkonzept soll erklären, wie es überhaupt zur Entstehung und Aufrechterhaltung einer Sucht kommt. Laut Grüsser und Albrecht (2007) kann einheitlich für alle Suchtmittel gesagt werden, dass Sucht auf verschiedene Lernprozesse rückführbar ist, in dem der Suchtmittelgebrauch dazu dient, effektiv Gefühle zu regulieren. Es wird angenommen, dass dies als einzige Stressverarbeitungsstrategie im Gedächtnis verankert wird und andere Bewältigungsstrategien „verlernt“ werden. Zur Erklärung dieses Prozesses werden die klassische und die operante Konditionierung herangezogen.

Das Modell der klassischen Konditionierung postuliert, dass wenn man einen unbedingten Reiz mehrmals mit einem bis dahin neutralen Reiz koppelt, dieser neutrale Reiz zum bedingten Reiz wird, der nun ebenfalls in der Lage ist, eine Reflexreaktion auszulösen (vgl. Kriz 2001, S. 109). Das würde bedeuten, dass zuvor neutrale Reize wie der Anblick einer

Spielkarte oder einer Zigarette, wenn sie mehrfach mit dem Kartenspiel oder dem Zigarettenkonsum gekoppelt werden, beispielsweise bei ihrem bloßen Anblick das Verlangen zu spielen bzw. das Bedürfnis zu rauchen, auslösen.

Bei der operanten Konditionierung wird davon ausgegangen, dass Verstärkungsprozesse für das Suchtverhalten verantwortlich sind. Da auf das süchtige Verhalten zumeist eine positive Konsequenz folgt (gehobene Stimmung, Euphorie), die belohnend wirkt, wird das Verhalten verstärkt und auch in Zukunft ausgeführt. Negativ verstärkend auf ein Verhalten wirken unangenehme Reize, die weggenommen werden: Entzugserscheinungen (vgl. ebd., S. 115 f.). Problematisch an dieser Erklärung ist m.E. jedoch, dass hier im Grunde nichts erklärt wird, das Aufschluss über das ätiologische Zustandekommen der Sucht gibt. Es wird lediglich nachvollziehbarer, warum das als suchartig bezeichnete Verhalten aufrechterhalten wird und es so schwer ist, dies zu beenden. Mittels dieser beiden lernpsychologischen Modelle scheint bspw. keine Differenzierung zwischen gelegentlichem Zigarettenkonsum und suchartig entgleistem Konsum vornehmbar zu sein.

Als weiteren „Motor süchtigen Glücksspiels“ nennen Grüsser und Albrecht (2007, S. 68) außerdem sog. glücksspielspezifische Denkfehler oder auch irrationale Annahmen, die in Form von Kontrollillusionen und kognitiven Verzerrungen zur Entstehung und Weiterentwicklung einer Glücksspielsucht beitragen würden. Hier nennen sie etwa die Illusion der Kontrollierbarkeit des Spielverlaufes, d.h. den Glauben des Spielers in die direkte oder indirekte Beeinflussbarkeit oder Vorhersagbarkeit des Spielautomaten. Folglich würde der Spieler nicht mehr über die tatsächlichen (dem Zufall überlassenen) Gewinnwahrscheinlichkeiten nachdenken, sondern sein Spielverhalten nach unrealistischen Überzeugungen steuern und weitere Verlust einfahren. Zu den kognitiven Verzerrungen zählen bspw. abergläubische Überzeugungen wie der Besitz eines Talismans zur vermeintlichen Manipulation des Spielergebnisses, oder weiterhin Interpretationsfehler wie das Uminterpretieren von Verlusten. Darunter ist zu verstehen, dass ein Spieler, der einen Verlust erlitten hat, sich einredet, dass dieser als wichtige Lernerfahrung letztendlich zu mehr Gewinnen beiträgt. Die Autoren attestieren diesen und vielen weiteren Verzerrungen des Denkens einen suchtfördernden Charakter, der zudem als Rechtfertigung für weiteres Glücksspielverhalten gegenüber sich selbst und anderen diene (vgl. Grüsser & Albrecht 2007, S. 68 ff.).

Kontrollüberzeugungen sollen in einem späteren Kapitel noch tiefergehend besprochen und einer erneuten Analyse unterzogen werden; es sei aber an dieser Stelle schon angemerkt, dass auch der Argumentation von Grüsser und Albrecht ein Denkfehler unterstellt werden darf, wenn dieses Phänomen lediglich als Rechtfertigung des eigenen Verhaltens und Suchtstabilisator gesehen wird, da – wie auch von Ludwig (2006) vertreten – gerade *aufgrund* der Tatsache, dass das Spiel an Geldautomaten mathematisch gesehen ein reines

Zufallsspiel ist und dabei weder Kompetenz noch Erfahrung dem Spieler einen Vorteil verschaffen, diese „ihre jeweiligen Ansichten über ihre ‚Gewissheiten‘ beständig relativieren, modifizieren, verwerfen, wieder aktivieren und so fort“ (S. 149). Auf diese Weise werden Kontrollüberzeugungen zu *Erfordernissen*, die Gewissheiten schaffen sollen in einer Welt des Ungewissen und Undurchschaubaren.

Neben den Erklärungsmodellen, die Entstehungsfaktoren innerhalb des Individuums sehen, gibt es Faktoren außerhalb des Individuums, die zur Erklärung herangezogen werden. Hier ist z.B. das Drei-Faktoren-Modell zur Suchtentwicklung zu nennen, das Entstehungsbedingungen des pathologischen Glücksspiels erklären soll. Diesem Modell nach hängt das Auftreten pathologischen Spielverhaltens vor allem von drei Faktoren ab (vgl. Becker 2007, S. 4): 1. Eigenschaften des Glücksspiels, 2. Charakteristika des Spielers und 3. Soziales und gesellschaftliches Umfeld des Spielers.

Bei den Eigenschaften des Glücksspiels geht es vornehmlich um die Produktbeschaffenheit der Spielautomaten. So könne sich die Einsatzhöhe auf die Anfälligkeit für eine Suchtentwicklung auswirken: Je geringer die Einsatzhöhe, desto höher das Suchtpotenzial. Dies wird damit erklärt, dass ein Spieler bei geringer Einsatzhöhe schneller konditioniert und leichter süchtig wird, da die Hürde für die erste und weitere Spielteilnahmen gering ist und deshalb häufig gespielt werden kann (vgl. Adams & Fiedler 2014, S. 150). Ton-, Licht- und Farbeffekte können den Spieler in einen erhöhten Erregungszustand versetzen und Emotionen verstärken. Wenn bestimmte Soundeffekte schneller abgespielt werden, kann die Spannung erhöht werden und dafür sorgen, dass ein Spieler schneller eine Spielentscheidung trifft, weil sie ihm dringlicher erscheint.

Ohne diese Faktoren nun als süchtig machend betrachten zu wollen, scheinen sie dennoch Aufschluss über die Wirkung von Spielautomaten auf die an ihm spielende Person zu geben und ihr Spielverhalten zumindest anteilig mit zu beeinflussen.

Basierend auf einer Zusammenfassung verschiedener Untersuchungen und Statistiken, die auf Befragungen von Patienten aus ambulanten und stationären Therapieeinrichtungen aus dem Zeitraum 1987 bis 2005 stammen, seien Geldspielautomaten diejenige Form des Glücksspiels, die die meisten Probleme verursacht (vgl. Becker 2007), ohne dass jedoch klar ersichtlich ist, was genau an ihnen als „problematisch“ zu erachten ist.

Auch wenn an dieser Stelle keinen voreiligen Schlüsse gezogen werden sollen, ist dennoch eine kurze dieses Kapitel abschließende Bemerkung zu der aktuellen Praxis, das Suchtparadigma vermehrt auch auf Verhaltensweisen auszudehnen, angebracht. Es stellt sich die Frage, ob sog. Verhaltenssuchte nun eigentlich neu entdeckt oder neu erfunden wurden und wem oder wozu dies nützt. Messungen von „Skisucht“ und „Fahrradsucht“ (vgl.

Herwig-Lempp 1995, S. 271) – warum nicht auch „Lesesucht“? – lassen zwar zunächst schmunzeln, erzeugen aber auch ein gewisses Unwohlsein gegenüber der hier möglicherweise sich zeigenden Willkür. Daher sollten sie zu ernsthaften kritischen Auseinandersetzungen einladen. Man könnte sich in diesem Zusammenhang fragen, ob und weshalb wir vielleicht „süchtig“ nach Suchtdiagnosen geworden sind; auf diese Frage wird an späterer Stelle noch eingehender Bezug genommen. Die Sucht ist nicht eine gegebene Tatsache, sondern ein menschengemachtes Konstrukt – dieser wichtige Aspekt soll im folgenden Abschnitt thematisiert werden.

1.4 Sozialer Konstruktivismus

Führt man diesen Gedankengang fort, kommt man zu der Feststellung, dass es eine objektive, „wirkliche“ Wirklichkeit, die menschenunabhängig ist, nicht gibt. Dies entspricht der Grundannahme des sozialen Konstruktivismus. Die Fähigkeit zur Wirklichkeitsanpassung scheint, vor allem in der Psychiatrie, der Maßstab dafür zu sein, wie geistig gestört bzw. gesund Menschen sind. Dies würde implizieren, dass normale Menschen sich der angeblichen Wirklichkeit bewusster wären als solche, die geistesgestört sind (vgl. Watzlawick 2006, S.30). Diese Debatte um den Begriff der Wirklichkeit rührt an die Frage, was wir von der Welt wissen können. Kant bereits rüttelte an der Vorstellung einer wahren Erkenntnis der Wirklichkeit, indem er mit seiner Kritik der reinen Vernunft jede Hoffnung nahm, die Welt unabhängig vom erlebenden Menschen unverfälscht und rational zu erfassen.

Wie Glasersfeld (1997, S. 13) bemerkt, kann zwar auf den gewaltigen Fortschritt der Wissenschaft verwiesen werden, mit deren Hilfe Menschen bspw. in der Lage sind, um die Erde zu reisen, durch die Luft zu fliegen und Atome zu spalten. Menschen haben sich ein beeindruckendes Wissen angeeignet, das unverzichtbar erscheint. Glasersfeld verweist aber auch auf den gewaltigen Unterschied zwischen der Kontrolle und damit relativen Beherrschbarkeit der Welt und der Erkenntnis der Dinglichkeit der Welt, die von Menschen unabhängig ist. Und so lässt sich über den Wahrheitsanspruch der Wissenschaft sagen: „Die ‚empirische‘ (d.h. erlebensmäßige) Tatsache, daß eine Theorie allen bisherigen Erfahrungen und Experimenten standgehalten hat, kann nie mehr beweisen als eben das, daß sie standgehalten hat [...]“ (ebd., S. 17).

Nach Auffassung des Radikalen Konstruktivismus erfinden wir die Wirklichkeit, indem wir durch Zuschreibungen von Sinn, Bedeutung oder Wert unbewusst eigene Konstruktionen aufbauen, die wir dann als tatsächlich existente Wahrheit betrachten (vgl. ebd., S. 31). Ein bekanntes Beispiel aus der Geschichte der Psychiatrie ist das Experiment des Psychologen Rosenhan, das mit dem Titel „On being sane in insane places“ (vgl. Rosenhan 1974)

veröffentlicht wurde und verdeutlicht, dass eine präzise Trennung von Gesunden („Normalen“) und Kranken („Unnormalen“) nicht so einfach möglich ist wie zunächst angenommen, weil die Beurteilung dessen nicht ausschließlich in den Patienten selbst zu finden ist, sondern im Kontext, in dem diese Beurteilungen zustande kommen. Die Teilnehmenden des Experiments waren drei Frauen und fünf Männern verschiedener Berufsgruppen, die sich einzeln in 12 verschiedenen US-Krankenhäusern vorstellten und darüber klagten, Stimmen zu hören. Da die Lebensläufe, Beziehungen zu Familie und Angehörigen sowie wichtige Lebensereignisse wahrheitsgemäß dargestellt wurden und lediglich die Symptome erfunden wurde, war es erstaunlich, dass die Teilnehmenden nicht wie befürchtet des Betrugs bezichtigt wurden, sondern tatsächlich als Patienten der Krankenhäuser aufgenommen wurden und während des gesamten Experiments vom Klinikpersonal nicht als Simulanten aufgedeckt wurden. Sondern, aus der Diagnose Schizophrenie wurde lediglich „Schizophrenie in Remission“. Einzig die Mitpatienten schienen misstrauisch zu sein („You’re not crazy. You’re a journalist or a professor [...] You’re checking up on the hospital.“) (vgl. Rosenhan 1974, S. 241).

Der Antrieb der Konstruktion von Wirklichkeit besteht darin, dem Geschehen eine bestimmte Ordnung und einen Sinn zu verleihen und dem, wie die Welt wahrgenommen wird, Erklärungen und Ursachen dieser Wahrnehmungen zuzuordnen. Dieser Ordnungsprozess findet statt, um das Leben in der Welt vorhersagen und überschauen zu können (vgl. Korte 2010, S. 51), oder besser gesagt: in der Überzeugung zu leben, dies sei der Fall. Denn sobald eine Ordnung der Wirklichkeit gefestigt ist, muss diese nicht mehr hinterfragt werden. Dementsprechend werden Wahrnehmungen, die nicht der geschaffenen Ordnung entsprechen, ausgeklammert oder so umgedeutet, dass sie passend gemacht werden (ebd.).

So ist zu erklären, dass das Klinikpersonal des Rosenhan-Experiments die Beteuerung der Pseudopatienten, das Stimmenhören sei lediglich erfunden gewesen und habe einem Untersuchungsziel gedient, in ihrem Sinne umgedeutet hat. Patienten, die einmal Stimmen hören, wären demnach als schizophren anzusehen, und jeder Versuch, dies zu leugnen, als Bestätigung genau dieser Ursache-Wirkungs-Erklärung.

Dennoch leben Menschen in ständiger Bezogenheit auf ihre soziale Umwelt und verharren daher als sozial ausgerichtete Wesen nicht in ihrer eigenen subjektiven Wirklichkeit, sondern sie befinden sich mit ihren Mitmenschen in einem Abgleich der Wirklichkeitswahrnehmungen. So entsteht Wirklichkeit aus einem Wissen, auf das sich interaktiv geeinigt wurde und das als Konsens darüber gilt, welche Sicht auf die Dinge eingenommen wird (vgl. Korte 2010, S. 51 f.).

2. Spiel – Definitionsversuche

Beim Verfassen einer Arbeit, die das Spiel möglichst in allen Facetten beleuchten soll, stellt es sich als größte Schwierigkeit dar, dieses holistisches Gebilde in Einzelteile aufzusplittern und getrennt voneinander zu beschreiben und zu erklären. Der Grundidee der Gestaltpsychologie folgend, kann das Ganze nicht als Summe seiner Einzelteile verstanden werden. Ehe diesem Umstand Rechnung getragen wird, sollen die über viele Jahrzehnte hinweg entstandenen Theorien und z.T. fruchtbaren Erklärungen in diesem Kapitel erläutert werden.

Glücksspiel lässt sich zwar, wie aufgezeigt wurde, relativ eindeutig rechtlich, wirtschaftlich und anhand konkreter Spielformen und –regeln fassen. Eine Beschreibung bzw. einheitliche Definition dessen, was ‚Spiel‘ – als Bestandteil des Glücksspiels – eigentlich ist, kann auch die Wissenschaft bisher nicht liefern.

Die Schwierigkeiten beginnen bereits bei der Abgrenzung des ‚Spiels‘ vom ‚Nicht-Spiel‘, da bislang bei der Definition beider nicht auf objektivierbare und operationalisierbare Kriterien zurückgegriffen werden kann, die durch allgemeine und übergeordnete Faktoren den Spielbegriff klarer beschreiben könnten (vgl. Fritz 2004, S. 14). Fritz diagnostiziert ein „schwarzes Loch“ (ebd.), in dem der Spielbegriff zwar in den Einzelperspektiven der jeweiligen Einzelwissenschaften wie Philosophie, Kultur- und Erziehungswissenschaft zusammengefasst ist, das *Wesen* des Spiels jedoch rätselhaft, höchst uneinheitlich und daher nicht fassbar bleibt. El`konin (2010, S. 22) stellt die Frage, weshalb das Wort „spielen“ zum einen Teil im übertragenen Sinne gebraucht wird (z.B. „mit dem Leben spielen“, „Spiel mit dem Feuer“), zum anderen Teil im direkten Sinne („Karten spielen“). Der Begriff scheint eine schier unendliche Bedeutungsvielfalt zu haben. El`konin (2010, S. 23) ist, ähnlich wie Fritz, der Überzeugung, dass es sich beim Begriff ‚Spiel‘ eigentlich nicht um einen wissenschaftlichen Terminus handele, da es bis heute keine zufriedenstellende Abgrenzung zwischen den verschiedenen Tätigkeiten, die als Spiel bezeichnet werden, gibt, sowie keine ausreichende Erklärung der verschiedenen Formen des Spiels.

Offen bleibt jedoch zunächst auch, ob die Frage nach dem Wesen des Spiels und eine (künstliche?) Grenzziehung zu anderen Handlungen sich erhellend auf sein psychologisches Verständnis auswirkt.

2.1 Spiel als neue Realitätskonstruktion

Eine erste Bestimmung, wie sich Spiel von anderem Handeln unterscheidet, wird mit der Hypothese vorgenommen, dass im Spiel eine neue Konstruktion der Wirklichkeit stattfindet. Oerter (1997) ist der Auffassung, dass die Grundeinheit des Spiels die „eingebildete

Situation“ (S. 9) ist, in der Handlungen nachgespielt werden, die aus der ursprünglichen gesellschaftlichen Realität stammen und die dann in der Spielsituation eine neue Realität schaffen. Die Handlungen sind also nicht neue, gänzlich andere, sondern sie werden lediglich außerhalb der realen Situation reproduziert. Dabei erfolgt die Konstitution dieser neuen Realität so, dass sie den Teilnehmenden eine Erfüllung ihrer aktuellen Bedürfnisse und Ziele erlaubt (vgl. ebd.). Oerter (1997) führt ein Beispiel an, mit dem deutlich wird, dass die Konstruktion der neuen Wirklichkeit als eine Art von Realitätsbewältigung bezeichnet werden kann:

[...] Die Kinder spielen zusammen in mehreren Runden Schule, wobei die Lehrerrolle abwechselnd von allen Kindern übernommen wird. Im Schulspiel werden Züge der Lehrer- und Schülerrolle aufgegriffen, wobei hauptsächlich Disziplinprobleme dargestellt werden. Martin, (8;7 Jahre), benutzt die Lehrerrolle dazu, den ‚Schülern‘, auch den älteren Beteiligten, neue Informationen zu liefern, so daß sie tatsächlich etwas dazu lernen. Er erklärt anhand eines Bildes aus der Arktis Tiere und Geräte [...] (S. 10).

Die Konstruktion der neuen Realität bestehe konkret darin, dass das gewohnte Setting der Realität Schule mit ihren Hauptakteuren ‚Lehrer‘ und ‚Schüler‘ so nachgespielt wird, dass Martin in seiner Rolle als Lehrer einen Wissensvorteil gegenüber den Schülern besitzt und zwar auch und besonders gegenüber den älteren Kindern. Auf diese Weise schaffe er eine vorübergehende, aber realitäre Situation, in der er mit seinem Wissen tatsächlich der Überlegene ist und nun selbst anderen etwas beibringen kann (ebd.).

Verschiedene Forscher haben mit ihren Theorien versucht, Antworten auf die Frage zu finden, warum Menschen sich mittels Spiel eine zweite Realität erschaffen. Was oben bereits als eine Form der Realitätsbewältigung anklang, formuliert Oerter als *Kompensationsthese*. Der Sinn der Realitätsumwandlung im Spiel sei in den ständig und schmerzvoll erfahrbaren Begrenzungen der soziokulturellen Umwelt für das Individuum zu sehen. Dieses kann innere Bedürfnisse immer nur im Einklang mit seiner Umwelt befriedigen bzw. muss Ziele und Verhaltensweisen seiner Umwelt übernehmen. Die zweite Realität des Spiels hätte auf diese Weise eine Stellvertreterfunktion, weil zumindest hier in einem gewissen Ausmaß Bedürfnisse befriedigt und Probleme gemeistert werden können, deren Bewältigung sonst nicht ohne Weiteres möglich ist (vgl. Oerter 1997, S. 13).

Da Bedürfnisse nicht einfach frei ausgelebt werden dürfen, werden sie unter den Bedingungen kulturell „nützlicher“ oder erwünschter Verhaltensweisen verschoben und dort ersatzweise befriedigt, z.B. im Bereich der Kunst oder Wissenschaft. Freud beschrieb die dabei stattfindende Umwandlung (*Sublimierung*) als notwendigerweise von der Kultur

erzwungenen Abwehrmechanismus, da Kultur die Nichtbefriedigung von mächtigen Trieben als Voraussetzung habe (vgl. Freud 1994, S. 63). Auf diesen Sachverhalt scheint Oerter hier zurecht anzuspielen. Das von ihm genannte Beispiel ist allerdings in der von ihm geschilderten Weise eher mit einer Identifikation mit dem Aggressor (hier: mit dem Lehrer) vergleichbar. Es handelt sich genau genommen nicht um eine Sublimierung, sondern um eine 1:1-Abbildung der bestehenden Verhältnisse. Martin macht sich hier durch Rollenübernahme bzw. durch die Übernahme der Attribute des Lehrers zum Überlegenen und kehrt damit das bisherige Rollenverhältnis genau um. Wenn Martin sich körperlich gegen die älteren Schüler durchsetzen wollte, seine aggressive Energie aber in Form von „neunmalklugen“ Belehrungen freisetzen würde, dann wäre dies die geduldtere Form des Verschaffens von persönlicher Überlegenheit und daher schon eher als Sublimierung zu bezeichnen.

Allerdings kann laut Oerter (1997, S. 13) auch noch eine grundlegendere Aussage über den Sinn der Realitätsumformung gemacht werden, die ausführlicher in Kapitel 1.4 zur gesellschaftlichen Konstruktion der Realität besprochen wurde. Kinder erfahren durch das Spiel genau dies: dass Realität nicht objektiv gegeben ist, sondern eine Konstruktionsleistung der Gesellschaft darstellt. Das Kind erfahre mit seiner Neukonstruktion also auch, was Realität überhaupt ist (ebd.). Dem widersprochen hätte Donald Winnicott mit seiner Idee der Übergangsobjekte bzw. –phänomene. Solch ein Übergangsphänomen war für ihn u.a. das kindliche Spiel. „Das spielende Kind kennt zwar schon die Realität, klammert sie aber weitgehend aus, so daß es sein Spiel frei nach eigenen Wünschen gestalten kann“ (Habermas 1996, S. 324). Das Kind weiß, wozu ein Stuhl „objektiv“ da ist (als Bestandteil der Erwachsenenwelt), dieser kann aber auch noch zu einer Höhle werden.

