

**Die öffentliche Wahrnehmung des  
Glücksspiels und der damit  
assoziierten Suchtgefahren:  
Eine kulturgeschichtliche Analyse**

**Masterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades  
Master of Science Klinische Psychologie**

Vorgelegt dem Fachbereich der  
Human- und Geisteswissenschaften  
der Universität Bremen

Erstgutachter: Dr. Tobias Hayer  
Zweitgutachter: Dr. Marc Schipper

Von  
Lisa Munzel



Oldenburg, den 04.07.2016

## Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS .....	I
ZUSAMMENFASSUNG .....	1
1. EINLEITUNG .....	3
2. METHODE .....	6
2.1. Ein- und Ausschlusskriterien von Literatur .....	6
2.2. Vorgehen und einbezogene Literaturquellen .....	8
3. ZWISCHEN KONTROLLE UND MORAL: REGLEMENTIERUNGEN DES GLÜCKSSPIELS.....	8
3.1. Reglementierung und Restriktionen durch <i>Policeyordnungen</i> im 16. und 17. Jahrhundert .....	8
3.2. Im Wandel der Zeit: Glücksspiel im 18. & 19. Jahrhundert .....	12
3.2.1. <i>Die soziale Ordnung gerät durcheinander</i> .....	12
3.2.2. <i>Der Beginn einer Institutionalisierung</i> .....	13
3.2.3. <i>Glücksspiel im Adel</i> .....	14
3.2.4. <i>Schwimmen im Glück: die Ära der Spielkasinos</i> .....	16
3.3. Zwischen den Jahrhunderten .....	18
3.3.1. <i>Von 1871 bis 1933: Glücksspiel zwischen Illegalität und Legalität</i> .....	18
3.4. Glücksspiel im Nationalsozialismus .....	23
3.5. Glücksspiel seit 1945: die öffentliche Wahrnehmung verändert sich .....	26
3.5.1. <i>Regelungen von Bund und Länder</i> .....	26
3.5.1.1. Der deutsche Glücksspielmarkt und rechtliche Grundlagen .....	27
4. ZWISCHEN PATHOLOGIE UND LEIDENSCHAFT .....	33
4.1. Ansichten des Spiels: von Eustachius Schildo, Pascasius Iustus & Dostojewski zu psychodynamischen und psychoanalytischen Betrachtungen .....	33
4.1.1. <i>Schildos „Spielteuffel“</i> .....	35
4.1.2. <i>Pascasius Iustus „Über das Glücksspiel oder die Heilung der Spielleidenschaft“</i> .....	40
4.1.3. <i>Dostojewskis „Der Spieler“</i> .....	48
4.1.4. <i>Die Theorien des 20. Jahrhunderts</i> .....	56
4.1.4.1. Psychoanalytische Theorien .....	56
4.1.4.2. Berglers „Infantile Allmachtsfiktion“ und „Psychology of gambling“ .....	60
4.1.4.3. Lindners „The psychodynamics of gambling“ .....	63
4.1.4.4. Exkurs: Hayanos „The professional gambler: fame, fortune and failure“ .....	66

4.2. Von der Leidenschaft zur Pathologie: Die Entwicklung der Glücksspielproblematik....	68
4.2.1. <i>Lerntheoretische Ansätze</i> .....	68
4.2.2. <i>Entstehung der Glücksspielproblematik und integrative Modelle</i> .....	70
4.2.3. <i>Psychologische, soziale und arbeitsrelevante Faktoren</i> .....	74
4.2.3.1. Psychologische Faktoren .....	74
4.2.3.2. Soziale Faktoren .....	79
4.2.3.3. Arbeitsrelevante Faktoren und Lebenssituation .....	82
4.3. Glücksspielprobleme vom DSM-III bis zum DSM-5 .....	84
4.3.1. <i>Diagnosekriterien vom DSM-III und DSM-IV</i> .....	84
4.3.2. <i>Nosologische Schwierigkeiten der Einordnung</i> .....	87
4.4. Pathologisches Spielen als <i>Verhaltenssucht</i> .....	90
4.5. Beschaffungskriminalität .....	92
5. DISKUSSION .....	97
6. LITERATURVERZEICHNIS .....	101
7. ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS .....	107

## Zusammenfassung

Seit vielen Jahrhunderten betätigen sich die Menschen am Glücksspiel, ob in privaten Kreisen, in Spielkasinos oder in Kurorten. Bereits in der Antike entstanden die ersten Würfelspiele – das Spiel, sowie das Glücksspiel, ist aus der Kultur des Menschen nicht wegzudenken. Im Glücksspiel geht es um das Streben nach dem Zufall, dem Schicksal, dem Glück – und oft auch dem Verlust. Es birgt negative Konsequenzen, ob materieller, familiärer oder sozialer Natur; exzessives Glücksspiel impliziert Risiken für das Individuum. Aufgrund der verschiedenen, damit assoziierten Risiken und Suchtgefahren, sowie der öffentlichen Wahrnehmung des Glücksspiels, haben regulative Ansätze seit dem 16. Jahrhundert versucht, das Betreiben von Glücksspielen in der Bevölkerung einzudämmen und zu reduzieren. Damit einhergehend veränderte sich die gesellschaftliche Betrachtung des Glücksspiels erheblich. Die Literatur, die für diese Arbeit genutzt wurde, zeigte eine deutliche Wandlung: vom Teufelswerk im 16. Jahrhundert, hin zur hoch angesehenen Betätigung später in der höheren Gesellschaft, entwickelte sich in der Öffentlichkeit zur heutigen Zeit hin zunehmend die Wahrnehmung auch der pathologischen Erscheinung des Glücksspiels. Anfangs versuchte man sich mit einer Kontrolle und Reglementierung, später entstand eine verstärkte psychologisch geprägte Sichtweise dazu; sie bezieht sich heute individualisiert mehr auf den Schutz des Spielers und nicht mehr auf den für die Gesellschaft.

## **Abstract**

Human beings gamble since plenty of centuries, either in private clubs, casinos or in spas. The first craps were already developed in antiquity, therefore, it is impossible to imagine the human culture without gambling. Gambling consists of the pursuit of coincidence, fate, luck – but also, of loss. Equally, it recovers possible negative consequences – of social, familiar or material nature; excessive gambling consists of various risks for the individual. Due to the associated risks and addictiveness of gambling, as well as regarding the public perception of it, regulatory approaches tried to reduce and to stem the instigation of gambling since the 16<sup>th</sup> century. The social perception changed radically, since then. The literature, which was used for this analysis, showed an increased and important change of public perception on gambling: it changed from the devil's work in the 16<sup>th</sup> century, to an important and high respected virtue for the higher socio in the 18<sup>th</sup> century, and finally to a sensitized perception of the pathological issue due to gambling. Before, authorities tried to control and to regiment gambling, today, they focus on the psychological perception of it, which is not about the protection of the society anymore, but more about the protection of the individual.

## 1. Einleitung

Wer sich mit den kulturellen Hintergründen und der Geschichte der Menschen beschäftigt, wird notgedrungen auf die Geschichte des (Glücks-)Spiels und dessen Bedeutung für die Menschen stoßen. Wie schon *Gorny* und *Gizycki* 1970 geschrieben haben, handelt es sich um ein „Phänomen [...], aus der sich das menschliche Zusammenleben erneuert und die die Veränderungen in der Form dieses Miteinanderseins ständig und sehr lebhaft speist. Das Spiel ist so alt wie die Kultur selbst.“ (Gorny & Gizycki, 1970). Es handelt sich um eine kulturelle Aktivität, die von klein auf gelehrt wird, wozu Kinder erzogen werden, um zu lernen, sich zu beschäftigen und sich zu entwickeln. Von klein auf erkennt der Mensch das Spiel als ein Attribut seiner selbst an, als ein Spiegel seiner individuellen Persönlichkeit und dessen Entwicklung.

Ein prägender Begriff, der zum Verständnis der kulturellen Hintergründe des Spiels verhelfen soll, ist der des *homo ludens* von *J. Huizinga* (1938). *Huizinga* beschreibt die Herkunft des Spiels als Kultur selbst, das Spiel bedeutet Einfallsreichtum und Erfindungsgeist, es ist eine freie Tätigkeit (vgl. Gorny & Gizycki, 1970, S.7).

„Das Spiel ist eine ungezwungene Handlung oder Tätigkeit, die in gewissen vorgezeichneten Zeit- und Raumgrenzen nach freiwillig angenommenen, doch unbedingt verpflichtenden Regeln stattfindet, eine Tätigkeit, deren Zweck in ihr selbst liegt und von einem Gefühl der Spannung und der Freude, sowie dem Bewusstsein eines Andersseins (vom gewöhnlichen Leben verschieden) begleitet ist.“ (Huizinga, in: Gorny & Gizycki, 1970, S.7).

Das Spiel als solches gilt bei *Huizinga* als eine primitive Tätigkeit, die einem individuellen Bedürfnis nachgeht, eine Beschäftigung, die dem Moment des Augenblicks dient und zur körperlichen und geistigen Entspannung führt (vgl. Gorny & Gizycki, 1970, S.8). Es erscheint plausibel, dass ein jeder durch das Spiel der Langeweile des Alltags entgeht. Es geht nicht ausschließlich um die Tätigkeit als solche, sondern auch um die geistige Beschaffenheit, das Nachdenken und Schwelgen, aber auch das Herstellen von sozialen Kontakten, dem Sinnen nach Gewinn/Sieg, Anerkennung und Respekt. So deutet dies auf eine Plausibilität der Gegebenheiten hin, dass es aus kultureller Sicht kaum möglich ist, das Spiel des Menschen aus der Gesellschaft heraus zu filtern. Hinzuzufügen ist noch, dass *Huizinga* Glücksspiele, Spielhöllen und Kasinos in seiner Spieltheorie vollkommen außer Acht lässt, obwohl sie einen bedeutenden Anteil der Wirtschaft und des täglichen

Lebens ausmachen (vgl. Callois, 1958, S.11). *Callois* erklärt dies dadurch, dass die kulturellen Bedeutungen des Glücksspiels schwer zusammen zu fassen und zu greifen sind, gleichermaßen soll „[...] das Spiel selbst in der Form des Geldspiels völlig unproduktiv [bleiben]. Die Summe der Gewinne des einen kann bestenfalls nicht größer sein als die Verlustsumme der übrigen Spieler.“ (Callois, 1958). Es handelt sich um die eigentliche Charaktereigenschaft des Spiels, dass es weder Werk noch Reichtum möglich macht, es wird lediglich das Eigentum *verschoben* (ebd., S.12). Interessant ist die Betrachtung *Callois'*, das Spiel als räumlich und zeitlich begrenzte Tätigkeit zu sehen, die der reinen Zeitvergeudung, einer überflüssig eingesetzten Energie und zu viel Einfallsreichtum dient. Gleichzeitig erkennt er, dass ein jeder Spieler klare Grenzen ziehen muss, wenn es ihm zu sehr gefällt und der Ernst überwiegt (ebd., S.12-13).

Es zeigt sich, dass sich das Spiel von den Glücksspielen unterscheidet. Wir Menschen erlernen und entdecken das Spiel von klein auf und es gehört bis ins tiefe Alter zum alltäglichen Leben dazu, sei es in der Familie, mit dem Partner oder in der Schule. Ganz anders verhält es sich bei den Glücksspielen. Bei dieser Art von Spielen handelt es sich nicht nur um das Spiel als solches, sondern es beinhaltet das Sinnen und Streben nach etwas, was ein jemand rein durch die alltägliche Beschaffenheit oder Tätigkeit nicht erlangen kann: das Streben nach dem Zufall, dem Schicksal, dem Glück und auch dem Gewinn.

„Die Spannung, wer gewinnt, die Ungewissheit, die Möglichkeit zum Glück ist schon sehr früh ein zusätzlicher Reiz für die Spieler geworden, der bei vielen Spielen gesteigert, von den meisten nicht mehr wegzudenken ist.“ (Gorny & Gizycki, 1970). So existiert das Glücksspiel bereits seit langer Zeit und gerade in den letzten Jahrhunderten, hat sich die gesellschaftliche Betrachtung des Glücksspiels erheblich verändert. Aus der bloßen Unterhaltungskultur, die zum Vergnügen betrieben wird, wurde relativ bald das Streben nach materiellem Nutzen, dem Gewinn an Reichtum, Macht und hohem Ansehen.

Früher bezeichnete man das Glücksspiel auch als *Hasardspiel*, was so viel bedeutet wie Zufall, Glück, Schicksal, und auch Risiko gehört dazu. „Deshalb versteht man unter dem Begriff des Hasardierens, [...], dass sich jemand den Entscheidungen des Schicksals im Spiel fügt, mehr noch, dass er die Entscheidung im Spiel oder in verschiedenen anderen Wagnissen dem Zufall überlasst; das Risiko gelten zu lassen heißt auf die Möglichkeit eines bewussten Einflusses zu verzichten und sich dem unglücklichen oder glücklichen Zufall im Lauf der Ereignisse zu überlassen.“ (Gorny & Gizycki, 1970). Glücksspiele werden somit auch in Verbindung mit hohen Verlusten, finanziellen und persönlichen Schwierigkeiten und sozialen Konsequenzen in Verbindung gebracht. Es handelt sich dahingehend nicht nur um materielle Folgen (die positiv wie negativ sein können), sondern besonders auch um

psychologische Konsequenzen. Dabei geht es beispielsweise um Folgeerscheinungen wie depressive, affektive oder ängstliche Störungen, familiäre und soziale Armut, sowie emotionale Probleme, die mit übermäßigem Glücksspielen koexistieren können.

Gerade seit dem letzten Jahrhundert haben sich Forschung, Wissenschaft und Sozialpolitik vermehrt mit den Konsequenzen und Schwierigkeiten des exzessiven Glücksspielens beschäftigt und einen erheblichen Fokus auf Prävention, Spielerschutz, verstärkte öffentliche Wahrnehmung und psychologische Behandlungen/Betreuungen gesetzt. Durch die gestiegene Verfügbarkeit von beispielsweise Automatenspielen, oder die Zugänglichkeit zu Spielkasinos, besonders aber auch die Tätigkeit in Online-Netzwerken erschweren seit vielen Jahren die adäquate, präventive und öffentliche Arbeit. Es ist schon erstaunlich, dass das *pathologische Glücksspielen* erst seit den achtziger Jahren im *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) eingefügt ist, wo doch die Pathologie als solche bereits seit Jahrhunderten wissenschaftlich und gesellschaftlich bekannt ist. Noch entscheidender ist die Entwicklung der diagnostischen Kriterien bis 2013, da erst seitdem die Pathologie als eigenständige Kategorie, und nicht mehr als *Störung der Impulskontrolle* festgehalten wird.

Was bedeutet dies hinsichtlich der gesellschaftlichen Betrachtung des Glücksspiels? Der Fokus dieser Arbeit liegt besonders auf der öffentlichen Wahrnehmung des Glücksspiels und inwiefern die damit assoziierten Suchtgefahren in der Bevölkerung klar verdeutlicht und präventiv behandelt werden. Die erste autobiographische Fassung eines Spielsüchtigen erschien bereits 1561, erste regulative Ansätze haben im 16. Jahrhundert begonnen, das Glücksspiel streng zu reglementieren, strafrechtlich zu verfolgen oder zu kontrollieren. Jahrhundertlang bestand ein Wechsel zwischen Verbot und Zulassung, Obrigkeiten standen stets unter Druck seitens der Bevölkerung, da es äußerst schwierig erschien, das Glücksspiel vollends zu verbieten. Vom sündhaftem Verhalten, vom Teufel erschaffen, der öffentlichen Ordnung entgegen wirkend, bis hin zur demoralisierenden und zerstörerischen Charakteristik des Glücksspiels änderte sich die öffentliche Wahrnehmung beträchtlich.

Bis zum 20. Jahrhundert existierten keine wirksamen therapeutischen Behandlungsmaßnahmen gegen die Glücksspielproblematik, einzig mittels Beschränkungen und Reglementierungen wurde versucht, gegen das pathologische Aufkommen vorzugehen und dem Ganzen Einhalt zu gewähren. Und erst seit einigen, wenigen Jahrzehnten werden effektive Behandlungen angeboten, die zumeist verhaltenstherapeutisch arbeiten und sich als hilfreich erweisen.

Diese Arbeit durchleuchtet, nach Erläuterungen der angewandten Methodik und literarischen Analyse, die sozialen Betrachtungen und die öffentliche Wahrnehmung des

Glücksspiels vom 16. Jahrhundert bis heute. Im ersten Teil wird ein besonderer Fokus auf regulative Ansätze seitens der Obrigkeiten gelegt, um zu erläutern, wie ambivalent und schwierig sich eine einheitliche Regulierung des Glücksspiels bereits damals darstellte, sowie die dazugehörigen Auswirkungen auf die Gesellschaft. Ein weiterer Schwerpunkt wird dabei auf das Glücksspiel im Adel im 18. Jahrhundert gelegt, da Literaturrecherchen darauf hindeuteten, dass das Glücksspiel gesellschaftlich seinerzeit einen höchsten Stellenwert hatte.

Im zweiten Teil der vorliegenden Analyse wird auf die pathologische Erscheinung des Glücksspiels eingegangen. Zunächst werden autobiographische Werke aus dem 16. und 19. Jahrhundert behandelt, anschließend werden psychoanalytische und verhaltenstherapeutische Erklärungsmodelle der Glücksspielproblematik herangezogen. Des Weiteren werden die Hauptentwicklungspunkte des pathologischen Spielens vom *DSM-III* bis zum *DSM-5* durchleuchtet, wobei besonders auf soziale, familiäre und arbeitsrelevante Faktoren und Einflüsse eingegangen wird, um ein vollständiges Bild der Auswirkungen und Einflüsse des Glücksspiels zu erhalten und dies dann mit dem kulturgeschichtlichen Rahmen zu verbinden.

## **2. Methode**

### **2.1. Ein- und Ausschlusskriterien von Literatur**

Um die Fragestellung der vorliegenden Arbeit zu bearbeiten, wurde eine Vielzahl von unterschiedlichen Literaturquellen herangezogen. Dabei wurde zwischen den verschiedenen Zeitspannen unterschieden und auf deren jeweils unterschiedliche inhaltliche Aspekte eingegangen.

Zunächst wurden thematisch trennbare Haupt- und Unterpunkte eingeteilt, wobei der erste Teil sich auf die kulturhistorischen Aspekte des Glücksspiels bezieht und im zweiten Teil mehr auf die Pathologie der Glücksspielproblematik vom 16. Jahrhundert bis heute eingegangen werden soll.

Eingeschlossen wurde Literatur, die sich gesondert mit der Geschichte des Glücksspiels befasst, wie beispielsweise *Manfreds Zollingers* Buch *Geschichte des Glücksspiels vom 17. Jahrhundert bis heute* (1997). Des Weiteren bezogen sich Hauptwerke für den ersten Teil der Arbeit mit der rechtlichen Lage des Glücksspiels. Es zeigte sich als besonders schwierig, Literatur zu finden, die sich mit der sozialrechtlichen und

gesellschaftlichen Situation des Glücksspiels aus dem 16. und 17. Jahrhundert befasst. Mithilfe von detaillierten und gut ausgewählten Schlagwörtern bei der Internetsuche (wie beispielsweise *Glücksspiel, rechtliche Lage, 16./17. Jahrhundert*) wurden geschichtsrechtliche Literaturwerke angezeigt, die sich mit den unterschiedlichsten Rechtsformen und -grundlagen auf deutschen Gebieten der damaligen Zeit beschäftigen. Die für diesen Teil wichtigsten Autoren waren: *Karl Härter* (Repertorium der Policeyordnungen der Frühen Neuzeit, Policey und Strafjustiz in Kurmainz), *Andrea Iseli* (Gute Policey: Öffentliche Ordnung in der Frühen Neuzeit) und *Matthias Weber* (Die Reichspolizeiordnungen von 1530, 1548 und 1577), weshalb die oben genannten Bücher detailliert durchgearbeitet wurden sind.

Zur Aufklärung der unterschiedlichen Gesetzestexte wurden besonders Gesetzestexte ab dem 19. Jahrhundert herangezogen. Einerseits war dies möglich anhand von Originalbüchern zur strafrechtlichen Handlung von 1871 (siehe Literaturverzeichnis), sowie mittels des Internetportals „ALEX: Historische Rechts- und Gesetzestexte Online“ (<http://alex.onb.ac.at/index.htm>). Zur heutigen rechtlichen Lage des Glücksspiels wurden ebenso Literaturwerke herangezogen: durch die bereits gesuchten Gesetzestexte aus den früheren Jahrhunderten enthielt die Suche nach angebrachter Literatur Schlagwörter wie *Glücksspiel* und *Rechtslage heute*, anhand dessen Werke wie beispielsweise *Spielsucht* von *Meyer* und *Bachmann* und *Jackpot* von *Reichertz* und *Kollegen* herangezogen wurden sind.

Um die gesellschaftlichen und sozialen Aspekte des Glücksspiels und der damit assoziierten Pathologie zu durchleuchten, wurde eine hohe Anzahl an Büchern zu Rate gezogen. Dabei lag ein Fokus auf grundsätzlichen Werken zur Kultur des Spiels, der Spielbanken und des Glücksspiels, sowie auf autobiographischer Literatur zu dieser Thematik. Ausschlusskriterium dabei war Literatur, die sich mit dem Spiel des Kindes beschäftigt sowie Hintergrundtheorien von Reglementierungen beziehungsweise Restriktionen des Glücksspiels behandelten. Ausgeschlossen wurden außerdem grundsätzliche Gesetzestexte der einzelnen deutschen Regionen zu Zeiten des 16. und 17. Jahrhunderts sowie solche ab 1945, weil dies nicht der Fokus der vorliegenden Arbeit sein sollte. Besonders wichtig war der Einbezug von Literatur über Spielbanken, das Spielbanksystem und der rechtlichen, sowie gesellschaftlichen Ausgangslage.

## **2.2. Vorgehen und einbezogene Literaturquellen**

Um passende Literatur für diese Arbeit zu finden, wurde ausschließlich die Suchmaschine *Google* genutzt. Da der Fokus auf Büchern lag, wurden Zeitungsartikel und Paper für den ersten Teil der Arbeit überhaupt nicht in die literarische Analyse einbezogen. Wichtige Schlagwörter bei der Suche der Literatur waren: *Glücksspiel, Geschichte, Pathologie, Gesellschaftliche Hintergründe, Rechtslage, Reglementierungen/Restriktionen, Spielbank(en), Spielstätten, Suchtstelle Glücksspielsucht* und andere. Anhand dieser Wörter ergab sich bereits eine effiziente Suche nach Literaturquellen.

Besonders hilfreich war das Nutzen der Sekundärliteratur und Literaturverzeichnisse in den einzelnen Werken. Durch die Bearbeitung der Bücher und das Hinweisen auf Fußnoten/Vermerken, wurden zusätzlich viele Bücher hinzugezogen, die die Internetsuche nicht hervorgebracht hatte. Es war deshalb hilfreich, weil gesonderte, geschichtliche Werke aus früheren Jahrhunderten erreicht wurden, die selbst heute noch auszuleihen sind und einen hohen Nutzen für die Thematik dieser Arbeit hatten.