Analog zu der Beschreibung von Oerter bezeichnet Fritz (2004) dies als *Rahmungsdimension*. Diese zielt auf eine Unterscheidung zwischen der „anderen (Spiel)Welt“ und der „realen“ Welt ab (vgl. S. 27), in der sich Spiel ereignet – wobei sich die Unterscheidung zwischen beiden eben nur scheinbar durch einen objektiven Tatbestand auszeichnet. Vielmehr unterliegt sie subjektiven Deutungsvorgängen durch die entsprechenden Akteure. Hierzu folgendes Beispiel:

„Eine Gruppe von Jungen hat, so scheint es, im Schwimmbad eine heftige Auseinandersetzung, die in Tätlichkeiten einmündet. Sie schreien, treten, schubsen sich ins Wasser, bespritzen einander. Ein älterer Erwachsener greift ein und will die Jungen zur Ordnung rufen. Ihre Reaktion darauf: „Das ist doch nur ein Spiel!“ (S. 27)

Mit diesem Beispiel kann verdeutlicht werden, dass eine Spielhandlung nicht objektiv gegeben ist, sondern erst durch die gemeinsame Festlegung der Spielenden darüber auch zu einer solchen wird. Es wurde sich darauf geeinigt, dass das Handeln in diesem

bestimmten Rahmen anders zu verstehen ist als sonst: „Sie tun nur so, als ob es ihnen ‚ernst‘ wäre“ (ebd.). Im genannten Beispiel bezieht der Autor seine Schlussfolgerung auf die Tatsache, dass die Spielenden zu dem Konsens gekommen sind, die Festlegung der „realen“, anderen Welt für eine gewisse Zeit aufzulösen. In dieser – ihrer eigenen – Realität gehen sie ihren Handlungen jedoch durchaus „ernst“ nach, im Sinne verbindlicher Regeln, an die sich die Teilnehmenden halten müssen, aber auch hinsichtlich der Tatsache, dass das Verhalten im jeweiligen Moment nicht als Spiel oder Nicht-Spiel hinterfragt wird, sondern es „einfach“ – zumindest für die daran Beteiligten – gegeben ist.

Die Spielwelt zeichnet sich demnach dadurch aus, dass eine andere Wirklichkeitssicht als die sonst übliche konstruiert wird, die den Bedürfnissen oder Zielen der Teilnehmenden entspricht, wobei die Spielenden „mit ‚Bausteinen der Wirklichkeit‘ neue Welten – teilweise der realen Welt genau entgegengesetzt, sie parodierend und sich über sie hinwegsetzend“ (Fritz 2002, S. 28) – schaffen. Die Rahmungsdimension besagt folglich, dass die spielenden Interaktionspartner durch ihre getroffenen Verabredungen, Regeln und Signale eine Spielwelt konstituieren, von der sie wissen, dass sich diese von der anderen „realen“ Welt abhebt und die sich durch Merkmale wie Selbstbestimmtheit, Wagnis und Spannungsaufbau auszeichnet (vgl. ebd.).

Ein letzter Aspekt, auf den im Zusammenhang der realitätsschaffenden Funktion von Spiel hingewiesen wird, ist das Fehlen realer Konsequenzen von Spielhandlungen, was diese nach Auffassung von Oerter (1997, S. 13) sogar lebensnotwendig macht (es sei der Autorin an dieser Stelle die etwas zynische Bemerkung verziehen, dass zu hoffen bleibt, dass auch der Zweckfreiheit des Spiels nicht der Status einer Lebensnotwendigkeit aberkannt wird; s. nachfolgender Abschnitt). Die kulturell geschaffenen Begrenzungen, von denen eingangs die Rede war, führen, wenn sie vom Individuum verletzt werden, zu Strafe, Unterdrückung oder zu schmerzhaften oder gar lebensbedrohlichen Konsequenzen. Eine denkbare Bewältigung dieses Problems wäre eine Sichtweise, bei der Konsequenzen nicht mehr durch äußeres, sondern inneres Handeln – des Denkens – vorgestellt werden können. Da Kinder zu dieser Sichtweise aber kaum in der Lage sind, schaffen sie im Spiel einen Rahmen, in dem reale Konsequenzen ausbleiben (vgl. ebd., S.14).

2.2 Spiel als zweckfreies Geschehen

Bei der Beantwortung der Frage, wie sich Spielhandlungen von sonstigen Handlungen unterscheiden, haben sich zwei Hauptmerkmale im wissenschaftlichen Diskurs herauskristallisiert: die Zweckfreiheit und die intrinsische Motivation bzw. das Flusserleben (vgl. Oerter 1997, S. 5).

Es verwundert zunächst die Feststellung, Spiel sei „zweckfrei“, da das Postulat von intrinsischer Motivation dem gerade widerspricht. Treffender wäre die Formulierung „frei von äußeren Zwecken“, da Spiel eben doch einen spezifischen psychologischen Sinn in sich trägt und daher nicht „einfach so“ geschieht.

Betrachtet man also die Orientierung des Spiels an äußeren Zwecken, kann gesagt werden, dass die Handlungsstruktur des Spiels sich von der Struktur anderer Handlungen durch den Wegfall des Gliedes ‚Folge‘ unterscheidet. Bei den meisten Handlungen ist dies das entscheidende Glied der Handlungskette, sprich: Handlungen werden ihrer Folgen oder Konsequenzen wegen begangen. Beim Spiel findet sich die Handlungskette Ziel → Handlung → Ergebnis, d.h. Spiel wird um seiner selbst willen, maximal wegen des angestrebten Spielergebnisses betrieben (ebd., S. 6). Der Unterschied zwischen Ergebnis und Folge wäre darin zu sehen, dass ersterer Begriff ein innerhalb der Spielhandlung festgelegtes Ereignis betrifft, letzterer ein Ereignis außerhalb des Spielgeschehens. Oerter (1997, S. 5) definiert Handlungen, bei denen die Folgen im Mittelpunkt stehen, als ‚Arbeit‘ und nennt bspw. das Tennisspielen um Geld oder das Geldverdienen durch Klavierspiel.

Angewendet auf das Glücksspiel erwiese sich dies als eine problematische Definition. Auch durch einen ungünstigen Spielverlauf sind keine direkten negativen Konsequenzen im „realen“ Leben zu befürchten, dennoch aber wird um Geld gespielt – wenngleich andere Motive eine wichtigere Rolle spielen, wie an späterer Stelle zu sehen sein wird. Indirekte reale negative Folgen ergäben sich dann aus einem übermäßigen Verlust finanzieller Mittel. Trotzdem wäre es unsinnig, Glücksspiel als ‚Arbeit‘ zu betrachten, nur weil dabei Geld eingesetzt und verloren wird. Abgesehen davon existiert ein schätzungsweise sehr geringer Anteil an professionellen (Poker)Spielern, für den das Spielen die Haupteinnahmequelle darstellt und für den Spielen daher selbstverständlich Arbeit ist.

Das Konzept des Flusserlebens („flow“) ist eng mit der Annahme verwoben, dass die Existenz von Spiel nicht an einen äußeren Zweck bzw. eine äußere Zielvorgabe geknüpft ist. Das Spiel hat einen intrinsisch motivierenden Charakter, weil die Annahme naheliegt, dass spielerisches Verhalten der emotionalen Befriedigung dient. Spielerisches Verhalten zeichne sich aus durch Selbstbestimmtheit, Kontrast (z.B. zu Formalisierung, Routine, Festlegung), Wagnis bzw. Experiment, und Phantasie bzw. Einfallsreichtum oder Kreativität (vgl. Fritz 2004, S. 17). Die spielende Person trifft Entscheidungen vorrangig aufgrund innerer Impulse oder Bedürfnisse und weniger aufgrund äußerer Zielvorgaben, was mit einem Gefühl persönlicher Freiheit einhergeht. Damit bildet Spiel einen Kontrast zu alltäglichen Regulierungen, Rechtsvorschriften und anderen Festlegungen, denen Menschen außerhalb des Spielkontextes kaum entkommen können, ohne negative Konsequenzen erleiden oder zumindest befürchten zu müssen. Weil im Spiel unklar ist, ob die eigenen Vorhaben gelingen, stellt es ein Wagnis dar, das von Spannung über den Ausgang begleitet wird.

Einfallreichtum und Kreativität beziehen sich auf den Umstand, im Spiel Handlungen als Reaktion auf sich Veränderndes immer anders und neu gestalten zu können.

Die Faszination des Spielprozesses wurde von Csikszentmihalyi so erklärt, dass die erlebende Person vollständig in ihrer Tätigkeit aufgeht, mit der Umwelt verschmilzt und dadurch ein Gefühl der Selbsterweiterung erfährt. Daher wird dies auch als „Flowleben“ bezeichnet (Fritz 2004, S. 99). Das Flowleben ist durch folgende Merkmale gekennzeichnet:

- hohe und zentrierte Aufmerksamkeit auf das Geschehen im Hier und Jetzt
- Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein
- Verlust des reflexiven Selbst-Bewusstseins (d.h. Verlust der Bewusstheit seiner selbst als sozialem Akteur)
- Gefühl, die eigene Handlung kontrollieren zu können, d.h. Überzeugung, die Situation „im Griff“ zu haben
- Verzerrung des Zeitempfindens (meist Gefühl, dass die Zeit schneller vergangen ist als tatsächlich)
- Erfahrung der intrinsischen Belohnung, sodass das Ergebnis der Handlung nicht entscheidend ist oder als Rechtfertigung für die Handlung dient

(vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi 2002, S. 89; Übers. v. Aut.)

Bezieht man sich auf die hier angesprochene Selbsterweiterung, so darf angemerkt werden, dass nicht alle sechs Punkte diesem Konzept zu genügen bzw. sich teilweise zu widersprechen scheinen. Die zentrierte Aufmerksamkeit auf das Hier-und-Jetzt-Geschehen kann als *Selbsteinengung* in dem Sinne bezeichnet werden, dass jemand „ganz bei sich“ ist, d.h. sich seine eigene Welt schafft, in der weder auf die Umgebung Rücksicht genommen werden muss, noch nach jeglicher Art von kulturellen Zwängen oder sozialen Anforderungen agiert werden muss. Der Akteur muss keinen Erwartungen gerecht werden, außer sich an die gerade geltenden Spiel-Regeln zu halten – doch selbst diese dürfen gebrochen werden, ohne dass Konsequenzen im realen Leben drohen. Unter diese Art der Selbsteinengung wäre auch der Verlust des Zeitgefühls zu fassen, da das Zeit-Einhalten ein soziales Erfordernis ist, das mit der Selbstbestimmtheit des Spielgeschehens nicht vereinbar ist und auf das daher keine Rücksicht genommen wird. Fraglich ist zudem, inwiefern jemand sein reflexives Selbst-Bewusstsein verlieren kann, wenn *er selbst* doch gleichzeitig die Handlung im Griff hat.

Die Merkmale des Flows, wie sie von den Autoren beschrieben werden, greifen dabei ebenjene Charakteristiken auf, die oben bereits genannt wurden: die Absichts- oder Zweckfreiheit sowie das Fehlen ernsthafter Konsequenzen. Den Ursprung der Erforschung

des Phänomens „Flow“ bildete „a desire to understand this phenomenon of intrinsically motivated, or *autoletic*, activity: activity rewarding in and of itself (*auto* = self, *telos* = goal), quite apart from its end product or any extrinsic good that might result from the activity“ (Nakamura & Csikszentmihalyi 2002, S. 89).

Prinzipiell kann jede Tätigkeit ein Flowerlebnis erzeugen, da es die *subjektiven* Herausforderungen und Fähigkeiten sind, die die Qualität eines persönlichen Erlebnisses beeinflussen. Daher kann auch jemand einen Flow erleben, der Auto fährt, bügelt, ein Museum besucht oder Schach spielt.

Die erste entscheidende Bedingung für das Aufkommen eines Flow-Gefühls ist die Wahrnehmung einer optimalen Herausforderung, die an eigene Fähigkeiten anknüpft und in der Lage ist, diese zu erweitern, wobei die Aufgabe weder über- noch unterfordernd sein darf. Die zweite Bedingung sind klar umrissene Ziele (i.S. von Anforderungen) und unmittelbares Feedback über den eigenen Fortschritt (vgl. ebd.). Regelspiele zeichnen sich durch klar umrissene und überschaubare Handlungsregeln aus. Die Ungewissheit darüber, ob ein Spieler die Spielforderungen erfüllen kann oder nicht, macht die Spannung des Spiels aus. Die Spielregeln müssen so weit dem Leistungsniveau des Spielers entsprechen, dass er die Aufgabe gerade noch bewältigen kann. Spieler suchen sich daher meistens gleichwertige Gegner aus, mit denen der Spielausgang ungewiss ist. Diese Bedingungen begünstigen ein Flowerleben (vgl. Fritz 2004, S. 100).

Fritz (2004) macht ebenfalls nachvollziehbar deutlich, dass auch Tätigkeiten, die zunächst scheinbar nichts mit den Charakteristika eines Spiels zu tun haben, vor dem Hintergrund der oben genannten Konstrukte sehr wohl Elemente spielerischen Verhaltens enthalten können. Der Hobbygärtner, der in mühevoller Planen und Probieren dem Auspflanzen und Neugestalten seines Gartens nachgeht, tut dies selbstbestimmt, investiert Zeit und Experimentierfreude, um zu einem für ihn zufriedenstellenden (Spiel-)Ergebnis zu kommen. Bei der Umsetzung von Ideen stellt er fest, ob diese brauchbar waren oder wieder verworfen werden müssen (vgl. S. 19 f.).

Auch eine Tätigkeit wie das Hobbygärtnern enthält aus der Sicht des Handelnden – des Gärtners – die oben genannten Kriterien Selbstbestimmtheit, Wagnis und Spannung und kann daher als „spielerisch“ bezeichnet werden.

2.3 Wiederholung und Ritual im Spiel

Wiederholung ist kein Merkmal ausschließlich des Spiels und doch ist es eine zentrale Eigenschaft, die das Spiel kennzeichnet. Oerter (1997, S. 15) zufolge ist Wiederholung basales Merkmal menschlicher Tätigkeit und Grundlage des Lernens. Die große Tendenz zur Rhythmisierung als Prinzip der menschlichen Psyche nannte Freud den

Wiederholungszwang (vgl. Kap. 3.1.3). Etwa vom 4. bis 8. Lebensmonat ist die ‚sekundäre Kreisreaktion‘ ein typisches Entwicklungsstadium, in dem Säuglinge alles in ihrer Nähe ergreifen und bewegen, mit dem Zweck, ein bestimmtes Resultat zu erreichen (vgl. Hoppe-Graff 2014, S. 158).

Auch im Erwachsenenalter spielen Wiederholungen eine große Rolle, da bei fast allen Spielen offenbar Spaß daran gefunden wird: einen Ball über das Netz bringen, eine Kugel zum Endpunkt befördern usw. Die Tatsache, dass Spiele einen festen Platz in den meisten Kulturen haben, kann als Ritual bezeichnet werden, da sie zu bestimmten Anlässen und auf gleiche oder ganz ähnliche Weise reproduziert werden. Sie haben einerseits den Charakter des Besonderen, weil sie sich vom Alltag abheben, andererseits einen Sicherheit gewährenden Charakter, weil sie immer wiederkehren und so eine Ordnung schaffen. Alle Rituale haben etwas mit Spiel zu tun, da sie nicht zur biologischen Bedürfnisbefriedigung ausgeführt werden oder als Arbeit zu werten sind (vgl. Oerter 1997, S. 17).

3. Diskurse zur Erklärung des Spielens

Die Suche nach der Antwort darauf, warum Menschen immer wieder die Erfahrung des Spielens suchen, wurde bereits in der Einleitung aufgegriffen und stellt die Grundfrage dieser Arbeit dar. Sie umfasst sowohl die Frage danach, wie der Prozess aussieht, der dem Spielen vorausgeht, als auch die Frage, worin die ‚Nützlichkeit‘ des Spielens besteht bzw. wie der Sinn bzw. die Funktion des Spielens psychologisch zu verstehen ist. Im ersten Teil soll daher auf Aspekte der allgemeinen Spieltheorie zurückgegriffen werden, um dann im nächsten Teil der Arbeit die gewonnenen Erkenntnisse auf das konkret gewählte Beispiel des Glücksspiels anzuwenden bzw. diese zu hinterfragen.

3.1 Erkenntnisse über das Spiel im Allgemeinen

Zunächst einmal muss die Frage des Sinns konkretisiert werden, da sie von verschiedensten Ansatzpunkten her beantwortet werden kann. Sehr nützlich erschien in diesem Zusammenhang die Systematisierung von Fritz (2010, S. 92), welcher ein Modell der Diskurslandschaft entwickelte.

Um zu einer Klärung beizutragen, was Menschen zum Spielen motiviert, welche Funktionen Spielprozesse haben, und welche individuellen und gesellschaftlichen Einflüsse auf Spielprozesse einwirken, kann nach dem *zeitlichen* Blickwinkel gefragt werden. Alle Diskurse, die sich direkt auf den Spielprozess beziehen, finden auf der Ebene des „**Hier**“ statt.

Alle Diskurse, die die außerhalb der Spielwelt erfahrene reale Welt in Beziehung zu Spielprozessen setzen, können auf der Ebene des „**Dort**“ beschrieben werden. Einflüsse aus der Vergangenheit des Spielers „spielen“ ebenso eine Rolle bei Spielverläufen wie Entwicklungsaufgaben aus der gegenwärtigen Lebenssituation des Spielers.

Außerdem kann nach dem Nutzen von Spielprozessen für spätere Handlungen des Spielers in der realen Welt gefragt werden. Die Ebene des „**Stets**“ berücksichtigt, dass nicht nur individuelle, sondern auch gesellschaftlich-kulturelle Faktoren Spielkonstrukte und –prozesse mitbestimmen und umgekehrt die Funktionen von spielerischem Verhalten einen Einfluss auf die Entwicklung der Kulturen und Gesellschaften haben, wie bspw. von Huizinga (2013) propagiert wird (vgl. Fritz 2010, S. 115 f.).

Fritz (2010) unterscheidet in seinen Erörterungen, ob über die Funktion des Spiels und des Spielens in Bezug auf den gegenwärtigen Moment des Spielens („Jetzt“), vergangene Einflüsse („damals“) oder über zukünftige Entwicklungen des Spielverhaltens („dann“) gesprochen wird. Im Folgenden werden diese drei Bezüge berücksichtigt, da sie eine für den Lesenden systematische und recht übersichtliche Darstellung ermöglichen.

3.1.1 Spiel als mit seinem Eigenwert zu Erklärendes

Spielprozesse können daraufhin untersucht werden, worin ihr Eigenwert besteht, der sie unabhängig von ihrer zukünftigen Nützlichkeit legitimiert. Zwei besonders wichtige Gedanken sind im obigen Abschnitt bereits erläutert worden, nämlich die der äußeren Zweckfreiheit und des Aufgehens in der momentan ausgeführten Tätigkeit („Flow“). Das Aufgehen in einer Tätigkeit treffe auf viele Berufs- und Freizeitaktivitäten zu und finde sich bei Jugendlichen und Erwachsenen. Bei Kindern, so Oerter (1997, S. 7), finde jedoch etwas statt, das man als gegensätzliches Erleben bezeichnen kann, nämlich die Erfahrung des gesteigerten Existenzbewußtseins oder die Selbsterweiterung, wenn eine Tätigkeit gemeistert wird. Eine klare Zuschreibung beider Phänomene zu Altersgruppen ist allerdings fraglich: Bei Kindern wäre eine Konzentration auf einen Teilbereich, eine ganz bestimmte Erlebenseinheit ebenso möglich wie bei Erwachsenen auch. Es wäre so gesehen geradezu kontraproduktiv, eine Selbsterweiterung zu vermuten.

Für Fritz (2010) spielt daneben auch das Gefühl der Lebendigkeit eine große Rolle: „Andere Möglichkeiten der Wirklichkeit klingen an und erlauben es, sich anders als sonst zu erfahren: mit ganzem Herzen dabei, ungeteilt, lebendig“ (S. 96 f.) Demnach würde das Spiel genau das Gegenteil zu den Routinen des täglichen Lebens darstellen und ein Spannungsbedürfnis des Menschen erfüllen, das als lustvoll erlebt wird. Im zweiten Teil dieser Feststellung ist der Begriff des Spannungsbedürfnisses etwas unglücklich gewählt, denn wenn man sich die Triebtheorie vergegenwärtigt, resultiert ein Erleben des Lustvollen eben gerade aus der *Verminderung* der Spannung. Zwar dient die Triebspannung der Lust, da Lust (oder Glück) aus der Befriedigung hoch aufgetauter Bedürfnisse folgt, aber die Spannung selbst ist unlustvoll (vgl. Morbitzer 2013, S. 273). Was der Autor hier anspricht, scheint mir so etwas wie die Erfahrung des Herausgehoben-Seins aus dem Alltäglichen zu sein.

Sutton-Smith (1978) knüpft daran ebenfalls mit Argumenten an, die die Motivation von Spielhandlungen in der Gegenwart verorten. Auch er sieht den Begriff der Belebung im Spiel als zentral an: „Das starke Engagement, von dem wir meinen, daß es die Erfahrung der Erregungsphasen im Spiel konstituiert, bezeichnen wir mit dem Begriff der Belebung (*vivication*)“ (S. 58 f.). Nicht nur seien Streitfälle im Spiel viel schneller zu lösen als im wirklichen Leben, wo Auseinandersetzungen oft lange anhalten, sondern sei der Spieler auch stets in der Sicherheit, wieder aussteigen zu können. „Vielleicht macht dieses überdauernde Gefühl von Kontrolle und Befreiung das besondere Vergnügen am Spiel aus“ (ebd.). Ähnlich wie zuvor geht es also auch hier um das Vergnügen am Wechsel aus Spannung und Spannungsreduktion; genau darin kann das Vergnügen bestehen. Anders formuliert: Es wird nur der *Kontrast* genossen, nicht der Zustand (vgl. Morbitzer 2013, S. 273).

Als zentrales Motiv kindlichen Spielverhaltens sah Karl Bühler die Freude am spielerischen Funktionieren der Dinge, weshalb seine Theorie auch „Funktionslusttheorie“ heißt. Diese ist eng mit der Annahme verknüpft, die Spieltätigkeit sei nicht an *äußeren* Zwecken oder Zielen orientiert. Nach Bühler ist das Spiel eine von Funktionslust getragene Tätigkeit, in deren Mittelpunkt die Spielfreude und die Lust am Spielen stehen (vgl. Mogel 2008, S. 19).

Meyer-Bendrat (1987) sieht in den existierenden klassischen Erklärungsversuchen des Spiels die Gefahr, „die Spielsituation auf eine Funktion oder ein letztlisches Prinzip einer besonderen Seinsweise zu reduzieren“ (S. 147). Die Perspektive der gegenwärtigen Spielsituation kann so zur Aufklärung beitragen, welche Motivationskraft vom Spielprozess ausgeht.

3.1.2 Spiel und die Entwicklung von Kompetenzen

Auf dieser Erklärungsebene wird angesprochen, dass das Spielverhalten eine Entwicklung durchläuft, was bspw. daran erkennbar ist, dass in bestimmten Lebensaltern ganz bestimmtes Spielverhalten auftritt, das sich auf eine bestimmte Weise weiterentwickelt (vgl. Fritz 2010, S. 107).