Zeitungsartikel und Paper, die für den zweiten Teil der Arbeit von Nutzen waren, wurden ebenfalls ausschließlich über *Google* gesucht. Entscheidend war dabei die Eingabe von beispielsweise folgenden Schlagwörtern: *DSM III/ IV/ 5, Klassifikation, Suchtpotenzial, Risikofaktoren, Prävention* und *theoretische Erklärungsansätze*. Zusammenfassend sind zur literarischen Analyse der vorliegenden Arbeit schlussendlich 55 Literaturquellen herangezogen wurden.

## **3. Zwischen Kontrolle und Moral: Reglementierungen des Glücksspiels**

### **3.1. Reglementierung und Restriktionen durch *Policeyordnungen* im 16. und 17. Jahrhundert**

Das Glücksspiel existiert bereits seit vielen Jahrhunderten. Archäologische Funde zeigen, dass die Menschen bereits vor 5000 Jahren mit dem *Würfelspiel* begannen: ein Zufallsereignis wird herbeigeführt, dass weder wiederholbar, noch beeinflussbar ist und welches den Spielausgang streitbar macht (vgl. Schädler, 2008, S.21). *Schädler* (2008) erwähnt zudem, dass „die Kombination Würfel-Spielbrett-Spielsteine [...] zahlreiche überaus erfolgreiche Spiele hervorgebracht [hat][...]. Darunter sind Spiele, die jahrhunderte-, ja

jahrtausendlang gespielt wurden [...]“ (Schädler, 2008). Dass dementsprechend der Beginn des Glücksspiels aus gesellschaftlicher Sicht besonders früh aufgetreten ist, liegt nahe und es scheint ebenso plausibel, dass das (Glücks-)Spiel ein Grundbedürfnis bedeutet, wie etwas dem Schicksal und dem Zufall zu überlassen. „Das bedeutet nicht, dass er [der Mensch] gleichzeitig der Vernunft abschwört.“ (Schädler, 2008).

Es ist klar, dass das (Glücks-)Spiel zur Kultur des Menschen gehört und dass auch bis zum heutigen Tage nicht alle gesellschaftlichen, historischen und sozialen Hintergründe dessen grundlegend untersucht wurden. Dennoch ist es für die Thematik der vorliegenden Arbeit entscheidend, auf die rechtlichen Umstände des Glücksspiels einzugehen, um das vollständige Ausmaß der gesetzlich-gesellschaftlichen Situation des Glücksspiels ab dem 16. Jahrhundert zu verstehen.

Zu Zeiten der *Reichsreform des Heiligen Römischen Reiches* (ab 1495) und der darauffolgenden *Reformation* (ab 1517) begann ein stetiger Wechsel zwischen Verbot, Genehmigung, Bedingungen und Reglementierungen des Glücksspiels seitens der Obrigkeiten. Bedeutsam ist dabei, dass sich die Regionen und territorialen Bereiche Deutschlands immer wieder veränderten und es keine einheitliche Rechtsgrundlage für alle Landstriche gab. Es stellt sich bezüglich des vorliegenden Themas also die Frage, auf welche Weise und in welchem Umfang überhaupt Glücksspiel reglementiert wurde.

Der Begriff der *Guten Policey* wurde bereits im 13. Jahrhundert inhaltlich mit einem Zustand von Ordnung und Sittlichkeit zusammengebracht, und spielt gerade in Bezug auf das Glücksspiel eine entscheidende Rolle. Für den deutschsprachigen Raum findet sich dieser Begriff ab dem 15. Jahrhundert in verschiedenen Rechts- und Literaturquellen, und beschreibt den wünschbaren Zustand von Gemeinwohl und dem gemeinen Nutzen (vgl. Iseli, 2009, S.15-16). Die Lage innerhalb der Bevölkerung war zu Beginn des 16. Jahrhunderts aufgrund von politischen und religiösen Veränderungen erheblich gestört. Die Reformation führte ab 1517 zur Spaltung der Bevölkerung, „es herrschen Missstände, Unordnung und dagegen muss etwas unternommen werden[...]. Gute Gesetze, „ordnungen und policey“ führen zu Friede, Ruhe und Einigkeit für Untertanen und Obrigkeiten.“ (Iseli, 2009). Außerdem führte die *Reichsreform* von 1495 zu der ersten *Reichspolizeigesetzgebung*. Die sozialen, konfessionellen und politischen Spannungen wurden so immens, dass diese sich mit Maßnahmen gegen Gotteslästerung, Luxus und Zinsnahme, Handelsangelegenheiten und bestimmten Personengruppen auseinandersetzten (vgl. Weber, 2002, S.24-28). Allerdings war nicht das *Reich*, sondern die unterschiedlichen Länder, Kurfürstentümer, Städte und Kaiser, für die Reglementierung des

Glücksspiels zuständig.

Die Obrigkeiten störten sich nicht nur an den Glücksspielen als solche, sondern auch daran, dass immerzu um Geld gespielt wurde. Es kam somit zu Verboten und Einschränkungen, und dass nicht nur, weil Verlust und Gewinn, Spieleifer und Machtgehebe zu Flüchen und Gotteslästerung führte (vgl. Iseli, 2009, S.43). Ruhestörungen und Gewaltausbrüchen sollte anhand der *Policey- und Landesordnungen* Einhalt geboten werden, und „ein weiterer gewichtiger Grund, der Spiellust mit Vorschriften zu begegnen, waren die möglichen finanziellen Auswirkungen.[...]. Diese Vorschriften weisen deutlichen Präventionscharakter auf. Es ging nicht darum, den Menschen das Spielen grundsätzlich auszutreiben, sondern sie vor möglichen fatalen Folgen, finanziellem Ruin, blasphemischen Äußerungen und Gewalt zu schützen.“ (Iseli, 2009).

Es zeigt sich also, dass die Suchtgefahren des Glücksspiels bereits zum 16. Jahrhundert deutlich waren, gleichermaßen wurde allerdings bis dato ausschließlich aus gesellschaftlicher Sicht dagegen vorgegangen.

Besonders interessant sind weitere Ausführungen *Iselis* (2009), die sich auf die Stadt Konstanz beziehen. So haben sich die Stadtoberhäupter dazu entschieden, das eigentliche Spielverbot aufzuheben und Bedingungen, wie das Spiel in einer Zeche oder um eine Mahlzeit herum, zuzulassen. Die Kennzeichnung eines *Spielplatzes*, wo es öffentlich erlaubt war, zu spielen, zeugt über weitere Kontrollversuche der Obrigkeiten. Unterschiedliche Strafmaßnahmen bedeuteten für Spieler allerdings auch hohe Geldbußen und Gerichtsverfahren, in Görlitz wurde sogar mit einem Stadtverweis gedroht (vgl. Iseli, 2009, S.44). Es zeigt sich hierdurch, inwieweit städtische Obrigkeiten versuchten, eine kulturelle Angelegenheit einzudämmen und zu kontrollieren, um ein schädigendes Ausmaß zu verhindern und präventiv vorzugehen. Genauso deutlich wird allerdings auch, dass das Glücksspiel bereits im frühen 16. Jahrhundert aus wirtschaftlicher, wie aus gesellschaftspolitischer Sicht, kritisch betrachtet wurde.

Um die gesellschaftliche Betrachtung des Glücksspiels hinsichtlich der Gesetzeslage zu veranschaulichen, soll im Folgenden auf die Stadt Ulm eingegangen werden, wo die Obrigkeiten bereits 1514 durch eine *Glücksspielordnung* versuchten, die damit assoziierten Suchtgefahren einzudämmen. *Karl Härter* und *Michael Stolleis* publizieren seit 1996 verschiedene Bände (insgesamt 11 bis heute), die als *Repertorium der Polizeyordnungen der Frühen Neuzeit* erschienen sind. Band 8 beschäftigt sich mit den *Policeyordnungen* der Stadt Ulm.

*Glücksspielordnung* vom 19.05.1514: „Verbott des Spielens und Kluckerns um Geld an Sonn- und Feyertäg“ (Härter & Stolleis, 2007). Und auch 1523 erbrachte die Stadt Ulm ein erneutes Verbot: „Verbott des Spielens um Geld vor den Thoren“ (Härter & Stolleis, 2007). Die Obrigkeiten versuchten dementsprechend, das Glücksspiel einzudämmen und es scheint so, als würden diese die Bevölkerung schützen zu wollen.

1570 kam es zu weiteren Einschränkungen des Glücksspiels: „Ruff Spilens halben inn- und usserhalb der Statt, auch in Wutz- und andern Heußern und Orten“ (Härter & Stolleis, 2007) und schließlich wurde 1581 eine *Zuchtordnung* erlassen, die das Glücksspiel erneut verbot: „Einß Erbaren Raths der Statt Ulm Gesetz und Ordnung inn Straff offenbarer Laster, auch keichtfertigen Verheurathens und anderer Unzucht.“ (Härter & Stolleis, 2007).

Beispielhaft soll dies aufzeigen, inwiefern die Obrigkeiten stets zwischen Verbot und Zulassung (unter Bedingungen) schwankten, um einerseits das Glücksspiel zu kontrollieren und präventiv vorzugehen, andererseits aber auch die Bevölkerung im Hinblick der Suchtgefahren zu warnen und schwerwiegendere Folgen zu vermeiden.

Dieser Wechsel zwischen Verbot und Erlaubnis hielt bis zum 18. Jahrhundert an, es wurden Reglementierungen und Verordnungen erlassen, die das Glücksspiel unter bestimmten Bedingungen, an gewissen Tagen und an bestimmten Orten zuließen. Die dann folgende kritische, gesellschaftliche Betrachtung des Glücksspiels beeinflusste vehement die Gesetzeslage der verschiedenen Regionen des deutschen Gebietes. Mit den ersten Spielkasinos kam es zu einem großen Wandel des Glücksspiels und der öffentlichen Wahrnehmung, nicht nur, weil die Kasinos institutionalisiert wurden, sondern auch weil das Glücksspiel einen erhöhten, wirtschaftlichen Einfluss nahm, und Konzessionen von Nöten waren, wenn der Betreiber auf diesem Weg eine Geldquelle für sich schaffen wollte. Es wird deutlich, dass diese Veränderungen für Bevölkerung, Politik, Gesellschaft und Sozialwesen tiefgreifend waren, weshalb darauf nun detaillierter eingegangen werden soll.

## **3.2. Im Wandel der Zeit: Glücksspiel im 18. & 19. Jahrhundert**

### **3.2.1. Die soziale Ordnung gerät durcheinander**

Beim Jahrhundertwechsel vom 17. ins 18. Jahrhunderte herrschte in vielen Regionen Deutschlands eine allgemeine Lockerung des Glücksspielverbotes, es wurde in vielerlei Hinsicht zwar kontrolliert und beaufsichtigt, jedoch erlaubten es die Obrigkeiten nur unter genauen Bestimmungen. In der ersten Hälfte des 18. Jahrhundert änderten sich die Verhältnisse in der Hinsicht, als dass zunächst erneut Normierungen und Reglementierungen verschärft wurden. Die hiesigen *Policeyordnungen* erlaubten das Glücksspiel zumeist nur auf Jahrmärkten oder zur Kirmes (vgl. Härter, 2005, S.762; Zollinger, 1997, S.190). Die Bestimmungen/Reglementierungen waren streng: kontrolliert wurde aufkommende Gewalt und Sachbeschädigung, größere Menschengruppen sollten verhindert werden, um Ruhestörungen zu vermeiden und besonders wurde auf übermäßigen Alkoholkonsum, sowie das Glücksspiel geachtet (vgl. Härter, 2005, S.763).

Im Mainzer Kurstaat herrschte zu Beginn des 18. Jahrhunderts ein reges Treiben junger, unverheirateter Männer in Wirtshäusern oder in Bereichen öffentlicher, zentraler Plätze: es war die Gelegenheit zu spontanen Aktivitäten, Trunkenheit, Glücksspiel, Prügeleien und Raufereien. Die Mainzer *Policeygesetzgebung* reagierte daraufhin mit Sperrstunden, Melde- und Anzeigepflicht, Verboten, Visitationen und Zulassungsbedingungen (ebd., S.763). Ein Organ der *Kontrolle* seitens der Obrigkeit blieb also weiterhin bestehen, ganz verbieten konnten sie das Glücksspiel nicht, es komplett zu erlauben erschien allerdings genauso unmöglich.

Ebenso reglementiert wurden die Jahrmärkte und Kirchweihen: „die Kirchweih hatte sich vom ursprünglich religiösen Fest zu einem der Fastnacht ähnlichen Volksfest mit den typischen Festelementen – Musik, Tanz, Umzügen, Reden, Glücksspiel, Essen und Trinken – gewandelt [...]“ (Härter, 2005). So galt es, auf die allgemeine Ordnung zu achten und die Gesellschaft zu disziplinieren, gleichermaßen wird aber auch deutlich, dass sich die öffentliche Sichtweise hinsichtlich des Glücksspiels bereits verändert hatte.

Besonders auffällig sind Verbote des Glücksspiels an Sonn- und Feiertagen, oder auch zum Gottesdienst. Im frühen 18. Jahrhundert beherrschte der kirchliche Glaube die gesellschaftlichen Verhaltensweisen erheblich: „Im Vordergrund stand das religiöse Motiv der Heiligung an Sonn- und Feiertage[n], das auch im 18. Jahrhundert noch eine wesentliche Rolle spielte, aber durch weitere policeyliche Intentionen – Sexualzucht, Arbeitsdisziplinierung bzw. Bekämpfung des Müßiggangs, Prävention von Gewaltdelikten, Eindämmung des Alkoholkonsums und fiskalische Abschöpfung – ergänzt und teilweise

konterkariert wurde.“ (Härter, 2005). Die negativen Konsequenzen und die gesellschaftliche Problematik des Glücksspiels sind dementsprechend schon deutlich erkannt wurden, sodass die Obrigkeiten versuchten, präventiv vorzugehen, schwerwiegendere Folgen zu verhindern und strafrechtlich strenger vorzugehen.

Der Mainzer Kurstaat hat in der Mitte des 18. Jahrhunderts sogar „ohnerkannte Leut“ engagiert, die Glücksspielaktivitäten in Wirts- und Privathäusern ausspionieren sollten, genauso wurden Jahrmärkte und Kirchweihen immens kontrolliert (vgl. Härter, 2005, S.770).

Es zeigt sich, dass die gesellschaftlichpolitische Lage des Glücksspiels zu Beginn des 18. Jahrhunderts nach wie vor schwierig war und ein erhebliches Wechselspiel zwischen Zulassung und Kontrolle seitens der Obrigkeiten entstand. Einerseits gehört das Glücksspiel zur Kultur und Gesellschaft dazu, es dient der Ablenkung aus dem Alltag oder privaten von Problemen, dem reinen Freizeitvergnügen oder dem Zusammenkommen mit anderen Personen. Andererseits war es den Menschen auch zu diesen Zeiten klar, dass das Glücksspiel negative Konsequenzen haben kann, es kommt zu finanziellen und sozialen Belastungen, persönlichen und familiären Schwierigkeiten, zu körperlichen Auseinandersetzungen und Diskussionen. In diesem Prozess entstand ein Durcheinander, weil es den Obrigkeiten kaum gelang, dies einzudämmen und zu kontrollieren. Das veränderte sich erheblich, als die ersten Spielkasinos in Deutschland eröffneten und sich eine ganz neue Welt des Glücksspiels der Bevölkerung eröffnete.

### **3.2.2. Der Beginn einer Institutionalisierung**

Das zugelassene Glücksspiel auf Jahrmärkten und Kirchweihen gehört zum institutionalisierten, öffentlichen Spiel. Die dafür benötigten Konzessionen und Privilegien für Landesfürsten und Kommunen ergeben die Basis zum Trend einer *Monopolisierung*: erhöhte Zugänglichkeit für die Bevölkerung, materieller Nutzen und finanzielle Beschaffenheit bedeuteten für die unterschiedlichen Regionen Deutschlands einen Anstieg des gesellschaftlichen Ansehens, eine Verbesserung der touristischen Situation (da beispielsweise in Kurorten und Bädern erheblich gespielt wurde) und zusätzlich ein finanzieller Aufschwung. Wie *Zollinger* (1997) schreibt, ergab sich durch die exklusive Bewilligung des Glücksspiels in deutschen Gebieten und Kurorten der Grundstein für den

ansteigenden Spielbetrieb in den Spielkasinos des 19. Jahrhunderts (S.230).

Heilquellen und das Bäderwesen gelten als Ursprung der Spielkasinos. Derartige Orte erlaubten es den Besuchern, sich vom anstrengenden Alltag zu erholen, die heilenden Effekte der Quellen zu genießen und sich zu amüsieren. Im 18. Jahrhundert war es besonders für gutbetuchte Personen wichtig, zur Kur zu gehen, es war gesellschaftlich gut angesehen und galt als vornehme Aktivität, an dem florierendem Kurbetrieb teilzuhaben und den Wirtschaftsfaktor *Kurort* zum Anstieg zu verhelfen (vgl. Tegtmeier, 1989, S.18).

„Was das Glücksspiel betrifft, so hatten diese Orte einen eher zweifelhaften Ruf als Ansammlung wahrer Spielhöhlen. Gespielt wurde überall, in der Öffentlichkeit wie in Privathäusern, zu jeder Tages- und Nachtzeit und um Einsätze in jeder Höhe. Alles was nach Glücksspiel aussah, wurde auch gespielt.“ (Tegtmeier, 1989).

Es wird deutlich, dass der Aufschwung des öffentlich betriebenen Glücksspiels zunahm, es mehr Interesse seitens der höheren Gesellschaftsschicht gab und ein reges Treiben in den Kur- und Bäderorten entstand. Entsteht hier eine Kluft zwischen Arm und Reich? Die höhere Gesellschaft kann sich vieles leisten, Geld, gutes Ansehen und auch Macht spielt dabei eine große Rolle. Für die ärmere Bevölkerungsschicht ist dies anders, da sich die Beschaffungsfähigkeiten der finanziellen Mittel für Familie und Alltag auf die Arbeit beschränken. Die gesellschaftlichen Begebenheiten in Bezug auf das Glücksspiel unterschieden sich dementsprechend erheblich im 18. Jahrhundert. Besonders der Adel spielt dabei eine wichtige Rolle: „Zwischen Anpassung und Opposition, Integration und Abschließung lagen die Möglichkeiten, einen jeweils angemessenen Lebensstil und die entsprechende Ideologie zu entwickeln [...]. Das Spiel, zumal das Glücksspiel, wurde zum unabdingbaren Attribut adeligen Lebensstils.“ (Zollinger, 1997).

### **3.2.3. Glücksspiel im Adel**

Wie *Zollinger* (1997) schreibt, integriert sich das Glücksspiel in das adelige Erziehungsschema und trägt „zur frühen Konditionierung und Normierung des Verhaltens bei.“ (Zollinger, 1997). Dabei geht es nicht nur ausschließlich darum, dass der Adel dahingehend geprägt wird, durch das Spiel eine gesellschaftlich hoch angesehene Position innezuhaben, sondern, dass „das Spiel für die Kultur des Adels *occasions* der Ungleichheit bietet, der kulturellen Distinktion, Residuen der Klassifikation in einer historisch werdenden Welt [...]. Im adeligen Spiel vollzieht sich das Privileg der Uneigentlichkeit [...].“ (Strobel, 2010). Im Adel gehört das Glücksspiel zur Kultur dazu, es bedeutet gleichermaßen eine

klare Abgrenzung zur „niedereren“ Bevölkerungsschicht. Im 18. Jahrhundert integrierte sich das Spiel in das Geschehen am adeligen Hof, gesellschaftliches Treiben, Ansehen, das Ausspielen der Macht, das Präsentieren von Wohlstand.

„Der Adelige geht gewohnheitsmäßig Risiken ein, er definiert sich durch einen weiten Binnenraum des Spiels, innerhalb dessen die Freiheit seines Handelns unbegrenzt erscheint. Man glaubt, er bestimme ganz wesentlich die Regeln seines Spiels selbst. Und die tendenzielle Entgrenzung von Spiel und Ernst gehorcht der gleichen vormodernen [...] Logik [...]“ (Strobel, 2010). Für den Adel beinhaltet das Glücksspiel eine Ablenkung vom ernsthaften Leben, vom Alltag innerhalb der monarchischen Position, eine *Selbstdarstellung*. Soziologisch betrachtet erscheint hier eine deutliche Abgrenzung zwischen der armen und der reichen Bevölkerungsschicht: für diejenigen, die einer geregelten Arbeit nachgehen, bedeutet das Glücksspiel eine Ablenkung vom harten Alltag in den Fabriken oder ähnliches, ein „sich-treiben-lassen“ in eine andere Welt, in der nicht die Arbeit, der Verdienst und das Durchbringen der Familie an erster Stelle steht. Für den Adel und die reichen Menschen in der Gesellschaft implementiert sich das Glücksspiel als *Statussymbol*, wer es betreiben kann, hat viel Wohlstand und viel Geld und – es dient dem reinen Vergnügen, bedeutet aber auch eine Ablenkung vom Ernst des Lebens am Hof. Die öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels hatte damals eine gesellschaftlich hohe Wertschätzung und Anerkennung. Demgegenüber geht es heute vielmehr um die mit der Glücksspielproblematik assoziierten Suchtgefahren.

„Dort wo die Grenzen zwischen göttlich vorherbestimmter Ordnung, Zufall und mathematisch kalkulierbarer Wahrscheinlichkeit noch archaischerweise unscharf sind, kommt der Adel allemal ins Spiel und behauptet die Gültigkeit wechselhaften Glücks, austauschbarer Maskenspiele und schließlich auch die unwandelbare Gültigkeit des Prinzips der Ehre, wo wiederum der Verdacht auf den Zufall oder auch auf die willkürliche Manipulierbarkeit der Umstände fällt.“ (Strobel, 2010).

Das höfische und adelige Verhalten beinhaltete Jagd, Theater, gesellschaftliches Treiben und das Glücksspiel. Es handelt sich um das Privileg der Aristokratie, wodurch „Sozialprestige verdeutlicht werden“ (Zollinger, 1997) konnte. Glücksspiel im Adel dient nicht dem reinen Geldgewinn, sondern es handelt sich um ein „unökonomische[s]“ Verhalten des Adels, das im Spiel besonders deutlich zum Ausdruck gebracht werden konnte, für das standesbezogene Bewusstsein [...].“ (Zollinger, 1997). Eine Ambivalenz hinsichtlich des Glücksspiels wird auch am Hofe deutlich: die ständige Bereitschaft des Hofstaates wurde zu

einer Obligation, das Spiel darf nicht abreißen und der Wille des Herrscherpaares musste stets berücksichtigt werden (vgl. Zollinger, 1997, S.63-65). Eine einheitliche Betrachtung und öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels unterlag demnach ebenfalls im 18. Jahrhundert der gesellschaftlichen Kultur und der sozialpolitischen Regeln seitens der Obrigkeiten.

Durch die Errichtung der ersten Spielzimmer und -säle am Hof, um das Betreiben des Glücksspiels zu ermöglichen, entstanden in der Mitte des 18. Jahrhunderts auf deutschen Gebieten die ersten Spielkasinos. Ein herrschaftliches Treiben entwickelte sich, besonders die Oberschicht vergnügte sich stets in Kasinos und weiterhin in Kurorten im Rahmen des Glücksspielangebotes. 1720 eröffnete die erste Spielbank Deutschland in *Bad Ems*. Eine neue Ära des Glücksspiels begann.