Einerseits werden vom Kind in unterschiedlichen Fähigkeitsbereichen spielerische Kompetenzen erlangt (z.B. die Ausbildung des Spielverhaltens durch Körperbewegungen, Einbezug von Symbolen in das spielerische Handeln, Entwicklung von komplexen Denkprozessen bei spielerischen Handlungen). Bei der Entwicklung spielerischer Kompetenz lernen Kinder andererseits, Spiel und reale Welt voneinander zu unterscheiden. Zudem werden soziale Kompetenzen entwickelt, die es dem Kind ermöglichen, in Gruppen zu spielen, Spielregeln zusammen mit anderen auszuhandeln und diesen Regeln zu folgen.

3.1.3 Bewältigung von Vergangem im Spiel

Dieser Aspekt greift auf, dass Einflüsse aus der Vergangenheit des Spielers im Spiel aufscheinen oder sich in diesem widerspiegeln. Laut Fritz (2010) ist die Idee, dass im Spiel etwas Vergangenes wieder auftaucht, relativ neu (vgl. S. 102). Die Katharsis-Theorie von Harvey Carr nimmt eine Art Reinigungseffekt des Spiels an und geht auf die aristotelische Reinigungslehre zurück. Dieser Annahme zufolge findet im Spiel eine Abreaktion und Befreiung von psychischen Kräften statt und zwar laut Carr eine Befreiung von als negativ und einengend empfundenen Instinkten, Trieben und Emotionen (vgl. Meyer-Bendrat 1987, S. 149). Von Scheuerl (1975, zit. in Meyer-Bendrat 1987) wird daran anknüpfend eine anschauliche Beschreibung der Spielsituation geliefert:

„Spiel als Ablaß-Ventil für gestaute Kräfte, die sich real sonst nicht betätigen können, Spiel als Abreaktion in fiktiven und harmlosen Bereichen, als ‚Katharsis‘, Reinigung der Seele, die sich, um sich Befriedigung und Erleichterung zu verschaffen, gegebenenfalls ‚bewußter Selbsttäuschung‘, ‚psychischer Autosuggestion‘ bedient und diese lustvoll genießt, [...]“ (S. 149 f.)

Offenbar existiert jedoch nicht *die* Katharsis-Theorie, sondern sie liegt vielen weiteren oder mittels ihr modifizierten Theorien zugrunde. So ist mit der Annahme der Katharsis auch eine Triebtheorie zugrunde gelegt worden, die davon ausgeht, dass im Spiel ausgelebte Affekte die Wahrscheinlichkeit affektiver Impulse in anderen Lebensbereichen reduzieren. Diese Behauptung ist allerdings vornehmlich für aggressives Verhalten untersucht worden und führte nicht zu einheitlichen Ergebnissen (vgl. Oerter 1997, S. 176). Erwähnung soll in diesem Abschnitt noch das Konzept von Sigmund Freud des Wiederholungszwanges finden. Auf Freuds Definition des Wiederholungszwanges Bezug nehmend erklärt Dahl (2010):

„Die nicht verstandene, aber wahrgenommene, und auch die nie wahrnehmbare oder gewusste, dennoch affektiv erfahrene Triebversagung in der Vergangenheit muss wiederholt werden, wo sie nicht symbolisiert oder verstanden ist, und zwar so lange, bis sie ein Symbol gefunden hat, das den Trieb im Bewusstsein repräsentieren kann: z.B. im Traum [...]“, (S. 15)

oder aber eben im Spiel. Als Beispiel wäre zu nennen, dass Kinder oft unangenehme Situationen wie z.B. Arztbesuche oder körperliche Strafen wiederholt nachspielen und dabei die problematische oder traumatische Situation erneut nachspielen, also das erlebte Ereignis reinszenieren. Das Seelische drängt auf Reproduktion der nicht ausreichend verarbeiteten Ereignisse – dies nannte Freud den Wiederholungszwang.

Eine Bewältigung dieser Erlebnisse findet dahingehend statt, dass das Kind oder der Erwachsene von der Passivität in die Aktivität übergeht und sich so zum Herren der Situation macht. Die Wiederholung kann als aktiver Versuch der psychischen Bewältigung begriffen werden (vgl. Fritz 2010, S. 103; Oerter 1997, S. 176). Der letztgenannte Sachverhalt geht auf Anna Freud und ihre Konzeption der Identifikation mit dem Aggressor zurück. Dies ist ein Abwehrvorgang, mittels dessen Bewältigung durch die Wendung der erlittenen und dann identifikatorisch ausgelebten Aggression nach außen gegen den Angreifer ermöglicht wird. (Anna) Freud (1936, zit. in Hirsch 1996, S. 199): „Mit der Darstellung des Angreifers, der Übernahme seiner Attribute oder seiner Aggression verwandelt das Kind sich gleichzeitig aus dem Bedrohten in den Bedroher“ (S. 296).

3.1.4 Nutzen des Spiels

Auf dieser Ebene geht es nicht um ein Verständnis des Spielprozesses an sich, sondern hier wird der Frage nachgegangen, worin die Funktion von Spiel bezogen auf eine „Nützlichkeit“ in zukünftigen Situationen der realen Lebenswelt besteht. Im Abschnitt zu den historischen Betrachtungen des Konzepts Spiel wird dargestellt werden, dass eine strikte pädagogische Trennung zwischen (angeblich) sinnvollen und (angeblich) nutzlosem Spiel vorgenommen wurde, die vor allem dem Zweck galt, zu unterscheiden, ob eine Spielhandlung in der Lage ist, Kinder auf den „Ernst des Lebens“ vorzubereiten, ihnen also bestimmte Kompetenzen im Spiel anzutrainieren, die es nach Meinung der Erwachsenen zu lernen galt.

In der Aufklärungszeit bestand schon nicht mehr in so starkem Maße die Überzeugung, „dass sie [die Kinder] all diesen Eifer auf etwas verwenden, das ihnen nützlich wäre“ (Locke 1693, zit. in Fritz 2010, S. 93), sondern Spiel wird dem Kind als sein ureigenes Recht zugestanden. Rousseau bspw. warnte vor einer Verkehrung des Spiels in Arbeit: „Übrigens muss man immer bedenken, dass dies nichts anderes ist und sein soll als Spiel, leichte und freiwillige Leistung der Bewegungen, die die Natur von ihnen erfordert, eine Kunst, ihre Vergnügungen zu variieren, um sie ihnen angenehmer zu machen, ohne dass jemals der mindeste Zwang sie in Arbeit verkehre“ (Rousseau 1762, zit. in Fritz 2010, S. 93).

Mit der Frage der Nützlichkeit befasste sich u.a. das spieltheoretische Vor- und Einübungskonzept von Karl Groos. Er gilt als Vertreter einer eigenen Sinndeutung des kindlichen Spiels und legt vor allem Betonung darauf, dass das kindliche Spiel, genau wie auch jenes bei Tieren, eine Übungsfunktion für sein späteres Erwachsenenleben habe. Die Funktion des scheinbar nutzlosen Kinderspiels habe nach Groos einen biologischen Sinn, nämlich die Antizipation von später zu bewältigenden Lebensaufgaben, die im Spiel unbewusst und lustvoll eingeübt würden (vgl. Meyer-Bendrat 1987, S. 150 f.).

Menschliches Spiel scheint auf diese Weise in ein biologisch-physikalisches Paradigma gefasst zu sein, das ohne Berücksichtigung des spezifischen gesellschaftlichen Kontextes funktionalisiert wird (vgl. ebd.). Ein ähnlicher Gedanke scheint bei Sutton-Smith (1978) anzuklingen, wenn er davon spricht, „daß das Individuum im Spiel autonomes Verhalten überhaupt einübt und für später verfügbar macht“ (S. 88). Spiel diene der Entwicklung emotionaler Autonomie, d.h. Kinder, die mehr spielten, seien später autonomer als solche, die seltener spielten. Groos stellt sich in seiner Theorie der Frage, welche biologische Bedeutung das Spiel hat, nicht aber, welcher psychologische Mechanismus dabei wirksam wird (vgl. El'Konin 2010, S. 103).

3.1.5 Daseinthematiken im Spiel

Diese Perspektive bietet eine weitere Möglichkeit, motivationale Hintergründe von Spielprozessen zu verstehen und zu deuten. Fritz (2010, S. 105 f.) sieht in sog. Daseinthematiken (Konflikte, Probleme, Entwicklungsaufgaben, Beziehungsmuster) Elemente aus der gegenwärtigen Lebenssituation von Kindern, die auf deren Spielprozesse einwirken. Vor allem geht es ihm dabei um vorherrschende Beziehungsmuster, die sich in Spielhandlungen ausdrücken. Daseinthematiken werden hier verstanden als Abstraktion und Verdichtung der vom Kind gemachten Erfahrungen, die bisher unverbunden oder unverstanden waren und nun zusammengefügt werden zu „wirksame[n] Wahrnehmungs- und Handlungsmuster[n]“ (ebd., S. 105). Als Beispiel dient etwa die Thematik der Geschwisterrivalität. Denkbar wäre folgende Szene, in der diese Thematik im Spiel ausagiert wird: „Im Kindergarten spielen zwei Jungen recht häufig mit Tierpuppen. Sie geben ihnen ‚Befehle‘, die sie ausführen müssen. Sind die Tiere nicht folgsam, werden sie ‚bestraft‘“ (Fritz 2010, S. 106). Mittels des Spiels wird es möglich, dass beide Jungen Wut und Machtwünsche ausdrücken.

Oerter (1997) stellt diesen Sachverhalt ganz ähnlich dar, indem er sagt, dass der Gegenstand des Handelns nicht allein der konkrete materielle Gegenstand oder die Spielthematik sind, sondern die Thematik der eigenen Existenz in der Welt. Dieser „übergeordnete Gegenstandsbezug (ÜG)“ (S. 182) bilde die Sinn- oder Motivationsebene von Spielhandlungen. Wichtige existenzielle Thematiken seien bspw.: Groß-sein-wollen, Macht und Ansehen besitzen wollen, seine eigene Geschlechtsrolle richtig einnehmen wollen usw. (vgl. ebd.).

3.1.6 Spiel in Wechselwirkung mit Kultur / Gesellschaft

Der Grundgedanke ist der, dass die bisher angestellten individualisierenden Betrachtungsweisen noch nicht berücksichtigen, dass Menschen einer gleichen Kultur, einer gleichen sozialen Schicht oder dem gleichen Geschlecht angehören können und somit gleichen Einflüssen ausgesetzt sind. Gesellschaftliche Einflüsse wie Normen, Rollenverständnisse und Wertvorstellungen bilden ein übergeordnetes Gefüge, das sich auch in Spielprozessen widerspiegelt.

Zunächst kann eine kritische Sicht angeführt werden, wie gesellschaftliche Organisationsprinzipien und Machtverhältnisse sich in Spielen widerspiegeln. Wie bereits im Untertitel („Die Verformung des Spiels im Lichte industrieller Erkenntnisinteressen“) anklingt, kann davon ausgegangen werden, dass Spielsituationen und –objekte der sog. spätkapitalistischen Gesellschaftsform und deren Produktionsbedingungen nicht ausschließlich am Kindeswohl orientiert sind, sondern zu schlichten Konsumartikeln werden:

„Warenförmig sind alle Spielarbeitssituationen, in denen die Spielbedürfnisse und Spielphantasien der Spielarbeitssubjekte massenindustriell einseitig dahingehend organisiert werden, daß sie sich mit der Quantität, Qualität und spezifischen Form des Warenangebotes möglichst weitgehend decken“ (Meyer-Bendrat 1978, S. 207).

Allgemeiner kann gesagt werden, dass Spiele nicht zufällig existieren, sondern einen kulturellen Zweck erfüllen: „Als Machtmodelle bilden sie [die Spiele] die umfassenderen Machtsysteme, deren Teil sie sind, nach und dienen in diesen als ‚gepufferte‘ Übungssysteme“ (Sutton-Smith 1978, S. 107). Spiele als kulturelle Systeme, und – wie ebenfalls bei den Autoren aufgeführt – z.B. Romane, dienen insbesondere auch dazu, Ordnungen der Kultur in Frage zu stellen oder umzustoßen. Auch gebe es interkulturelle Befunde, denen nach Spiele insofern funktional mit der Kultur verbunden seien, als dass Verbindungen zwischen bestimmten Spielkonstrukten und kulturellen Variablen bestehen. Geschicklichkeitsspiele stünden in Zusammenhang mit dem Gebiet der Tropen und den Tätigkeiten des Jagens; Glücksspiele mit Verantwortlichkeit, Weissagung, nomadischer Lebensweise und ökonomischer Unsicherheit und Spiele um eine zentrale Person seien verknüpft mit der Erziehung zu Selbstständigkeit und mit Formen der Familie (vgl. ebd., S. 106).

Spielkonstrukte beinhalten die „Kräfte“ menschlichen Handelns in der Gesellschaft, (wie z.B. verfolgen, fliehen, angreifen, Aufgaben erledigen, sich bereichern) und Spielprozesse bieten daher die Möglichkeit, sie zu verstehen und sich mit ihnen emotional auseinanderzusetzen. Zudem existieren in Spielen keine systematischen Gewinner oder Verlierer: Spielende können abwechselnd gewinnen, verlieren und Macht ausüben, ohne reale Konsequenzen fürchten zu müssen. In Spielen kann der Spielende diese Aspekte stärker kontrollieren und aktiv auf sie einwirken (vgl. Fritz 2010, S. 111).

3.1.7 Spiel als Vorwegnahme zukünftigen Geschehens

Hauptgedanke auf dieser Ebene des Diskurses ist, dass in Spielen indirekt und in einem geschützten Rahmen Antworten auf Themen und Probleme des Lebens beantwortet werden könnten, d.h. wie Handlungsmuster, Strukturen und Werte der Gesellschaft aussehen könnten (vgl. Fritz 2010, S. 114).

Indem er gleichzeitig die überall vorherrschende inhaltliche Trennung der Begriffe „Spiel“ und „Arbeit“ problematisiert (Spiel als Nicht-Arbeit), drückt Meyer-Bendrat (1987) aus, dass Spiel etwas vorwegnimmt, dass in der Gesellschaft noch nicht erreicht oder realisiert ist:

„Das Spiel ist darum keine besondere Seinsweise menschlicher Tätigkeit. Was als „das Spielerische“ kategorial zu fassen versucht wird, ist ein struktureller Aspekt jeder wirklich menschlichen Tätigkeit, nämlich der nichtentfremdeten Arbeit. Das

Besondere am Spiel ist seine Möglichkeit, ausschnittsweise die Freiheit des Noch-Nicht-Gewordenen einer utopischen Gesellschaftsform zu vermitteln“ (S. 29).

Dem Verständnis der Autorin nach greift Meyer-Bendrat damit ebenso die seiner Auffassung nach unzulässige Trennung zwischen ‚Spiel‘ und ‚Realität‘ auf. Spiel ist insofern real, als dass es etwas für uns Bedeutsames enthält oder auf etwas noch-nicht-Gewordenes hinweist, und zwar in bis dahin herrschaftsfreien gesellschaftlichen Bezügen.

3.2 Kritik an den vorgestellten Konzepten

Die größte Kritik, wie sie zu Beginn des Kapitels bereits kurz vorgenommen wurde, bezieht sich auf die Aufspaltung des komplexen Phänomens Spiel in seine vermeintlichen Einzelelemente. Alle diese Versuche laufen darauf hinaus, dass in dem nachvollziehbaren Motiv der Bemühung um Vereinfachung das komplexe Phänomen Spiel in einer spezifischen Weise gegen etwas abgegrenzt wird (z.B. gegen ‚Arbeit‘ oder gegen den ‚Ernst des Lebens‘), um nach und nach zu seiner Definition zu gelangen. Demgegenüber stehen Positionen, die Spiel nicht als festumschriebene Tätigkeit betrachten, die sich von anderen Handlungen und Tätigkeiten grundsätzlich und klar abgrenzbar durch eine spezielle Seinsweise unterscheidet. Es kann zumindest vermutet werden, dass ‚Spiel‘ sich nur aus der subjektiven Situationserschließung des Spielenden definiert. Meyer-Bendrat (1987) gibt dafür argumentierend ein sehr anschauliches Beispiel:

„Ein Junge ist abends in seinem Zimmer und darf noch eine Viertelstunde vor dem Zubettgehen mit seiner Autobahn spielen. Fasziniert durch die schnellen Runden seiner Autos vertieft er sich ganz in das ‚Rennen‘ und vergißt die Umwelt. Das System Subjekt-Autorennen bleibt ungestört. Hier kann von Spiel und Spielhaltung gesprochen werden. Nach Ablauf der Viertelstunde betritt die Mutter das Zimmer und mahnt, endlich Schluß zu machen. Der Junge darf auf seine Bitte hin die Runden (Rundenzähler auf Null bringen) noch zu Ende fahren und muß dann von sich aus zu Bett gehen und das Licht löschen. Obwohl der Junge weiterhin das gleiche tut, nämlich ein Rennen fahren, liegt keine Spielhaltung mehr vor, da ein System (Subjekt-Zubettgehen) mit dem alten (Rennenfahren) in Konflikt gerät. Vergißt der Junge den Auftrag und vertieft sich erneut ins Autofahren, so hat sich wieder eine Spielhaltung entwickelt“ (S. 133).

Die Bedeutung von sprachlichen Zeichen ergibt sich erst durch ihren Gebrauch, durch Gepflogenheiten und durch den Sprachbenutzer, so lautet eine Kernaussage der Sprachphilosophie von Wittgenstein (vgl. Newen 2000, S. 244). D.h. die Bedeutung eines

Zeichens erschließt sich erst in seinem Verwendungszusammenhang. Bezogen auf Wittgensteins Theorie und übertragen auf Spiel könnte man also sagen: Die Bedeutung des Spiels (als Zeichen) erschließt sich erst im Gebrauch bzw. im konkreten Handlungskontext. Das Spiel kann in unterschiedlichen Verwendungszusammenhängen verstanden werden und daher kommt ihm auch nicht lediglich eine feststehende Funktion in der Welt zu. Menschen können spielen, wenn sie arbeiten, und arbeiten, wenn sie spielen. Es kommt auf den sinnstiftenden Kontext der Lebenswelt an (vgl. Meyer-Bendrat 1987, S. 135).

Bei den angeführten Spieltheorien ist aber die Suche nach situationsbestimmendem Sinn nicht erkennbar, sondern es steht die Suche nach seinem Wesen im Vordergrund, so als gäbe es objektive Erklärungen, Regeln und Gesetze, die auf alle Spielsituationen zuträfen. „Die spielenden Individuen sind dann in der Tendenz und Sinndeutung Rollenlerner, Alternativbefriediger, traumatisch geprägte Kompensativlinge, überwiegend Assimilanten, Appetenzverhalter, Explorativlinge und vieles mehr in funktionaler Abhängigkeit des situativ übergestülpten Theoriemusters“ (Meyer-Bendrat 1987, S. 146).

Das grundsätzliche Problem, das in dieser Diskussion erkennbar wird, betrifft die Frage danach, wie Wissenschaftler zu ihren Aussagen über den Erkenntnisgegenstand – Spiel in diesem Falle – gelangen. In den Bemühungen, das Beobachtete mit Sinn zu füllen, sind die Einen der Überzeugung, dass Aussagen über den Sinn von Handlungen nur von den Handelnden selbst getroffen werden können und ihre Aussagen auch als solche ernst genommen werden müssen. Die Anderen gehen davon aus, es müsse einen den Akteuren unbewussten, tieferliegenden, sozusagen „eigentlichen“ Sinn hinter dem von ihnen selbst vermuteten geben.

Diese Überlegungen implizieren, dass es in der Lebenswelt keine *Tatsachen* gibt, sondern nur *Bedeutungen*, die Menschen den Elementen von Handlungen aufgrund erworbener bzw. erlernter Wissensvorräte zuschreiben. Ein relativ geordneter sozialer Umgang ist nur deshalb möglich, weil den Elementen (also: den Gegenständen der sozialen Umwelt) oft die gleichen Bedeutungen zugeschrieben werden, sodass Menschen zu ganz ähnlichen Perspektiven gelangen (vgl. Ludwig 2006, S. 74 f.).

Die größte Gefahr dabei ist es wahrscheinlich, Sinn eben nicht vom Forscher aufzuoktroieren – das wäre dann das genaue Gegenteil zum Interesse eines wirklichen Verstehens – sondern aus der Lebenswelt des Akteurs heraus zu rekonstruieren, d.h. „durch seine Augen“. Hier klingt schon an, dass dieses Ziel immer nur als Versuch zu begreifen ist, da ein direkter Zugang zum Bewusstsein des Anderen schließlich nicht möglich ist (dies entspricht der Kritik der Behavioristen, das im Inneren Erlebte und Gefühlte könne nicht Gegenstand der Psychologie sein, da nur äußeres Verhalten vom Wissenschaftler beobachtbar und überprüfbar sei).

4. Anwendung der Erkenntnisse auf das Glücksspiel

Ausgehend von diesen Gedanken bedeutet dies nun, dass Spiel an sich noch keine Bedeutung hat, sondern nur aus der Lebenswelt des Spielenden heraus verstanden werden kann, die in diesem Sinne als Experten bzw. Spezialisten ihres Fachgebietes zu sehen sind. Im Folgenden soll es daher um den spezifischen Handlungskontext des Glücksspiels gehen.

4.1 Kurze Beschreibung zu Aufbau, Funktions- und Wirkweise von Spielautomaten

Nach der neuen Spielverordnung (s. Kap. 1) lassen sich in Spielhallen bei den Spielgeräten zwei Haupttypen unterscheiden: die *Fun-Geldspielgeräte* und die *Multigamer*, wobei die Zahl der Multigamergeräte deutlich überwiegt – im Jahre 2008 lag das Verhältnis zwischen beiden bei 70:30 (vgl. Reichertz et al. 2010, S. 92). Sie unterscheiden sich z.B. dadurch, dass an Multigamern bis zu 60 verschiedene Spiele gespielt werden können. Beispielfhaft soll hier der Aufbau eines Fun-Geldspielgeräts (mit Namen wie „Egypt Fun“, „Hot Dog“, „New Winner“, im Spielerjargon als „Obstkisten“ oder „Punktekasten“ bezeichnet) beschrieben werden, ohne dass die unzähligen Besonderheiten der verschiedenen existierenden Automaten berücksichtigt werden können. Diese Beschreibung orientiert sich am Grundaufbau des gesamten Automatentums:

Hinter der Glasfront der Geräte befinden sich Rotationskörper, die vorne durch das Walzenfenster sichtbar werden. Auf der Glasfront befinden sich rund um das Walzenfenster diverse Gewinnleitern mit speziellen Spielelementen und Bonuspfeilen, die das Überspringen einer Risikostufe ermöglichen. Die Anzeige der Jackpot-, Punkte- und Geldspeicherstände befindet sich ebenfalls auf der Front. Im rechten oberen Bereich des Automaten befinden sich der Münzeinwurfschlitze, eine Taste zur Auszahlung des Geldspeicherstandes und eine zur Unterbrechung der Spielautomatik. Im unteren Teil des Automaten sind die Bedienelemente angebracht, d.h. meist Start-, Teil- und Levelwahltaste und Risikotasten. Durch ‚Start‘ erfolgt der Spielstart, der Start einer Gewinnausspielung innerhalb einer bestimmten Gewinnspanne sowie Umbuchungen zwischen Geld- und Punktespeicher. Durch Betätigen der ‚Level‘-Taste kann der Punkteinsatz vor und zwischen den Einzelspielen bestimmt werden und sie ermöglicht außerdem die Vollannahme eines Gewinns. Die ‚Risiko‘-Taste ermöglicht das manuelle Riskieren eines eingelaufenen Punkte- oder Sonderspielgewinns und es kann die Risikoautomatik festgelegt werden, d.h. ein maximaler Punktwert, bis zu dem eingelaufene Gewinne durch das Gerät automatisch riskiert werden. Die Teilannahme eines eingelaufenen Gewinns kann mit der ‚Teil‘-Taste realisiert werden.