#### **3.2.4. Schwimmen im Glück: die Ära der Spielkasinos**

Der französische Mathematiker und Philosoph *Blaise Pasqual* erfand bereits im 17. Jahrhunderts das Roulette, bis heute gilt es als eines der bekanntesten und beliebtesten Glücksspiele. Durch die Möglichkeit der Teilnahme an einem solchen Glücksspiel entstand ein vorherrschender Drang zu spielen, eines gesellschaftlichen Treibens in den Spielsälen nachzugehen: „Durch die Einfachheit der Spielregeln und Eindeutigkeit der Ergebnisse, die Präzision und Schnelligkeit des Ablaufs, die uneinflussbare Souveränität des Zufalls und den ständigen Wechsel von Gewinn und Verlust sowie die konstante Spannung.“ (Kraus, in: Meyer & Bachmann, 2005, S.9).

Im Laufe des 18. Jahrhunderts wurde deutlich, dass die Spiellandschaft mehr und mehr „unter den Druck einer monopolisierenden Vereinheitlichung“ (Zollinger, 1997) stand, wobei sich zwischen staatlicher Kontrolle und Profit aus dem Glücksspiel eine starke Ambivalenz entwickelte: einerseits sollte das lukrative Geschäft zugunsten der Herrschaften und Länder betrieben werden, „es mußten [aber] auch Bestrebungen unterschiedlicher Amts- und Machttträger abgehalten werden, die den exklusiven Privilegien ihr Recht absprachen oder selbst solche installieren sollten.“ (Zollinger, 1997). Das entstehende *Monopol des Glücksspiels* schwankt zwischen Profit und Macht, Obrigkeiten und Bevölkerung, Nutzen und Wollen befinden. „Die Regierungen des 18. und 19. Jahrhunderts griffen bei der Vergabe von Konzessionen und Privilegien zum traditionellen Mittel der Pachtversteigerung als einem Mittel zur Gewinnmaximierung für Kommunen oder Herrscher und tendierten zur versachlichten Ausbeutung des Spielbetriebs.“ (Zollinger, 1997). Der Fokus scheint dementsprechend mehr auf dem finanziellen Profit zu liegen, wobei die

möglichen Konsequenzen, die sich aus dem Betreiben des Glücksspiels seitens der individuellen Person (Suchtgefahren, finanzielle und soziale Schwierigkeiten et cetera) entwickeln können, dabei vollends außer Acht gelassen werden.

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts herrschte *Napoleon Bonaparte* über einige Länder und Regionen Europas. Er galt als ein erheblicher Gegner des Glücksspiels und erließ den Befehl, dass der Stadtteil des *Palais Royal* als Kontrollzentrum aller Pariser Kasinos einbehalten wird. Umso mehr konnte er über Recht und Ordnung des kritisch betrachteten Treibens in den Spielkasinos herrschen (vgl. Tegtmeier, 1989, S.39).

Der Ambivalenz zwischen Verbot der Glücksspiele und Verpachtung der Polizei sollte durch das kaiserliche Dekret vom 24. Juni 1806 ein Ende bereitet werden: bis 1837 galt dieses System, durch welches Spielhäuser grundsätzlich verboten wurden sind, das Glücksspiel nur in Verbindung mit Ausnahmeregelungen in Badeorten während der Saison sowie in Paris als zulässig galt (vgl. Zollinger, 1997, S.222).

Die französische Art der Kontrolle und des Zentralismus prägte und beeinflusste außerdem die deutschen Staaten, weshalb in der Folge das Glücksspielsystem neu geordnet wurde. Durch Verpachtung und Konzessionen war es möglich, zu Beginn des 19. Jahrhunderts 24 Kasinos auf deutschem Gebiet zu eröffnen (vgl. Tegtmeier, 1989, S.39). Um das goldene Zeitalter der deutschen Kasinos begreifen zu können, muss zunächst verstanden werden, dass es zu einem erheblichen Wechsel der Glücksspielhochburgen in der Mitte desselben Jahrhunderts kam: da die bürgerlichen Vertreter der Kammer des *Juste milieu* in Frankreich die Schließung aller Spielbanken im Jahre 1837 beschlossen, „entwickelten sich die betreffenden deutschen Gebiete zu europäischen Zentren des öffentlichen institutionalisierten Glücksspiels [...]“ (Zollinger, 1997). Besonders zu nennen sind dabei die Spielstätten von Baden-Baden, welche ab 1838 von dem Franzosen *Jacques Bénazet* gepachtet wurde, und die in Bad Homburg, betrieben von *Francois Blanc*, ab 1840. Letztere rangierte sich zur Nummer Eins in Europa und „gelangt in den Ruf, eine Spielbank zu sein, in der es sich leicht gewinnen lässt.“ (Tegtmeier, 1989).

Die von *Francois Blanc* geführte Spielbank bedeutet für die Gesellschaft ein Mythos: er liefert ihr „einen Spiegel ihrer Hoffnungen und Ängste, ein Ambiente des Luxus und der Verschwendung, eine Apotheose ihrer Nostalgie, die dem goldenen Prunk des Ancien régime ebenso wehmütig nachtrauert, wie sie ihre eigene Lust am wirtschaftlichen Wettbewerb und am Kampf wider Natur, Schicksal, Religion und Vorbestimmung zu einem

gesellschaftlichen Kult macht.“ (Tegtmeier, 1989). Dem klassischen *Bürgertum* diene diese neue Ära als eine neue Identität, als Anpassung an das System, an sich entwickelnde Tugenden und eine zu nutzende Traumwelt. Durch den wirtschaftlichen Anstieg der Spielkasinos und dem wachsenden Gewinn für die Betreiber ist eine neue Betrachtungsweise des Glücksspiels entstanden.

Die hoch aktiven Jahre der Spielbanken währten nicht allzu lang, denn auch wenn die deutschen Spielstätten als Hochburgen im 19. Jahrhundert angepriesen wurden und das *Glücksspielmonopol* innehatten, so veränderte sich die Lage des Betriebens von Glücksspielen erheblich ab Mitte des 19. Jahrhunderts. Gesellschaftliche Kräfte und Obrigkeiten lehnten sich vehement gegen das Glücksspiel auf, es galt nach wie vor als „Übelstand“ und „Demoralisierung der einzelnen Individuen [...]“ (Meyer & Bachmann, 2005), und so gelang es der *Frankfurter Nationalversammlung* 1849 ein Gesetz zu erlassen, durch welches die Schließung aller deutscher Spielbanken veranlasst wurde, außerdem sollten jegliche Pachtverträge aufgehoben werden. Das Durchsetzen des Gesetzes gelang nur teilweise, weshalb einige Jahre später erneute Versuche gestartet wurden, das Glücksspiel vollends zu verbieten. Der 1866 gegründete *Norddeutsche Bund* ordnete 1867/68 die Schließung aller Spielbanken an, auch das private Betreiben des Glücksspiels sollte verboten werden. Das Gesetz trat schließlich 1872 erfolgreich in Kraft.

Die Ära der Spielkasinos fand ein reges Ende, den Obrigkeiten gelang es nach vielen Jahrzehnten des „Kampfes“ das Glücksspiel endgültig zu verbieten und der „Demoralisierung“ ein Ende zu setzen. Inwieweit sich dies auf die Bevölkerung auswirkte, lässt sich aus der Literatur nur wenig entnehmen. Zwischen 1871/72 und 1945 wurde das Glücksspiel vor allem illegal und heimlich betrieben, bis 1933 das allgemeine Verbot der Spielbanken durch *Adolf Hitler* aufgehoben wurde.

### **3.3. Zwischen den Jahrhunderten**

#### **3.3.1. Von 1871 bis 1933: Glücksspiel zwischen Illegalität und Legalität**

Einerseits zogen der wirtschaftliche Aufschwung der deutschen Spielbanken, die zunehmende Gästeanzahl in Kasinos, Kur- und Badeorten, sowie die Teilnahme am Spielerlös, die positive Entwicklung des Glücksspiels Mitte des 19. Jahrhunderts nach sich, andererseits gab es weiterhin diejenigen Obrigkeiten, die versuchten, anhand von Gesetzen die Schließung der Spielbanken zu erzielen – was 1871/72 auch zum Erfolg führte (vgl. Zink,

1970, S.29-30).

Fortan wurde das Glücksspiel strafrechtlich streng verfolgt, allerdings wurden dadurch die Türen für illegale Maßnahmen zum Glücksspiel geöffnet und prägten seit 1871 vor allem die Gesellschaft der „Untergründe“. Zunächst soll aber auf das *Strafgesetzbuch für das Deutsche Reich* eingegangen werden.

Das *Strafgesetzbuch* galt ab dem Jahr der Schließung aller Spielbanken und behielt für viele Jahrzehnte, bis zum Aufschwung des Dritten Reichs 1933, seine Gültigkeit. In dem Gesetzbuch von 1871 wird erstmals festgehalten, dass jegliche Form des Glücksspiels strafbar und verboten ist. Besonders ist dabei zu beachten, dass das *gewerbliche Glücksspiel* als nichtig betrachtet und fortan rechtlich verfolgt wird – die Obrigkeiten haben also die wirtschaftliche Bedeutung der Einnahmen durch das Glücksspiel außer Acht gelassen und dem Druck seitens der Bevölkerung und der Regierung stattgegeben. Insgesamt beinhalten fünf Paragraphen des *Strafgesetzbuch für das Deutsche Reich* strafrechtliche Maßnahmen gegen das Glücksspiel (und Lotterien):

- im 25. Abschnitt, unter *Strafbarer Eigennutz und Verletzung fremder Geheimnisse*, bezieht sich der § 284 wie folgt auf das Glücksspiel: „Wer aus dem Glücksspiele ein Gewerbe macht, wird mit Gefängnis bis zu zwei Jahren bestraft, neben welchem auf Geldstrafe von dreihundert bis zu sechstausend Mark, sowie auf Verlust der bürgerlichen Ehrenrechte erkannt werden kann. Ist der Verurteilte ein Ausländer, so ist die Landespolizeibehörde befugt, denselben aus dem Bundesgebiet zu verweisen.“ (Oppenhoff, 1891). Anschließend werden unterschiedliche Vergehen als strafrechtlich zusammengefasst, wie beispielsweise das illegale Veranstalten von Glücksspielen, das gewerbliche Glücksspiel, Wettveranstaltungen, Gegenstände, die dem Spiel nutzen können eingezogen werden. Gehilfen des Veranstalters werden nicht strafrechtlich verfolgt, aber jeglicher Versuch, eine Person zum Glücksspielen zu motivieren, wird geahndet (vgl. Oppenhoff, 1891, S.749-752);
- § 285 ahndet den *Inhaber eines öffentlichen Versammlungsorts, welcher Glücksspiele daselbst gestattet oder zur Verheimlichung solcher Spiele mitwirkt, der mit Geldstrafe bis zu eintausendfünfhundert Mark bestraft* wird (ebd., S.752). Hierbei sei darauf hingewiesen, dass es sich einzig um das *öffentliche Glücksspiel* handelt, welches geahndet wird. Das Gesetz sieht dabei vor, dass beispielsweise ein Wirt, welcher in seinem Lokal das Glücksspiel duldet, Buße zahlen muss – er soll das Spiel sogar verhindern, dabei geht es allerdings auch nur um die der Öffentlichkeit zugänglichen Räumlichkeiten (ebd., S.752-753);

- im § 286 wird festgehalten, dass illegal veranstaltete Lotterien bestraft werden: „Wer ohne obrigkeitliche Erlaubnis öffentliche Lotterien veranstaltet, wird mit Gefängnis bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bis zu dreitausend Mark bestraft. Den Lotterien sind öffentlich veranstaltete Ausspielungen beweglicher oder unbeweglicher Sachen gleich zu achten.“ (Oppenhoff, 1891);
- zwei zusätzliche Paragraphen beziehen sich auf das wirtschaftliche (Glücks-)Spiel, haben aber auch eine hohe Bedeutung für das gesellschaftliche, sowie familiäre Leben inne: mit einer Freiheitsstrafe von bis zu zwei Jahren werden nach § 210 des *Strafgesetzbuches* auch diejenigen bestraft, die ihre Zahlungen eingestellt oder über deren Vermögen das Konkursverfahren eröffnet wurde. Als „Bankerutts“ werden *Schuldner* bestraft, die „durch Aufwand, Spiel oder Differenzhandel mit Waaren oder Börsenpapieren übermässige Summen verbraucht haben oder schuldig geworden sind [...]“ (Oppenhoff, 1891). Der § 361 hält weitere Haftstrafen fest: es wird derjenige bestraft, „wer sich dem Spiel, Trunk oder Müßiggang dergestalt hingibt, daß er in einen Zustand geräth, in welchem zu seinem Unterhalte oder zum Unterhalte derjenigen, zu deren Ernährung er verpflichtet ist, durch Vermittlung der Behörde fremde Hülfe in Anspruch genommen werden muß [...]“ (Oppenhoff, 1891). Zusätzlich besagt der § 362, dass die Personen, die anhand des § 361 zu verurteilen sind, auch zu „Arbeiten, welche ihre Fähigkeiten und Verhältnissen angemessen sind, innerhalb und, sofern die von anderen freien Arbeitern getrennt gehalten werden, auch außerhalb der Strafanstalten angehalten werden. Bei der Verurteilung zur Haft kann zugleich erkannt werden, daß die verurtheilte Person nach verbüßter Strafe der Landespolizeibehörde zu überweisen sei. Die Landespolizeibehörde erhält dadurch die Befugnis, die verurtheilte Person entweder bis zu zwei Jahren in ein Arbeitshaus unterzubringen oder zu gemeinnützigen Arbeiten zu verwenden [...]“ (Oppenhoff, 1891).

Hinsichtlich der gesetzlichen Grundlage ab 1871 wird deutlich, dass sich die Lage des Glücksspiels innerhalb der Gesellschaft und der Obrigkeiten erheblich verändert hat und ab diesem Zeitpunkt, als logische Konsequenz, kein öffentlich-rechtlicher Rahmen mehr zu Glücksspielbezogenen Tätigkeiten vorhanden war. Aus geschichtlicher, wissenschaftlicher und gesellschaftlicher Sicht kommt dabei die Frage auf, inwieweit sich das Glücksspiel im Anschluss an das neue Gesetz des *Deutschen Reiches* entwickelt hat, und wenn ja, wo wurde wie gespielt, gab es Möglichkeiten, den reinen Vergnügen nachgehen zu können und wenn dies der Fall war, wie hat sich das auf die Glücksspielproblematik ausgewirkt.

Aufgrund der vorherrschenden Gesetzeslage seit 1871 liegt es nahe, dass sich Organisationen, Verbände und Personengruppen gebildet haben, die auf illegale Weise das Glücksspiel weiter betrieben haben. Bereits zum Ende des 20. Jahrhunderts formierte sich das erste *große, deutsche Verbrechen*. Dabei handelte es sich um ehemalige Sträflinge, Verbrecher jeglicher Art, die kleine Vereine (sogenannte *Ringvereine*) gründeten, um dadurch illegale Veranstaltungen im Bereich Glücksspiel, Gesang, Sportwetten oder ähnliches, abzuhalten. Sie betätigten sich am stärksten im Rahmen von Prostitution, Tabakhandel und Alkohol - sowie später auch Drogenschmuggel. Es bildete sich eine Mafia im Untergrund, deren Machenschaften gerade zu Zeiten des Ersten Weltkrieges, der Inflation während der *Weimarer Republik* und noch zum Beginn des Nationalsozialismus florierten (vgl. Rückert, 2011, S.1). Die „Hauptattraktion“ der illegalen Vereine war das Geld und Macht. Mithilfe der rechtswidrigen Geschäfte gelang es den unterschiedlichen Vereinen (zum Beispiel *Roland, Felsenfest*) vor allem in Berlin, zu berühmt berüchtigten, zwielichtigen und zunächst nur gering verfolgten Kriminellen und Machthabenden im Untergrund zu werden.

Die Teilnahme in den verschiedenen Vereinen bedeutete für die Mitglieder nicht nur das Beschaffen von Geld, das Erlangen von Anerkennung und Respekt, sondern auch das Fördern ihres sozialen Umfelds, das Gefühl von Einigkeit, Loyalität und Freundschaft. Wie *Goeschel* (2013) sagt, „their networks provided patronage, loyalty and friendship, offering their members a distinctive, institutionalized and masculine sub-culture. In a way, the Ringvereine provided a parallel universe in which members lived, worked and socialized [...]“ (Goeschel, 2013).

Es liegt nahe, dass die Regierung, die Gesetzesgeber und Obrigkeiten nicht unwissend gegenüber diesen illegalen Tätigkeiten standen und es erscheint plausibel, dass mithilfe von Korruption und Bestechung eine strafrechtliche Verfolgung voll umfänglich nicht möglich war, wodurch die *Ringvereine* weiterhin fungieren und ihre Geschäfte betreiben konnten. Die Beziehung zwischen Polizei und illegalen Vereinen war zu dem Zeitpunkt ambivalent, einerseits „konnten sie nicht viel machen“, beließen es bei kleineren Verfolgungen, andererseits kam zu Beginn der *Weimarer Republik* immer mehr Druck seitens der Regierung auf, gegen diese Vereinigungen intensiver vorzugehen. *Goeschel* (2013) beschreibt diese „Zweckbeziehung“ beider Parteien als „die Spitze des Eisberges“ (Goeschel, 2013), die Polizei hätte kein direktes Wissen über die tatsächliche kriminelle Vergangenheit der Vereinsmitglieder und sahen diese auch weder als gefährlich, noch rechtswidrig an (vgl. Goeschel, 2013, S.64). Um den Geschehnissen seitens des Untergrundes ein Ende zu bereiten und wieder Ordnung in die Bevölkerung zu bringen,

wurde am 23. Dezember 1919 ein *Gesetz gegen das Glücksspiel* erlassen, welches einige Änderungen zu den bereits genannten § 284, 285 und 360 Ziff. 14 des *Strafgesetzbuches* vorgibt. In der *Kriminalistischen Umschau* aus dem Jahre 1920 übt *Eberhard Schmidt* Kritik an den geänderten Gesetzesvorschlägen: festzuhalten ist zunächst, dass auch das Gesetz von 1919 das Glücksspiel als „Vermögensgefährdungsdelikt“ (Schmidt, 1920) beibehalten hat, die Strafverfolgungen sich verschärft hatten und sich die Neuerung des Gesetzes aber vor allem gegen das Spiel und die Spieler selbst richtet.

So besagt der erneuerte § 284, dass derjenige bestraft wird, „wer sich an einem öffentlichen Glücksspiel beteiligt“ und „wer aus dem Glücksspiel ein Gewerbe macht“ (nunmehr § 285). Weiterhin wird auch bestraft, wer „ohne behördliche Erlaubnis öffentlich ein Glücksspiel veranstaltet/hält oder die Einrichtungen hierzu bereitstellt“ (ebenfalls im § 284; Schmidt, 1920). Nach *Schmidt* zu urteilen, ist fragwürdig, inwieweit die Spieltätigkeit strafrechtlich verfolgt werden kann und welche Handlungen genau gemeint sind. Als rechtswidrig gelten sogenannte *Vorbereitungsmaßnahmen* (Handlungen, die zur Beförderung und zum Veranstalten von Glücksspielen dienen), gleichermaßen wird das Halten und Bereitstellen von Glücksspieleinrichtungen als *Gehilfenhandlung* geahndet. Die §§ 284 und 285 (siehe oben) stehen also in direkter Konkurrenz zueinander, und *Schmidt* (1920) kritisiert diese geänderte Gesetzesreform, da auch andere *Beihilfetätigkeiten* geahndet und bestraft werden müssten (S.609-611).

Die zu strafenden Tatbestände des § 284 bestehen in jeglicher Form im Bereitstellen, Ermöglichen und Fördern der Spielertätigkeit, es gibt demnach keine Grenzen mehr zwischen dem *Halten von Glücksspielen* und dem *Bereitstellen von Einrichtungen*. Ein Wirt wird dementsprechend nicht mehr strafrechtlich verfolgt werden können, wenn er in seinem Lokal Glücksspiel veranstaltet, da diese als *Räumlichkeiten*, und nicht mehr als *Einrichtungen* gelten.

Besondere Kritik gilt dem Zusatz des § 284, der besagt, dass „als öffentlich veranstalteten gelten auch das Glücksspiel in Vereinen oder geschlossenen Gesellschaften, in denen Glücksspiele gewohnheitsmäßig veranstaltet werden.“ (Schmidt, 1920). Die Grenze zwischen dem Glücksspiel als reines Vergnügen und dem, welches behördliche Erlaubnis benötigt, verschmilzt dadurch und fortan wird jegliche Form, an egal welchem Ort und zu welchen Zeitpunkt Glücksspiel abgehalten wird, strafrechtlich verfolgt und geahndet. Hierin sieht auch *Schmidt* den am meisten zu kritisierenden Änderungspunkt, da es den Bürgern damit nicht mehr freigestellt ist, in welchem Maße und auf welche Art und Weise sie dem Glücksspiel nachgehen können (vgl. Schmidt, 1920, S.612). Grundsätzlich hat sich das Strafmaß innerhalb des Gesetzes von 1919 verschärft: höhere Geldbußen und längere

Gefängnisstrafen, die Landespolizeibehörde kann auch die Verweisung eines Ausländers außer Landes oder eine Zwangsarbeit im Arbeitshaus vornehmen (ebd., S.613).

### 3.4. Glücksspiel im Nationalsozialismus

Trotz Existenz des Gesetzes von 1919 ließen es sich die sogenannten *Ringvereine* nicht nehmen, ihre illegalen Machenschaften auszuweiten, um so an mehr Macht und Vermögen zu kommen und sich der Korruption dienlich zu zeigen. So kommt es auch noch zu Beginn der 1930er Jahre dazu, dass die unterschiedlichen Vereine zwischen Prostitution, Alkohol- und Tabakhandel sowie illegalem Glücksspiel erfolgreich fungieren, „dort, wo die beginnende Weltwirtschaftskrise die Menschen am härtesten trifft und sich die radikalen Kräfte der Republik bekriegen: Kommunisten und die Schläger der nationalsozialistischen SA treffen immer wieder aufeinander [...]“ (Rückert, 2011).

31. Januar 1933: die Machtübernahme der Nationalsozialisten und die (Selbst-)Ernennung Hitlers zum Reichskanzler änderten vieles in Hinblick auf das *Berliner Verbrechen* und das *verbotene Glücksspiel*. Die Machthaber gingen radikal gegen die illegalen Geschehnisse vor, ohne Rücksicht auf rechtsstaatliche Vorgaben. „Die Vernichtung des gewerbsmäßigen Berliner Verbrechen“ wurde vehement durchgeführt und alle *Ringvereine* ab 1934 verboten, zu den circa 70.000 „Berufsverbrechern“ und „Asozialen“ gehören zahlreiche *Ringmitglieder*, die ab 1933 in die ersten Konzentrationslager der Nationalsozialisten geschickt worden sind (vgl. Rückert, 2011, S.4).

Nach 61 Jahren des Spielbankverbots und strengen Regulierungen seitens der Regierung erließ *Hitler* am 14. Juli 1933 ein neues *Reichsgesetzblatt*, in dem er die öffentlichen Spielbanken wieder zuließ. Es kommt dabei die Frage auf, was genau hinter dieser Gesetzesänderung steckt – und wie die, wenn auch nur wenigen, literarischen Quellen dazu aufzeigen, lässt sich dahinter ein Grundprinzip des *Dritten Reichs* erkennen im Sinne der Erlangung von materiellen Mitteln, von Geld, mehr Steuereinnahmen und andere mehr, um dem Reich ein höheres Ansehen in Europa und in der wirtschaftlichen Welt zu ermöglichen. In Hinblick auf die *Weltwirtschaftskrise* von 1929 liegt dies auch nahe: die finanzielle Krise war zwar 1933 bereits weniger zu vermerken und es zeigten sich wirtschaftliche Erleichterungen, jedoch kriselt es zu dem Zeitpunkt gerade weiterhin in der Tourismusbranche. Die früheren, „satten“ Jahre der Spielbanken im 18. Jahrhundert

erscheinen dabei eine Art „Ideengeber“ darzustellen, den sich *Hitler* zu Nutzen macht und die Spielbanken, unter besonderen Voraussetzungen, daraufhin wieder zuließ (vgl. Reichsgesetzblatt I, 1933, S.480-481):

- der *Reichsminister* ist demnach befugt, in *Kur-* und *Badeorten* diejenigen Spielstätten zuzulassen, in denen zwischen 1924 und 1933 jährlich mindestens eine durchschnittliche Besucherzahl von 70.000 Besuchern, darunter 15 von 100 Ausländern, vorzuweisen haben, sowie solche Spielstätten, die in der Nähe einer ausländischen Spielbank liegen (§ 1 des *Reichsgesetzblatt I*);
- das Einkommen aus den Spielsergebnissen ist für gemeinnützige Zwecke zu verwenden (sofern die Wirtschaftlichkeit nicht bei dem Spielunternehmer zu belassen ist; § 1 des *Reichsgesetzblatt I*);
- das Gesetz beschränkt sich außerdem auf die öffentlichen Spielbanken, die nach diesem oben genannten Paragraphen zugelassen sind – insofern findet das Gesetz des Norddeutschen Bundes von 1868 und die §§ 284 und 285 keine Anwendung (siehe oben; § 2 des *Reichsgesetzblatt I*);
- zusätzlich kann der *Reichsminister* bei Zuwiderhandlungen gegen diesen Gesetzes Gefängnisstrafen bis zu drei Monaten oder Geldbußen veranlassen, sowie Personen, die nicht dem Reich angehören, außer Landes verweisen (§ 3 des *Reichsgesetzblatt I*).

Die wirtschaftlichen Hintergründe hinter diesem Gesetz erscheinen plausibel: Geldeinnahmen sollen vorangetrieben werden und gemeinnützig zu verwenden sein. Außerdem liegt dem Ganzen ein gewisser „Konkurrenzgedanke“ zugrunde, da es sich vor allem um diejenigen Spielstätten handelt, die sich in der Nähe von den größeren Kasinos im Ausland befinden.

Am 27. Juli 1938 wurde eine neue *Verordnung über öffentliche Spielbanken* verabschiedet. Rückwirkend auf das Reichsgesetzblatt von 1933 gelten einige neue Bestimmungen. Unter anderem wird der Spielunternehmer von den Steuern durch Vermögen, Umsatz, dem Einkommen und den regulären Steuern des Reichs, sowie von Lotterie- und Gesellschaftssteuer befreit, er ist aber zu einer sogenannten „Spielbankabgabe“ (§ 5 der Verordnung über öffentliche Spielbanken von 1938) verpflichtet, dessen Höhe der *Reichsminister* bestimmen darf (vgl. Zink, 1970, S.39). Hier besteht eine „Geben-und-Nehmen-Situation“ innerhalb der Rechtslage, da das Reich von einem Großteil der Einnahmen durch die Spielbanken profitiert.

Ein interessanter Aspekt ist der des *Tronc-Aufkommens*: es handelt sich dabei um die Summe der Besucherspenden an das Personal der Spielbank. Ohne reguläre Verpflichtung können und dürfen Spielteilnehmer eine von ihnen frei gewählte Summe in die dafür vorgesehenen Behälter an den Spieltischen werfen, welche nach bestimmten Regeln und Abzügen des normalen Gehaltes an das Personal ausgezahlt werden, andere Spenden sind nicht gestattet (vgl. Zink, 1970, S.40).

Weitere Bestimmungen/Beschränkungen sind die Folgenden (vgl. Reichsgesetzblatt I 1938, S.955-956):

- es darf derjenige nicht spielen, der unter 21 Jahre alt ist und an dem Spielort wohnhaft ist, oder in einer Gemeinde in der Nähe dessen wohnt (das sogenannte *Residenzverbot*);
- erstmals wird ein Spielverbot an folgenden Tagen erlassen: am nationalen Feiertag des Deutschen Reiches, am Heldengedenktage, an Karfreitag, an Heiligabend, am ersten Weihnachtstag, sowie an den durch die individuellen Spielverordnungen festgelegten Tagen;
- gespielt werden dürfen nur die von der Spielordnung seitens der Spielbank festgelegten Spiele, sowie nur zu den gegebenen Uhrzeiten;
- die Spielbankabgabe ist weiterhin Pflicht und die Höhe der Summe wird vom *Reichsminister* bestimmt, außerdem gilt nach wie vor dieselbe Befreiung von den unterschiedlichen Steuern; ob Landes- und Gemeindesteuern zu zahlen sind, ist ebenfalls vom Reichsminister festzulegen.

Die Spielbank von *Zopot*, bei Danzig, war die einzige Spielstätte, die bereits 1919 eine Genehmigung zum öffentlichen Glücksspiel bekommen hat. Zum 1. Januar 1940, nach der nationalsozialistischen Machtübernahme Polens, gaben die neuen Befehlshaber den Befehl, dass die Spielbank von Zopot ab dem Zeitpunkt ausschließlich von dem Deutschen Reich zu betreiben ist, unter Vorbehalt der Regularien der bereits existierenden Gesetze.

Zum Schluss sei noch erwähnt, dass die *Verordnung über öffentliche Spielbanken* am 31. Januar 1944 erneut verändert wurde, wobei sich die wesentlichen Änderungen auf das *Tronc-Aufkommen* beschränkte: „Derartige Spenden sind ebenso wie die von Besuchern der Spielbank den Behältern unmittelbar zugeführten Zuwendungen ohne

Rücksicht auf einen etwaigen anderen Willen des Spenders an den Spielbankunternehmer abzuliefern und von diesem zugunsten der Gefolgschaft (für Besoldung, sonstiges Arbeitsentgelt, Wohlfahrtszwecke) sowie für gemeinnützige Zwecke zu verwenden [...]“ (Zink, 1970).

Bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges 1945 sind die Gesetzeslagen dieselben wie oben genannt geblieben. Es lässt sich zusammenfassen, dass es den Nationalsozialisten besonders daran gelegen ist, die wirtschaftliche Lage des Landes voranzutreiben und finanzielle Mittel aufzustocken. Durch die Konzessionierung von Spielbanken versuchte das *Deutsche Reich*, aus der finanziellen Misere der letzten Jahrzehnte herauszukommen, mehr Besucher für den Besuch der Spielbanken anzulocken und den Betrieb voranzutreiben, sowie das fiskalische Interesse nie außer Acht zu lassen. Das Glücksspiel gehört nach Ansicht der Machthaber zum gesellschaftlichen Treiben dazu (vgl. Schmitz, 1967, S.70). Das Mittel der Macht spielt dabei mit Sicherheit auch eine Rolle, da das schillernde Bestehen der Spielbanken aus früheren Jahren insofern prägend war, als dass es viele Menschen anzieht, der Tourismus wird angekurbelt und das gesellschaftliche Ansehen verändert sich, je mehr Vergnügungsmöglichkeiten vorhanden sind. Dahingehend haben sich die Machthaber des *Deutschen Reiches* dies von Nutzen gemacht, um gerade nach der Inflation von 1923 und der *Weltwirtschaftskrise* von 1929, ein höheres wirtschaftliches und volkseigenes Prestige zu erhalten.

### **3.5. Glücksspiel seit 1945: die öffentliche Wahrnehmung verändert sich**

#### **3.5.1. Regelungen von Bund und Länder**

Nach Ende des Zweiten Weltkrieges hat sich hinsichtlich dem Betreiben von Spielbanken vieles geändert. Gerade aufgrund der Folgen des Krieges, der Beschädigungen von Gebäuden, Kurorten und so weiter, bemühten sich viele Gemeinden und Privatpersonen um *Spielbankkonzessionen*. Finanzielle Missstände sollten mithilfe des Betreiben von legalem Glücksspiel bewältigt, und positives, gesellschaftliche Treiben sollte nach den Kriegsjahren zurück in die Bevölkerung gebracht werden (vgl. Schmitz, 1967, S.71). Das Recht zur Zulassung von Spielbanken stand seit Ende des Krieges dem *Innenministerium der Länder* zu, da das Gesetz von 1933 weiterhin als *Landrecht* galt. Rheinland-Pfalz vergab als erstes Land bereits 1948 eine Spielbankkonzession für einen neuen Betrieb in *Bad*

*Neuenahr*, 1949 kam *Bad Dürkheim* dazu. Im selben Jahr schlossen sich *Hessen*, *Schleswig-Holstein* und der *Kreis Lindau* an, 1950 erteilte das frühere Land *Baden* eine Konzession für die Spielbank in *Baden-Baden*, die als einzige Spielmöglichkeit selbst im Zweiten Weltkrieg bis 1944 geöffnet blieb, und auch *Bayern* folgte 1955 mit mehreren Konzessionen von Spielbanken (ebd., S.71). Ein „Neuanfang“ des Glücksspielgeschehens, nicht nur hinsichtlich der Wiedereröffnung oder Neueröffnung von Spielbanken, sondern auch in Bezug auf eine neu entstehende Welle von Regulierungen und Reglementierungen, fand seinen Weg in die deutsche Gesellschaft.

### 3.5.1.1. Der deutsche Glücksspielmarkt und rechtliche Grundlagen

Es ist bemerkenswert, inwieweit der Glücksspielmarkt, das Angebot und die Nachfrage sich seit 1945 verändert und vermehrt haben. Die Anzahl der Spielbanken hat sich in den letzten Jahrzehnten erheblich erhöht und mit der Einrichtung von Automaten Sälen in den Spielbanken ist ein bundesweites Angebot geschaffen worden, welches von allen Gesellschaftsschichten genutzt wird. Ein Widerspruch zwischen fiskalischen Interessen der Länder und dem Schutzgedanken in Bezug auf die Glücksspielproblematik, dem durch unterschiedliche Reglementierungen entgegen gewirkt werden soll, wächst seither stetig und wird immer größer. Die bereits erwähnten Einstellungen zum Glücksspiel haben sich erheblich verändert und Gesetzesgebungen von Bund und Ländern versuchen, einen Einklang zwischen Angebot und Nachfrage zu finden.

Das mittlerweile streng reglementierte *gewerbliche Spiel* gibt an, wo und unter welchen Bedingungen *Spielgeräte und andere Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit* aufgestellt werden dürfen. Die sogenannte *Gewerbeordnung* besteht bereits seit 1869 (Gesetz des *Norddeutschen Bundes*), wurde 1883 zur *Gewerbeordnung des Deutschen Reiches* und gilt mit vielen Änderungen bis heute. Im Rahmen dieser Verordnung wird auch die *Spielverordnung* seit 1934 festgehalten, die sich natürlich bis heute ebenfalls mehrfach verändert hat. Bereits die Nationalsozialisten haben das *gewerbliche Spiel* erheblich reglementiert:

Im *Reichsgesetzblatt I (Spielverordnung)* von 1934 wird in 14 Paragraphen detailliert festgehalten, dass „das Aufstellen mechanisch betriebener Spiele oder Spieleinrichtungen auf öffentlichen Wegen, Straßen, Plätzen oder anderen öffentlichen Orten (§ 33d Abs. 1 der Gewerbeordnung) [...]“ (Reichsgesetzblatt I, 1934) nur erlaubt ist, wenn die Geräte von der *Physikalisch-Technischen Bundesanstalt* zugelassen wurden sind. Weitere Bestimmungen beziehen sich unter anderem auf die Bezahlung für das Zulassungsverfahren, Widerrufsrecht, das korrekte Anbringen von Nutzungserklärungen der Geräte und das Verbot des Aufstellens seitens Personen, die im verbotenen Glücksspiel in den letzten fünf Jahren auffällig geworden sind (vgl. Reichsgesetzblatt I, 1934, S.524-526).

Im *Bundesgesetzblatt zur Spielverordnung* am 6. Februar 1962 werden erstmals Reglementierungen hinsichtlich des Spielvorganges vorgegeben: so dürfen nur diejenigen Spielgeräte von der *Physikalisch-Technischen Bundesanstalt* zugelassen werden, die beispielsweise klare Zeitintervalle zwischen Spielstart und -neustart einhalten (mindestens 15 Sekunden) und bei denen eine Maximalgewinnsumme von einer Deutschen Mark ausgezahlt wird (vgl. Bundesgesetzblatt I 1962, S.154). Nach § 10 desselben Gesetzes wird erstmals Kindern und Jugendlichen (ausgenommen verheirateten Jugendlichen) kein Zutritt in die Spielhallen gewährt (ebd., S.154). Eine erste *Schutzmaßnahme* von vulnerablen Personen ist damit gegeben.

Eine neue *Spielverordnung* viele Jahre später, vom 1. Januar 2006, beinhaltet entscheidende Veränderungen in den rechtlichen Rahmenbedingungen des Glücksspielmarktes. Diese gesetzlichen Veränderungen wurden geschaffen wegen der gravierenden Veränderungen der jüngeren Zeit, zum „Schutze des Spielers“ vor den Suchtgefahren und um der Bevölkerung einen „normalen“ Zugang zum Glücksspiel zu gewährleisten. Weitere Maßnahmen sollten vorangetrieben werden (vgl. Reichertz et al., 2010, S.71-72).

In dieser neuen Fassung wird die Anzahl der erlaubten Spielgeräte in Bars und Gaststätten auf drei erhöht, die Mindestdauer eines Spiels wurde von 12 auf fünf Sekunden gesenkt, die Durchschnitts- und Höchstverlustgrenze wurde von 60 auf 80 € erhöht, ebenso wie die Automatendichte pro Quadratmeter (vgl. Kolb, 2009, S.58). Letztere Änderung ist nach neuen Erkenntnissen kritisch zu betrachten, da das Suchtrisiko durch einen derartigen Betrieb von Spielautomaten zusätzlich verstärkt wird. Die Neuerung der *Spielverordnung* von 2006 wirkt sich elementar auf die *Suchtprävention* aus, da „die rechtliche Einordnung des gewerblichen Automatenspiels nicht mehr dem wissenschaftlichen Kenntnisstand

entspricht [...]“ (Hayer, 2010). Es geht hierbei weniger um den Schutz des Spielers und um Entscheidungsgänge hin zu einer sinnvollen Prävention, stattdessen wird das Spielen an Automatengeräten attraktiver dargestellt und in der Konsequenz die Spielproblematik nur zusätzlich verschärft (vgl. Hayer, 2010, S.48).

Nach *Hayer* (2010) zu urteilen, sind die „neuartigen“ Automatengeräte, die nach einem Punktesystem funktionieren, problematisch: Geldgewinne werden in Punkte gezählt, die dann wiederum in Geld zurückgezahlt werden. „Für den Spieler besteht somit die Gelegenheit, während des aktiven Bespielens eines Automaten ein weiteres Gerät mit Geld zu „füttern“ und anschließend eine Spielteilnahme mit entsprechend hohen Einsätzen ohne Zeitverlust zu starten.“ (Hayer, 2010). Vor allem besteht die assoziierte Suchtgefahr darin, dass der Spieler während des Auszahlungsvorganges das bereits gewonnene Geld wieder verspielen kann – somit können hohe Verluste und/oder Gewinne erfahren werden, die ein erhebliches Suchtpotenzial in sich tragen. Sinntragend in Hinblick auf den Spielerschutz sind vor allem zwei Maßnahmen der *Spielverordnung* (vgl. Hayer, 2010, S.49):

- die Automaten Sperre/Spielpause für fünf Minuten nach einer einstündigen, ununterbrochenen Betätigung. Erzwungenermaßen kann diese „Auszeit“ als Reflexion des eigenen Verhaltens dienen;
- das *Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie* hat 2008 daraufhin angeordnet, dass nicht nur während der Spielpause ein Geldfluss nicht mehr möglich ist, sondern auch die komplette Maschinerie abgeschaltet wird und keine weiteren Zusatzspielereien ermöglicht werden.

„[...] eine grundlegende Stärkung der Suchtprävention lässt sich jedoch genauso wenig erkennen, wie eine eindeutige Abgrenzung zwischen dem staatlich monopolisierten Automaten spiel in den Casinos und dem gewerblichen Automaten spiel in den Spielhallen bzw. im gastronomischen Bereich. Hierfür wäre [...] eine vollständige Untersagung des Geldtransfers in Punkte und [...] eine weitaus striktere Deckelung der Einsatz-, Gewinn-, und Verlustmöglichkeit vonnöten.“ (Hayer, 2010).

Die §§ 33c bis 33i der *Gewerbeordnung* des *Bundesgesetzes* regeln die *gewerbsmäßige Aufstellung technisch betriebener Spielgeräte*, anderer Spiele mit Gewinnmöglichkeit und das Betreiben von Spielhallen. Aufgrund der beschränkten Einsatz- und Gewinnmöglichkeit gelten hier die Betrachtungen von *Unterhaltungsspielen*, und nicht von *Glücksspielen*. Das *gewerbliche Spielrecht*, welches auch die *Spielverordnung*

beinhaltet, ist insofern wichtig zu nennen, als dass bis zur Einführung der *Gewerbeordnung* Automaten Spiele lediglich durch strafrechtliche Bestimmungen beschränkt wurden, wodurch die Klassifizierung zwischen verbotenem Glücksspiel und Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit umso schwieriger wurde, da „in Zweifelsfällen [...] ein polizeiliches Verbot nur dann erfolgen [kann], wenn sich das betreffende Spiel nach einem zeitaufwendigen Strafverfahren als Glücksspiel erwies.“ (Kolb, 2009).

Die verschiedenen Paragraphen zu *gewerberechtlich geregelten Spielen* beinhalten die unterschiedlichen Arten von Spielgeräten (beispielsweise mit oder ohne Gewinnmöglichkeit), die baulichen Voraussetzungen für ein Spielgerät (§ 33c), einer sogenannten *Unbedenklichkeitsbescheinigung* des Bundeskriminalamts und der Möglichkeit, dass bestimmte Veranstaltungen durch Rechtsverordnung von der Erlaubnispflicht ausgenommen werden können (vgl. Kolb, 2009, S.57).

Sei es nun bezogen auf das gewerbliche Glücksspiel oder das staatlich monopolisierte Spielsystem, das *Glücksspielmonopol des Staates* dient der Kontrolle und Aufsicht der Durchführung von Glücksspielen und unterliegt klaren Regulierungen. Wie das *Bundesverfassungsgericht* 2001 bekannt gab, gilt der Betrieb einer Spielbank als eine „[...] unerwünschte Tätigkeit, die der Staat gleichwohl erlaubt, um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen und dadurch die natürliche Spielleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen.“ (Bundesverfassungsgericht, in: Meyer & Bachmann, 2005).

Zur Eindämmung des illegalen Glücksspiels, zur Kontrolle eines geregelten Ablaufs im Sinne der Gesetzeslage und zum Schutze des Spielers, wird strafrechtlich nach § 284 (*Unerlaubte Veranstaltung eines Glücksspiels*) und § 285 (*Beteiligung am unerlaubten Glücksspiel*) des *Strafgesetzbuchs* gehandelt. Dementsprechend geht das Gesetz gegen das nicht-gewerbliche Glücksspiel vor und gegen jene, die sich illegal daran beteiligen oder dafür werben. Jedoch liegen bis heute keine klaren Gesetzgebungen vor, die im aktuell-wissenschaftlichen Sinne und in Hinblick der Suchtprävention handeln, und deutlicher versuchen, gegen die Suchtentwicklung anzugehen.

„Die staatliche Kontrolle sichert lediglich noch einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb, das heißt einen Schutz vor der Gefahr von Manipulationen. Ansonsten stehen die finanziellen Interessen des Staates im Vordergrund. Alles ist auf die Markterweiterung ausgerichtet.“ (Meyer & Bachmann, 2005).

Um die Suchtgefahren des Glücksspiels einzudämmen und die Bevölkerung noch mehr dafür zu sensibilisieren, ist es wichtig, dass das *staatliche Glücksspielmonopol* aufrechterhalten wird. Besonders gefährdend sind aus heutiger Sicht die flächendeckende Verbreitung von Spielhallen und -banken, die immer mehr zunehmende Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten und Automatenspielen, sowie die öffentlich zugänglichen Spiele um Vermögenswerte. Auch wenn das *staatliche Monopol* gerade in Hinblick auf Steuereinnahmen kritisiert wird (fiskalische Interessen des Staates), so haben sich die Bundesländer, nach Vorgaben des Bundesverfassungsgerichtes, zu einem *Glücksspielstaatsvertrag* entschieden, welcher 2008 erstmals erlassen, und zuletzt 2011 erneuert wurde. Ziele dieses nationalen Vertrags sind folgende (vgl. Glücksspielstaatsvertrag, 2011, S.1):

- das Entstehen von Glücksspiel- und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzung für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen;
- durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken;
- den Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten;
- sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden und
- Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranstellen und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen.

Aspekte des Glücksspiels, wie die Aufsicht und Kontrolle der öffentlich-rechtlichen Maßnahmen, die intakt bleiben und beaufsichtigt werden müssen, Regelungen bezüglich der Art und Durchführung von Glücksspielen, Konzessionsvergabe, sowie die Bestimmungen zwischen den Ländern, sind in diesem *Glücksspielstaatsvertrag* festgehalten. Hinsichtlich der Thematik dieser Arbeit sind zwei Abschnitte dessen zu nennen, die sich auf das *Suchtpotenzial* und die *Suchtgefährdung* beziehen, und damit einen hohen Stellenwert innerhalb der Gesellschaft einnehmen (vgl. Glücksspielstaatsvertrag, 2011, S.12-13):

§ 7: Glücksspiel-Veranstalter sind dazu verpflichtet, den Teilnehmenden relevante Information hinsichtlich Suchtrisiken, Verbot für Minderjährige und Möglichkeiten zur Beratung und Therapie zu überbringen;

§ 8: zum Schutz des Spielers und zur Bekämpfung der Spielsucht besteht die Möglichkeit, sich selbst oder sich durch Dritte für mindestens ein Jahr sperren zu lassen. Wenn eine besondere finanzielle, soziale oder psychische Gefährdung vorliegt, kommt es also zu einer *Spielersperre*, die seitens der jeweiligen Veranstalter in einer Datei festgehalten werden muss. Zur Aufhebung der Sperre muss der Betroffene ein offizielles Schreiben an den Veranstalter richten, der für die *Spielersperre* gesorgt hat.