In der Regel gibt es drei rotierende Walzen/Scheiben, auf denen bestimmte Symbolkombinationen erzielt werden müssen (z.B. lachende Sonnen, Kronen, Joker). Bei Stillstand der Walzen informieren diese dann über Gewinn oder Nichtgewinn. Bei einem Gewinn werden spezielle Sonderspiele (das sind Spiele mit höherer Gewinnerwartung) und Risikospiele ausgelöst, die zu einer Verdopplung des Gewinns, aber auch zum kompletten Verlust führen können. Gewinnt der Spieler z.B. 2 Euro, leuchten gleichzeitig Risikotasten, mithilfe derer der Spieler nun seinen Gewinn vermehren oder verlieren kann, und die Stoptaste, bei deren Betätigung der Gewinn auf den Münzspeicher aufgebucht werden würde (vgl. Ludwig 2006, S. 15).

Abb. 1: Verschiedene Gerätevarianten in einer Spielhalle



Quelle: Flickr, Foto: „Raging Wire“

Abb. 2: Frontansicht eines Spielautomaten mit den einzelnen Komponenten



Quelle: Flickr, Foto: „Jeff Kubina“

Durch Stopp-, Start- und Risikotasten wird der Spieler scheinbar aktiv in den Spielverlauf einbezogen, obwohl deren Betätigung – außer beim Nachstarten der ersten Walze – keinen Einfluss auf das Spielergebnis hat, weil dieses im Steuerungsprogramm der Automaten bereits festgelegt ist. Der durchschnittliche Dauerverlust beim Automatenenspiel beträgt 29 Euro pro Stunde, maximal kann er 60 Euro betragen (vgl. Bachmann 2005, S. 14).

Der Spielvorgang ist begleitet von Licht- und Toneffekten der Automaten, die die Ereignisse, Spielzüge und Aktivitäten der Spieler „kommentieren“ und die Ludwig (2006) nicht als chaotisch und wahllos lärmend beschreibt, sondern sie würden dem Gerät eine „Seele“ verleihen und „durch die Stereotypie ihrer Gebundenheit an spezifische Aktionen und Ereignisse Vertrautheit und das Gefühl von Verlässlichkeit“ (S. 19) erzeugen. Licht, Ton und

Spielvorgang erfolgten zudem synchron, sodass eine Illusion von Beherrschbarkeit erzeugt würde (vgl. ebd.). Zusätzlich dazu werde eine spezifische Spieldynamik geschaffen, die sich mit dem Übergang zu neueren Geräten gewandelt hat.

Bei den älteren Geräten waren die Gewinn-Verlust-Intervalle länger, d.h. die Spieler konnten über längere Zeit hinweg keine Gewinne erzielen; wenn ein Gewinn aber erfolgte, war dieser recht hoch. Mit der Programmierung der neueren Geräte hat sich dieser Sachverhalt genau umgekehrt, um mehr Spieler ‚bei der Stange zu halten‘. Die Intervalle von Auf und Ab des Gewinnens und Verlierens haben sich verkürzt. Offenbar hat diese Veränderung bewirkt, dass mehr Spieler bereit sind, die gleiche Summe zu verlieren, wenn zwischenzeitlich mehr Erfolgserlebnisse eintreten (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 101).

Relativ hoch liegt sich die in der Spielverordnung gesetzlich vorgeschriebene Mindestauszahlungsquote: Sie beträgt 60%. Sie ist allerdings nicht so zu interpretieren, dass jemand, der mit 100 Euro zum Spiel geht, die Spielhalle mit 60 Euro wieder verlässt, sondern, wie Ahrends (1988, S. 26) konstatiert, ist der häufigste Grund, die Halle zu verlassen, dass nicht mehr gespielt werden *kann*, weil das Geld verspielt wurde.

Über die Ergonomie der Geräte, die spezielle Spieldynamik sowie die Anordnung und Gestaltung der Geräte bzw. Räumlichkeiten allein könnte eine ähnlich umfangreiche Arbeit geschrieben werden, wie sie hier insgesamt vorliegt. Spielhallen stellen eigene kleine Lebenswelten dar, in der die verschiedensten Faktoren zusammenwirken und das Spiel beeinflussen. Die Gefahr einer zu ausführlichen Darstellung wäre jedoch, den psychologisch zu untersuchenden Gegenstand des eigentlichen Spielens zu sehr auszuweiten: Es sei jedoch angemerkt, dass die Umgebung des Spielens selbstverständlich Einfluss auf die Erlebensqualitäten der Tätigkeit „Spiel“ besitzt.

4.2 Motive des Spielens an Geldautomaten

Reichertz et al. (2010, S. 212 f.) kommen in einer qualitativen Analyse der durch teilnehmende Beobachtung, beobachtender Teilnahme und Interviews gewonnenen Daten zu verschiedenen Spielertypologien, die verschiedene Motive für das Spielen an Geldautomaten herausstellen, sprich: den Handlungen der Spieler Sinn zu verleihen. Hier konnten neun Idealtypen für Motivkonstellationen unterschieden werden. „Idealtypen“ heißt hierbei, dass die recht eng verdichteten Typisierungen meist nicht als trennscharfe Reinformen auftreten, sondern ein Typ durchaus Merkmale des Anderen aufweist bzw. dass sich Spielstile auch innerhalb eines Spiels wandeln können (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 211).

Die Autoren der Untersuchung weisen darauf hin, dass in den obigen Ausführungen noch Eines unberücksichtigt geblieben ist: das Soziale des Spiels. Die Gliederung zu den

verschiedenen Spielertypologien erfolgte lediglich anhand der Differenzierungsmerkmale *Spannung*, die mit dem Spielen einhergeht, und *Kontrolle* dieser Spannung. Das bedeutet, dass die Beziehung zwischen Spieler und Gerät isoliert untersucht wurde, nicht aber vor dem Hintergrund der sozialen Bühne ‚Spielhalle‘ betrachtet wurde.²

1. „Shoot-Outer“: Dem Shoot-Outer geht es um ein Duell mit dem Automaten. Diesen will er besiegen, ihm beweisen, wer der Bessere ist: das Gerät oder er. Er will sich damit beantworten, was er wert ist. Das einzelne Spiel ist die Waffe, die er gegen das Gerät richtet. Der Einwurf des Geldes ist das Sich-Bereitmachen zum Duell. So ist Spiel ein mit Risiko verbundener Kampf und ein Sich-Messen.

2. „Thrilljäger“: Der Reiz für diesen Motivtypen liegt im Eingehen von Risiken und der dadurch erzeugten Spannung und Aufregung („thrill“). Er lässt das Spiel nicht einfach laufen, sondern sucht zusätzliche Risiken und damit das Auf und Ab.

3. „Erlebnissucher“: „Spielen selbst ist ein positives Sinnen-Erlebnis“ (ebd., S. 212). Dieser Typ hat Spaß an den bunten Bildern, Tönen und Features. Es zählen Abwechslung und Neues erproben. Er wechselt gerne Gerät, Spiel und Halle.

4. „Geldjäger“: Er spielt am Gerät, um zu gewinnen, um Geld zu machen. „Er ist (so seine Sicht) der Rationalist unter den Irrationalisten“ (ebd.). Er ist überzeugt davon, unter dem Strich zu gewinnen oder irgendwann zu gewinnen. „Er ist der, der am meisten daran arbeiten muss, sich von seiner Geschichte selbst zu überzeugen – da angesichts seiner tatsächlichen Verluste die Auffassung von der tatsächlichen Geldjagd nur schwer aufrechtzuerhalten ist. Er verfügt über die größten Fähigkeiten, in Erzählungen Verluste am Spielgerät zu einer Form des Gewinnens zu machen“ (ebd.), indem er z.B. nur Gewinne addiert und nicht das eingesetzte Geld zählt.

5. „Auf-das-Spiel-Bezogene“: Das Spiel ist das Ziel, nicht das gewonnene Geld. Wichtiger als der Gewinn sind Gewinnserien, um weitere Spiele zu ermöglichen. Der Spieler möchte möglichst lange im Spiel bleiben, auch wenn der eingesetzte Geldbetrag langsam zunichte geht.

6. „Traditionalist“: Dieser Typ sucht nicht das immer Neue, sondern das bereits Bekannte und Vertraute am Spielen. Nur das scheint ihm bewältigbar. Er braucht den bekannten Rahmen und die gleichen Abläufe, um sich handlungsfähig zu fühlen.

7. „Selbstorger“: Der Geldspielautomat ist Katalysator für Entspannung und Versenkung/Meditation, bspw. die eintönigen Bewegungen der Walzen. Zwischenzeitlich

² Dies ist dem Umstand geschuldet, dass nicht alle – die Vielfalt des Phänomens ausmachenden Elemente – gleichzeitig in die Untersuchung einfließen können; andererseits ist das Soziale des Spiels z.T. miterhoben, da es sich ja im Kontext der Spielhalle ereignete.

wünscht sich dieser Typ aber auch Phasen höchster Anspannung/Erregung. Das Spielen wird so zu einer Form der Selbstsorge, um das Leben draußen besser meistern zu können.

8. „Schicksalsbefrager“: Das Spiel an den Automaten dient als Befragung des Orakels, wie es um das kleine Tagesglück des Spielers steht. So wie das wöchentliche Horoskop bedarf es der Wiederholung und der Permanenz, um zu erfahren, ob das Glück dem Spieler gnädig ist.

9. „Zeittöter“: Die Spielhalle stellt keine Verlockung dar, sondern einen Ausweg. Sie ist Flucht vor der Welt „dort draußen“, die aus Alltag, Enttäuschungen und Belastungen besteht. Der Spieler hat den Wunsch, „dass die Welt aufhört“ (Reichertz et. al 2010, S. 213) oder zumindest nicht in sein Bewusstsein tritt. In der Spielhalle ist er mit Anderen zusammen, ohne etwas mit ihnen tun zu müssen.

Diese extrahierten Motivtypen sind nicht als endgültig feststehende Tatsachen zu betrachten, sondern sind hier in der Absicht aufgeführt, im Folgenden diskutiert bzw. überprüft zu werden.

4.3 Bedeutung des Geldes

Dass das Spielen an Geldautomaten etwas mit Geld zu tun hat, ist zunächst naheliegend und wird auch bei einem der oben genannten Motivtypen deutlich. Erstaunlich ist die Feststellung von Reichertz et. al (2010, S. 201), dass zumeist aber *mit* Geld und nicht *um* Geld gespielt wird. Der Unterschied zwischen beidem besteht darin, dass beim Spielen *um* Geld die Investition in die Chance auf einen Gewinn im Vordergrund steht. Der Wunsch nach dem Vermehren von Geld ist nicht weiter erklärungsbedürftig; größere finanzielle Ressourcen dienen dazu, das Leben komfortabler zu machen bzw. die Möglichkeiten der Lebensgestaltung zu erweitern. Bei vielen Spielern, so die Autoren, stehe dagegen beim Spielen *mit* Geld etwas ganz anderes im Vordergrund, nämlich der „Erhalt einer angemessenen Gegenleistung“ (ebd., S. 200). Diese Gegenleistung wäre etwa ein bestimmtes Maß an Spannung, Entspannung, Unterhaltung oder Serviceleistung.

Falls dies zutrifft, könnte man schlussfolgern, dass es sich beim Glücksspiel eben nicht oder nicht ausschließlich, wie allgemein angenommen, um die ‚Geldjäger‘ handelt, die sich immer wieder von ihrer Geschichte überzeugen müssen, dass sie letztendlich doch gewinnen oder bald den großen Gewinn einfahren werden. Das Verschweigen von Verlusten wäre nicht als Rechtfertigungsversuch einer als in finanzieller Hinsicht sinnlosen Beschäftigung zu sehen, sondern Verluste wären für die betreffenden Personen tatsächlich dadurch relativiert, dass sie etwas für ihr eingesetztes Geld „bekommen“ haben: eingesetztes Geld wäre zu sehen als Preis für die erhaltene Freude am Spielen.

Vor diesem Hintergrund ist das Relativieren von Verlusten nicht als bloße Beseitigung kognitiver Dissonanz zu betrachten, wie Meyer & Bachmann (2005, S. 96) vorschlagen. Die Autoren argumentieren: „Wenn ein Spieler beispielsweise verliert, sich aber nach normativen Erwartungen verhält und den Verlust mit demonstrativer Beherrschung wegsteckt, wird der finanzielle Verlust durch den wahrgenommenen Gewinn an Ansehen ausgeglichen“ (S. 96 f.) Es bleibt allerdings unklar, welche ‚normativen Erwartungen‘ die Autoren bei einem Spieler voraussetzen, unabhängig davon wird hier aber das Bild gezeichnet, dass die demonstrative Beherrschung nach Verlusten lediglich als Ausweg zu werten ist – und damit quasi als Selbstbetrug – um widersprüchliche Tendenzen wieder miteinander vereinbar zu machen.

Ludwig (2006) gelangt zu folgender Überzeugung: „Das Automatenenspiel, das dem Uneingeweihten so langweilig und uninteressant erscheinen mag, entwickelt eine Eigendynamik der Faszination Spiel, *nicht der Faszination des Geldes*, die den Menschen zum Spieler werden lässt“ (S. 118; Hervorh. v. Verf.). „Solang die Scheiben kreisen, schwebe ich herrlich in Erwartung und fühle mich zuletzt nicht so sehr um mein Geld betrogen, als um dies Schweben, das plötzlich aus nichtigen finanziellen Gründen abreißt und nur ein dummes Spiel gewesen sein soll“ (Ahrends 1988, S. 61).

Das als behandlungsbedürftiges Krankheitsbild angesehene *pathological gambling*, das in ICD-10 und DSM-IV aufgenommen wurde, wird explizit so beschrieben, dass ‚gambling‘ für das Spielen um Geld steht, wobei die Teilnahme am Glücksspiel unzulässigerweise sogar bspw. bei Meyer und Bachmann (2005, S. 30) mit dem Spielen um Geld gleichgesetzt wird. Das Spielen um Geld ist nicht nur bloß *eine* Variante von möglicher Sinnrekonstruktion, sondern wird diese Annahme auch – zumindest in diesem konkreten Beispiel – als scheinbar unhinterfragbare objektive Tatsache dem Spielenden verordnet, als seien andere Motive gar nicht erst erwägbar.

Ein Automatenspieler beschreibt seine Erwartungen an das Spiel folgendermaßen:

„Wenn nix passiert, dann wird's uninteressant. Weil dann hat man nichts von seinem Geld. Dann kann man auch an ner Parkuhr was reinschmeißen. Da hat man dann wenigstens ne halbe Stunde. Also es gibt schon mal Geräte, da kann man wirklich dann zwanzig Euro rein schmeißen, da passiert absolut nichts. Und das ist dann uninteressant. Selbst wenn man nichts gewinnt und man wenigstens im Risiko mal hoch kommt oder so, dann ist es schon interessanter, dann hat man wenigstens im Risiko mal bisschen Spaß gehabt. Aber wenn gar nichts passiert, ich weiß nicht, ist schwer zu beschreiben. Dann ist es einfach verschwendetes Geld“ (Reichertz et. al 2010, S. 153)

Was in dieser Beschreibung deutlich wird, ist die relative Gleichgültigkeit des Spielers zum *monetären* Aspekt des Spielens. Das Gerät sollte zwar auch mal „was schmeißen“, jedoch nur, um dem Anspruch des Risikoerlebens gerecht zu werden und Langeweile zu vermeiden. Die Gefahr von Langeweile scheint auch dann nicht zu bestehen, wenn unter dem Strich ständig kein Geld gewonnen wird, denn der oberste Anspruch dieses Spielers besteht offenbar in der Unterhaltung durch das Vorhandensein von Risiko und Unberechenbarkeit (Dinge, die eine Parkuhr zweifelsohne nicht bieten kann). Das Beispiel des Fußballspiels demonstriert, dass ein Spiel genossen werden kann, obwohl es verloren wird. Freude in einem immerhin neunzigminütigen Spiel fällt nicht unbedingt mit Sieg zusammen, sondern vor allem muss das Spiel interessant, d.h. spannend sein. Ein Spiel, über das ewig gesprochen wird, kann auch eine Niederlage sein, denn genossen wird auch die Vorlust vor der Entscheidung (vgl. Bolz 2014, S. 72).

Allerdings kann aus dem obigen Zitat auch geschlussfolgert werden, dass gelegentliche Geldausschüttungen eben auch nicht völlig irrelevant zu sein scheinen, da sie zu den „besonderen“ Ereignissen im Spielverlauf zählen und daher schließlich zur Aufrechterhaltung dieser Variablen beitragen.

4.4 Verhältnis des Spielers zum Automaten

Psychologisch gesehen stellt sich trotz des anzuzweifelnden alleinigen Motivs des Gewinnens von Geld die Frage, wie Spieler damit umgehen, dass sie de facto ihrem zufallsbedingtem Gewinn- bzw. Verlustschicksal ausgeliefert sind. Es kann davon ausgegangen werden, dass die vielen Nutzer von Glücks- und Geldspielautomaten darüber informiert sind, dass sie nur einen minimalen Einfluss auf das Spielergebnis haben. Zum Einen herrscht ein großes öffentliches Bewusstsein über die angebliche Gefährlichkeit des Glücksspiels, das schließlich nicht wenige Menschen in den finanziellen Ruin zu treiben scheint. Zum Anderen gibt es u.a. einen gesetzlich vorgeschriebenen „Scheibentext“ auf jedem Automaten, der auch Aussagen zu Gewinnwahrscheinlichkeiten macht.

Diese Überlegungen, und die Annahme, dass Spielern zugetraut werden darf, über die Tatsache des Zufallspiels sehr wohl in Kenntnis gesetzt worden zu sein, gibt Anlass zu der Vermutung, dass irgendeine Art von Mechanismus greifen muss, mithilfe dessen die erlebte Faszination überhaupt aufrecht zu erhalten ist. Woraus genau speist sich das unstillbare Verlangen („craving“), das den Spielern von den Glücksspielpathologieforschern zurecht (wenn auch sie dieses anders herleiten) unterstellt wird? Anders gesagt, es muss eine psychologische Erklärung dafür geben, dass einerseits erkennbar wird, dass die Spieler um die quasi nicht vorhandene Beeinflussbarkeit der Automaten wissen, andererseits den Spielkonsum auch nicht desillusioniert beenden.

Im Abschnitt über die Funktions- und Wirkweise wurde der Spielautomat bereits als ‚beseeltes Ding‘ beschrieben. Den Beobachtungen von Ludwig (2006, S. 146) zufolge besteht zwischen Spieler und Gerät so etwas wie ein kommunikativer Austausch, was sich z.B. darin äußert, dass Spieler an das Gerät in der Situation bestehende Wünsche und Aufforderungen wie „Na los, komm schon!“, „Na los, bleib’ oben stehen!“, aber auch Drohungen und Beschimpfungen adressiert. Ob nun, wie der Autor formuliert, im Falle positiver Äußerungen das Gerät meist mit dem männlichen Geschlecht versehen wird („Der ist heute gut in Stimmung“) und im Falle negativer Äußerungen meist mit dem weiblichen Geschlecht („Die Scheißkiste ist wie zugenanagelt“) (ebd., S. 147) spielt dabei m.E. eine untergeordnete Rolle, erkennbar ist vor allem aber, dass das Gerät mittels dieser Äußerungen durch Personifizierung belebt erscheint und ihm damit auch eine gewisse Absicht unterstellt wird. Zu diesem kommunikativen Akt zählt auch, dass der Spieler sozusagen mittels Ton und Licht eine „Antwort“ von seinem Gegenüber erhält.

Tietel (1995) sieht den Grund dafür, dass Automaten als etwas Lebendiges erlebt oder angesehen werden in seiner Selbstbewegung, d.h. darin, dass der Automat eine sich selbst bewegende Maschine ist, die nach einer bestimmten Schalterbetätigung einen vorprogrammierten Prozess mehr oder weniger selbsttätig ablaufen lässt. „Was sich von selbst bewegt, wird spontan als Lebendiges aufgefaßt“ (ebd., S. 241), doch nicht nur das, sondern viel bedeutsamer ist für Tietel, dass letztendlich vom Spieler am Automaten nicht mehr zwischen Lebendiges simulierendem Äußerem und verborgenem mechanischem Inneren unterschieden wird. Das Verblüffende am Automaten – und somit sicherlich teilweise auch das, was die Spielfaszination aufrecht erhält – ist in dem Effekt eines verborgenen Inneren und dadurch scheinbar belebten Äußeren zu sehen, das trotzdem als Unbelebtes kenntlich bleibt (vgl. ebd.). Hier geht es darum, „Lebloses so darzustellen, als ob es Lebendiges sei“ (Tietel 1995, S. 242), und dadurch ist der Automat *wie* ein Lebewesen („er“ simuliert Leben). Unklar in diesem Gedankengang bleibt vorerst, wer oder was hier Simulation erzeugt. Obwohl der Programmierer gewissermaßen für die mechanische Reflexivität des Automaten sorgt, ist es der Spieler am Automat, der durch das Erlebnis eines bewegten Dings einen lebendigen Interaktionspartner simuliert.

Der Kunstgriff, so Heubach (1989), liege darin, das in der Simulation als Wirklichkeit Inszenierte (hier: die Beseeltheit des Automaten) gleichzusetzen mit dem in der Simulation Intendierten (hier: die Vermenschlichung des Automaten). Ziel dieser Strategie des Psychischen wäre die Abwehr der Idee einer unberechenbaren Maschine als Gegenüber, indem das Intendierte unkenntlich gemacht wird und als faktisch erlebt wird (vgl. Heubach 1989, S. 33) – d.h. „nicht ich *erzeuge* den Schein eines (menschlichen) Interaktionspartners“, sondern „Er *ist* so“. Der Automat ist „längst ein unersetzlicher ‚Jemand‘ geworden, ein *Du*,

das ihn fragt und ihm Antwort gibt, das ihn kalt abweist, um ihn hernach um so überschwenglicher zu beglücken“ (Ahrends 1988, S. 24).