Anhand der genannten Gesetzeserneuerungen und -änderungen wird deutlich, dass sich die öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels in den letzten Jahrhunderten sichtlich verändert hat und es mittlerweile strenge regulative Bestimmungen gibt, die versuchen, gegen das illegale Glücksspiel anzugehen, die Suchtrisiken offen darzulegen und dagegen anzugehen, fiskalische Interessen und gesellschaftliche Bedürfnisse und Wünsche zu vereinen, sowie gegen illegale Beschaffungsdelikte anzugehen. Durch die markante Entwicklung der Glücksspielproblematik und der nationalen, flächendeckenden Verbreitung von Spielmöglichkeiten, erscheint es aus heutiger Sicht von gravierender Wichtigkeit, gegen die damit assoziierten Suchtgefahren anzugehen und diese versuchen einzudämmen. Dass dabei eine Kluft zwischen den finanziellen Interessen der Länder und den gesundheitspolitischen Bedürfnissen der Bevölkerung besteht, ist diskutabel.

Vor einigen Jahrhunderten bestand noch eine Kluft zwischen den unterschiedlichen Gesellschaftsschichten: die Armen „durften“ nicht spielen, die Reichen besaßen die alleinigen Privilegien, dem nachzugehen, es wurde zu einem *Prestige der Wohlhabenden*. In einer immens drastischen Betrachtungsentwicklung von einem „teuflischen Vergnügen“, welches einer Sünde gleichkommt, von der Kirche bitter bestraft und seitens der Obrigkeiten erheblich kontrolliert und reguliert, hin zu einem gesellschaftlichen Vergnügen, welches zur Kultur gehört, veränderte sich die öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels intensiv. Hinsichtlich der Gesetze ist es offensichtlich, dass dasselbe nach wie vor kritisch betrachtet wird – denn es beinhaltet nicht nur in finanzieller und sozialer Weise, sondern gerade im familiären und psychischen Bereich einen erheblichen Risikofaktor, der durch die vorangetriebene Forschung der letzten Jahrzehnte immer deutlicher und erkennbarer wurde. Inwieweit sich die Glücksspielproblematik im psychologischen Sinne verändert hat, welche Erkenntnisse seitens Theoretikern, Wissenschaftlern, Persönlichkeiten hervorgebracht

wurden und inwiefern sich die Betrachtung anhand von diagnostischen Leitlinien verändert hat, soll im folgenden Teil genauer durchleuchtet werden.

#### **4. Zwischen Pathologie und Leidenschaft**

Viele Theoretiker, Philosophen, Anthropologen, Psychologen und Sozialforscher haben bis zum heutigen Tage Ansatzpunkte und Tatsachen beschrieben, die sich mit der Entstehung und Aufrechterhaltung des Glücksspiels und den damit assoziierten Suchtgefahren beschäftigen, sowie sich mit der Entwicklung der sozialen, psychologischen und kulturgeschichtlichen Hintergründe dessen auseinandersetzen. Viele dieser Theorien haben die gesellschaftliche, kulturelle und gesundheitspezifische Auseinandersetzung mit dem „normalen“ und pathologischen Spielen geprägt.

Wenn man das Glücksspiel auf einer Zeitskala betrachten würde, wird deutlich, dass sich die Betrachtungsweisen innerhalb der Jahrhunderte gesellschaftlich und kulturell immens unterscheiden und sich daraus eine Art Zeitraffer des Weges von der „Spieleidenschaft“ zum „pathologischen Spielen“ ziehen lässt.

Um darauf weiter einzugehen, ist es im folgenden Teil entscheidend, unterschiedliche Autoren und deren (teils autobiographischen) Werke genauer zu beschreiben und zu durchleuchten, um das Verständnis der verschiedenen Ansichtsweisen des Glücksspiels und dessen Einflüsse hervorzubringen. Des Weiteren wird spezifisch auf die ausschlaggebenden *Glücksspieltheorien* eingegangen, die vor allem innerhalb des 20. Jahrhunderts entwickelt wurden und die wissenschaftliche und gesellschaftliche Einstellung gegenüber dem Glücksspiel geformt haben.

##### **4.1. Ansichten des Spiels: von Eustachius Schildo, Pascasius lustus & Dostojewski zu psychodynamischen und psychoanalytischen Betrachtungen**

Europas gesellschaftspolitisches und religiös-sittliches Denken wurde im 16. Jahrhundert erheblich durch die ab 1517 vorherrschende Epoche der *Reformation* beeinflusst und führte zu Zeiten des Umbruchs, die die unterschiedlichen

Betrachtungsweisen des Gesellschafts- und Kulturwesens immens geprägt haben. Für die Bevölkerung galt der Glaube an Gott, sein Schaffen und seine Lehren als oberstes Gebot, sündhaftes Verhalten wurde als sittenträchtig betrachtet. Um sich ihrer Sünden zu befreien und sich dem der Kirche sittenhaften Glauben sicher zu sein, herrschte innerhalb der Bevölkerung eine *spätmittelalterliche Frömmigkeit*: die Menschen glaubten an ihre reine Seele, vor allem mittels Prozessionen, Wallfahrten, Seelenmessen und Ablassbriefen. Einer der Ablassbriefe, die die damalige Bevölkerung hinsichtlich des Glücksspiels stärker beeinflusst hat, ist der des *Eustachius Schildo*, auf den im weiteren Verlauf detaillierter eingegangen wird.

Zunächst ist es noch von Bedeutung, auf die sogenannte *Lehrdichtung* und *Teufelsliteratur* etwas genauer einzugehen. Während der religiösen und kirchlichen Auseinandersetzung des 16. Jahrhunderts traten Denkspruch- und Lehrdichtungen auf, die weitestgehend von Lyrikern oder Priestern/Pastoren verfasst worden sind. Es erschien von Bedeutung, der Bevölkerung aufzuzeigen, welches Verhalten als sündhaft galt und inwieweit es ihr ermöglicht werden konnte, durch ein besseres, angepasstes Verhalten einen entsprechenden Zugang zu Gott und dem späteren *Leben im Himmel* zu erlangen.

Bedeutsame Gegenstände dieser Lehrliteratur bezogen sich auf „das Verhältnis zur Obrigkeit, die Ehe, die Stände, die Macht des Geldes, Zwietracht, Einigkeit, Laster, Schwächen“ (Rupprich, 1973).

Bis zum heutigen Tage beinhaltet jene Kultur nicht nur der Glaube an Gott und die Kirche, sondern auch an das Böse, beziehungsweise den Teufel. Der *Teufelsglaube* im Mittelalter prägte in vielerlei Hinsicht die Natur- und Kulturreligionen: so galt es, dass Teufel und Dämonen zunächst von Gott als gut erschaffen worden sind, sich aber durch deren Abfall zu der bösen Seite gerichtet haben (vgl. Rupprich, 1973, S.397). Im Zeitalter der Reformation entwickelte sich dann die sogenannte *Teufelsliteratur*. Diese Art von literarischer Verfassung verschärfte das Sündenbewusstsein, welches die Gesellschaft erfasste und sollte dazu dienen, die Sünden aus dem Alltagsleben zu verdämmen, um zu einem sittenhaften Lebenswandel anzuregen.

Die *Teufelsliteratur* befasst sich mit den sogenannten *Laster-Teufeln*. Nach Rupprich (1973) existieren drei Hauptgruppen von ihnen (S.398):

- Persönliche Sünden und Laster ( Geiz-, Wucher-, Neid-, Hoffart-, Zauber-, Lügenteufel und andere);
- Ehe und Familie (Ehe-, Weiber-, Hausteufel und andere);
- Kirchliches und öffentliches Leben (Heiligen-, Fastnacht-, Gerichtsteufel und andere).

Bezüglich des Glücksspiels lässt sich anhand der Aufzählung vermuten, dass das sündhafte Spielen der ersten Gruppe zugeordnet wurde (persönliches Laster). Aufgrund der vorangegangenen Analyse des ersten Teils dieser Arbeit, kann man allerdings auch die These aufstellen, dass das Glücksspielen zur Gruppe der *Teufel des kirchlichen und öffentlichen Lebens* gezählt werden könnte, da ein Übermaß an Spielen als ein Handeln gegen die Obrigkeiten und Gesetze betrachtet würde.

#### 4.1.1. Schildos „Spielteuffel“

1557 verfasste der Moralist und Prediger *Eustachius Schildo* sein Werk „Spielteuffel. Ein gemein Ausschreiben von der Spiler Bru(e)derschaft und Orden / Sampt iren Stifffern / Guten Wercken und Ablas / Mit einer kurtzen angehengter Erklerung / Nu(e)tzlich und lu(e)stig zu lesen [...]“, welches in Frankfurt am Main 1564 offiziell erschienen ist.

In seinem Aufruf macht der Prediger zunächst darauf aufmerksam, dass der Teufel ein böses Werk vollbringe, die Menschen blende und sie zu allerlei Lastern und Sünden treiben würde: „[...] / teglichen solchen grossen schaden so der Teuffel dem Menschlichen geschlecht gethan / und sie all dadurch inn so erschrecklichen zorn und straff Gottes gebracht hatte / zu erkennen / und daran die Su(e)nde vermeiden lernen / Jdoch sind sie vom Teuffel dermassen widder verblindet worden / das sie solches alles in vergeß und verachtung gestelt haben / [...] / das der Teuffel zum aller ergsten wu(e)ten / toben / und die Menschen zu allerley lastern und su(e)nden treiben / [...]“, (Schildo, 1557). Im Verlauf der Lehrdichtung wird immer wieder deutlich, wie immens wichtig der Glaube an Gott seitens der Bevölkerung erscheint und dass es den Menschen vor allem darum geht, Gottes Gnade zu erhalten und in keinerlei Sünde mehr verstrickt zu sein.

Der Beginn des Werkes ist in der Hinsicht interessant, weil *Schildo* darauf aufmerksam macht, dass sie – die *Spielbrüder* – nur spielen, um kurzweilige Beschäftigung zu finden und sich außerdem des Trinkens fernhalten würden: „[...] / so inn unsern Orden sich zu begeben willens und geneiget ist / kundt und offenbar / das wir nicht umb gewins willen / sondern umb ku(e)rtzweil willen spielen / auff das wir uns des sauffens enthalten.“

(Schildo, 1557). Die *Spielbrüder* sündigen einerseits nicht, weil sie keinen Alkohol konsumieren, andererseits geben sie sich der Sünde des Spielens hin, erwarten dafür aber eine geringere Strafe Gottes.

*Schildo* bezieht sich außerdem auf die Macht des Geldes im Spiel, in dem verdeutlicht wird, dass die *Spielbrüder* gerne gewinnen und sich darüber freuen, genauso wie sie es grimmig stimmt, wenn sie verlieren, und sie sich Geld leihen müssen, um immer weiter spielen zu können. Eine Anfangsphase des – heutigen – pathologischen Spielens ist damit gegeben, dass die Spieler trotz Verlust weiter spielen und sich mit allen möglichen Mitteln Geld beschaffen, und sich in mögliche Suchttendenzen verstricken. „Wenn wir aber das gelt / so wir bey uns gehabt / verspilt haben / leihen wir bey andern meher / welche uns offtmals zum spiel eher unnd meher vorstrecken / denn zu andern ehrlichen und nu(e)tzlichen gewerben. Haben wir aber das gelihene geld auch verdisteliret / gehen wir als bald heim / holen mehr [...].“ (Schildo, 1557).

*Schildo*s Darstellungen regen zudem zum Nachdenken an, da er in seinem Werk einen Zustand von Wut beschreibt, der auftritt, wenn ein Spieler verloren hat, sich dessen aber auch nicht grämt, weil derjenige, der über nichts mehr verfügt, auch nichts mehr zu verlieren hat – und eher reiche Menschen dem Wohlstand entgegenstreben – und Reichtum gehöre zum Teufel: „Kommen wir aber heim / so bringen wir die schwere krankheit der Armuth am halse getragen / dieselbe macht uns abermals so ungedu(e)ltig / [...] / So uns aber noch etwas im wege leitt / oder stehet / mus es auch zuschlagen und zubrochen sein / [...] / so habem wir doch den trost / wenn wir nicht viel behalten / das uns nicht viel verbrennt wenn fewer aufkomt / das wir uns nicht hengen du(e)rffen / denn reiche leth hengen sich gerne / und / groß reichthumb besitzt der Teuffel.“ (Schildo, 1557). Es scheint so, als würde *Schildo* klarmachen wollen, dass ein Spieler, auch wenn er verloren hat und die dazugehörige Wut zeigt, in seiner Armut weniger am Rand zur Sünde steht, als derjenige, der reich ist, weil Reichtum dem Teufel gleichgestellt wird.

Zur heutigen Zeit wäre eine derartige Betrachtungsweise wohl eher fragwürdig: Reichtum und Armut in der Weise gegenüber zu stellen, als dass nur eine Seite dem Teufel nahe sein würde, ist gerade in Hinblick auf die Erkenntnisse bezüglich des pathologischen Spielens schwierig. Das Spielen im pathologischen Sinne ist aus heutiger Sicht keiner *Schwarz-Weiß-Betrachtung* gleichzusetzen. Arm und Reich können davon betroffen sein – und dabei geht es nicht um ein Teufelswerk.

Ebenfalls auffällig ist, dass *Schildo* deutlich machen will, dass das Spielen zwar eine Sünde darstellt, die Spieler aber auch dem sogenannten „Abgott“ danken sollten, dass sie sich des Spielens, der Techniken und verschiedenen Karten sicher sind und sich dem Glücksspiel vollends hingeben können. Hier zeigt sich eine Ambivalenz: das Glücksspiel ist wie eine Medaille – es gibt immer zwei Seiten: „[...] Dorumb mag ein jeder unserm Abgott dancken / und nach solchem ablas seufftzen / der da hat lernen die Karte kennen / die augen auff den Wu(e)rffeln zelen / und allerley list und lu(e)stige ku(e)nste auff dem spiel uben / [...]. Unser Abgott / Herr und anreitzer ist / wie anfenglich gehort / der Spielteufel / welcher uns spielen heist / auch fein lu(e)stig zum spiel macht / [...]“, (Schildo, 1557).

Der Abgott wird, nach *Schildo* zu urteilen, von seinen Dienern (den neun Teufel) begleitet:

- der *Unruhe*teufel, der die Spieler zum täglichen Spiel verleitet: „[...] / der unruhetueffel / welcher uns nicht doheim bleiben lest / [...] / Mir ist zeit und weil lang / ich wil in den Stadtkeller / [...] / das ich die lange weil vertreib / [...]“, (Schildo, 1557);
- der *Fress- und Sauff*teufel: „[...] / welche vollauff zufu(e)hren / und die ku(e)chen wolbestellen / das wir uns untereinander zu gast laden / oder auff den abend bey dem Wirtte eine gute malzeit zu gewarten haben [...]“, (Schildo, 1557);
- der *Lachte*teufel: „[...] / welcher uns bey dem fro(e)lich und guther ding macht / das wir schreien und jauchtzen / als weren wir im Himel / [...]“, (Schildo, 1557);
- der „[...] *Sawer*teufel / wenn wir verspilen / das wir die nasen ru(e)mpffen / und das ganze angesicht verstellen / wenn uns der bittere rauch des hohns unnd spots / [...]“, (Schildo, 1557);
- der *Lästert*teufel: „[...] / der Lesterteuffel oder Hadderteuffel / das wir uns uber dem spiel oftmals schmehen / und auffs greulichst verfluchen / auch umb eines hellers unnd pfenniges willen zancken / rauffen / [...]“, (Schildo, 1557);
- „[...] / der *Schwerent*teufel / welcher uns reizt / das wir uns offt verschweren / [...] / das wir nicht recht gespielt / oder nicht zugesetzt haben / [...] / Derhalben mu(e)ssen mirs die andern zu gefallen gleuben / und behalte also gar manchen pfennigk / den ich sonst schu(e)ldig were zuzusetzen.“ (Schildo, 1557). Dieser Teufel regt also die Spielbrüder dazu an, einen gewissen Betrag an Geld einzubehalten, der die Tasche sprichwörtlich „beschweren“ würde;
- derjenige Teufel, der die Spieler immerzu spät heimkommen lässt: „[...] / der *Nacht*teufel / welcher uns nicht zu rechter zeit lest heimgehen / sonder uns imer

anreizet / noch lenger zu sitzen / [...]“, (Schildo, 1557);

- der *Lügenteufel* bekommt ebenfalls eine wichtige Bedeutung: „[...] / das wir nicht die warheit sagen / was wir verspielet oder gewonnen haben / [...] / und andere so es offenbaren und nachsagen / fu(e)r lu(e)gener und verrheter schelten.“ (Schildo, 1557). Hier wird deutlich, dass es auch innerhalb einer Gruppe von Spielern stets eine Konkurrenz gibt und selten – oder wenig – offen darüber gesprochen wird, wer wann wie viel gewonnen oder verloren hat; Das gute Ansehen eines jeden Spielers scheint schon damals subjektiv und objektiv eine große Rolle gespielt zu haben;
- der *Mordteufel* ist der letzte Teufel, der von *Schildo* benannt wird: „[...] / nemlich der Mordeteufel / welcher gar ins feuer bleset / und nicht bey dem lachen / sauersehen / schmehen und lestern bleiben lest / [...] / und nicht ehr auff ho(e)ren zu hawen und zu schlahen / bis einer hie der ander dort todt bleibt / [...]“, (Schildo, 1557).

Diese neun Teufel begleiten die Spieler täglich, und es ist ihnen auch bewusst, dass andere, wie die Obrigkeiten und Ehefrauen keinen Gefallen an ihnen finden. Dennoch spielen sie weiter, sie werden es sich auch nicht verbieten lassen: „[...] gefallen sie nicht / sind uns feind drumb / [...] / die weiber wollens uns wehren / und die Obrigkeit wils uns verbieten / aberwas fragen wir darnach ? Will man uns das spielen doheim verbieten / so spielen wir deste seher / [...] / oder kriechen irgend in einen heimlichen winckel / auff das uns der Richter nicht finde noch straffe / [...]“, (Schildo, 1557).

Es wird klar, dass bereits zu der *Reformationszeit* das Glücksspiel einen hohen Stellenwert unter der Bevölkerung eingenommen hat und diejenigen Personen, die dem Spiel sozusagen „verfallen“ sind, es sich auch nicht verbieten lassen. Ein Verlauf der *Spielleidenschaft* lässt sich durch *Schildos* Werk bereits erkennen: sie – die Spieler – wissen, dass es eine Sünde ist, zu spielen, sie sind sich der Suchtgefahren auch bewusst. Dennoch fällt es ihnen schwer, es von sich aus zu stoppen – trotz Gesetzeslage, familiärer Umstände und möglichen Konsequenzen. Hilfe wird nicht in Anspruch genommen, was auch heute noch eine oft vorgefundene Situation darstellt.

Eine dieser Konsequenzen ist der mögliche hohe Geldverlust. Es kann passieren, dass ein Spieler viel Geld verliert, und das Glück daraufhin erneut herausfordert und allzu mehr seines Vermögens verliert – eine Art Teufelskreis beginnt, aus dem ein Spieler nur schwer herauskommt. Eben darum geht es auch in der Ambivalenz: trotz Konsequenzen, Verlust und Sorgen treibt es diejenigen, die übermäßig spielen, in einen Kreislauf der Suche nach dem Glück, nach Reichtum, Ansehen und Selbstvertrauen.

So gesehen hat *Schildo* bereits 1557 gut erkannt, dass dort die Gefahren des Glücksspiels liegen: „So heist nu / vom spiel reich sein / ins Teuffels namen reich sein / welcher reichthumb nicht lang bestehen oder fort erben / sondern zeitlich und ewig armuth drauff folgen wird. [...] / das sie sagen: Ich verpiele immerdar / sondern gewinne auch bißweilen: Item / ich gewinne nicht immerdar / sondern verspiele auch offtmals: Beides ist war / [...]“, (Schildo, 1557).

Was versucht *Schildo* mit seinem Werk zu bezwecken? Er möchte die Bevölkerung dazu aufrufen, Reichtum nicht mittels des Glücksspiels zu erlangen, sondern durch ehrliche und sittenhafte Tätigkeiten an materiellem Wohlstand zu gewinnen: „Es ist beides nicht guth / das volsauffen und das spielen / denn sie dienen nirgend zu / denn zur armuth / verhindern die narung / bringen schand und laster / vorderben den leib / verdammen die Seel / Darum gedencke alhie ein jeder zu ru(e)ck an die erste ordnung Gottes / [...] / Nemlich das der man sein brod erwerben und essen soll / im schweis seines angesichts / das ist / mit seiner sauren arbeit / wie es eines jedern beruff unnd ampt erfordert und mitbringt / [...]. Derhalben warte du deriner arbeit / [...] / fluech das spiel / meid die schlemmerei / mu(e)ssiggang und andere mittel / [...]“, (Schildo, 1557).

Aber nicht nur die ehrliche Arbeit ist das, wozu *Schildo* die Bevölkerung anstiften möchte, sondern auch, dass Eltern in Zukunft darauf achten sollen, ihren Kindern schon früh beizubringen, dass das Spiel in übermäßiger Weise töricht sei – und aus diesem Grunde sollen Kinder und Jugendliche damit konfrontiert werden: „[...] / Nun ists offenbar / das alle menschen von natur / nur zum bo(e)sen lust haben / [...] / aber wenn der Satan hinzu kompt / und solche lust zum bo(e)sen scherffet / wird sie noch gro(e)sser / und ho(e)ret nicht auff / biß sie die su(e)nd gebiret. Also gehets wahrlich mit dem spiel auch zu / klein und gros / jung und alt / hat jetzt schier lust darzu / befließigt sich auch mit allem ernst / dasselb zu lernen / Was nu der Satan hierzu helffen / [...] / Derhalben kommet sies nicht sawer an / sondern habens im hui gelernet / [...]“, (Schildo, 1557). Je eher die Nachkommen sich des Teufelswerk bewusst werden, desto weniger – so der Leitgedanke – werden sie der *Spielleidenschaft* verfallen.

*Schildos* Gedanke ist, aufzuzeigen, dass der *Spielteuffel* kein gutes Werk vollzieht und es Sünde ist, dem Spiel zu verfallen. Und dennoch, wenn ein jedermann den Teufel kennen gelernt hat und sich dessen abwendet oder aber, sich freilich dazu entscheidet, ehrlich zu arbeiten und guten Gemüts ist, dann braucht es auch keine Obrigkeit, die das Spiel verbieten oder bestrafen würde, wer dem nachgeht. Eine reine, sittenhafte Einstellung

gegenüber der *Spielleidenschaft* und des Glücksspiels führt niemanden in den sündenhaften Verfall der Sitten: „Darumb sind hoch zu loben und ehren / alle Fu(e)rsten / Herrn / und andere Oberkeit / die irem Ampt nach / solch ungo(e)ttlich werck des Spiels hassen / meiden / und den unterthnen keinerlei weis zu u(e)ben gestatten / sondern vorhindern / verbieten / und mit ernster straff die uebertretter zum gehorsam zwingen. [...] / Sp bedarffs auch nicht grosser mu(e)he und arbeit / das spiel zu hindern oder abzuschaffen / sondern kan gar bald und leichtlich geschehen / wo man dasselb mit ernst verbieten und straffen wu(e)rde: Denn was ehrlichs gemu(e)ths ist / wird ungezwungen das spiel meiden / und hertzlich gerne abschaffen helfen. [...]“, (Schildo, 1557).

*Eustachius Schildo* legte Wert darauf, die Bevölkerung dazu anzuregen, ein angepasstes, reines und sittenhaftes Leben und Verhalten anzustreben, weshalb er den Aufruf gegen die *Spielleidenschaft* tätigte. Innerhalb des Werkes, wie bereits erwähnt, geht es um Leitlinien, an die sich die Mitmenschen halten können; und trotzdem fehlt in der beschriebenen Literatur eine genaue Erklärung dafür, warum überhaupt jemand an einer *Spielleidenschaft* leidet, was genau die Symptome dafür sind und wie man sie möglicherweise heilen kann.

Andererseits schrieb *Pascasius Iustus* 1561 das erste autobiographische Werk über das Glücksspiel und die *Spielleidenschaft*, in dem er Entstehung, Symptome und Heilungsverfahren genauer beschreibt und somit versucht, zum ersten Mal die pathologische Erscheinung in einen medizinischen Fokus zu bringen.

#### **4.1.2. Pascasius Iustus' „Über das Glücksspiel oder die Heilung der Spielleidenschaft“**

*Pâquier Joostens* (lateinischer Name *Pascasius Iustus*) wurde Anfang des 16. Jahrhunderts in der Gemeinde Eekloo in Ostflandern geboren und studierte Philosophie und Medizin. Er reiste anschließend viele Jahre in Spanien, Italien und Frankreich umher, vertiefte innerhalb dieser Jahre seine Kenntnisse im Gebiet der Heilkunst und wurde als Arzt sehr bekannt (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.5).

Er bekannte sich selbst zur *Spielleidenschaft*, weshalb er in seiner Abhandlung „als gewissenhafter Mediziner die Krankheitssymptome und den üblichen Verlauf der Krankheit [...]“ und gründlich „die Verhaltensweisen der Betroffenen [...]“ (Kronegger-Roth, 2015) beschreibt, und das pathologische Spielen als eine schwere Krankheit der Seele und des Geistes betitelt. Er verfasste zwei Bücher: im ersten Buch bezieht er sich auf die

allgemeinen und spezifischen Gegebenheiten der Krankheit, im zweiten Teil verdeutlicht er Heilungsmöglichkeiten der *Spielleidenschaft*.

*Iustus* stellt sich nicht gegen das Spiel, sondern beschreibt es als grundsätzliches Gesellschaftsphänomen, welches sich von einer regulären Vergnügungsaktivität zu einer schweren Pathologie entwickeln kann.

Wie bereits oben erwähnt, fiel auch *Iustus* auf, dass die Dichter und Gelehrten seiner Zeit bisher weder Ursachen und Symptome der Krankheit beschrieben, noch Möglichkeiten der Genesung erfasst haben. Das fast zeitgleich erschiene Werk des „Spielteuffels“ (siehe oben) wiederum bezieht zwar gesellschaftsbezogene Faktoren in dessen Aufruf mit ein, jedoch werden kaum Hinweise dazu gegeben, inwieweit sich die *Spielleidenschaft* tatsächlich heilen lässt – ausschließlich die ehrliche Tätigkeit und der reine Glaube an Gott könnten einen Weg aus der Krankheit bergen, aber wie sollte dies aus medizinischer Sicht zu handhaben sein?

Es sei bereits vorweggenommen, dass *Iustus* ein Heilverfahren und medizinische Erklärungsweise entwickelt hat, die darauf abzielen, zunächst die übertriebene Zuversicht und Leichtgläubigkeit des Spielers zu entfernen und diesem das törichte Verhalten – das *Verwerfliche seines Tuns* - verständlich zu machen und des weiteren die verschiedenen, ursächlichen Faktoren der *Spielleidenschaft* zu ergründen (ebd., S.12).

Trotz dessen, dass *Iustus* eine spezifische Erklärung der Spielproblematik anstrebt, so wird zu Beginn des ersten Buches direkt deutlich, dass auch er sein Werk als Gläubiger Gottes verfasst hat und offensichtlich den Weg des Herrn als die richtige Heilungsstrategie ansieht: „Folge Gott! Wer immer Du bist und zu Deinem Unglück in schädlicher Spielleidenschaft erglühst: Lies mich und Du wirst frei sein! Wende nicht ein, dass Du bei den Göttern schwörend und Vorsätze brechend noch immer spielst und Dich und die Götter übel zum Narren hältst. Die Vernunft bewältigt alles! Sie ist ein Gott, Herrscher über die Seele! Ihr folge! Sie ist stärker als die Göttin, stärker als (gute) Absichten.“ (Kronegger-Roth, 2015).

Zunächst soll auf das erste Buch und die Beschreibungen der *Spielleidenschaft* genauer eingegangen werden. Für den Autor ist diese nicht nur ein dauerhafter Zustand der Seele, mit dem die Betroffenen sich dem treibenden Drang zum Spielen hingeben, sich ihrem Nächsten gegenüber töricht verhalten und sich keines Verbrechens schuldig fühlen müssten, sondern es handelt sich auch um ein starkes Verlangen nach dem Geldspiel (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.55-57). Außerdem beschreibt er die Krankheit als eine Störung der

Eigenbewertung seiner Fähigkeiten und ein Fehlen an fachlichem Verständnis:

„Die Spielleidenschaft hat viel mehr mit Verschwendung zu tun als mit Habsucht. Sie ist nämlich unüberlegtem Leichtsinne und maßloser Ausgelassenheit in jeder Beziehung viel ähnlicher und näher; [...], so beruht auch die Spielleidenschaft viel mehr zur Gänze auf Irrtum und Einbildung und auf einer falschen Selbsteinschätzung.“ (Kronegger-Roth, 2015).

Nach *Iustus* zu urteilen, ist vor allem die Hoffnung eines Gewinns die prägende Ursache der *Spielleidenschaft*, und nicht die Habsucht. Wenn sich jemand von dieser leichtgläubigen Hoffnung lösen kann und somit nicht in einer derartigen Gier nach Geld verfällt, so verleite einzig der übermütige Glaube an Siegesgewissheit den Menschen dazu, sich dem Spiel vollends hinzugeben (ebd., S.57). Ein habsüchtiger Spieler würde jeglichen Gewinn als anreizend ansehen, wobei jemand, der der *Spielleidenschaft* verschrieben wäre, über die Grenze der Vernunft hinausgehen und sogar „bei einer sicheren Gewinnchance nur mit größtem Ärger um eine geringe Summe [...]“ spielen würde (Kronegger-Roth, 2015). *Iustus* geht also von einem grundsätzlich unvernünftigen (Glücks-)Spieler aus.

In seiner Abhandlung definiert er die *Spielleidenschaft* wie folgt: „Die Spielleidenschaft ist also eine unbeherrschte Begierde nach dem Spiel um Geld, die durch die leidenschaftliche und leichtgläubige Hoffnung auf Gewinn angeheizt wird, oder sie ist ein schlimmer und langanhaltender Seelenzustand, der in der fehlerhaften Einbildung eines künftigen Vorteils aus dem Glücksspiel besteht und durch eine unbeherrschte und ausgelassene Begierde zum Spielen angetrieben wird.“ (Kronegger-Roth, 2015). Außerdem sei es seiner Meinung nach töricht, sich aus purem Leichtsinne und Glaube an etwas, was durch Zufall und Glück bestimmt ist, hinzugeben (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.77).

Aber nicht nur Leichtsinne und Hoffnung belegen den Hang zur *Spielleidenschaft* eines Menschen, sondern auch die Bereitschaft, Risiken einzugehen und sich Gefahren auszusetzen. Etwas dem Zufall zu überlassen und Verlust, als auch Konsequenzen auf sich zu nehmen, gelten nach *Iustus* als Begleiterscheinungen der Spielproblematik: „[...]“, so wird auch eine noch so große Begierde nach Geld nur dann, wenn sie mit einer leidenschaftlichen Hoffnung auf die Gunst des Zufalls einhergeht und gleichsam ausgeformt wird, mit dem Namen Spielleidenschaft belegt.“ (Kronegger-Roth, 2015). Zusätzlich belegen auch somatische Erscheinungen eines Spielers seinen Einstieg in die Pathologie: „Dies zeigen nicht nur die Gier der Spieler, die ängstliche Hoffnung, die besorgte Furcht und die Leidenschaft, der unruhige, unsichere Gesichtsausdruck, die häufige Veränderung des Teints, das Unstete in den körperlichen und seelischen Regungen, schließlich die

Schweißausbrüche mitten im Winter [...]“, (Kronegger-Roth, 2015). Außerdem gehören Schlafprobleme und ein verändertes Zeitgefühl zur Erscheinung der *Spielleidenschaft* dazu, so würde für Spieler jeder Zeitintervall abseits des Spielens als endlos lang erscheinen und sie können es nicht erwarten, bis sie wieder spielen können (ebd., S.81-83). Auch andere Affekterscheinungen gehören nach *Iustus* zu den Symptomen dazu. Interessanterweise bezieht er dabei auch den Grundgedanken mit ein, dass viele der Affekte und Persönlichkeitszüge *angeborene, prädisponierte* Faktoren sind, wodurch sich relativ genau erkennen lässt, wer unter *Spielleidenschaft* leiden kann/wird, und wer über Mittel und Wege verfügt, sich dagegen zu stellen. Besondere Affekte, die mit der Spielproblematik verwandt erscheinen, sind „Leichtgläubigkeit, Zuversicht, Leichtsinn und Tollkühnheit“, entgegen der Erkrankung wirken „Gelassenheit, Ängstlichkeit und Habsucht“ (Kronegger-Roth, 2015).

Für *Iustus* gibt es drei Ursachen für die *Spielleidenschaft*:

- Die *Zweckursache*: einerseits sei es die Gier nach Geld und Reichtum, „[...] der elende Besitz von Geld, aller ausschweifenden Begierden ist ihre Befriedigung und die Lust [...]“, andererseits aber auch die Gier nach dem Ausleben jener Begierden, der Gunst des luxuriösen Lebens: „[...] der andere ist der Endzweck, der auf die Lüste, auf Luxus und die Bequemlichkeiten des Lebens abzielt.“ (Kronegger-Roth, 2015);
- Die *formale Ursache*: sie besteht hauptsächlich in der Hoffnung, da diese, „wenn [...] [verbunden] mit einer wie auch immer gearteten Geldgier in die menschliche Seele eindringt, den Geist vergiftet und sich seiner bemächtigt, dann erst findet der aus beiden [Faktoren] zusammengesetzte Affekt, die *Spielleidenschaft*, einen Nährboden und vollendet sich [...].“ (Kronegger-Roth, 2015). *Iustus* ist der Meinung, dass ein Spieler, wenn er diese Hoffnung reduzieren oder sie aus dem Gleichgewicht bringen kann, um sie somit aus der eigenen inneren Welt zu verdämmen, von der *Spielleidenschaft* geheilt werden kann (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S. 97);
- Die *Wirkursache*: *Iustus* vergleicht die Leidenschaft eines Spielers mit der Trunkenheit einer Person. Für ihn bedeutet ein Einsteigen in die Spielproblematik eine „große Hitze des Gehirns und eine krankhafte Beschaffenheit des [Körper]Saftes [...]“ (Kronegger-Roth, 2015); eine Veranlagung also, sich schnell für etwas zu begeistern (Feuer zu fangen im hier literarischen Sinne) und dabei sich diesem anreizenden Gefühl vollends hinzugeben – und sich so der *Spielleidenschaft* auszusetzen. So sieht er es bei Trinkern, die durch einen erhöhten Konsum zunächst redseliger, auch selbstsicherer werden, bis hin zu einer Torheit und Kühnheit, die zu

Ausgelassenheit sowie Übermut führen (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.101) – die Wirkung dieser Mischung macht es dementsprechend aus, dass ein Spieler sich in den Teufelskreis der *Spielleidenschaft* begibt.

Infolgedessen erläutert der Autor, was die Natur der verschiedenen Mischungen (der Körpersäfte und Persönlichkeitsmerkmale) für die Entwicklung einer *Spielleidenschaft* bedeutet. Um dieses Kapitel nicht zu detailliert zu beschreiben, werden im Folgenden nur zusammengefasst die Hauptinhalte aufgezeigt:

- einerseits gehört, wie bereits erwähnt, die erhöhte und leichtere Erhitzung des Menschen zu einem der Faktoren, die zum pathologischen Spielen führen können;
- andererseits beinhaltet die *Spielleidenschaft* auch den Hang zur *Melancholie*: Melancholie wird mit der Vorherrschaft von schwarzer Galle in Verbindung gesetzt, die die Menschen schüchtern, ängstlich und depressiv erscheinen lässt. Werden diese aber mittels starker Hitze entflammt, so neigen sie zur Unerschrockenheit und Torheit, einer Art Wahnsinn, die nur schwer zu beruhigen sind (ebd., S.111). Nach *Iustus* zu urteilen kommt es bei den Mischungen nach wie vor darauf an, welche Neigungen und (teils genetische) Natur der Mensch mitbringt; ob er sich schnell oder langsam entflammen lässt, er trotz angeborener „Hitze“ auch dazu fähig ist, sich von allein zu beruhigen oder sich eher in eine Raserei hineinversetzen lässt. So der Gedanke bezüglich der Spieler: manche lassen sich schneller, manche langsamer hineinfallen, einige sind jähzorniger, andere kühner, somit ist es die Natur der Mischung, die entscheidet und beeinflusst, inwieweit ein Spieler wirklich zu einem pathologischen Spieler wird:

„Während [nun] das Spiel die Menschen auf eindrucksvolle Weise durch Hoffnung, Furcht, Freude, Schmerz und sehr starke, unterschiedliche Empfindungen verschiedenartig antreibt, aufstachelt und anheizt, erregt es auf dieselbe Weise [wie Wein] durch die Aufwallung des Blutes je nach seiner [=des Blutes] Natur die reichhaltigen Spiritus, die sich dann durch die große Bewegung und Leidenschaft unvermeidlich zeigen und die Natur und Anlage [des Spielers] offenbaren.“ (Kronegger-Roth, 2015).

Noch zwei weitere Aspekte des Autors sind zum Verständnis der *Spielleidenschaft* von Belang: einerseits hat die *Gewohnheit* einen großen Einfluss diese (und dieser Gedanke lässt sich bei weitem auch auf die heutige Zeit übertragen). Es gibt zwei Arten von ihnen: (1)

die *Angenommene*, die durch mehrfache Betätigung schließlich zu einer tatsächlichen Gewohnheit wird, andererseits (2) die *Natürliche*, die sich durch Neigung und Eigentümlichkeit natürlich entwickelt (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.131). *Iustus* versteht die *Spielleidenschaft* als eine angeborene, natürliche Gewohnheit: „Wenn daher ein Mensch so veranlagt ist, das er große Lust am Spielen findet, es daher oft tut, oft den Würfel wirft und seine Begierde auslebt, dann ist er freilich nicht so, [nur] weil er das oft gemacht hat, das heißt, allein infolge seiner Betätigung im Spiel, sondern er hat sich vielmehr an die Betätigung gewöhnt, weil der betreffende Affekt [bereits] in ihm [selbst] geruht hatte und einmal wachgerufen worden war.“ (Kronegger-Roth, 2015). Viele Theoretiker des späteren 20. Jahrhunderts, vor allem seitens der Psychoanalyse, sehen den Ursprung des Spielens bereits in der Kindheit, dementsprechend auch als eine natürliche Veranlagung, die sich je nach Ausprägung, in den Entwicklungsjahren pathologisch entwickelt. Auf die genannten Theorien wird im weiteren Verlauf noch detaillierter eingegangen.

Der zweite, zu nennende Aspekt *Iustus* bezieht sich auf die verschiedenen Auswirkungen der *Spielleidenschaft*: Armut, Verzweiflung, seelische Unruhe, somatische Schwierigkeiten (wie zum Beispiel Schlafprobleme), Pflichtvergessenheit, aber auch Diebstahl, gehören zu den Konsequenzen der Spielsucht (ebd., S.145). So fällt auf, dass *Iustus* klare soziale Folgeauswirkungen erkennt, die sich innerhalb der Spielergruppen bemerkbar machen: ein Spieler, der viel verloren hat, borgt, leiht oder stiehlt Geld bei einem Bekannten oder Fremden, um sich weiterhin am Glücksspiel beteiligen zu können. Nicht nur Diebstahl zählt dazu, sondern auch Täuschung und das Falschspielen, um sich einen höheren Gewinn zu ergattern: „Denn genaugenommen, was anderes ist Würfeln als der Vorsatz zu stehlen und sich gegen den Willen des Eigentümers dessen Habe anzueignen? Ein Vergehen liegt nämlich nicht nur erst in der Tatfolge, sondern auch im Begehren und im Vorsatz, und auch in den Gesetzen werden die Absichten von Menschen, nicht aber die daraus resultierenden Folge geahndet. Wie viele Spieler gibt es zudem, die unter absichtlicher [Vortäuschung] völliger Unkenntnis nicht nur immer das Bestmögliche werfen oder für sich beanspruchen, sondern es nach Möglichkeit auch arglistig entwenden?“ (Kronegger-Roth, 2015). Somit gibt es laut des Autos nicht nur psychische und familiäre Konsequenzen, sondern es kann auch zu ernsten, sozialen Auswirkungen kommen.

Womit meint *Iustus*, könne man der *Spielleidenschaft* entgegenwirken? Darum geht es in dem zweiten Buch seines Gesamtwerkes: als grundsätzlichen Gedanken dazu gibt er an, dass es sich um die *globalen Fähigkeiten des Denkens* handeln, die als einziges Heilmittel geltend gemacht werden können. Es ist zwar auch entscheidend, den erhitzten

Menschen abzukühlen, da das Entgegengesetzte heilende Auswirkung auf den Betroffenen hat, aber es ist ebenso wichtig, anhand von Gedanken Heilung zu erlangen: „Wie nämlich intensives Denken die Spiritus, in denen sich die Hitze befindet, hinein oder hinaus drängen kann, so vermag es dieselben in gleicher Weise zweifellos auch zu sich zu ziehen, von anderen Gliedern abzurufen und unterschiedlich zu verteilen.“ (Kronegger-Roth, 2015).

Vernunft und Wissen gelten für den Autor als die Faktoren, die die Gesundheit der Seele und des Körpers gewährleisten. So ist es wichtig, zu wissen, was den Körper und Geist gesund hält und ebenso Kenntnisse darüber zu haben, was beides krankhaft machen und wie man diesem Zustand entgegen wirken kann: „Denn das Wichtigste bei der Heilung des Körpers ist die Pflege und das Wissen, daß wir die Kraft der Natur durch Nahrung, Trinken und die übrigen entsprechenden Dinge aufrechterhalten und so gut wie möglich fördern, und danach – das entspringt derselben Methode – daß wir die Krankheit, die die Gesundheit verwirrt und zugrunde richtet, unter Verwendung aller Gegenmittel vertreiben.“ (Kronegger-Roth, 2015).

Die bestmögliche Heilung liegt laut *Iustus* in der *Philosophie*. So soll der Glücksspieler sich mehrmals täglich, über einen längeren Zeitraum hinweg, zwei Richtlinien geistig vorsagen, um die Inhalte zu verinnerlichen und der Genesung schnell entgegen zu wirken:

1. Es sei töricht, sich anhand einer Angelegenheit, die durch Zufall und Glück bestimmt ist, Hoffnungen auf Gewinn und Reichtum zu machen und dabei noch das eigene Vermögen zu gefährden. Die Hoffnung führe dazu, dass der Körper des Spielers sich entflammt und zu mehr Risiken anreizt, was durch den abkühlenden Gedanken, die Erkenntnis der törichten Hoffnung, reduziert und vermindert werden könne (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.193);
2. Man habe Unrecht darin, zum Nachteil eines anderen zu mehr Vermögen zu kommen (ebd., S.183). Denn es gäbe nichts schlimmeres, als sich am Unglück des anderen zu ergötzen, durch Verlust des anderen zu Reichtum zu kommen, sich gegenseitig auszuspielen und mit boshafter Absicht gegen die Nächstenliebe zu stellen (ebd., S.207-211); weshalb diese Erkenntnis des eigenen Unrechts zu mehr Verständnis führt und somit eine Heilung angeregt wird.

So sagt *Iustus* weiter, es gäbe also vieles bei Spielern zu bedenken, und derartige Gedankengänge, Erörterungen und Erklärungen würden helfen, den Heilungsprozess zu beschleunigen und einen Weg aus der Spielproblematik zu finden. Zusätzliche Bedenken

werden seitens des Autors genannt, die bei besonderer Verzweiflung entsprechende Hilfestellungen darstellen können, so beispielsweise: „Eine fürwahr schwere Krankheit, die den Geist derart verwirrt, daß sie ihn das nicht erkennen läßt, was klar und eindeutig ist. Doch sei wenigstens davon überzeugt, was wir als wahr erwiesen haben, daß im Glücksspiel das schwerste Vergehen und Verbrechen herrscht!“ (Kronegger-Roth, 2015). Somit stellt die Rede das einzige Heilmittel der Medizin gegen die *Spielleidenschaft* dar und vor allem Klugheit und Verstand fördere die Gesundheit des Körpers und der Seele (vgl. Kronegger-Roth, 2015, S.227).

Offensichtlich sieht Iustus die heilenden Kräfte in Worten, was einen interessanten Aspekt darstellt, da zu heutiger Zeit der Dialog natürlich als Hauptwerk der psychotherapeutischen Arbeit dient.

Der Wissenschaftler *Toon van Houdt*, der 1995 an der Universität von Leuven promovierte, veröffentlichte 2008 seine Publikation „Healing words, ancient rhetoric and medicine in Pacasius Justus' Treatise *Alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate* (1561)“, in der er detailliert auf das Werk des Autors eingeht und eben die Erklärungen der *Spielleidenschaft* wiedergibt, die oben bereits genannt sind. Es ist allerdings zusätzlich zu vermerken, dass *van Houdt* auf die Kraft der Sprache aufmerksam macht, und wie man im Titel auch lesen kann, die heilende Kraft der Worte als ausschlaggebend betrachtet. Gleichermäßen erkennt er dies auch in *Iustus* Werk: „For Pascasius is absolutely convinced of the healing power of (his) words. A compulsive gambler can cure himself if he takes his advice to heart, painstakingly executes the psychotherapeutic steps he describes, and systematically goes on applying them even when he thinks he is already cured. [...]. Needless to say, all this requires rigorous self-discipline.“ (Van Houdt, 2008).