Topitsch (1979, zit. in Tietel 1995, S. 287) ist gegenüber der Bedeutung von Personifizierungen des Computers der Auffassung, es handele sich dabei um etwas, das der Mensch tut, um sich „die Welt [...] dadurch verständlich zu machen, daß er das Fernerliegende und Unbekannte nach dem Muster des Naheliegenden, Bekannten und Wohlvertrauten auffaßt“ (S. 287) und sich so die nicht-menschliche Welt verständlich macht. Dies deckt sich in etwa mit der allgemein anwendbaren These der Sozialpsychologie über die Kausalattribution als unbewusstem Prozess, mit dem bestimmten Ereignissen Ursachen zugeschrieben werden, damit Handlungen auf diese Weise vorhersagbarer gemacht werden und ein Gefühl der Kontrolle erzeugt wird (vgl. Fincham & Hewstone 2003, S. 217).

Dieser Aussage mag man ohne Weiteres zustimmen, aufschlussreicher in Bezug auf das Glücksspielen scheint mir aber darüber hinausgehend der Gedanke zu sein, dass erst bei der Zuschreibung quasi menschlicher Eigenschaften dem Automaten so etwas wie „Fähigkeiten“ zugesprochen werden und er so zu einem potenziell bedrohlichen und daher ernstzunehmenden Gegenspieler oder Konkurrenten wird. Dies erinnert an das eingangs erwähnte Motiv von Spielern, sich mit den Automaten zu duellieren, sich mit ihnen zu messen und dabei eben auch die gefühlte Erfahrung zu machen, das Gegenüber mit den eigenen Fähigkeiten, Tricks oder Strategien besiegt zu haben.

Warneken (1974) schildert in seinen Beobachtungen über Spieler an Flipperautomaten übrigens ebenfalls, dass diese sich in anspornender Anrede an die ins Aus rollende Kugel wendeten, hält dies dann allerdings für eine Besonderheit des Flippers. Da dieser zumindest teilweise durch Geschicklichkeit zu lenken ist, stehe er im Gegensatz zu Gewinnspielautomaten: Diese würden den Spieler „von vornherein zum passiven Betrachter eines Mechanismus machen, der über Sieg oder Niederlage entscheidet“ (S. 91). Bezogen auf objektive Gewinnwahrscheinlichkeiten ist dies sicherlich zutreffend, im Hinblick auf das psychologische Geschehen lassen sich Spieler an Gewinnspielautomaten jedoch ebenso wenig zu passiven Betrachtern abqualifizieren.

Alle Spieler, unabhängig vom bevorzugten Spielgerät, scheinen über die Fähigkeit des magischen Denkens zu verfügen (welche gemeinhin auch als Aberglaube bezeichnet wird). Ein Kausalitätsverständnis, das auf magischem Denken beruht, ist ein Weg, „das Schicksal zu steuern oder die Kontrolle darüber zu verbessern“ (Hoffmann & Hofmann 2013, S. 116) – magisches Denken ist Spielstrategie. Das „sinnlose“ Spiel gegen den Zufall wird „sinnvoll“, wenn es Spielstrategien gibt, die in der Überzeugung des Akteurs diesen Sachverhalt zumindest zeitweise außer Kraft setzen.

Die Spielwelt ist ein geschlossener Sinnbereich, der sich von der Alltagswelt qualitativ abhebt, als dass man sich jederzeit zu ihr hinwenden, aber auch wieder abwenden kann. Dadurch ist die Spielwelt eine willkommene Abwechslung zur Alltagswelt, wo Problemen zwar durch Abwendung aus dem Weg gegangen werden kann, institutionelle Zwänge den Menschen aber zwingen, sich früher oder später wieder mit ihnen auseinander zu setzen (vgl. Schmidl 2015, S. 23 f.). Die Möglichkeit, sich jederzeit der Spielwelt abzuwenden, mag allerdings dem „Erlebnissucher“ viel eher offen stehen als dem „Zeittöter“, für den die Spielhalle Flucht und Ausweg vor der Alltagswelt ist, dem also die Hinwendung zur Spielwelt wesentlich willkommener ist als die Abwendung.

Das Ausfüllen eines Lottoscheines bietet nicht in *mathematischer* Hinsicht eine Chance, reich zu werden (und damit finanzielle Probleme zu beseitigen) – und dies ist mehr als beim AutomatenSpiel ein Wissen, das jeder Lottospieler sich angeeignet hat – aber in *psychologischer* Hinsicht ist die Chance eben doch real: Man hat die theoretische Chance, reich zu werden und damit werden jegliche Sorgen für die Dauer dieser Phantasie außer Kraft gesetzt. Das Problem aus der Alltagswelt ist damit zeitweise verschwunden: „Indem man sich auf sie [die geschlossenen Sinnbereiche] bezieht, wird bestimmten Teilen der Alltagswelt der Wirklichkeitsakzent entzogen“ (Schütz 1971, S. 269, zit. in Schmiendl 2015, S. 28).

Spiel ist das Erleben „absoluter Gegenwart“ (vgl. Bolz 2014, S. 73), denn um völlig in einem Spiel aufzugehen, kann nicht darüber nachgedacht werden, dass es hinterher an Geld oder Zeit mangelt. Konsequenzen außerhalb des Spielrahmens müssen ausgeblendet werden. An dieser Stelle ergibt sich eine Parallele zu Sutton-Smiths vorherigem Befund, Spiele machten *lebendig* (siehe 3.1.1): Im Spiel wird die Zeit als Kontinuum aufgelöst. Es löst sich insofern aus dem alltäglichen Leben heraus, als dass es Anfang und Ende hat und Vergangenheit und Zukunft keine Rolle spielen. Das Zeiterleben des Spielers ist von der Gegenwartsdauer geprägt und dem Fehlen sonstiger Verstrickungen – darum kann Spiel als Erlebnis schlechthin definiert werden (vgl. Bolz 2014, S. 74).

Reichertz et. al (2010, S. 192) nennen im Bezug auf magisches Denken als Beispiel das Lottospielen. Dort werden Lottoscheine oft mit gewissen, mit einem Sinn versehenen Zahlen (Geburtstage, Glückszahlen usw.) eingetragen oder musterhafte Anordnungen angekreuzt, und so wird auch bei einem Glücksspiel wie dem Lotto nach bestimmten typischen Mustern oder Varianten gehandelt (auch die Vermeidung eben solcher ist eine Strategie). Das heißt wiederum nicht, „dass den so Handelnden ihre objektive Einflusslosigkeit auf den Zufall und damit die ihres ‚strategischen‘ Handelns nicht bewusst wäre“ (ebd., S. 192). Beispiele lassen sich nicht nur bezogen auf die bekannten Glücksspielformen finden, sondern haben vermutlich im Alltag vieler Menschen eine Bedeutung. Es ist zu denken an die kurzfristig wirksame Überzeugung, ein bestimmtes befürchtetes Ereignis trete ein oder bleibe aus,

wenn bspw. Begrenzungslinien auf Bordsteinen betreten oder ausgelassen würden. Und letztlich beinhaltet auch Religion ein System von magischen Überzeugungen.

Schmid (1994, S. 18 f.) stellt ebenfalls fest, dass eine Tendenz besteht, den reinen Zufall nicht zu akzeptieren. Sie verweist auf eine Untersuchung, bei der in einfachen Glücksspielversuchen mit einer mathematischen Wahrscheinlichkeit – etwa dem mehrmaligen Werfen einer Münze – Prognosen abgegeben werden sollten, welches von zwei Ereignissen gewinnen werde. Zu den Ergebnissen dieser Untersuchungen zählte, dass Ereignisse nicht als unabhängig akzeptiert werden (Kopf und Zahl also nicht zufällig gewinnen), sondern der Glaube an eine ausgleichende Gerechtigkeit, Glaube an Glück und Aberglaube eine überaus große Rolle spielen, sodass die Wahrnehmung von Risiken sich deutlich minimiere und die subjektiv wahrgenommene Gewinnwahrscheinlichkeit gegenüber der objektiv-mathematischen sich deutlich erhöhe (ebd.).

Es stellt sich natürlich auch hier die Frage, warum so viele Menschen auf solche Überzeugungen zurückgreifen, die wahrscheinlichkeitstheoretisch betrachtet nichts mit dem tatsächlichen Eintreten katastrophaler Ereignisse zu tun haben. Diese Frage kann in dieser Arbeit nicht abschließend beantwortet werden. Meiner Ansicht nach ist jedoch auch in ihnen so etwas wie ein spielerischer Akt zu erkennen, der unüberwindbare menschengemachte oder naturgegebene Gesetze über Ursache und Wirkung für den Moment aufhebt und beliebig umgestaltet, und zwar in dem Wissen, dass die „Wirklichkeit“ eine ganz andere ist. Ohne dabei viel erklärt zu haben, handelt die Wissenschaft diese Frage oft mit dem Begriff der *Kontrollillusion* ab (s.u.).

Insgesamt kann man aus dem Diskutierten auch resümieren, dass Kommunikation bzw. Interaktion eben keine ausschließlich zwischen Menschen stattfindende Ausdrucksform ist, was sicherlich von jedem bezeugt werden kann, der sich schon einmal in Form sprachlicher Äußerungen, Mimik oder Gestik an Hunde oder Katzen gewandt hat. Hier wäre es vermessen, zu behaupten, es finde zwischen Mensch und Tier keine Kommunikation statt, nur weil beide „eine andere Sprache sprechen“. Sicherlich kann die Kommunikation zwischen Mensch und Lebewesen nur bedingt mit der zwischen Mensch und Gegenstand verglichen werden.

Im konkreten Fall des Gegenstands Spielautomat ist dabei jedoch zentral, dass Kommunikation vom Spieler nicht als eingleisig wahrgenommen wird, sondern als aufeinander bezugnehmend. Während des Spielvorgangs wird dies vom Spieler nicht bewusst reflektiert, der Spieler befindet sich eben in seiner Spielwelt, die in diesem Moment nicht weiter hinterfragt wird (es kann an dieser Stelle auch mit dem oben erläuterten Verlust des reflexiven Selbst-Bewusstseins und dem Ganz-bei-sich-Sein argumentiert werden, die in ihrer Gesamtheit zum Flow-Erleben führen). Außerhalb des Spielvorgangs *wissen* Spieler

selbstverständlich, dass die Vermutung eines kausalen Zusammenhangs zwischen den Signalen von Spieler und Gerät absurd ist, dort besteht aber eben nicht mehr die „starke Involviertheit ins Spielgeschehen“ (Ludwig 2006, S. 147) mit der entsprechenden Gefühlslage.

4.5 Kontrolle, Kontrollillusion, Gewinnerwartungsmythen

In einem Informationsflyer über die Gefahren des Glücksspielens wird u.a. die Frage gestellt: „Glauben Sie, dass Sie das Glücksspielsystem ‚knacken‘ können?“ (Grüsser & Albrecht 2007, S. 144). Hier bezieht man sich auf die Überzeugung von Spielern, den Automaten durchschauen zu können, ihn mit bestimmten Tricks überlisten zu können, ihn also durch eine ‚gefühlte‘ eigene Einflussnahme „unter Kontrolle“ zu haben. Diese Überzeugung wird von der Wissenschaft als *Kontrollillusion* beschrieben, die mit unrealistischen Gewinnerwartungen einhergeht und zur Entstehung und Aufrechterhaltung problematischen Spielens beiträgt (vgl. Sonntag 2006, S. 318). Insofern die eigene Einflussnahme gegenüber der tatsächlichen Gewinnwahrscheinlichkeit deutlich überschätzt wird bzw. Erfolge dem eigenen Können zugeschrieben werden, ist dies wohl tatsächlich als Kontrollillusion zu bezeichnen.

Was hier ausgeblendet wird, ist die Motivation hinter der Illusion, dessen Ziel es ist, über etwas hinweg zu täuschen, das in dieser Form nicht gegeben ist. Insofern ist die Kontrollillusion der Aufrechterhaltung des Spielanreizes dienlich, wie oben bereits verdeutlicht wurde. Dieser Reiz besteht folglich auch darin, Geld sowohl gewinnen als auch verlieren zu können und um diesen nicht zu beseitigen, trifft der Spieler entsprechende Vorkehrungen und setzt sich gleichzeitig dem Risiko aus. Es ist wie mit Odysseus, der sich an den Mast binden ließ, wie Reichertz et. al (2010) anmerken: „Beide [Odysseus und die Spieler] werden durch akustische und optische Reize angelockt – verlockt, sich auf das riskante Spiel einzulassen. Und in beiden Fällen kommt echter Genuss nur auf, wenn man sich den Reizen hingibt, ohne ihnen zu verfallen“ (S. 227). Verluste in Kauf zu nehmen, ist gewissermaßen als Vorsorge des Spielers zu verstehen:

„Das Geld muss weg sein, gedanklich mein' ich. Das darf nicht weh tun am Ende. Wer nicht verlieren kann, darf hier eigentlich gar nicht rein kommen“ (Ludwig 2006, S. 3), so die Aussage eines Spielers.

Der Begriff Kontrolle ist keineswegs nur positiv konnotiert. In der Literatur scheint sich derselbe Begriff einmal auf einen positiven, erwünschten Zustand, ein anderes Mal auf einen negativen Zustand zu beziehen, da er dann angeblich einer Sucht oder einer Suchtgefährdung zugrundeliegt. In Rückbesinnung auf die Kriterien zur Operationalisierung des *pathologischen Spielens* ist laut DSM-IV die Rede von vergeblich unternommenen

Versuchen, das Spielen zu kontrollieren (in Bezug auf Beginn, Beendigung und Menge des Konsums; vgl. hierzu Grüsser & Albrecht 2007, S. 18). Kontrolle als positiver Zielzustand meint dabei die Einhaltung von Vorsätzen, bspw. finanzielle Verluste beim Spielen zu begrenzen, indem ein selbst festgelegter Einsatzbetrag nicht überschritten wird. Kontrolle als negativer Zustand bedeutet, dass bereits die Setzung individueller Grenzen selbst als Teil des problematischen Verhaltens zu werten sei. Demnach bestünde bei jemandem, der nicht ein latentes Spielproblem habe, gar nicht erst die Notwendigkeit, sich jegliche Art von Kontrollmechanismus aufzuerlegen. Ludwig 2006 (S. 112) macht darauf aufmerksam, dass eine Bewertung, die nach diesen Definitionen erfolgt, den Begriff ‚Kontrolle‘ zu einem Instrumentarium zur Überführung *aller* Spieler als potenziell süchtig macht, denn sowohl der „Unkontrollierte“ als auch der „Kontrollierte“ hätte ein ernstzunehmendes Problem mit seinem Spielverhalten.

Dieser Exkurs soll auf die Uneinheitlichkeit des Kontrollbegriffs hinweisen – und damit ebenfalls auf die Mannigfaltigkeit in Bezug auf die Frage nach der Ätiologie des Spielens. Gegenstand dieser Arbeit soll jedoch nicht der Versuch einer Einschätzung sein, *ob* Spieler denn nun in der Lage sind, ihren Spielkonsum zu begrenzen oder nicht.

Zum Einen wird hier eher nach den Motiven und Funktionen der wirksam werdenden psychologischen Konstrukte gefragt, zum Anderen impliziert das Kriterium der Kontrolle immer auch eine Bewertung über den vermeintlichen Grad der Normalität oder Gestörtheit, wenn mit Kontrolle eine bestimmte zeitliche Dauer oder der finanzielle Verlust gemeint ist. Diese Argumentation beschäftigt sich dann weiterhin damit, den Schaden für den Spieler oder andere Beteiligte einzuschätzen oder ihn als süchtigen oder normalen Spieler zu klassifizieren. Es wird dabei jedoch noch nichts über ihre Funktion für den Spieler im Moment des Spielens verständlich, sondern ohne dieses Verständnis per se von seinem bedrohlichen Charakter ausgegangen. Ohne sich weiterhin zu tief mit diesem Thema zu beschäftigen, kann lediglich davon gesprochen werden, dass manche Spieler eine größere „regulative Kompetenz“ (Reichert et. al 2010, S. 165) besitzen als andere.

Die unrealistischen Gewinnerwartungen beziehen sich meist auf die feste Überzeugung, das Gerät bezwingen zu können, zu wissen was zu tun ist, es ‚gnädig‘ ihm gegenüber stimmen zu können etc. Einige Beispiele:

- die sog. „Toilettengewinne“ (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 188): Es liegt die Überzeugung zugrunde, dass man Gewinne nicht erzwingen kann und daher möglichst Desinteresse walten lassen sollte. Während man nur mal kurz auf die Toilette geht, läuft dann ein hoher Gewinn oder gar der Jackpot ein. Passivität und Desinteresse kommt hierbei der Status von Wettkampfstrategien zu.

- Annahme, zu erwartende Gewinne hingen von vorausgegangenen Spielereignissen ab (vgl. Ludwig 2006), erkennbar z.B. in den folgenden Spieleraussagen „der hat vorhin erst ne Hunderter (Serie) gegeben, da brauchst du jetzt nicht ran“ (S. 150); „der hat schon seit ‘ner Woche nichts mehr getan, der muss doch bald mal reif sein“ (ebd.). Infolge dessen wird das jeweilige Gerät dann besonders vermieden oder besonders gern bespielt.

- Annahme, das Spielgerät „weigere“ sich ab einem (un)bestimmten Zeitpunkt – in Abhängigkeit von der Risikobereitschaft des Spielers – hochwertige Gewinne auszuschütten: „Wenn du jeden Gewinn (innerhalb einer Serie) annimmst, wird der Kasten geizig und schmeißt nicht mehr gut“ (Ludwig 2006, S. 158)

Man sollte meinen, diese Überzeugungen stehen der Gewissheit von Spielern über die Zufallsbedingtheit von Gewinnen unvereinbar gegenüber. Die Literatur ist sich zwar einig über ihre Existenz, erklärt diese aber nur vage, z.B. mit einem generellen Fehlen von Logik und Rationalität und dem Bedürfnis nach Magie und Mythos in Spielstätten (vgl. Reichert et. al 2010, S. 188 f.).

Bedeutend in diesem Zusammenhang scheint mir, sich ein zufallsbedingtes Geschehen mit dem Wunsch handhabbar zu gestalten, sich trotzdem einen gewissen Handlungsspielraum zu verschaffen, in dem der Spieler selbst etwas beeinflussen kann. Die entstandene sog. ‚kognitive Dissonanz‘ sollte, so die Theorie, zum Bedürfnis nach Dissonanzreduktion „als Medium zur Erlangung und Bewahrung von Handlungskontrolle“ (Beckmann 2013, S. 2) führen, oder anders gesagt: Sie könnte sozusagen in der Illusionierung bestehen, das Zufallsprinzip gelte bei einem selbst gar nicht; in Wahrheit wüsste man, wie es geht. Um zumindest in der Illusion von Berechenbarkeit und Verlässlichkeit zu sein, wird auf solches „Wissen“ über das Funktionieren der Geräte zurückgegriffen. Zudem erhält das Glücksspiel dadurch seinen spielerischen Charakter, weil es dann eben nicht nur bloßes Widerfahrnis ist, sondern der Spieler zumindest in dem Glauben ist, aktiv Einfluss zu nehmen (vgl. Reichertz et. al 2010, S. 193). Warneken (1974) meint, man müsse den Gedanken verfolgen, „daß man Niederlagen sich u.a. deshalb als selbstverschuldet eingestehen muß, weil man sich auch Siege am Gerät selbst zuschreiben will“ (S. 91 f.).

Ludwig (2006) bringt zudem die m.E. wichtige Erklärung ins Spiel, dass solche Debatten und Diskussionen unter Spielern „Gemeinsamkeiten und Kommunikation anbahnen, herstellen und aufrechterhalten“ (S. 159) und daher Spielhallen auch keineswegs unsoziale Orte sind, an dem stundenlang roboterhaft auf Knöpfe eingedrückt wird. Dies erfüllt wiederum im Sinne der Berausung eine überaus wichtige Funktion, weil diese gerade dadurch gekennzeichnet ist, dass es in diesem Moment „nichts anderes“ gibt, das von der Tätigkeit ablenkt – genau dies ist weiter oben bereits in der Definition des Flow-Zustandes ersichtlich geworden; auf

den Aspekt der Kommunikation mit dem sozialen Umfeld wird im kommenden Kapitel eingegangen.

Reichert et. al (2010) kommen zu einer diametral entgegengesetzten Beobachtung, dass nämlich Spieler zu einem System von Überzeugungen gelangen, das nicht falsifizierbar ist: „Gewinnt man nichts, kommt die erste Gewissheit zum Einsatz, dann war alles Zufall, und der Verlust hat nichts zu bedeuten. Schüttet das Gerät aber einen gewissen Betrag aus, einen, der innerhalb der Spielergemeinschaft als hoch angesehen wird, dann hat sich das eigene Umgehen mit dem Gerät als erfolgreich herausgestellt, dann hat man Recht gehabt [...]“ (S. 187).

Dieser These nach würde also situativ und zu seinen Gunsten vom Spieler entschieden, welche Ursachenzuschreibung gerade heranzuziehen ist und daher findet beim Glücksspiel auch nicht notwendigerweise eine „Einübung in die Versagung“ (Warneken 1974, S. 92) statt. Eine solche wäre ja nur nötig, wenn die Urheberchaft aller Niederlagen innerhalb der eigenen Person verortet wird. Der Aberglaube im Spiel lässt es zu, dass der Spieler nicht ohnmächtig wird, denn „die Zukunft des Spielers sieht immer rosig aus: Wer gewinnt, glaubt an eine Glückssträhne, wer verliert, ist überzeugt, dass es nur noch besser werden kann“ (Bolz 2014, S. 67), und so gesehen ist der Verlierer in seinem Empfinden nicht gleichzeitig ein Versager, wenn Enttäuschungen schlichtweg als „Pech“ verarbeitet werden.

Oerter (1997, S. 282) verweist in seiner Überlegung zur Zufallsgegebenheit bei Glücksspielen auf Studien von Sutton-Smith (1986) in Kulturen, die sich in ihren Überzeugungen verstärkt magischer und übernatürlicher Kräfte bedienen, um etwas über den Willen der Götter oder ihr Schicksal zu erfahren. Die Autoren unterstellen dort eine Beziehung zwischen bevorzugten Spieltypen und einem kulturellen Aufgabentypus. Glücksspiele seien u.a. assoziiert mit dem Glauben an das Wohlwollen übernatürlicher Mächte (vgl. Oerter 1997, S. 283). Hier wird angesprochen, dass Spieler mit bestimmten Ereignissen im Spiel abergläubische Vorstellungen verbinden, wie z.B. einen glücklichen Tag oder eine glückliche Hand zu haben. Aufgegriffen wird dies ebenso bei Meistermann und Seeger (1971), die bei Automaten Spielern eine „unbewusste Tendenz und auch die Neigung dazu, das Automaten spiel als Orakel zu benutzen“³ (S. 28) entdeckt haben wollen. Nahezu alle der von ihnen Befragten seien abergläubisch und hätten das Bedürfnis, ihr Geschick zu kennen und es magisch zu beeinflussen.

³ Wobei dem Erklärungspotenzial der „unbewusste Tendenz“ im Allgemeinen mit Vorsicht begegnet werden sollte, da sie im Prinzip ein Totschlagargument ist.