Um einen abschließenden Bogen vom Werk *Iustus* zu dem des *Schildos* zu machen, ist es noch wichtig auf das Ende des zweiten Buches *Pascasius Iustus* einzugehen: er macht im Sinne der Vernunft darauf aufmerksam, dass der entscheidende Gedanke, den jeder Spieler stets im Kopf haben sollte, um gegen die *Spielleidenschaft* zu wirken, der Folgende ist: „Folge Gott!“ (Kronegger-Roth, 2015). Somit wird auch dadurch deutlich, dass *Iustus* zwar einen komplett neuen Weg zur Heilung der Spielproblematik anstrebt, in dem vor allem Gedanken und Vernunft als wahre Arzneien gelten, aber er und *Eustachius Schildo* gleichermaßen auf Gottes Ansehen den Menschen gegenüber aus sind und eben der Glaube und die Richtlinien Gottes als der Weg entgegen Krankheit und Schädigung

erscheinen. Zu Zeiten des 16. Jahrhunderts mag dies auch nach heutigen Ansichten plausibel erscheinen, da es bis dato keine synthetischen oder therapeutischen Heilmittel gab, sondern zwar bereits Ideen zu Heilungen vorhanden waren, sie aber weniger vielversprechend waren, als mit Sicherheit die heutigen Therapiemöglichkeiten tatsächlich sind. Beide Werke des 16. Jahrhunderts können als Grundstein der Betrachtungsweise der *Spielleidenschaft* geltend gemacht werden, welche sich im Laufe der kommenden Jahrhunderte noch erheblich veränderte.

#### 4.1.3. Dostojewskis „Der Spieler“

Das weltweit bekannte autobiographische Werk *Der Spieler* von *Fjodor M. Dostojewski* (1867) ist Inhalt und Bestandteil vieler Theorien zur Entstehung und Aufrechterhaltung, sowie sozialpsychologischer und umweltbezogener Faktoren der Glücksspielproblematik. Bis heute gibt es zahlreiche wissenschaftliche Arbeiten, Habilitationsschriften, ja, ganze Bücher über Dostojewskis' Spieler *Alexej Iwanowitsch* – eine immense Spannweite an literarisch-wissenschaftlichen Quellen, die den Inhalt dieser Arbeit sprengen würden und auch im weitesten Sinne an dem eigentlichen Thema dieser Analyse vorbeigehen würde. Daher liegt der Fokus des Einbezugs Dostojewskis für diese Arbeit auf den grundsätzlichen Beschreibungen einer *Spielleidenschaft*, um im Anschluss darauf auf die psychoanalytischen Theorien des *Glücksspiels*, der damit assoziierten Pathologie und den *Glücksspieltheorien* des 20. Jahrhunderts einzugehen.

Um das Werk *Dostojewskis* als Ganzes greifen und begreifen zu können, ist es entscheidend, auf die Umstände der Niederschrift detaillierter einzugehen. *Dostojewski* wurde 1821 in Russland geboren und stammt aus einer gut angesehenen, wohlhabenden Familie. In den sechziger und siebziger Jahren des 19. Jahrhunderts verfasste der Autor seine wohl bekanntesten Werke (darunter *Schuld und Sühne*, *Krieg und Frieden* und andere) und erlangte Weltberühmtheit durch seine psychologischen und sozialen Analysen der unterschiedlichen Gesellschaftsschichten.

Die persönlichen Hintergründe zum Verfassen von *Der Spieler* sind eindeutig: Dostojewski kam bereits 1843 zum ersten Mal mit der Welt der Spielbanken und des Glücksspiels in Berührung, verspielt dabei einen erheblichen Anteil seines väterlichen Erbes und erkennt bereits zu diesem Zeitpunkt die Gefahren des Spiels:

„Dies teuflische Spielen, ist ein großes Unglück... Ich sehe es wohl, dass es eine scheußliche Leidenschaft ist, aber der Drang ist nahezu unwiderstehlich.“ (Geir Kjetsaa, in: von Engelhardt, 2010).

In den kommenden Jahren kommt *Dostojewski* öfter mit dem Glücksspiel in Berührung, ein hoher Gewinn in der Wiesbadener Spielbank scheint ihn intensiver in die Glücksspielproblematik zu drängen, er verspielt sofortige Gewinne erneut, reist in Europa umher und setzt sein Vermögen immer mehr aufs Spiel. Zu dieser Zeit entwirft er die Idee zum Roman *Der Spieler*. er bekommt den Vorschuss eines russischen Verlegers, verspielt diesen und gelangt durch sein eigenes Spielverhalten in Geldnot. Er leiht sich Geld bei Verwandten und Freunden und schafft es kaum, den Roman überhaupt niederzuschreiben. Zwei Todesfälle in seiner Familie drängen ihn mehr in Geldsorgen, da er deren Schulden übernimmt. Der Weg in die Glücksspielproblematik ist bereits dort gegeben, da er durch das Spielen die Hoffnung verstärkt, an mehr Geld und Macht zu gelangen (vgl. von Engelhardt, 2010, S.93). 1866 beendet *Dostojewski* die Niederschrift des Werkes nach nur knapp drei Wochen, mithilfe der Stenographin Anna Grigorjewna Snitkina, die es nach Diktat abschreibt und 1867 veröffentlichen lässt (ebd., S.93).

*Dostojewski* bindet in dem Roman eine Gruppe von mehreren Personen in den Kontext eines Kurortes mit einer dazugehörigen Spielbank ein (der fiktive Ort *Roulettenburg*). Die Hauptfigur des Romans ist der junge *Alexej Iwanowitsch*, der als Hauslehrer von Michail und Nadeschda, Kinder eines hochverschuldeten, russischen Generals arbeitet. Diese befinden sich mit der Schwester des Generals Marja Fillipowna, der Stieftochter Polina Alexandrowna (von Alexej sehr umschwärmt), der Französin Blanche de Cominges (von dem General umgarnt) und dessen Mutter, dem Engländer Astley (ebenfalls in Polina verliebt), dem Franzosen des Grioux (bei dem der General schwere Schulden hat und gleichzeitig Polina umschwärmt) und der schwerreichen Tante des Generals, Antonida Wasiljewna Tarasewitschewa, in dem vielbesuchten Kurort.

Die Tante des Generals birgt eine wichtige Zielfigur des Romans: der General hofft auf das baldige Ableben der Tante, damit sie ihn beerben und er somit seine Schulden begleichen kann. Aus diesem Kontext heraus treffen alle Beteiligten in der schillernden Welt der *Roulettenburg* aufeinander. Urplötzlich taucht Antonida im Geschehen des Romans auf und überrascht mit ihrer Anwesenheit ihre Verwandten: „Ja, sie war es selbst, die gebieterische, reiche, fünfundsiebzigjährige Antonida Wasilewna Tarasewitschewa, Gutsbesitzerin und Moskauer Hausbesitzerin, die Tante, um deretwillen so viele Telegramme abgeschickt und eingelaufen waren, die Tante, die immer im Sterben gelegen hatte und

doch nicht gestorben war und die nun auf einmal in selbst in höchsteigener Person wie ein Blitz aus heiterem Himmel bei uns erschien.“ (Dostojewski, 1867). Die Tante spielt ihre Karten im sprichwörtlichen Sinne aus: sie tyrannisiert ihre Verwandten mit derselben Heftigkeit, mit der diese hoffen, dass sie alsbald das Zeitliche segnen wird. „Wie es zugeht? [...] Und ihr habt alle gedacht, ich hätte schon die Augen für immer zugemacht und euch meine Erbschaft hinterlassen? Siehst Du, ich weiß, daß Du von hier eine Menge Telegramme abgeschickt hast.“ (Dostojewski, 1867). Sie ist gewiss geistig noch fit und gesund, amüsiert sich gern und möchte dem bunten Treiben des Kurortes nachgehen – woraufhin der erste Bezug zum Glücksspiel hergestellt wird: „Ja, ja, du weißt nicht, du weißt nicht! Vom Roulett kommst du hier wohl gar nicht mehr weg? Bist wohl ganz ausgebeutelt?“ (Dostojewski, 1867), fragt sie den General. Sie scheint hier eine relativ kritische Ansicht gegenüber des Spiels zu haben, möchte die Spielbank aber alsbald kennen lernen und ist von Anfang anhand davon fasziniert.

Obwohl der Fokus diesen Abschnittes auf Dostojewskis Ich-Erzähler *Alexej* liegt, soll noch zur schwerreichen Tante gesagt werden, dass sie sich dem Glücksspiel im Laufe des Romans vollends hingibt: „Siehst du, siehst du? [...] Ich habe es dir ja gesagt! Das hat mir Gott selbst eingegeben, gleich zwei Goldstücke zu setzen! Na, wie viel bekomme ich nun? [...]“ (Dostojewski, 1867). Sie zeigt eine deutliche Hingabe zum Spiel und scheint doch eine gewisse Willenskraft zu besitzen, aufhören: „Wir haben beinahe alles, was wir verloren hatten, wieder eingebracht. Setze wieder auf *zéro*; noch ein dutzendmal wollen wir darauf setzen, dann wollen wir es aufgeben.“ (Dostojewski, 1867). Sie schafft es tatsächlich rechtzeitig, sich aus den Fängen des Glücksspiels zu befreien, reflektiert ihren Verlust und verlässt, früher als ihre Verwandten, den Kurort: „Du denkst wohl, ich mache nur Scherz, mein Kind? Ich habe gesagt, daß ich fahre, und werde es auch tun. Ich habe heute fünfzehntausend Rubel bei eurem dreimal verfluchten Roulett verloren. Auf meinem Gut bei Moskau habe ich vor fünf Jahren gelobt, eine hölzerne Kirche zu einer steinernen umzubauen, und statt dessen habe ich nun hier mein Geld vergeudet. Jetzt fahre ich hin, mein Kind, um die Kirche zu bauen.“ (Dostojewski, 1867).

*Dostojewski* beschreibt in seinem Roman nicht nur sozialpsychologische, kulturelle und nationale Gegebenheiten seitens des Glücksspiels, sondern es werden auch verschiedene Phasen des Spielverhaltens, mitunter die körperlichen Zustände, beschrieben. Hinsichtlich nationaler Ansichten von Spielern meint *Alexej Iwanowitsch*: „Aber nach meiner Meinung, [...], ist das Roulett geradezu für die Russen erfunden. Und als der Franzose über meine Antwort geringschätzig lächelte, bemerkte ich ihm, die Wahrheit sei entschieden auf meiner Seite; denn wenn ich von der Neigung der Russen zum Spiel spräche, so das weit

mehr als ein Tadel als ein Lob, und deshalb könne man es mir glauben.“ (Dostojewski, 1867). Gerade die Spielfähigkeit der Russen sei höchst fragwürdig und könne auch zwielichtige Bedingungen in sich tragen: „Aber der Russe ist nicht nur unfähig, Kapitalien zu erwerben, sondern er vergeudet sie auch, wenn er sie besitzt, in ganz sinnloser und unverständiger Weise. Dennoch [...] brauchen auch wir Russen Geld, und infolgedessen greifen wir mit freudiger Gier nach solchen Mitteln wie das Roulett [...]“ (Dostojewski, 1867).

Hier lässt sich auf *Alexej Iwanowitschs* Hintergründe zu seinem Spielen verweisen: die Hauptfigur, sehr verliebt in die junge *Polina*, beginnt sein Glücksspiel zunächst auf ihren Wunsch hin, ihr Geld zum Spielen zu nutzen: „[...] Hören sie einmal zu, was ich sagen will, und merken Sie es sich genau: nehmen Sie diese siebenhundert Gulden und spielen sie damit! Gewinnen Sie damit nur am Roulett, soviel Sie nur können: ich brauche jetzt um jeden Preis Geld!“ (Dostojewski, 1867) – der Grundstein ist damit gelegt und der junge Hauslehrer begibt sich auf den Wunsch seiner Angebeteten in die Spielbank. Es ist offensichtlich, dass hier der erste Hang zum Spiel dadurch entstanden ist, einer Person die Zuneigung zu zeigen und sich in einem guten Licht zu wissen: „Aber nun hatte sie mir einen Auftrag erteilt: am Roulett zu gewinnen, zu gewinnen, um jeden Preis. Ich hatte keine Zeit, darüber nachzudenken, zu welchem Zweck und wie schnell dieser Geldgewinn nötig sei und was für neue Pläne in diesem fortwährend spekulierenden Kopf entstanden sein mochten.“ (Dostojewski, 1867).

Bis dahin kam *Alexej Iwanowitsch* nur wenig mit dem Glücksspiel in Berührung, vor allem beobachtete er viel und erlebte die Höhen und Tiefen der Tante, die fast ihr ganzes Vermögen in der Spielbank verloren hat. Die Hauptfigur identifizierte sich nur aus Liebe zu einer Frau mit dem Spiel – also eine affektive Entscheidung –, jedoch wird zum Ende des Romans deutlich beschrieben, wie sich die Begebenheiten und Gefühle hinsichtlich Ruhm und Ehre, Vermögen und Verlust, Liebe und Verachtung, Vergnügen und Sucht, verändern können und *Alexej Iwanowitsch* mit erheblichen Konsequenzen seines Verhaltens konfrontiert wird.

Eine Art Machtgefühl scheint das Glücksspiel zu begleiten, das Gefühl, dem Zufall und Glück zu trotzen, in dem ein großartiger Moment (hier der Geldgewinn) eintritt. *Dostojewskis* Figur begibt sich vermehrt in das Spielkasino und wirkt so, als würde er die Situation betrachten wie eine Möglichkeit, das zu bekommen, was er möchte: Vermögen und die geliebte Frau. „Und noch mehr: wenn eine solche Idee mit einem starken, leidenschaftlichen Wunsch verbunden ist, so betrachtet man sie manchmal am Ende sogar als etwas vom Schicksal Verhängtes, Unvermeidliches, Vorherbestimmtes, als etwas, was sich gar nicht anders zutragen kann! Es mag sein, daß dabei noch irgend etwas anderes

mitwirkt, eine Kombination von Ahnungen, eine außerordentliche Anspannung, der Willenskraft, eine Selbstvergiftung durch die eigene Phantasie oder sonst noch etwas [...]. Und woher kam es, woher kam es, daß diese Überzeugung damals in mir so tief, so fest wurzelte, und zwar schon seit so langer Zeit? [...]“ (Dostojewski, 1867). Es zeigt sich, dass dem jungen Hauslehrer klar wird, dass seine Disposition zu spielen bereits früher angelegt wurde und es dann durch äußere, wie innere Einflüsse zum inadäquaten Verhalten kommt.

*Iwanowitschs* Spielverhalten deutet auf eine eigene Dynamik hin, die durch das Spiel selbst verursacht wird. Beim Spielen verliert der Spielende die Kontrolle über sein Wirken und gerät schnell in eine automatische Steuerung seiner selbst: „[...] aber was kümmerte mich das? Ich rechnete nicht; ich hatte nicht einmal gehört, welche Zahl zuletzt herausgekommen war, und erkundigte mich auch nicht danach, als ich zu spielen begann, wie es doch jeder auch nur ein wenig rechnende Spieler getan hätte.“ (Dostojewski, 1867). Dieser *Kontrollverlust* begleitet den Spieler in seinem Tun, er verliert den Überblick, die Beträge verschwimmen und es scheint sich eine Art von Spirale zu bilden, die nach unten hin immer kleiner wird. Insofern ist zu begreifen, dass das beschriebene Verhalten des Autors als ein zunächst wenig definiertes und unklares, vages Auftreten beginnt und sich immer mehr zusammenzieht, sich formt, geringere Abstände beziehungsweise häufigeres Auftreten zustande kommen und sich das Spielverhalten zunehmend als problematisches Glücksspielen erkennen lässt.

So geht es *Iwanowitsch*, der bemerkt, inwieweit er sich der Realität entzieht und eine intensivere Begeisterung und Gier nach dem Spiel entwickelt: „Nun hatte ich mit meinem Einsatz wieder sechstausend Gulden. Jetzt fühlte ich mich bereits als Sieger; ich fürchtete nichts, schlechterdings nichts mehr [...]. Von da an besinne ich mich weder auf die Höhe noch auf die Reihenfolge meiner Einsätze. Ich habe nur eine traumhafte Erinnerung [...]“, (Dostojewski, 1867). Ein Glaube an die Zufälligkeit, die zur Regelmäßigkeit wird und damit für den Spieler äußerst vertrauenerweckend erscheint, begleitet die Odysee des Glücksspielers, und lässt die Spirale immer enger werden: „Ich erinnere mich nur, daß ich das Geld zu Tausenden einheimste; auch besinne ich mich, daß besonders häufig die zwölf mittleren Zahlen herauskamen, an denen ich daher auch vorzugsweise festhielt. Sie erschienen mit einer gewissen Regelmäßigkeit [...]. Diese wunderbare Regelmäßigkeit kommt mitunter sozusagen strichweise vor- und das ist gerade, was die eingefleischten Spieler aus dem Konzept bringt, die mit dem Bleistift in der Hand rechnen. Und mit welchem schrecklichen Hohn und Spott behandelt das Schicksal hier nicht selten die Spieler!“ (Dostojewski, 1867).

Der Grad zwischen Besinnung und Illusion ist sehr schmal in dem dargestellten Spiel der Hauptfigur. Das Glücksspiel nistet sich ein zwischen den wahrgenommenen Suchtgefahren des Spielens, dem Verlust und dem Erfolg, der Vernunft und der Herausforderung des Glückes und des Schicksals.

„Ich mußte wohl sehr zerstreut gewesen sein; denn ich erinnere mich, daß die Croupiers mein Spiel mehrfach korrigierten. Ich beging grobe Fehler. Meine Schläfen waren feucht von Schweiß, und die Hände zitterten mir.“ (Dostojewski, 1867); trotz der Einbuße und der körperlichen Symptome lässt sich *Iwanowitsch* Schritt für Schritt in die Glücksspielproblematik ziehen und begreift kaum, welche eine Betrachtung er an das Spiel legt – als ob dieses sein eigenes Leben, seine Zufriedenheit und Erfolg bestimmen kann, ohne an die Konsequenzen zu denken: „Es machte mir ein unsägliches Vergnügen, immer mehr Banknoten zu fassen und an mich heranzuziehen; [...]. Es war tatsächlich, als stieße mich das Schicksal immer weiter vorwärts. Wie wenn es gerade auf mich abgesehen wäre, begab sich diesmal etwas, was sich übrigens bei diesem Spiel ziemlich oft wiederholt. Das Glück heftet sich zum Beispiel an Rot und bleibt bei dieser Farbe zehn-, selbst fünfzehnmal.“ (Dostojewski, 1867).

Zum Ende des Werkes *Dostojewskis* hin begibt sich die Hauptfigur erneut in die *Roulettenburg*. Die *Spielleidenschaft* wird abermals entfacht und ein Wechselspiel zwischen Vernunft und Irrationalität treibt den Spieler voran: „Schon wenn ich mich dem Spielsaal nähere und noch zwei Zimmer von ihm entfernt bin, bekomme ich fast Krämpfe, sobald ich das Klirren des hingeschütteten Geldes höre. [...]. Ich begann mit zehn Gulden, und zwar wieder auf passe. [...]. Ich verlor. Es blieben mir nur noch sechzig Gulden [...]; beim dritten Einsatz kam plötzlich *zéro* ; ich war halbtot vor Freude, [...], so sehr hatte ich mich nicht einmal damals gefreut, als ich die hunderttausend Gulden gewann. Sofort setzte ich hundert Gulden auf *rouge* – ich gewann; alle zweihundert auf *rouge* – ich gewann; alle vierhundert auf *noir* – ich gewann; [...]. Ja, in solchen Augenblicken vergißt man alles frühere Mißgeschick! Ich hatte das erreicht dadurch, daß ich mehr als mein Leben gewagt hatte; ich hatte mich zu diesem Wagnis erkühnt [...]!“ (Dostojewski, 1867).

Nicht nur der Erfolg/Gewinn birgt die Gefahr der *Spielleidenschaft*, sondern auch der Glaube an das Schicksal und die Hoffnung (interessanterweise wurde das bereits in den Werken des 16. Jahrhunderts angesprochen): „Ich will nicht sagen, daß mir so schlechthin zumute gewesen wäre; aber was besaß ich für ein Selbstvertrauen, wie unerschütterlich glaubte ich an die Erfüllung meiner Hoffnungen! An mir selbst zweifelte ich nicht im geringsten. [...]. Und es hätte keinen Zweck, wenn ich mir selbst eine Moralpredigt halten

wollte! Nichts kann abgeschmackter sein als Moralpredigten in solcher Lage! [...]: mit welchem Stolz auf ihre eigenen Personen sind diese Schwätzer bereit, einem ihre Sentenzenweisheit vorzutragen!“ (Dostojewski, 1867), und das Selbstbewusstsein schürt den Glauben, das Schicksal in der Hand zu haben oder kontrollieren zu können – was *Iwanowitsch* bereits früh erkennt: „Nun hätte ich weggehen sollen; aber es war in mir eine seltsame Empfindung rege geworden, der Wunsch, gewissermaßen das Schicksal herauszufordern, ein Verlangen, ihm sozusagen einen Nasenstüber zu geben und die Zunge herauszustrecken [...].“ (Dostojewski, 1867).

Besonders interessant werden die Schilderungen zum Ende des autobiographischen Werkes. Der Spieler *Alexej Iwanowitsch* zeigt schlussendlich eine Einsicht in sein inadäquates Verhalten und scheint begriffen zu haben, dass ein solches Spielvergnügen schädlich sein kann: „Ich lebe natürlich in beständiger Aufregung, spiele nur mit ganz kleinem Einsatz und warte immer auf etwas; ich rechte fortwährend und stehe ganze Tage lang am Spieltisch und beobachte das Spiel; sogar im Traum glaube ich immer das Spiel zu sehen. Aber dabei habe ich eine Empfindung, als ob ich eine Holzpuppe geworden wäre, oder als sei ich in tiefem Schlamm steckengeblieben.“ (Dostojewski, 1867). Das Gefühl, dass das Glücksspiel zum eigenen Schaden führen, viel mehr persönlichen, als materiellen Verlust mit sich bringen kann, erwähnt *Iwanowitsch* abschließend und bindet dies in das Schlusswort des Buches ein: „Aber bin ich denn wirklich so ein kleines Kind? Begreife ich denn nicht, daß ich ein verlorener Mensch bin? Aber doch... warum sollte ich nicht auferstehen können? Ja! Ich brauche nur ein einziges Mal im Leben ein guter Rechner zu sein und Geduld haben; das ist alles! Ich brauche mich nur ein einziges Mal charakterlich zu zeigen, und in einer Stunde kann ich mein Schicksal völlig umändern! Die Hauptsache ist die Charakterfestigkeit.“ (Dostojewski, 1867).

Das Ende wird vom Autor offen gelassen. Der Hauptakteur bekommt von dem Engländer Astley zum Schluss Bargeld, mit dem festen Glauben, dass er es verspielen wird, aber auch mit einer Hoffnung, dass er zur Vernunft kommt: „Ich bin überzeugt, daß Sie noch ein anständiger Mensch sind, und gebe es Ihnen so, wie ein Freund einem wahren Freunde etwas geben darf. Könnte ich überzeugt sein, daß Sie unverzüglich das Spiel aufgeben, Homburg verlassen und in ihr Vaterland zurückreisen, so wäre ich bereit, Ihnen sofort tausend Pfund zu geben, damit Sie eine neue Lebenslaufbahn beginnen könnten. Aber eben deswegen gebe ich Ihnen [...] nur zehn Luisdor, weil tausend Pfund und zehn Luisdor jetzt für Sie doch ein und dasselbe sind; Sie verspielen es doch nur.“ (Dostojewski, 1867). Ob es nun die Provokation seines Freundes war oder *Iwanowitsch* schließlich von allein zur Vernunft kommt, und sich gegen die *Spielleidenschaft* stellt – Fakt ist, dass das offene Ende

die Idee aufkommen lässt, dass er ein letztes Mal Geld verspielt und sich dann von dem Glücksspiel abwendet: „[...], den letzten Gulden setzt, den allerletzten! Ich gewann, und nach zwanzig Minuten verließ ich das Kurhaus [...]. Das ist eine Tatsache! Da sieht man, was manchmal der letzte Gulden ausrichten kann. Aber was wäre aus mir geworden, wenn ich damals den Mut verloren und nicht gewagt hätte, einen kühnen Entschluß zu fassen?... Morgen, morgen wird alles zum guten Ende kommen!“ (Dostojewski, 1867).