4.6 Glücksspiel als Ereignis im sozialen Raum

Bei Ahrends (1983) heißt es bezogen auf die Kommunikation unter den verschiedenen Beteiligten in der Spielhalle: „Es wird nicht gesprochen, es herrscht der distinguierte Ton elektroakustischen Schulterklopfens [...] Spielhalle ist nicht Kneipe, man übt, gemeinsam allein zu sein, stundenlang, wortlos, blicklos. Wenn man mal ein paar Worte wechselt, ist es peinliche Kraftmeierei über den letzten großen Gewinn [...]“ (S. 71 f.). „Man kann nicht nicht kommunizieren“ (Watzlawick) – diese Feststellung mag in diesem Zusammenhang etwas profan erscheinen, bewahrheitet sich aber auch in einem scheinbar kommunikationsfreien Raum wie der Spielhalle, denn überall dort wo mindestens zwei Menschen aufeinander treffen, ist das Fehlen von Kommunikation per se ausgeschlossen bzw. ist es unmöglich, sich nicht zu verhalten: Auch wenn keine Worte gewechselt werden, wird durchaus etwas mitgeteilt (vgl. Büttner & Quindel 2013, S. 16). Daraus muss geschlossen werden, dass auch in der Spielhalle Kommunikation unabhängig von ihrer äußeren Bewertung zumindest erstmal *existiert*. In Ahrends' Aussage wird vor allem etwas über dessen Auffassung über die *Qualität* der stattfindenden Kommunikation deutlich (was ihm als – nach eigenen Angaben – früher „süchtigen“ Spieler angesichts seiner eigenen Geschichte vielleicht nicht vorzuwerfen ist).

Weit verbreitet ist ein Bild des introvertierten Automatenpielers, der einsam seinem Laster frönt. Das Automatenpiel selbst hat den Ruf, kommunikations- bzw. interaktionsfeindlich zu sein (vgl. Ludwig 2006, S. 121). Unabhängig vom Axiom der Unmöglichkeit des Fehlens kommunikativer Handlungen kann dem entnommen werden, dass es Normalitätsannahmen über „richtiges“ kommunikatives Verhalten gibt, denen man sich nicht zu widersetzen hat, will man nicht als unhöflich oder introvertiert gelten. Unter diesem Aspekt ist verständlich, warum Spielhallen als *Heterotopien* gedacht werden können – ein Begriff, der auf Michael Foucault zurückgeht – die räumlich ausgegrenzt und an städtische Randbezirke verlagert werden, wo sie durch dunkle Fassaden möglichst unscheinbar gehalten werden (vgl. Schmiedl 2015, S. 46). Spielhallen und das Geschehen in ihnen werden damit aus der Alltagswirklichkeit verbannt, weil sie normativen Erwartungen widersprechen. Dem könnte man allerdings entgegensetzen, dass sie durch dieses Randdasein vielleicht besonders interessant, weil geheimnisvoll, fast abenteuerlich erscheinen, als bestehe hier ein Freiraum von ebendiesen Normalitätsvorgaben.

Vorausgesetzt, es gibt eine Bereitschaft zur Kontaktaufnahme, dann „entwickelt [sie] sich zunächst aus dem Wunsch, die andere Person einschätzen zu wollen und einen sozialen Kontakt herzustellen. Das Kennenlernen ermöglicht eine Anschlußfähigkeit, d.h. die Kommunikation und die Beziehung können fortgesetzt werden“ (Philipp 2003, S. 6). Dass man sich aber trifft, ohne miteinander sprechen zu wollen oder zu müssen, ist anders als

oben behauptet auch in einer Kneipe oder im öffentlichen Personennahverkehr denk- und vorfindbar und findet bei Philipp noch keine Berücksichtigung.

Die Spielhalle kann als außeralltäglicher Ort angesehen werden, an dem gesonderte Kommunikationsregeln gelten, denn man „kann dort von früh morgens bis spät abends durchgehend allein sein, ohne wirklich allein zu sein. Man ist unter sich, man kann miteinander sprechen, muss es aber nicht. Niemand erwartet, dass man mit anderen kommuniziert, aber niemand erwartet auch, dass man es nicht tut“ (Reichertz et. al 2010, S. 196). Man befindet sich zwar in einer Gemeinschaft, es bestehen aber kaum spezielle Erwartungen, wie man sich miteinander zu verhalten hat – außer, dass grundsätzlich nicht gemeinsam an einem Gerät gespielt werden soll. So hat es seine Berechtigung, wenn Reichertz et. al feststellen, der Spielautomat sei für den Spieler das, was die Zeitung für den Nutzer eines öffentlichen Verkehrsmittels ist (vgl. ebd.). Insofern hier *gewünschtes* ‚Alleinsein in Gesellschaft‘ geschieht, ist dies nicht als defizitär („kommunikationsgestört“) zu werten.

Dennoch verhalten sich Spieler an Spielautomaten Ludwig (2006, S. 126 ff.) zufolge in der Regel keineswegs autistisch, sondern das Spielgeschehen bietet auf vielfältige Weise Ansatzpunkte, miteinander in Interaktion treten zu wollen bzw. zu können. Zum Einen sind sämtliche Spielzüge und –ereignisse durch Licht und geräuschvolle Toneffekte untermalt, weshalb relativ erfahrene Spieler wissen, was um sie herum gerade geschehe und sich daher geradezu aufgefordert fühlten, in Kontakt zu treten. Zum Anderen scheint es die Notwendigkeit zu geben, das Verbindende, das Gemeisame, auch zu thematisieren: „Wenn auch das Gerät und dessen Verhalten stets dem Zufall unterliegen und von daher alle Diskussionen und Analysen über Strategien und zu erwartende Ereignisse im rationalen Sinne ‚sinnlos‘ sind, so stellen doch das Objekt und der Kampf gegen die Tücken des Objektes den Gegenstand dar, über den Gemeinsamkeit unter den Spielern hergestellt wird“ (Ludwig 2006, S. 129). Somit sind sämtliche Verhaltensweisen der Spieler nicht nur in der Logik des Schaffens unmittelbarer emotionalen Befriedigung und interessanter Spielverläufe zu verstehen, sondern das Spielgeschehen und die Reaktion des Spielers darauf sind immer auch Katalysatoren eines gemeinsam Empfundenes, also z.B. des Mitfühlens, Mitleidens oder Miteinander-aggressiv-Seins.

Schmid (2015, S. 32) betont, dass allgemein in Spielen soziale Ungleichheiten aufgehoben seien, sodass Geschlecht, Herkunft, Religion, sexuelle Orientierung und Status in der Spielsituation keine Relevanz mehr hätten. Im Spiel ist Diskriminierung ausgeschaltet, weil jeder gegen jeden gewinnen bzw. verlieren kann⁴.

Vor dem Hintergrund gesellschaftspolitischer Entwicklungen der letzten Jahrzehnte können Spielhallen als „kleine Lebenswelten“ gesehen werden. Der Begriff der Lebenswelt ist

⁴Auch wenn Schmid diese Behauptung konsequenterweise damit relativiert, dass Spieler sich nicht zufällig treffen, sondern meist aufgrund struktureller Gleichheiten zusammenfinden.

ursprünglich ein von Edmund Husserl eingeführter phänomenologischer Begriff, der eine Kritik an der gängigen objektivistischen Wissenschaftspraxis beinhaltete (vgl. Hitzler & Honer 1984, S. 58). Sinnkonstitutionen sind nach Husserl rein subjektive Phänomene. Später wurde der Begriff von Alfred Schütz aufgegriffen, dem es ebenso darum ging, „Wirklichkeit so zu beschreiben, wie sie in subjektiven Bewußtseinsleistungen konstituiert wird“ (ebd., S. 59). Dies ist sozusagen das Fundament, dessen sich die verstehende Soziologie bedient, um „auf dem Wege kontrollierter Abstraktion zur untersten Schicht nicht-spekulativer Sinn-Rekonstruktion vorzudringen, die universalen Strukturen der subjektiven Konstitution von Welt aufzudecken“ (ebd.).

In der modernen pluralistischen Gesellschaft sind ihre Mitglieder geradezu dazu verdammt, sich ihre „kleine Nische“ (ihre „kleine Lebenswelt“) zu suchen. Webers Diagnose der modernen Gesellschaft war die der „Entzauberung der Welt“ (zit. nach Rosa et. al 2013, S. 65). Damit spricht er an, dass sich in eine nüchterne Gesellschaft, in der alles systematisierbar und kontrollierbar gemacht wird, ein gefühlter Freiheits- und Sinnverlust als negative Nebenerscheinung der Rationalisierung einschleicht. Mit der beginnenden Industrialisierung und dem Glauben in die Wissenschaft wurde die Gesellschaft strukturell differenzierter, aber auch individualisierter, da keine segmentäre Differenzierung in Horde, Clan oder Familie mehr vorherrschend war, sondern eine strukturelle Differenzierung entlang von Berufsrollen, die den Übergang zur arbeitsteiligen Gesellschaft markierte (vgl. Rosa 2013, S. 81) und damit Individualität steigerte und Interaktionsverhältnisse von Menschen in stärkerem Maß bestimmte.

Norbert Elias sah in der zunehmenden Individualisierung das Problem, dass Menschen auf der einen Seite zu immer größerer Selbstbestimmtheit gelangten, da sich in der Entwicklung hin zur Moderne ihr Lebensstil, ihre Ansichten, Überzeugungen und Freizeitgewohnheiten immer stärker ausdifferenzierten.

Auf der anderen Seite ist die Kehrseite von gewonnener Freiheit zu betrachten, sie kann zu „Entfremdungsphänomenen“ (Rosa et. al 2013, S. 219) führen, wenn die Selbstverantwortlichkeit von Individuen plötzlich stärker als bisher gefordert ist, da sie ebenfalls zur Freiheit verdammt sind (Sartre), wenn sie zwischen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten wählen müssen. Heute ist mit gesellschaftlicher Individualisierung im Sinne Ulrich Becks vor allem gemeint, dass Menschen ihr Leben inmitten „widersprechender globaler und persönlicher Risiken selbst organisieren, zusammenfügen und zusammenhalten“ (Beck 1995, S. 185) müssen. Chancen, Gefahren, Ambivalenzen werden nicht mehr in größeren Gemeinschaften (Dorfgemeinschaft, Familie, soziale Klasse usw.) bewältigt, sondern allein dem Individuum zugemutet, das trotz der Komplexität moderner Gesellschaften fundierte und verantwortungsvolle Entscheidungen treffen soll (ebd.).

Wenn von einer zunehmenden Vereinzelung ausgegangen wird, Menschen also viel stärker als früher auf sich selbst gestellt sind, kann vermutet werden, dass gerade dies besonders stark das Bedürfnis hervorbringt, sich mit anderen durch gemeinsame Hobbies, Interessen usw. zu vergemeinschaften. Sich einer Gruppe zugehörig zu fühlen, erfüllt letztlich die wichtige Funktion, zu definieren, wer wir sind, d.h. sie ist Teil der *sozialen Identität*. Menschen klassifizieren nicht nur andere Menschen über die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe, sondern weisen auch sich selbst einen Platz zu. Daher beziehen sich auch die meisten der Selbstbeschreibungen auf Gruppenzugehörigkeiten oder soziale Rollen (vgl. Brown 2003, S. 559).

5. Glücksspiel und Rausch

Beim Phänomen des Rausches wird sowohl durch das medial als auch das wissenschaftlich erzeugte Bild meistens der potentiell negative Verlauf betont, vorausgesetzt, ihm wird als Kehrseite der Sucht überhaupt Beachtung geschenkt. Das Verhältnis zum Rausch ist ein ambivalentes, denn was als „berauschend“ beschrieben wird, hat ohne Weiteres eine positive Konnotation. Da aber in modernen Gesellschaften Produktivität, Leistungsfähigkeit und rationale Entscheidungen gefragt sind, ist der Rausch moralisch inakzeptabel und unterstützt nicht die Logik der Leistungssteigerung (vgl. Ganguin & Niekrenz 2010, S. 11). Folglich wird er als etwas Bedrohliches konstruiert, das es zu kontrollieren und zu mäßigen gilt. Historisch gesehen bildet der Rausch eine (quasi religiöse) Konstante in allen Kulturen und nimmt damit einen wichtigen Platz im Leben vieler Menschen ein (vgl. Dammer 1998).

5.1 Rausch: Begrifflichkeiten

Wenn man sich fragt, warum Menschen Drogen konsumieren oder wiederholt bestimmten, lieb gewonnenen Tätigkeiten nachgehen, dann lässt sich personen- und mittelübergreifend festhalten, dass es dabei um das übergeordnete Ziel der *Berauschung* geht. Im Lexikon der Psychologie definiert sich Rausch als „Zustand gesteigerter und überschießender Stimmungen und Gefühle, der sowohl durch Rauschmittel (z.B. Alkohol) als auch durch erregende, meist begeisternde Erlebnisse hervorgerufen wird“ (vgl. Wirtz 2013, S. 1296).

In dieser Begriffsdefinition stecken zwei wichtige Aspekte: Zum Einen lässt sich daraus ableiten, dass auch Aktivitäten und Verhaltensweisen als potentiell berauschend aufgefasst werden können, da sie in der Lage sind, jemanden durch Erregung und Begeisterung in einen Rauschzustand zu versetzen. Zum Anderen ist Rausch ein bestimmter (veränderter) Bewusstseinszustand, wenn Bewusstsein als Gesamtheit der erlebten psychischen Zustände mit ihren Vorstellungen und Gefühlen verstanden wird.

Dieses Verständnis von Rausch als Erlebenszustand ist entscheidend für den Wirklichkeitsbegriff, denn nur, wenn bestimmten Formen des Erlebens – etwa im Rausch – der Status von Wirklichkeit aberkannt wird, sind die dichotomen kulturell definierten Kategorien ‚pathologisch‘ und ‚nicht pathologisch‘ ausreichend zu rechtfertigen (vgl. Legnaro 1996, S. 40 f.). Legnaro unterscheidet verschiedene Bewusstseinszustände auf einem Kontinuum: mittig ordnet er das Wachbewusstsein als Normalzustand zentral-nervöser Erregung an, auf dem einen Pol das Wahrnehmungs-Halluzinations-Kontinuum mit schizophrenen Zuständen und mystischer Ekstase, auf dem gegenüberliegenden Pol verortet er das Wahrnehmungs-Meditations-Kontinuum mit Entspannungs- und meditativen (Entgrenzungs)Erfahrungen. Diese Zustände seien verschiedene, gleichberechtigte

Ausprägungen zentralnervöser Erregung, prinzipiell für jeden erfahrbar und nicht an sich als ‚wahnhaft‘, ‚psychisch gesund‘ oder ‚pathologisch‘ zu klassifizieren (vgl. ebd., S. 41).

Wenn man die am Anfang der Arbeit (Kap. 1.4) dargelegten Zusammenhänge über die Produktion von Wirklichkeit auf den Rausch überträgt, dann muss auch hier festgestellt werden, dass dieser nicht als ontologischer Zustand real gegeben ist, sondern ein kulturelles Produkt ist, das je nach Bewertung als Flucht, als suchtfördernd oder auch als Erfahrung von Ekstase wahrgenommen wird (vgl. Korte 2010, S. 52). In politischen und wissenschaftlichen Diskussionen über den (Drogen)Rausch wird dieser jedoch vornehmlich als gefährlich eingestuft und mit dem Verbotenen assoziiert. Zudem gilt Rausch gemeinhin als suchtauslösend und wird mit Substanzen („Drogen“ im herkömmlichen Sinne) in Verbindung gebracht. Dazu trägt nicht nur die medizinische Definition von Rausch als Intoxikation (Vergiftung) bei, sondern auch psychiatrische Definitionen sehen im Rausch eine Intoxikation und ein unkontrollierbares, normabweichendes Verhalten (vgl. Niekrenz 2011, S. 47).

Niekrenz (2011, S. 44) führt gleich neun in verschiedener Intensität auftretende Charakteristika von veränderten Bewusstseinszuständen auf, unter die ebenfalls der Rausch subsumiert werden kann: 1. Veränderungen im Denken, 2. veränderter Zeitsinn, 3. Kontrollverlust, 4. Veränderungen des emotionalen Ausdrucks, 5. Veränderungen des Körpergefühls, 6. Veränderungen der sensorischen Wahrnehmung, 7. Veränderung von Bedeutungszuschreibung oder Wichtigkeit, 8. Gefühl von Verjüngung, 9. Sinn für das Unbegreifliche und Hypersuggestibilität.

Bruns (2002) sieht zudem als eine entscheidende Dimension des Rausches das mystische Erleben an, das aus einem Gefühl der Aufhebung von Grenzen, Unterschieden und Abständen besteht:

„Es werden eine Verwischung der Grenzen zwischen der eigenen Person und der Umgebung beschrieben, eine Aufhebung von Widersprüchen und Gegen-sätzen in der Welt, eine Verschmelzung von Zeitstrukturen mit der rauschhaften Überzeugung der Zeitlosigkeit [sic] indem Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wie eine Einheit empfunden werden; es entsteht ein nicht richtig erklärbares Gefühl von Glück und Zufriedenheit.“ (S. 74)

Wie oben bereits angedeutet, wird die Erfahrung des Rausches nicht notwendigerweise durch Substanzen hervorgerufen. Selbst hinter dem Begriff „Drogen“ verbergen sich verschiedenste Vorstellungen. Eine Definition gestaltet sich schwerer als gedacht, denn sie ist nicht einheitlich. Kulla (2014, S. 31 f.) verweist bspw. auf die Rede vom Kapitalismus und seiner Sucht nach der ‚Droge Öl‘ und auf unzählige Begriffe für eine ‚psychedelische Substanz‘, die jeweils auf die verschiedenen Wirkungen ebenjener abzielen und aus denen

hervorgeht, dass offensichtlich alles andere als Einigkeit darüber besteht, was unter einer psychedelischen Substanz verstanden wird. Beispielhaft wären Folgende zu nennen: Halluzinogene (erzeugen Halluzinationen), Entheogene (erzeugen ein Gefühl der Verbundenheit mit Gott), Mystikomimetika (ahmen das Mystische nach), Oneirogene (erzeugen Träume), Phantastika (regen die Fantasie an), Psychodysleptika (stören den Geist), Psychotogene (rufen Psychosen hervor), Schizotoxine (rufen eine Schizophrenie hervor).

Im Gegensatz zu pharmakologischen Rauschen handelt es sich bei nicht durch Substanzen ausgelöste Rausche um ‚psychologische Rausche‘, die durch bestimmte psychologische Techniken ausgelöst werden können, nämlich durch solche, die entweder Umweltreize verringern (z.B. sensorische Deprivation, autogenes Training), ebendiese erhöhen (z.B. akustisch durch Trommeln oder Bass, oder visuell durch Licht- und Lasereffekte) oder die manipulativ auf den Körper einwirken, indem etwa bewusst auf Grundbedürfnisse verzichtet wird (z.B. Schlafentzug) (vgl. Niekrenz 2011, S. 50 f.).

Die Kategorie des Rausches lässt sich ebenso wie zuvor das Spiel sowohl begrifflich als auch phänomenologisch nicht eindeutig abgrenzen, zumal eine Beschreibung von Rauschzuständen mit wissenschaftlicher Sprache eine große Herausforderung zu sein scheint. Der Bereich des Anderen, Fremden, Transzendenten findet sich auch in den Begriffen der Lust und der Ekstase und auch der bereits beschriebene Flow-Zustand ließe sich durch das Versunkensein in einen bestimmten Gegenstand als intensives, *ekstatisches* Erleben bezeichnen. „Denn die Lust ist auch eine Lust am Rausch oder an der Ekstase oder sie ist gar eine Lust des Rausches oder der Ekstase; und auch der Rausch geht mit ekstatischen Momenten einher, wie umgekehrt die Ekstase ihre rauschhaften Züge hat“ (Zirfas 2013, S.14).

5.2 Spiel und Rausch: historische Entwicklungen

Im antiken Zeitalter wurde das Spiel als etwas Gefährliches betrachtet, das es durch Erziehung und Kontrolle in maßvollen Bahnen zu halten galt, da sonst die Gefahr der Anomie gesehen wurde (vgl. Ganguin 2010, S. 98). Dies implizierte eine pädagogische Kontrolle der „falschen“ Spiele, die dadurch zu diesen wurden, dass sie den erzieherischen Charakter vermissen ließen und damit den griechischen Tugenden widersprachen. Aristoteles sprach sich zwar grundsätzlich für das kindliche Spiel aus, aber nur solange es sich dabei nicht um unedle – sprich: den Tugenden entgegen stehende – Spiele handelte, denen man sich allzu ausgelassen hingab. Cicero sah im Spiel explizit die Gefahr des Rausches und warnte davor, die Beherrschung zu verlieren, wobei er zwischen „anständigen“ und „unanständigen“ Spielen unterschied. Zu ersteren gehörten körperliche

Betätigungen wie etwa die Jagd, um aus männlichen Jugendlichen gute Krieger zu machen, um also einen für sein Dafürhalten wichtigen, weil ernsten und anspruchsvollen Beitrag für die Gesellschaft zu leisten.

Im Gegensatz dazu standen daher Spiel und Scherz, Lustvolles und Amusement. In einer solchen Auffassung bekommt das Spiel etwas Anrühiges, weil moralisch Verdächtiges, da erkennbar getrennt wird zwischen dem, was ernsthaft ist, und dem, was in den Bereich des Lustvollen und Amüsanten fällt. Das Spiel wird in der Antike pädagogisch instrumentalisiert zum Zweck des Erlernens bzw. Erprobens von erwachsenem Verhalten und dient daher Bildungszielen (der Erwachsenen). Es ist Mittel zum Zweck des Lernens oder der Erholung (vgl. Ganguin 2010, S. 99).

Einem Wandel der Haltung gegenüber Spielen im Mittelalter und der frühen Neuzeit geht insbesondere auch ein Wandel gegenüber dem Konstrukt der Arbeit voraus. Das Arbeitsverständnis im Übergang von der Antike zum Mittelalter veränderte sich dahingehend, dass Arbeit ab der Renaissance im 8./9. Jahrhundert eine allmähliche Aufwertung erfährt und Tätigkeiten, die ihr zuwider laufen – so also auch und vor allem das Spiel – moralisch (und später auch rechtlich durch gesetzliche Spielverbote) verurteilt wurden. Durch den weiteren wirtschaftlichen Aufschwung wurde diese Entwicklung verstärkt und Arbeit mit gewonnener Freiheit assoziiert (vgl. Ganguin 2010, S. 100).

„Müßiggang ist aller Laster Anfang“ wird zum Credo der Reformationszeit und die Kausalität von Arbeit und Sünde wird umgekehrt, denn „gilt die Arbeit bisher als Strafe Gottes für die Sünde und kommt damit die Erlösung von den Sünden (u.a.) einer Erlösung von der Arbeit gleich, so ist jetzt die **Arbeit vor der Sünde** gegeben“ (Dammer 1998, S. 102; Hervorh. i. Orig.). Mit dieser Umkehrung verliert also die Arbeit ihre negativen Eigenschaften von Mühsal und Qual und befördert im Zuge der ersten industriellen Revolution die individuelle und soziale Identität von Menschen (vgl. Ganguin 2010, S. 101). Für das Spiel jedoch hat das religiös fundamentierte neue Verständnis des Arbeitsbegriffs eine gesellschaftliche Ächtung als Nicht-Arbeit zur Folge und wird daher selten noch als Mittel zur Bildung betrachtet, wie dies in der Antike der Fall war.

Erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts ist die Sucht als Krankheitsbild „entdeckt“ und definiert worden (vgl. Niekrenz 2011, S. 43).

Das 19. Jahrhundert ist eine Zeit des Akkumulierens und Systematisierens des Wissens über das Spiel aus den aufkommenden Einzel- oder Spezialwissenschaften wie Physiologie, Biologie, Psychologie, Ästhetik, Soziologie und Pädagogik (vgl. Ganguin 2010, S. 102). Unter den Psychologen werden bspw. die Wiederholung und der rauschartige Zustand als Spielmerkmale und der Flow-Zustand im Spiel diskutiert. Die Pädagogik befasste sich mit der Notwendigkeit, nicht übermäßig zu spielen, sondern den Spielkonsum zu kontrollieren

(ebd.), d.h. es gibt erste wissenschaftliche Annahmen darüber, dass ausuferndes Spielen negative Folgen habe, da Wiederholung und Rausch zu so etwas wie Spielsucht führen könnten. Spiel bleibt in seinem Wert weit hinter dem zurück, wozu es im 19. Jahrhundert den Gegensatz bildet: Arbeit und Ernst. Aus diesem Grund der normativen Trennung zwischen Spiel und Arbeitsernst gehörten Spiele auch nicht in ‚ernste‘ Institutionen wie Schulen, die schließlich auf den „Ernst des Lebens“ vorbereiten sollten⁵ (ebd., S. 103 f.).

Das 20. Jahrhundert ist die Zeit der sich entfaltenden Arbeitsteilung, Ausdifferenzierung und der Rationalisierung von gesellschaftlichen Teilbereichen (vgl. Ganguin 2010, S. 104). Es entwickelte sich eine wissenschaftliche Spielforschung, die sich mit unterschiedlichen Erkenntnisgegenständen auseinandersetzte, wie z.B. mit der Bewältigung von psychischen Problemen durch das Spiel (Sigmund Freud), der Aneignung der Erwachsenenwelt des Kindes (z.B. Jean Châteaue) oder dem lustvollen Spielen im gegenwärtigen Moment (Karl Bühler) (ebd.).

Als Fazit zum Verhältnis zwischen Spiels und Rausch kann gesagt werden, dass dies in weiten Teilen als moralisch-verwerfliche Kategorie verstanden wurde (vgl. Ganguin 2010, S. 105). Spiel kam aus damaliger Sicht einer Verweigerung des Gehorsams gleich und stand später der geforderten Arbeitsmoral entgegen, da stattdessen nicht-ernsten, lustvollen und rauschhaften Tätigkeiten nachgegangen wurde.

Der Rausch gilt als potentiell gefährlich, da er Menschen in die Gefahr zu bringen vermag, überwältigt zu werden, nicht mehr zurück zu finden. Mit dem Rausch geht die Befürchtung einher, dass dieser die Selbstverantwortung des Menschen aufheben könnte (vgl. Zirfas 2013, S. 23). Die Diskurse um Rausch, Lust und Ekstase haben, wie Zirfas (ebd., S. 24 f.) konstatiert, in den letzten zweitausend Jahren ein Ideal des selbstbeherrschten Individuums vertreten, das seine Lüste unterdrücken bzw. sublimieren musste. *Wenn* er sich hingab, dann vor allem der Hemmung, denn „die abendländische Geschichte [...] ist im Kern eine Ästhetik der Nüchternheit“ (Zirfas 2013, S. 25). Mit anderen Worten: Wer Hingabe anstrebt, kommt um das Risiko des Gefährlichen, Exzessiven (Sucht) nicht herum.

Es wäre gewagt, das Glücksspiel als eine an sich rauschinduzierende Tätigkeit zu begreifen bzw. unterstellen zu wollen, dem Glücksspiel sei der Rausch inhärent. Sowohl pharmakologischen Rauschen, die mit variierender Intensität geradezu zwangsläufig den Substanzkonsum begleiten, als auch psychologische Rausche sind als spezifische Erlebensqualitäten zu verstehen, die stark durch individuelle Vorerfahrungen und die Bedeutung der äußeren Bedingungen bestimmt werden. Ein Beispiel liefert Bruns (2002, S.

⁵ Auf die Problematik der Grenzziehung zwischen ‚Spiel‘ und ‚Ernst‘ ist an früherer Stelle bereits hingewiesen worden.

91), der meint, die Rauscherzeugung werde durch das Vorhandensein eines sog. „rituellen Moments“ begünstigt, d.h. die Einbettung eines Verhaltens in rituelle Abläufe erhöhe seine Wahrscheinlichkeit und steigere das Rauscherleben.

5.3 Rauschbeschaffenheit: Nicht-Alltäglichkeit des Rausches

Für Kulla (2014, S. 107) ist der Rauschzustand nicht nur nicht an eine Substanzeinnahme oder bestimmte Substanzgruppen gekoppelt, sondern er weitet den Begriff so stark aus, dass er das Leben als sozusagen ununterbrochene Abfolge verschiedener (psychologischer) Rauschzustände sieht – eine etwas zugespitzte Beschreibung, jedoch m.E. nach ein Verweis auf die prinzipiell ständig vorhandene Möglichkeit des Rauscherlebens in „profaneren“ Lebensbereichen.

Kulla zählt bspw. Verliebtheit, Adrenalinkick, Reisen, Tanzen, Schlafentzug, Flow, Liebeskummer, Kreativität, Macht, Fressflash, Kick, Veränderung und Revolutionstaumel zu den potentiell rauschhaften Erlebnissen, um nur einige der von ihm genannten aufzuführen. Für Nietzsche galt der Rausch als Voraussetzung für die hohe Kunst, und über einen Großteil bedeutender Literatur kann gesagt werden, dass sie ohne die Wirkung drogeninduzierter Rausche gar nicht erst geschrieben worden wäre (vgl. Zirfas 2013, S. 15). In dieser Feststellung wird der Rausch aber eben als zeitlich begrenzter Zustand betrachtet, der zwar zyklisch wiederkehrt, aber gerade durch seine vorübergehende Existenz sich vom Normalzustand abhebt und daher zum besonderen Ereignis wird.

Im Rauschbewusstsein verändern sich die Gesetze der Zeitmessung hin zu einer linearen Sichtweise: Es gibt keine Routine aus sich abwechselnder Arbeitszeit und Freizeit, sondern nur noch die Konzentration auf das Situationsrelevante. „Die Aufmerksamkeit wird auf ein begrenztes Reizfeld gebündelt, wodurch die Sinneseindrücke verstärkt oder verändert erscheinen“ (Niekrenz 2011, S. 79).

Dies geschehe durch Prozesse, die Kulla (2014) folgendermaßen beschreibt: „Das Ungleichzeitige wird gleichzeitig“ (S. 114). Er vergleicht die visuellen Wahrnehmungen während psychedelischer Trips mit Problemen in der digitalen Videobearbeitung: Im präfrontalen Kortex kommt es zu Signal-Übertragungsfehlern. Die Signale, die auf die Rezeptoren im PFK eintreffen, würden in ihrer zeitlichen Abfolge verändert, sodass die Sinne nicht mehr synchron zusammengeschaltet seien und die Interpretation dieser Informationen „entsynchronisiert“ (ebd., S. 110) würde.

Dies führe zur charakteristischen Rauschwahrnehmung mit Echoeffekten, umfangreichen diffusen Geräuschen (v.a. bei elektronischer Tanzmusik), Veränderungen in der Intensität des Tastsinns, was mit einem veränderten Zeitempfinden zusammenhängt, also etwa mit dem Gefühl, es passiere im selben Zeitraum mehr auf einmal. Ebenso sei das Gedächtnis

betroffen, da nun Informationen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft im Erleben gebündelt und zu wunder-baren Empfindungen führen würden (Kulla 2014, S. 112).

Niekrenz (2011, S. 79) sieht in Rauschzuständen außerdem das Potenzial, durch deren zeitliche Begrenzung indirekt auf die Endlichkeit des Lebens zu verweisen und dadurch eine Intensivierung des Erlebens in der Gegenwart zu ermöglichen. Die Tatsache, dass die Endlichkeit des Lebens mit dem allerletzten Ereignis des Todes für gewöhnlich schon fast aus dem Leben ‚herausgefurchtet‘ wird, verweist auf die Bedrohlichkeit einer bewussten Auseinandersetzung mit dem endlichen Dasein. Es scheint mir jedoch bedeutsam, in diesem Umstand ebenfalls ein Potenzial zu erkennen: „Wenn der Tod ausgeschlossen wird, wenn man aus dem Auge verliert, was auf dem Spiel steht, verarmt das Leben“ (Yalom 2010, S. 48). „Obwohl die *Physikalität* des Todes den Menschen zerstört, rettet ihn die *Idee* des Todes“ (ebd., S. 46; Hervorh. i. Orig.).

Rausch, so Dammer (1998, S. 287), sei psychologisch zu verstehen als Spannung zwischen Spielraumerweiterung und Haltverlust. Räusche würden in dem Versuch erfolgen, positive Gemütszustände zu erfahren und negative zu vermeiden. In unserer Kultur sei dabei nicht mehr das „inhärente Maß“ orientierungsgebend, sondern das „individuelle Maß“ (vgl. Dammer 1998, S. 287) ist an dessen Stelle getreten. Es ist die kulturelle Anforderung des Einzelnen geworden, das richtige Maß zu finden, was folglich erst in einer mehr oder weniger großen Zahl an aufeinander folgenden Räuschen erlernt werden muss. Dies fällt in den Verantwortungsbereich des Einzelnen, weil es keine verbindliche Ritualstruktur mehr gibt, der man folgen könnte, wie dies bspw. noch im calvinistischen Protestantismus des 17. Jahrhunderts (und in so gut wie allen religiös geprägten Ritualen [vgl. Eliade 2008]) der Fall war. Die regelrechte Arbeitswut der Bürger war durch eine religiöse Weltanschauung geprägt, demnach allein Gott über das Schicksal der Menschen und über ewige Verdammnis oder ewiges Seelenheil entschied. Beruflicher Erfolg, der nur durch rastlose und produktive Arbeit erreicht werden konnte, führte geradezu in eine Flucht in die Arbeit (vgl. Rosa et. al 2013, S. 57) und ließ daher keine andere Wahl, als sich ständig zu betätigen.

Das Besondere am Rausch ist seine nicht-alltägliche Erlebensverfassung, die sich durch eine Ungebrochenheit im Erleben und einer Totalisierung als Erlebensmodus des Rausches auszeichnet (vgl. Dammer 1998, S. 288 f.). Was kann man darunter verstehen? Für Nass (1980) geht es dabei kurz gesagt um emotionale Erregungszustände, bei denen das Ich-Bewußtsein versinkt bzw. an Bedeutung verliert und die sich durch Trance auszeichnen. Der „Höhepunkt der Gefühle, der Ekstase, das Außer-dem-Leibe-sein“ (ebd., S. 7) werde erreicht. Die Rede von der Ungebrochenheit und Totalisierung des Erlebens im Rausch wird bei Nass dadurch aufgegriffen, dass er davon spricht, im Rausch werde die Trennung zwischen Innenwelt und Außenwelt *wieder* aufgehoben – diese würden dadurch wieder zu einer Einheit. Das „wieder“ erklärt sich dadurch, dass die Trennung von Ich und Welt eine

tiefgreifende geistig-seelische Veränderung in der Menschheitsentwicklung darstellte. Zu der Zeit, als das Denken und Handeln in Reaktion auf unkontrollierbare Gefahren noch durch eine relativ hohe Affektivität in Form von magischem Denken gekennzeichnet war (vgl. Ternes 2012, S. 141) und es noch kein kausales wissenschaftliches Denken gab, konnte der Mensch noch nicht wie heute unterscheiden zwischen subjektiver Innenwelt und objektiver Außenwelt (vgl. Nass 1980, S. 8). Im Zuge der Entwicklung wissenschaftlicher Logik wurde der Mensch zu einem rationalistischen Denkwesen, während die andere Seite des Menschen dadurch marginalisiert wurde: das sinnliche, gefühlsmäßige Erleben (vgl. Hasse 2003, S. 12).

Niekrenz (2011) beschreibt den Rauschzustand als „Erlebnis der Transzendenz, als ein über-sich-Hinausgehen des Ichs, als Ausbruch aus dem Alltag“ (S. 44). Auch für Bruns (2002, S. 87 ff.) ist der Rausch immer mit einem Transzendenzerlebnis verbunden, das herbeigesehnt wird, um den zentralen Begrenzungen des menschlichen Seins zu entkommen, die in der Auseinandersetzung mit den bedrohlichen Seiten des Innenlebens und der Außenwelt entstehen: Einsamkeit, Angst, Schmerz und der letzten unausweichlichen Bestimmung – des Todes. „Unsterblichkeit wäre die absolute Transzendenz“ (ebd., S. 90).

Desweiteren bietet der Rausch eine „Entlastung von der Produktionsnot“ (Dammer 1998, S. 288 f.). Nach dem Verständnis der Autorin werden hiermit gesellschaftliche Veränderungen der industriellen Revolution mit den kennzeichnenden Faktoren der Arbeitsteilung und Produktionseffektivität angesprochen. Im Rausch findet eine Entlastung von diesen Verhältnissen statt, da die aus kulturellen Normen bestehende Gewissensinstanz etwas von ihrer Dominanz verliert und stattdessen ein gesteigertes und sinnliches Sich-selbst-Erleben in den Vordergrund rückt. Der Rausch entführt aus der Nüchternheit des Alltags und der Normalität, die Alltäglichkeit mit ihren Zwängen verliert im Zustand des Rausches ihre Herrschaft (vgl. Gerigk 2000, S. 237 f.).

6. Ergebnisse / Abschließendes Fazit

Die vorliegende Arbeit ist in dem Versuch entstanden, eine Psychologie des Glücksspiels zu entwerfen, die sich, statt an den Suchtdiskurs anzuknüpfen, der Frage der Sinnhaftigkeit dieses Phänomens zuwendet – denn wenn auch Verhalten oft nicht rational zu begründen ist, ist es doch niemals grundlos, und daher für die entsprechenden Akteure *immer* sinnhaft. Die wirtschaftlichen Daten zum Glücksspielkonsum lassen auf ein immenses Bedürfnis der Bevölkerung nach dieser Spielform schließen, ohne dass bisher umfassend auf Motive, d.h. die „guten Gründe“, eingegangen wurde, die diesem Bedürfnis zugrunde liegen.

Wie sich in den Kapiteln zum Definitionsversuch und den Erklärungsdiskursen des Spielens bereits zeigte, ist das Spiel eine hoch komplexe Erscheinung, für dessen Bestimmung es keinesfalls einfache Antworten gibt. Nicht ohne Grund ist auch nach vielen Jahrzehnten nicht klar, durch welche Kriterien das Spiel sich von anderem Verhalten abgrenzt. Von theoretischem Interesse ist das Spiel zudem in den unterschiedlichsten Problemkontexten, was Spielerklärungen deshalb zu einem stark perspektiven- und kontextabhängigen Vorhaben macht. Ein genauere Blick auf den speziellen Fall des Glücksspiels hat gezeigt, dass sich dieses weder durch das Ziel der Geldvermehrung ausreichend erklären lässt, noch lediglich als „Ablenkmanöver“ vor den Problemen des Alltagslebens zu verstehen ist.

Die zentralen Eigenschaften des Spiels im Allgemeinen – von Selbstbestimmtheit, dem Eingehen eines Wagnisses und des Kontrasts aus Spannungsaufbau und Spannungsreduktion – erweisen sich beim Glücksspiel und besonders dem Automatenpiel als wichtige motivationale Faktoren. Dass Menschen sich nicht einen Spielautomaten in den eigenen Keller stellen, hängt mutmaßlich damit zusammen, dass sie jederzeit das Geldfach aufschließen könnten und damit ein wichtiges Element verloren ginge: der Verzicht. Die Möglichkeit des Verlustes lässt das Glücksspiel zur riskanten Herausforderung werden, der man sich auch gern wiederkehrend stellt. Das Risiko wird nicht gegen den Nutzen abgewogen, sondern es *ist* der Nutzen. Erst die Gefahr steigert den Wert der Sache. Hierin kann das gesehen werden, was wir gemeinhin als Abenteuer bezeichnen. Es findet sich auch in anderen Tätigkeiten, d.h. in all jenen Dingen, die als aufregend *und* gefährlich empfunden werden, wenn auch Menschen sich nicht unbedingt von den gleichen Dingen angesprochen fühlen: Fallschirmspringen (wie auch alle anderen Extremsportarten), ein Jobwechsel, Spekulation, das Eingehen von Liebesbeziehungen. Das Aufsuchen riskanter Herausforderungen bzw. des Wettkampfes mag weiterhin wiederum erklärungsbedürftig sein, jedoch wird hiermit zumindest offensichtlich, dass eben kein äußerer Anreiz im Vordergrund steht, sondern eher eine emotionale Befriedigung das ist, um das es dem Spieler vorrangig zu gehen scheint.

Die endlose Wiederholbarkeit lässt das Spiel zu einem noch verlockenderen Unterfangen werden, denn die Chancen, sich doch noch und jederzeit bewähren zu können, erschöpfen sich nicht (wenn man davon absieht, dass das Umfeld des Spielers dem meist nicht bedingungslos offen gegenüber steht und dies nicht spurlos am Spieler vorbei geht). Bewährung heißt im Falle des Glücksspiels aber nicht, am Gerät reich zu werden, sondern eher, sich von ihm nicht unterkriegen zu lassen. Wenn der Automat zudem nicht als ein Etwas aufgefasst wird, das gegenständlich und daher prinzipiell nicht zu durchschauen ist, sondern als ein Jemand, der grundsätzlich so zu sein scheint wie auch der Spieler, rücken die Möglichkeiten, diesen Jemand zu besiegen, in erreichbare Nähe. Der Gegner lockt dadurch, dass er zwar ernst zu nehmen ist, prinzipiell aber als bewältigbar erscheint.

Denkt man an die beschriebenen Gewinnerwartungsüberzeugungen, die unter Spielern verbreitet sind, dann erzeugen diese sehr wohl ein *Gefühl* von Kontrolle, d.h. der prinzipiellen Beherrschbarkeit: Das Prinzip der Machtlosigkeit vor wahrscheinlichkeitstheoretischen Tatsachen (Gewinnwahrscheinlichkeit = 50%) scheint im Moment des Spielens im Erleben der spielenden Person schlicht nicht zu gelten. Statistisch gesehen ist der ersehnte große Gewinn zwar extrem unwahrscheinlich, er kann jedoch in der Theorie ebenfalls zu jedem möglichen Zeitpunkt eintreten. Psychologisch gesehen ist die Möglichkeit des Gewinns daher absolut real und die Statistik für den Spieler aus diesem Grund unerheblich⁶. Das Gefühl der Kontrolle bzw. der Durchschaubarkeit wird konkret durch einen situationsangepassten Attributionsstil ermöglicht, der Erfolge der eigenen Person zuschreibt und Niederlagen dem Zufall. Was der Spieler hier also außerdem unter Kontrolle hat, kann man als die Vermeidung von Resignation davor bezeichnen, dass er so Manches nicht in der Hand hat.

Aus diesem Blickwinkel kann das gesamte Leben als ein teilweises Glücksspiel betrachtet werden: Es gibt Dinge, die nicht vorhersehbar und nicht oder nur kaum beeinflussbar sind, und dennoch (oder deshalb) obliegt es dem Menschen, wie er sich dazu verhält. Wenn auch nur in einem begrenzten Rahmen, so ist er doch grundsätzlich autonom, d.h. er kann aus verschiedenen Alternativen auswählen. Ein einfaches Beispiel: Die lähmende Furcht ist einerseits ein psychisches Hindernis, doch auch zu seinen Affekten kann man sich andererseits verhalten und ist in diesem Sinne frei (vgl. Bell 2015, S. 129). Gegenüber den nicht zu beeinflussenden Dingen entwickeln Menschen – nicht nur vor dem Spielautomaten – psychologische Strategien, um nicht in resignative Passivität zu verfallen, sondern sich aktiv „ins Spiel“ zu bringen.

⁶ Diese Unerheblichkeit lässt sich auf viele andere Fälle anwenden: Das Risiko eines atomaren Unfalls ist statistisch betrachtet extrem niedrig; es könnte jedoch durchaus jederzeit eintreten und wird daher als massive Bedrohung empfunden. Die Nuklearkatastrophe von Fukushima bspw. hat aus diesem Grund zu unmittelbarem politischem Handeln geführt.

Was den Glücksspieler motiviert, kann weiterhin wahrnehmungspsychologisch begründet werden. Ton- und Lichteffekte, das ‚Blinken, Leuchten, Tönen‘, finden sich mit der speziellen Gesamteinrichtung in Spielhallen/Casinos zu einem dynamischen Ganzen im Sinne einer „Gestalt“ zusammen, die im entsprechenden Kapitel als das „herrliche in Erwartung schweben“ beschrieben wurde, das sogar vergessen lassen kann, dass alles nur ein Spiel ist. „Wir nehmen nicht Details in additiver Weise auf, sondern Details in ihrem ganzheitlichen Kontext, eben als Gesamtgestalt“ (Hartmann-Kottek 2012, S. 14). Dass für dieses so faszinierende Erlebnis reales Geld eingesetzt wird, dass man dann auch verlieren kann, rückt für den Spieler somit in den Hintergrund und ist subjektiv nicht bedeutsam, für den Moment nicht existent. Solche wahrnehmungspsychologischen Vorgänge fließen also in die Wirklichkeitskonstruktion des Akteurs ein. Auch als Erklärungshypothese für das Aufkommen der Idee der Sucht ist dies evt. nicht auszuschließen: „Wenn wir in einer verwirrenden Vielfalt eine einfache, ‚prägnante Gestalt‘ ausmachen können, sehen wir sie bevorzugt, trotz anderer Interpretationsmöglichkeiten“ (Hartmann-Kottek 2012, S. 16).

Eine sog. Verhaltenssucht ist nicht ein an sich existierender Sachverhalt, sondern stellt eine Konstruktionsleistung des an ihrem Zustandekommen beteiligten Forschers, Wissenschaftlers etc. dar. ‚Sucht‘ ist, wie Herwig-Lempp (1995) verdeutlicht, das Gegenteil von ‚Autonomie‘, was jedoch ebenso nur ein *Erklärungsprinzip* darstellt wie die Begriffe Abhängigkeit oder Sucht. Beides sind mit bestimmten Inhalten und Vorstellungen gefüllte Begriffe, die nicht abbilden, wie es „wirklich“ ist, sondern als was wir ein bestimmtes Verhalten verstehen wollen. „Ob und welches Verhalten ich als Ausdruck von Drogenabhängigkeit erlebe, hängt somit nicht davon ab, wie es ‚wirklich‘ ist, sondern welche Erklärung ich per Definition für welches Verhalten vorgesehen habe“ (S. 272). Dafür spricht z.B. auch, dass beide Begriffe jeweils nicht an sich gut oder schlecht, richtig oder falsch sind, sondern auf zwei Seiten einer Medaille verweisen und damit „normativ indifferent sind, also je in einer gesunden und gewollten Weise existieren als auch in einer kranken, ungewollten Weise“ (Bell 2015, S. 171; Hervorh. i. Orig.)⁷. Die Begriffe Autonomie und Abhängigkeit können nicht in eine feststehende Korrelation mit gesund bzw. krank gesetzt werden.

Da hier die Rede vom „Erklärungsprinzip“ ist, kann man bezogen auf das Glücksspiel allerdings feststellen, dass mit der Deklaration des (zu) häufigen Glücksspielverhaltens als Sucht zwar der Anspruch erhoben wird, etwas zu erklären, dies tatsächlich aber nicht geschieht. Es wird vielmehr gar nicht erst eine Notwendigkeit gesehen, über dessen Gründe, d.h. Motivationen nachzudenken, da das Suchtetikett von vornherein zur Entwertung des Verhaltens als krankhaft führt, als sei damit schon alles Nötige gesagt.

⁷ Im existenziellen Sinne konfrontiert Freiheit bspw. mit der Grundlosigkeit der Existenz (vgl. Yalom 2010); sie kann also auch in die Bodenlosigkeit führen.

Wenn in der Operationalisierung des *Pathologisches Spielens* die Rede von „missglückter Kontrolle“ ist, wie sie süchtigen Spielern unterstellt wird, dann wird dies lediglich an der Begrenzung gegenüber ausgegebenem Geld und in der Spielhalle verbrachter Zeit gemessen. Die geforderte Begrenzung orientiert sich also an moralischen Maßstäben, wieviel Zeit und Geld in eine bestimmte Tätigkeit investiert werden darf. Die Überzeugung hinter der Forderung, Verlusten nicht hinterherzujagen, lautet, ein „zu viel“ führe in die Sucht, und dies wiederum soll als Erklärung dazu dienen, warum Menschen etwas tun, das *ökonomisch* gesehen sinnlos ist (sie sind eben süchtig, d.h. krank). Wenn aber, wie gezeigt wurde, wegen der Faszination am Spiel gespielt wird, wird u.U. Geld verloren, ohne dass darin ein Verlust gesehen wird, denn was als Verlust und Gewinn empfunden wird, hängt wesentlich davon ab, was uns wichtig ist.

M.E. ist ‚Sucht‘ der aktuell einzige mit viel Aufmerksamkeit besehene Erklärungsversuch eines häufig wiederkehrenden Glücksspielkonsums, und dies sicherlich nicht zufällig. Mit der Suchtdiagnose transportiert sich ein dominantes medizinisch geprägtes Erklärungsmuster, welches das Spielen beweisbar auf körperliche Ursachen zurückführen will und dadurch die Debatte um das Glücksspielen in einen vermeintlich objektiven Diskurs gerückt wird. Der Spieler wird dadurch zum „Opfer“ bestimmter ablaufender Körperprozesse gemacht, und dies suggeriert, dass seine Entscheidungen nicht aus dem Bereich des Wollens bzw. der Selbstbestimmtheit stammen.

Daraus folgt, dass bspw. exzessives Spielen ebenso als das Ergebnis einer vorausgesetzten Freiheit des Menschen, Entscheidungen relativ selbstbestimmt („autonom“) treffen zu können, d.h. aus verschiedenen Alternativen auswählen zu können. Das Mindeste ist es, anzuerkennen, dass einem Verhalten immer spezifische *Gründe* zugrunde liegen, ohne deren Kenntnis es höchst problematisch ist, ein bestimmtes Verhalten als Flucht, Defekt oder eben Abhängigkeit oder Sucht zu etikettieren.

Das Glücksspiel ist an spezifische Orte gebunden, an denen Menschen aufeinander treffen, die im Kleinen betrachtet zwar in ganz verschiedenen Verhältnissen leben, im Größeren aber im Kontext ähnlicher gesellschaftlicher Verhältnisse aufgewachsen sind: Den Kontext bildet eine immer komplexer und undurchsichtiger gewordene Gesellschaft, zu dem die Spielhalle ein gegensätzlicher, weil haltgebender und Zugehörigkeit schaffender Ort ist – zum Einen durch die Gemeinschaft, zum Anderen durch das Außerkraftsetzen jeglicher sozialer Zwänge und Regeln des Alltags, deren Bruch normalerweise nicht ohne Konsequenzen bleibt. Die Spielwelt zeichnet sich durch ihre Einfachheit zum alltäglichen, komplexen Leben aus, das den Menschen durch Formalisierung, Routine und zunehmende Rechtsvorschriften zu überfordern, bestrafen oder einzuengen droht. Im Spiel ist man von diesen Zwängen frei, denn es genügt die Konzentration auf nur *ein* System.

Begünstigt bzw. ausgeglichen werden diese Defizite der modernen Gesellschaft durch ein rauschhaftes Erleben, das im konkreten Falle des Glücksspiels prinzipiell möglich scheint. Um auch in diesem Zusammenhang noch einmal auf den Aspekt der Kontrolle einzugehen: Sie ist geradezu als Gegenspieler zum durchaus erwünschten Erlebnis der Berauschung zu verstehen, die mit einem Entgrenzungserleben einhergeht (bspw. Verlust des Zeitgefühls). Wer sich in der Alltagsrealität in Bezug auf die Zeit nicht fest im Griff hat – seine Zeit einzuteilen, Arbeits- und Freizeit zu gewichten („Work-Life-Balance“), pünktlich zu sein usw. sind soziale Erfordernisse – ist schwer im Nachteil und muss mit Konsequenzen rechnen. So wie den Substanzen das Potenzial der Berauschung innewohnt (rechtlich aber nur den legalen zugestanden wird), bietet auch das Glücksspiel grundsätzlich die Chance der Berauschung.

Der in der Definition des pathologischen Glücksspiels betonte Verlust des Zeitgefühls bzw. die damit einhergehende Annahme der Unfähigkeit, den Glücksspielkonsum zeitlich und finanziell zu begrenzen, wird vor dem Hintergrund des Rauschdiskurses geradezu ad absurdum geführt. Das rauschhafte Erleben *muss* zum Scheitern jeglicher Kontrolle des ihn auslösenden Verhaltens führen: *Entgrenzung* steht der *Begrenzung* entgegen. Das Eine führt zum Ausschluss des Anderen.

In der Beschreibung der rauschhaften Erlebensqualität ergeben sich als zentrale – bewusste oder unbewusste – Funktionen die Transzendenz bzw. die Erfahrung der Grenzüberschreitung mit einer einhergehenden Auflösung der sonstigen Wahrnehmungsverhältnisse. Die durch magisches Denken erzeugten Kontrollillusionen und Gewinnerwartungsmythen führen insofern zu einem Transzendenzerlebnis, als dass der Spieler Allmachtsgefühle erfährt, die nicht nur die Freude am und die Faszination des Spielens steigern, sondern wo sich der Spieler der Realität entgegensetzt, indem er die Grenzen des Machbaren hinausschiebt. Mit den Worten Erdheims (2002): „Das Omnipotenzgefühl ebenso wie die Omnipotenzphantasie sind wichtige Faktoren dafür, dass die Welt als durch den Menschen veränderbar erscheint“ (S. 124).

Wenn sich der Mensch durch die Rationalität der modernen wissenschaftlichen Weltanschauung quasi den Grenzen der Natur bzw. den Gesetzen der Wirklichkeit unterwerfen muss, schafft er sich doch entsprechende Räume, in denen eine Auflösung dieser Verhältnisse möglich scheint.

Literaturverzeichnis

- Adam, C. (2015). Glücksspiel. Sportwetten am Wendepunkt. In C. Nill et. al (Hrsg.), *Moralpolitik in Deutschland* (S. 185-202). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Adams, M. & Fiedler, I. C. (2014). Glücksspiel regulieren: Was wirkt und warum? In K. Mann (Hrsg.), *Verhaltenssüchte* (S. 143-153). Berlin: Springer.
- Ahlheim, M. & Zahn, A. (2007). Macht Geld glücklich? Verbraucherpolitische Überlegungen zum fiskalischen Ziel der staatlichen Glücksspielregulierung. *Wirtschaftsdienst*, 6, 370-377.
- Ahrends, M. (1988). *Das große Geld. Spielsucht: Fallbeispiele – Symptome – Therapie*. München: Wilhelm Heyne.
- American Psychiatric Association (2003). Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen (Textrevision) (DSM-IV-TR). Göttingen: Hogrefe.
- Beck, U. (1995). Die „Individualisierungsdebatte“. In B. Schäfers (Hrsg.), *Soziologie in Deutschland. Entwicklung, Institutionalisierung und Berufsfelder. Theoretische Kontroversen* (S. 185-198). Wiesbaden: VS Verlag.
- Becker, T. (2007). Gefährdungspotential von Glücksspielen für den Spieler und die Gesellschaft. Unveröffentlichtes Manuskript: Universität Hohenheim.
- Beckmann, J. (1984). Kognitive Dissonanz. Eine handlungstheoretische Perspektive. In D. Albert, K. Pawlik, K.-H. Stapf & W. Stroebe (Hrsg.), *Lehr- und Forschungstexte Psychologie* (S. 1-164). Berlin: Springer.
- Bell, A. (2015). *Philosophie der Sucht: Medizinethische Leitlinien für den Umgang mit Abhängigkeitskranken*. Wiesbaden: Springer VS.
- Böckem, J., Jungaberle, H., Jork, I. & Kluttig, J. (2015). *High sein. Ein Aufklärungsbuch*. Berlin: Rogner & Bernhard.
- Bolz, N. (2014). *Wer nicht spielt, ist krank. Warum Fußball, Glücksspiel und Social Games lebenswichtig für uns sind*. München: Redline Verlag.
- Brown, R. (2003). Beziehung zwischen Gruppen. In Stroebe, W., Jonas, K. & Hewstone, M. (Hrsg.), *Sozialpsychologie* (4. Aufl.) (S. 537-576). Heidelberg: Springer.
- Büttner, C. & Quindel, R. (2013). Kommunikationspsychologie. In M. M. Thiel & C. Frauer (Hrsg.), *Gesprächsführung und Beratung* (2. Aufl.) (S. 9-23). Berlin: Springer.
- Dahl, G. (2010). Nachträglichkeit, Wiederholungszwang, Symbolisierung. Zur psychoanalytischen Deutung von primärprozesshaften Szenen. *PSYCHE - Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 64, 1-22.
- Dammer, I. (1998). Suchtpädagogik: eine kulturpsychologische Analyse des Beitrags der Pädagogik zu Genese und Funktion des Suchtdiskurses. Unveröffentlichte Dissertation: Technische Universität Berlin.

- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (2013). Pathologisches Glücksspielen. Suchtmedizinische Reihe, Band 6. Hamm: Eigenverlag.
- Dyckmans, M. (2012). Glücksspiel und Glücksspielsucht in Deutschland – aktuelle Entwicklungen, Prävention und Spielerschutz. In Wurst, F. M., Thon, N. & Mann, K. (Hrsg.), *Glücksspielsucht. Ursachen – Prävention – Therapie* (S. 250-253). Bern: Hans Huber.
- Eliade, M. (2008). *Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen*. Köln: Anaconda Verlag.
- El'konin, D. B. (2010). *Psychologie des Spiels* (Band 34). Berlin: Lehmanns Media.
- Fincham, F. & Hewstone, M. (2003). Attributionstheorie und –forschung – Von den Grundlagen zur Anwendung. In Stroebe, W., Jonas, K. & Hewstone, M. (Hrsg.), *Sozialpsychologie* (4. Aufl.) (S. 215-263). Heidelberg: Springer.
- Freud, A. (1936). *Das Ich und die Abwehrmechanismen*. Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Freud, S. (1994). *Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Fritz, J. (2004). *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim: Juventa.
- Ganguin, S. (2010). Spiel und Rausch. Ein Streifzug durch die Geschichte pädagogischer Disziplinierungsversuche. In Y. Niekrenz & S. Ganguin (Hrsg.), *Jugend und Rausch. Interdisziplinäre Zugänge zu jugendlichen Erfahrungswelten* (S. 97-108). Weinheim: Juventa.
- Ganguin, S. & Niekrenz, Y. (2010). Jugend und Rausch. Rauschhaftes Erleben in jugendlichen Erfahrungswelten. In Y. Niekrenz & S. Ganguin (Hrsg.), *Jugend und Rausch. Interdisziplinäre Zugänge zu jugendlichen Erfahrungswelten* (S. 7-19). Weinheim: Juventa.
- Glaserfeld, E. von (1997). Konstruktion der Wirklichkeit und des Begriffs der Objektivität. In H. Gumin & H. Meier, *Einführung in den Konstruktivismus* (S. 9-40). München: Piper.
- Grüsser, S. M. & Albrecht, U. (2007). *Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen*. Bern: Hans Huber.
- Habermas, T. (1996). *Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung*. Berlin: de Gruyter.
- Hartmann-Kottek, L. (2012). *Gestalttherapie* (3. Aufl.). Berlin: Springer.
- Hasse, J. (2003). Die Frage nach den Menschenbildern – eine anthropologische Perspektive. In J. Hasse & I. Helbrecht (Hrsg.), *Menschenbilder in der Humangeographie* (S. 11-32). Oldenburg: Bibliotheks- und Informationssystem (BIS).
- Heinz, A. & Friedel, E. (2014). DSM-5: wichtige Änderungen im Bereich der Suchterkrankungen. *Nervenarzt*, 85, 571-577.

- Herwig-Lempp, J. (1995). Aus systemischem Blickwinkel: Unterstützung bei „nicht-stoffgebundenen Drogenabhängigkeiten“. In R. Ningel & W. Funke (Hrsg.), *Soziale Netze in der Praxis* (S. 270-281). Göttingen: Hogrefe.
- Hitzler, R. & Honer, A. (1984). Lebenswelt – Milieu – Situation: terminologische Vorschläge zur theoretischen Verständigung. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 36 (1), 56-74.
- Heubach, F. W. (1995). Wirklichkeit als Bedürfnis. Das Thema ‚Simulation‘ in psychologischer Perspektive. *Zwischenschritte*, 1/1989, 23-36.
- Heubach, F. W. (2014). *Das bedingte Leben. Theorie der psycho-logischen Gegenständlichkeit der Dinge. Ein Beitrag zur Psychologie des Alltags*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Hirsch, M. (1996). Zwei Arten der Identifikation mit dem Aggressor nach Ferenczi und Anna Freud. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 45 (6), 198-205.
- Hoffmann, N. & Hofmann, B. (2013). Magisches Denken und Handeln. In N. Hoffmann & B. Hofmann (Hrsg.), *Wenn Zwänge das Leben einengen* (S. 111-120). Berlin: Springer.
- Hofmann, W., Friese, M., Müller, J. & Strack, F. (2011). Zwei Seelen wohnen, ach, in meiner Brust. Psychologische und philosophische Erkenntnisse zum Konflikt zwischen Impuls und Selbstkontrolle. *Psychologische Rundschau*, 62 (3), 147-166.
- Hoppe-Graff, S. (2014). Denkentwicklung aus dem Blickwinkel des strukturgenetischen Konstruktivismus. In L. Ahnert (Hrsg.), *Theorien in der Entwicklungspsychologie* (S. 148-173). Berlin: Springer.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (23. Aufl.). Hamburg: Rowohlt.
- Korte, S. (2010). Rausch als soziale Konstruktion. Eine sozialkonstruktivistische Perspektive auf das Phänomen Drogenrausch. In Y. Niekranz & S. Ganguin (Hrsg.), *Jugend und Rausch. Interdisziplinäre Zugänge zu jugendlichen Erfahrungswelten* (S. 51-60). Weinheim: Juventa.
- Kröber, H.-L. (2009). Pathologisches Glücksspielen: Persönlichkeitsmerkmale und forensische Aspekte. *Forensische Psychiatrie, Psychologie, Kriminologie*, 2, 90-98.
- Kulla, D. (2014). *Leben im Rausch. Evolution, Geschichte, Aufstand*. Mainz: Ventil.
- Legnaro, A. (1996). Ansätze zu einer Soziologie des Rausches – zur Sozialgeschichte von Rausch und Ekstase in Europa. In H. Gros (Hrsg.), *Rausch und Realität 1* (S. 40-52). Stuttgart: Klett.
- Ludwig, V. (2006). „Wenn der nicht will, dann will der nicht“. Lebensweltanalyse von Spielern an Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit. Unveröffentlichte Dissertation: Universität Dortmund.
- Mann, K., Fauth-Bühler, M., Seiferth, N. & Heinz, A. (2013). Konzept der Verhaltenssuchte und Grenzen des Suchtbegriffs. *Nervenarzt*, 84, 548-556.

- Meistermann-Seeger, E. & Bingemer, K. (1971). *Psychologie des Automatenspiels*. Wolfenbüttel: Verlag Walter Mallin.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht. Ursachen und Therapie* (2. Aufl.). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Meyer-Bendrat, K.-P. (1987). *Die Warenförmigkeit kindlicher Spielarbeit. Die Verformung des Spiels im Lichte industrieller Erkenntnisinteressen*. Frankfurt am Main: Verlag Peter Lang.
- Mogel, H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels* (3. Aufl.). Heidelberg: Springer.
- Morbiter, L. (2013). Zur Psychoanalyse des Glücks. *Forum der Psychoanalyse*, 29, 269-290.
- Nakamura, J. & Csikszentmihalyi, M. (2001). The Concept of Flow. In C. R. Snyder & Shane J. Lopez (Hrsg.), *Handbook of Positive Psychology* (S. 89-105). New York: Oxford University Press.
- Nass, G. (1980). *Rauschgiftsucht. Kulturpsychologische und biologische Betrachtungen über ihre Ursachen. Beiträge aus der Grundlagenforschung zur Kriminologie. Band 9*. Kassel: Gesellschaft für vorbeugende Verbrechensbekämpfung.
- Newen, A. (2000). Wittgenstein I und II: die Philosophie der idealen und der normalen Sprache. In F. Gniffke & N. Herold (Hrsg.), *Klassische Fragen der Philosophiegeschichte II* (S. 233-250). Münster: LIT-Verlag.
- Niekrenz, Y. (2011). *Rauschhafte Vergemeinschaftungen. Eine Studie zum rheinischen Straßenkarneval*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Oerter, R. (1997). *Psychologie des Spiels* (2. Aufl.). Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.
- Petry, J. (2006). Psychotherapie bei pathologischem Glücksspiel und Abhängigkeitserkrankung. In P. Schuhler, & M. Vogelsang, (Hrsg.), *Psychotherapie der Sucht. Methoden, Komorbidität und klinische Praxis* (S. 357-387). Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Philipp, S. (2003). „Was sagen Sie, nachdem Sie sich begrüßt haben?“ – Eine kommunikationspsychologische Untersuchung zu Kommunikationsstörungen in interkulturellen Erst-Kontakt-Situationen. *Interculture journal – Online-Zeitschrift für interkulturelle Studien*, 6 (2003), 1-23.
- Reichert, J., Niederbacher, A., Möll, G., Gothe, M. & Hitzler, R. (2010). *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen* (2. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag.
- Rosa, H., Strecker, D. & Kottmann, A. (2013). *Soziologische Theorien* (2. Aufl.). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Rosenhan, D. L. (1974). On being sane in insane places. *Clinical Social Work Journal*, 2 (4), 237-256.

- Scheuerl, H. (1975). Alte und neue Spieltheorien, Wandlungen ihrer pädagogischen Interessen und Perspektive. *Evangelischer Erzieher*, 27, 2-21.
- Schmid, C. (1994). *Glücksspiel: Über Vergnügen und „Sucht“ von Spielern*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schmiedl, A. (2015). *Neues Entdecken. Online-Rollenspiele und die Ordnung der Sinne in Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Schoofs, N. & Heinz, A. (2013). Pathologisches Spielen. Impulskontrollstörung, Sucht oder Zwang? *Nervenarzt*, 84, 629-634.
- Schütz, A. (1971): Über die mannigfaltigen Wirklichkeiten. In A. Schütz, *Gesammelte Aufsätze. Band 1. Das Problem der sozialen Wirklichkeit* (S. 237–298). Den Haag: Martinus Nijhoff.
- Sonntag, D. (2006). Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 35 (4), 314-321.
- Sutton-Smith, B. (1978). *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf: Verlag Karl Hofmann.
- Ternes, B. (2012). Glücksspiel aus kultursoziologischer Perspektive. Kurzer Aufriß zur Genesis und zur Bedeutungsverschiebung des Spiels und der Spielsucht in der Gegenwart. In R. Strätling (Hrsg.), *Spielformen des Selbst: Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis* (S. 139-150). Bielefeld: transcript Verlag.
- Tietel, E. (1995). *Das Zwischending: die Antropomorphisierung und Personifizierung des Computers*. Regensburg: Roderer Verlag.
- Warneken, B. J. (1974). Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur. In J. Alberts, K. M. Balzer, H.-W. Heister & B. J. Warneken (Hrsg.), *Segmente der Unterhaltungsindustrie* (S. 66-129). Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Watzlawick, P. (2006). *Wenn du mich wirklich liebtest, würdest du gern Knoblauch essen. Über das Glück und die Konstruktion der Wirklichkeit*. München: Piper Verlag
- Weltgesundheitsorganisation (2010). *Internationale Klassifikation psychischer Störungen – ICD-10 Kapitel V (F). Klinisch-diagnostische Leitlinien* (7. Aufl.). Bern: Hans Huber.
- Wirtz, M. A. (2013). *Lexikon der Psychologie* (16. Aufl.). Bern: Hans Huber.
- Yalom, I. D. (2010). *Existenzielle Psychotherapie* (5. Aufl.). Bergisch Gladbach: Edition Humanistische Psychologie.
- Zanki, M. & Fischer, G. (2012). Glücksspielsucht – ein Risiko für Mann und Frau, In F. M. Wurst, N. Thon, & K. Mann (Hrsg.), *Glücksspielsucht. Ursachen – Prävention – Therapie* (S. 26-40). Bern: Hans Huber.
- Zirfas, J. (2013). Eine Ästhetik des Risikos. Grenzgänge der ästhetischen Bildung. In E. Liebau & J. Zirfas (Hrsg.), *Lust, Rausch und Ekstase. Grenzgänge der Ästhetischen Bildung* (S. 9-28). Bielefeld: transcript Verlag.

Quellen aus dem Internet

Glücksspielschule (2014). URL:

<http://www.gluecksspielschule.de/gewinnspiele/gluecksspielmarkt-zahlen.html> (letzter Zugriff: 13.02.2016).

Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (2013). Glücksspielproblematik in Deutschland und Bayern: Zahlen, Daten, Fakten. URL:

http://www.lsgbayern.de/fileadmin/user_upload/lsg/presse/2013-08_05_Presseinfo_Gluecksspielsucht_in_Zahlen_final.pdf (letzter Zugriff: 9.06.2015).

Die ZEIT (2014). URL: <http://www.zeit.de/wirtschaft/2014-11/gluecksspiel-sportwetten-internetkasinos> (letzter Zugriff: 13.02.2016).

Erklärung zur Masterarbeit

Hiermit versichere ich, die Masterarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Stellen sind als solche kenntlich gemacht.

Ich erkläre weiterhin, dass die vorliegende Arbeit noch nicht im Rahmen eines anderen Prüfungsverfahrens eingereicht wurde.

Ort, Datum Unterschrift