*Dostojewski* schildert dem Leser in seinem Werk mit autobiographischen Zügen eine *Spielleidenschaft*, wie sie in keinem anderen Schriftgut zu finden ist. Der Spieler des Buches bewegt sich stets zwischen Faszination und Befürchtungen, Besinnung und Wagnis und schließt mit einem offenen Ende ab (vgl. von Engelhardt, 2010, S.104). Aus anfänglicher Vorsicht gegenüber des Glücksspiels wird rasant eine Odyssee der Glücksspielproblematik, die in allen Punkten auf psychologischer, soziologischer und ökonomischer Ebene den Charakter eines pathologischen Spielers beschreibt. Abschließend sind noch drei Punkte zu nennen:

- obwohl *Iwanowitsch* zunächst aufgrund seiner Zuneigung zu *Polina* zu spielen beginnt, verliert er auch zu ihr den Bezug, während er spielt: „Ich erinnere mich nicht, ob ich die ganze Zeit über auch nur ein einziges Mal an Polina dachte.“(Dostojewski, 1867). Der Fokus wechselt unbemerkt von der Liebe für eine Frau zum Beginn der *Spielleidenschaft*;
- *Mister Astley* schildert auf exzellente Art und Weise die Begebenheiten des jungen Spielers, und fasst zusammen, wie das Spielen ihn aus gesellschaftlicher Sicht verändert: „Ja, Sie haben sich selbst zugrunde gerichtet. Sie besaßen einige Fähigkeiten und einen lebhaften Charakter und waren kein schlechter Mensch. Sie hätten sogar Ihrem Vaterland nützlich sein können, das an tüchtigen Männern wahrscheinlich keinen Überfluß hat; aber – Sie werden hierbleiben, und Ihr Leben ist abgeschlossen. [...]. Ausnahmen sind nur sehr selten. Sie sind nicht der erste, der kein Verständnis dafür hat, was Arbeit bedeutet.“ (Dostojewski, 1867). Und aus psychologischer, persönlicher Sicht: „Sie sind gegen alles stumpf und gleichgültig geworden, [...]. Sie haben Sich vom frisch pulsierenden Leben losgesagt, sich losgesagt von Ihren eigenen Interessen [...], von Ihrer Pflicht als Bürger und Mensch, von Ihren Freunden [...], von dem Streben nach irgendeinem Ziel mit Ausnahme des Gewinns im Spiel; ja, was noch mehr ist, Sie haben sich von Ihren Erinnerungen losgesagt. [...], Ihre Wünsche für jeden Tag gehen jetzt nicht hinaus über *pair, impair, rouge, noir*, [...].“ (Dostojewski, 1867);

- Von Engelhardt (2010) erwähnt in seinem Artikel, dass sich *Dostojewski* von seiner *Spielleidenschaft* lösen konnte, und es zu keinen Rückfällen gekommen sei, was durch literarische Zeugnisse hinterlegt werden könne (vgl. von Engelhardt, 2010, S.94). Damit lässt sich nun auch der Kreis schließen, in dem deutlich wird, dass der Autor selbst die Pathologie überwunden hat – und er seine Romanfigur, zwar in einem offenen Ende, aber mit Bestimmtheit, sich zur Loslösung von der *Spielleidenschaft*, hinwenden lässt.

#### **4.1.4. Die Theorien des 20. Jahrhunderts**

##### **4.1.4.1. Psychoanalytische Theorien**

Nach *Dostojewskis Der Spieler* von 1867 erschienen überaus viele Publikationen und Bücher, die sich im psychoanalytischen Sinne mit der *Spielleidenschaft* auseinandergesetzt haben. Bis zum 20. Jahrhundert gab es diesbezüglich vor allem Literatur, die sich mit dem negativ behafteten Inhalt der Pathologie beschäftigt. Dabei ging es zumeist darum, aufzuzeigen, inwieweit das Spielverhalten schädlich, teuflisch und unrein sei. Außerdem sollte aufgezeigt werden, dass ein derartiges Verhalten von der Gesellschaft nicht akzeptiert wird. Dies wird dadurch belegt, dass es seitens der Obrigkeiten und/oder Gesetzesgebern, den Landesoberhäuptern und den adeligen Häusern, besonders anhand von Gesetzestexten und Reglementierungen daran gelegen war, das Glücksspiel und das damit assoziierte pathologische Verhalten, weitestgehend zu kontrollieren und einzudämmen. Allerdings wurde die *Spielleidenschaft* nicht aus psychologischer und medizinischer Sicht betrachtet, was einen ersten Weg in die therapeutische Arbeit bedeutet hätte, um die Spieler zu unterstützen, ihnen zu helfen und vor allem, um sie zu schützen und präventiv zu arbeiten.

Nun gab es die Mittel und Wege in den früheren Jahrhunderten natürlich bei weitem nicht wie zu heutigen Zeiten, in denen Wissenschaftler, Mediziner und Psychologen zu Beginn des 20. Jahrhunderts begannen, Erklärungsmodelle der Glücksspielproblematik zu entwickeln, um in der Folge Verbesserungen und therapeutische Hilfen für die Betroffenen zur Verfügung zu stellen.

*Psychoanalytische Erklärungsansätze* beziehen sich weitestgehend auf ein gestörtes Verhältnis zwischen dem Kind und seinen Eltern, wobei die Psychodynamik dessen an die Konstrukte des *Narzissmus* und des *Ödipuskomplex* anknüpfen: pathologisches Spielverhalten resultiert aus einer gestörten Entwicklung in der frühen Kindheit, sowie einer negativ verlaufenden *Libidoentwicklung*. Anhand jener Theorien wird deutlich, dass pathologische Glücksspieler seitens des gestörten Verhaltens, unterschiedliche Phantasien an den Tag legen, die sich durch anale, orale und ödipale Konfliktsituationen – die in dem Spielverhalten gespiegelt werden – erklären lassen (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.91).

Die erste literarische und psychoanalytisch geprägte Auseinandersetzung hinsichtlich der Glücksspielproblematik verfasste *Hans von Hattinberg* 1914, mit dem Titel *Analerotik, Angstlust und Eigensinn*. Innerhalb dessen setzte er sich mit den bereits erschienen Theorien *Sigmund Freuds* auseinander und versucht, sie kritisch zu hinterfragen beziehungsweise zu widerlegen. Unter *Angstlust* versteht der Autor ein Gefühl der Spannung und Erwartung, die sich bereits im frühkindlichen Alter entwickelt und sich durch eine entstehende sexuelle Spannung, trotz der angstbesetzten Situationen, auszeichnet (vgl. Keifenheim, 2011, S.36-37). Nach *von Hattinberg* zu urteilen, könne man diese „nervöse Erregung“ am Spieltisch, sowie bei denjenigen beobachten, die aufregende, gefährliche Sportarten ausüben. Außerdem sei es diese Reiz- und Spannungslust, die ein jeder Spieler in seinem Verhalten suchen würde (vgl. von Hattinberg, in: Schütte, 1987, S.79, Willenberg, 1977, S.87) – das Glücksspiel sei demnach das Erleben einer sexuell getriebenen, analen Angstlust.

Ähnlich betrachtet die *Spielleidenschaft* auch *Laforge*, der 1930 *Über die Erotisierung der Angst* veröffentlicht. Das Spielverhalten wird als eine sich wiederholende, zwanghafte Handlung betrachtet, die sich dadurch zu einem Gefühl der *erotisierten Angst* entwickelt. Hierin bestünde der eigentliche Sinn und Zweck des Spielens: „Man könnte so die Vermutung aussprechen, daß diese Art psychischer Reaktionen immer wieder dieselbe Situation wiederholt: das Erleben einer angstbetonten Vorlust und einer das Schuldbewußtsein neutralisierenden Endlust.“ (Laforge, in: Schütte, 1987, S.79-80; vgl. auch Meyer & Bachmann, 2005, S.91). Nicht nur das Erleben einer angstvollen Situation gilt als Vorstufe der *Spielleidenschaft*, sondern auch andere psychoanalytische Konstrukte wie der *Ödipuskomplex* und der *Narzissmus* dienen als wissenschaftlich-fundierte Rahmenbedingungen des pathologischen Verhaltens, weshalb auf diese nun genauer eingegangen werden soll.

Neufeld verfasste 1923 ein umfangreiches Werk mit dem Titel *Dostojewski – Eine Skizze zu seiner Psychoanalyse*. Er sieht in ihm zunächst eine Person, die stets im

Ödipuskomplex gefangen ist und es bisher nicht geschafft hat, sich von diesem und von seinen Eltern zu lösen (vgl. Neufeld, 1923, S.6).

Der *Ödipus* sei bei Dostojewski tief verwurzelt: die Inzestphantasie hinsichtlich seiner Mutter stecke hinter der Spielwut, die sich mit dem Wunsch, ohne viel Zutun, an Geld zu kommen, verbindet (vgl. Neufeld, 1923, S.60).

In dem Wunsch des Inzests sieht *Neufeld* eine Auflehnung, einen Tötungswunsch gegen den Vater, und der Wunsch einer erotischen Beziehung zur Mutter würde sich somit durch das Gewinnen verwirklichen (vgl. Schütte, 1987, S.60,63). Die damit verbundenen Schuldgefühle (gegenüber des Vaters), führe den Spieler in den Zwang der Wiederholung, durch das wiederholende Spielen kommt es zu Geldeinbußen – was einer *Selbstbestrafung* gleichsteht: der Spieler setzt auf Verlust, um sich selbst zu bestrafen (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.91). *Neufeld* versteht somit in *Dostojewskis* Beziehung zu seinen Eltern das „klassische“ Bild eines *Ödipuskomplexes*, der in diesem Fall in einer Pathologie mündet (ebd., S.59).

*Schütte* (1987) erwähnt hierzu zusätzlich, dass *Dostojewski* weitere Symptome einer Neurose präsentiert, wie beispielsweise Schlafstörungen und die Angst vor dem Tod. *Dostojewski* musste eine längere Gefängnisstrafe absitzen, innerhalb dessen die Symptome vollkommen verschwanden. *Neufeld* interpretiert dies insofern, als dass *Dostojewski* gesüht habe, in dem dadurch die Mordgedanken in Bezug auf seinen Vater verschwanden – so auch die neurotischen Symptome (Neufeld, in: Schütte, 1987, S.81).

Auch Sigmund Freud verfasste ein Werk in Bezug auf *Dostojewski* und dessen *Spielleidenschaft*, um die Pathologie hinsichtlich des *Ödipuskomplexes* zu erklären. Er publizierte 1928 *Dostojewski und die Vätertötung*, in dem er sich auf die ambivalente Vater-Sohn-Beziehung (geprägt von Gewalt und Zuneigung) und die Identifizierung mit der Mutter, bezieht. Seitens *Dostojewskis* seien es die Angst vor der Kastration – und somit der Homosexualität – und dem gewalttätigen Vater, die zu einem masochistischem Strafbedürfnis führen würden (Freud, in: Schütte, 1987, S.82).

Freud sieht in der *Spielleidenschaft* eine *Substitution der Onanie*, da es sich um eine Tätigkeit mit den Händen handelt: „[...] Das Laster der Onanie ist durch das der Spielsucht ersetzt, die Betonung der leidenschaftlichen Tätigkeit der Hände ist für diese Abteilung verräterisch. Die Spielsucht ist also ein Äquivalent des alten Onaniezwanges zu verstehen, hervorgegangen aus der autoerotischen Befriedigung der Früh- und Pubertätszeit.“ (Freud, in: Schütte, 1987, S.82).

Viele Theoretiker und Autoren sehen in der *Spielleidenschaft* eine *narzisstische Persönlichkeitsstörung*. Im Detail soll im weiteren Verlauf nicht auf die einzelnen, theoretischen Anteile der Literatur zum *Narzissmus* eingegangen werden, da dies sonst den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, allerdings sind drei Autoren zu nennen, die eine intensive Auseinandersetzung mit dem oben genannten Gegenstand, abgehalten und interessante Theorien aufgestellt haben:

- *Simon* bezeichnet 1980 das Glücksspiel als einen *narzisstischen Restitutionsversuch*: der Spieler nutzt das Spielen als Ersatz für Liebe und Zuwendung, dadurch fühle er sich geborgen und ersatzweise anerkannt. Die kränkende Realität wird somit durch die Illusion des Gewinns bedeckt. Sofern das Ziel unerreichbar bleibt, könne man Größe und Macht anhand des Spiels erlangen. All dies resultiere aus negativen Erfahrungen in der frühen Kindheit: Deprivation und wenig Zuwendung und Liebe durch die Eltern (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.91);
- *Schütte* verfasst 1987 ein ausführliches Buch, welches sich mit dem *narzisstischen Persönlichkeitsanteil* eines Glücksspielers befasst. Der Autor schreibt dazu, dass der pathologische Narzissmus bereits in der oralen Phase gebildet würde, womit das Kind dann auch durch die anale und orale Phase gehe. Konflikte können nicht mehr bewältigt werden, ein starkes, narzisstisches Über-Ich, sowie ein idealisiertes Elternbild würde gebildet werden, woraufhin das Kind sich dem *Ödipuskomplex* stellen müsse (vgl. Schütte, 1987, S.114). Das *narzisstische Defizit* sowie die *frühkindliche emotionale Deprivation* binden den Spieler an eine narzisstische Objektbeziehung und er bleibe damit beziehungsunfähig (ebd., S.116). Außerdem sei das Glücksspiel für den narzisstischen Spieler von Vorteil: die Allmachtprobleme der frühen Kindheit können durch das „Alles-oder-Nichts-Prinzip“ des Spiels wiederbelebt werden (ebd., S.120). „Das Glücksspiel ermöglicht die Befriedigung sämtlicher narzisstischer Defizite, das heißt es enthält Elemente der oralen, anal-sadistischen

und auch der ödipalen Phase [...]. Die Teilnahme am Glücksspiel versetzt dem Spieler in ein jenes >ozeanische Gefühl<, welches er in seiner frühen Kindheit nie erfahren hat.“ (Schütte, in: Meyer & Bachmann, 2005, S.93);

- *Rosenberg* (1986) sieht in einem pathologischen Spieler ebenfalls eine *narzisstische Persönlichkeit*: unangemessene Erwartung, Identifikationskonflikte, Schwierigkeiten in der eigenen Abgrenzung, sowie ein gestörtes Selbstbewusstsein, bewirken, dass der Spieler sich in eine Mischung aus Macht und Bedeutsamkeit begibt, welche seine Realität verdecke und ihn in eine irrationale Welt eintreten ließe. Diese Illusion wird durch unterschiedliche Abwehrmechanismen, wie zum Beispiel *Idealisierung* und *Projektion*, verstärkt (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.93).

Zusammengefasst lässt sich über die oben genannten Theorien und Literaten sagen, dass es eine komplexe Aufgabe darstellt, die Entstehung und Hintergründe der Glücksspielproblematik zu erklären. Die frühen psychoanalytischen Erklärungsansätze bieten einen adäquaten, wissenschaftlich fundierten Grundmodus, denn sie haben die Pathologie als frühkindliche Störungsursache befunden und unbewusste Mechanismen des Spielers durchleuchtet (vgl. Schütte, 1987, S.128). Es ist dennoch wichtig zu beachten, dass die Auseinandersetzungen der psychoanalytischen Theoretiker einen relativ kleinen Rahmen hatten, und es unwahrscheinlich ist, dass die Erklärungen auf jeden Spieler zutreffen. Die Erläuterungen reichen nicht aus, um jegliche Faktoren und Hintergründe, soziologische, historische, gesellschaftliche, sowie psychologische Individualitäten hinsichtlich der Glücksspielproblematik detailliert zu beschreiben und zu belegen. Daher haben weitere Autoren und Theoretiker in der Mitte des 20. Jahrhunderts versucht, die psychoanalytischen Ansätze zu erweitern.

#### 4.1.4.2. Berglers „Infantile Allmachtsfiktion“ und „Psychology of gambling“

*Bergler* setzte sich bereits 1936 mit einer ersten differenzierten Betrachtung des Glücksspiels und der damit verbundenen Pathologie auseinander und publizierte bis 1958 insgesamt drei Arbeiten zu dieser Thematik. Besonders auf das 1958 erschienene Werk *The psychology of gambling* soll genauer eingegangen werden, da es die erste *Typologie von Spielern* beinhaltet.

Für *Bergler* gibt es sechs Symptome eines pathologischen Spielers (vgl. Bergler, 1958, S.7) :

1. das Spielen ist eine typische, sich chronisch wiederholende Tätigkeit;
2. das Spielen ist der alleinige Inhalt seiner Interessen;
3. der Spieler ist immer optimistisch, dass er gewinnt, auch wenn er verliert;
4. der Spieler kann bei Verlust nicht aufhören;
5. der Spieler vermag alles zu riskieren, auch wenn er kein Vermögen mehr hat;
6. der Spieler verspürt einen rätselhaften Nervenkitzel (eine Mischung aus Schmerz und Vergnügen).

*Bergler* sieht in einem Spieler außerdem einen Fanatiker, der unter *Megalomanie* (in enger Verbindung mit einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung stehend) leidet: „Fanaticism is a megalomaniacal condition, and the gambler, in his optimism, is a fanatic too.“ (Bergler, 1958). Er geht einen Schritt weiter und erläutert *Megalomanie* anhand der *Allmachtsfiktion des Kindes*: das Kind nimmt seine externe Umgebung insofern wahr, als dass es darüber jegliche Kontrolle hätte. Dieses Missverständnis wird durch die überfürsorglichen Eltern verstärkt, die ihrem Kind jeden Wunsch erfüllen. Letzteres versteht dies aber im Sinne einer *Allmacht* (ebd., S.16). Je älter das Kind wird, desto mehr muss es sich auch der Realität stellen – und im besten Fall begreifen, dass es nicht allmächtig ist. Dafür muss es auf das *Lustprinzip* verzichten, um sich dem *Realitätsprinzip* zu stellen: „The child is educated, through love, persuasion, and threats, to realize that there is an objective reality outside the world of his private wishes. But no one accepts this harsh truth without inner protest, and the clinical fact remains that only with great reluctance and difficulty does the child give up his fantasies of omnipotence.“ (Bergler, 1958).

Im Glücksspiel scheint das Kind das Gefühl der *Megalomanie* und *Allmacht* wiederzubeleben: „There is one exceptional situation in life, however, in which the reality principle has no advantage over the pleasure principle: that is gambling. There blind chance rules, chance which in games of „pure“ gambling cannot be influenced by logic or intelligence.“(Bergler, 1958). An dieser Stelle findet sich eine Verbindung zu den psychoanalytischen Ansätzen hinsichtlich des Spielverhaltens: diesem liegt ein infantiler Wunsch zugrunde, welcher sich an das Gefühl von *Grandeur* bindet. Dabei aktiviert dieses Gefühl auch eine innere Rebellion, das Kind bewahrt sich das *Lustprinzip* und tendiert dennoch zwischenzeitig dazu, sich ironischerweise an die Regeln seiner Kindheit zu halten und sich adäquat zu verhalten. So aktiviert die Rebellion wiederum ein Schuldgefühl (welches oben bereits beschrieben wurde).

*Bergler* kennzeichnet diese Situation als die „psychic situation of the gambler: first, unconscious aggression; second, an unconscious tendency of self-punishment because of that aggression.“ (Bergler, 1958).

Der Spieler rebelliert gegen das *Realitätsprinzip* und bestraft sich gleichzeitig durch das Verlieren. Auch *Bergler* erkennt hierin psychoanalytische Fundierungen: „[...] the gambler cannot win in the long run. For him, losing is essential to his psychic equilibrium. It is the price he pays for his neurotic aggression, and at the same time, it makes it possible for him to continue gambling.“(Bergler, 1958). Außerdem besteht im Spiel keine Logik und Besinnung, auch Gerechtigkeit hat kaum noch eine Bedeutung während des Glücksspiels.

In der Bestrafung durch das Verlieren sieht der Autor einen *psychic masochism*: das Verlangen nach Verlust, Schmerz, Ablehnung (vgl. Bergler, 1958, S.24). Dieser seelische Zustand wird durch das sich wiederholende Spiel zu einem *Oralitätsmechanismus* (vgl. Bergler, 1958, S.26):

1. der Spieler provoziert eine Situation, in der er verliert, abgelehnt wird oder Schmerzen erleidet;
2. der Spieler ist sich seines eigenen Handelns nicht bewusst und reagiert mittels Empörung und Selbstverteidigung gegen diese Ungerechtigkeit, die er verspürt;
3. der Spieler verfällt dann in Selbstmitleid.

Diesem Mechanismus steht ein *Antagonist* gegenüber, meistens in der Figur der Mutter, der anhand dieser Inhalte, durch beispielsweise Ablehnung, reagiert. *Meyer* und *Bachmann* (2005) haben diese sich gegenseitig ausspielenden Faktoren einleuchtend wiedergegeben: „Diese unbewusste Aggressivität bilde zusammen mit der Gedankenallmacht und dem Erleben der sozial zulässigen, verdrängten Exhibition beim Spiel eine Lusttrias. Demgegenüber stehe die Strafortria mit unbewusstem Verlustwunsch, unbewusstem homosexuellen Überwältigungswunsch, gekoppelt mit dem Drang nach sozialer Diffamierung:[...]. In jedem Spiel solle „Liebe mit einem unbewussten masochistischem Hintergedanken“ erzwungen werden, weshalb der Spieler – dieser inneren Logik gehorchend – am Ende immer alles verliere.“ (Bergler, in: Meyer & Bachmann, 2005).

Um die Beschreibungen *Berglers* Theorie abzuschließen, soll noch auf die von ihm genannte Typologie von Spielern eingegangen werden. Es ist die erste literarische Hinterlegung einer solchen Beschreibung, und daher für diese Arbeit auch wichtig zu

nennen. Nach *Bergler* existieren sechs Spielertypen (vgl. Bergler, 1958, S.82-100):

1. *der klassische Spieler*: dessen neurotische Ausrichtung bezieht sich ausschließlich auf die *infantile Allmachtsfiktion*, sowie die *masochistische Elaboration*. Klinisch betrachtet ist dies eine Person, die es sich beweisen muss, geliebt zu werden (deshalb scheint er im Spiel gewinnen zu wollen) und benötigt gleichermaßen eine Bestrafung;
2. *der passiv-feminin männliche Spieler*: hierbei geht es um dieselben charakterlichen Eigenschaften wie der bereits genannte Typ Spieler, nur kommt eine *unbewusste weibliche Identifikation* hinzu. Dadurch wird es dem Spieler ermöglicht, selbst beim Verlieren das emotionale Gefühl der Überwältigung zu verspüren und dabei fügsam zu sein;
3. *der abwehrende pseudoüberlegende Spieler*: die psychische Struktur dieses Spielers beinhaltet die eigene Verteidigung gegen das Gefühl der Überwältigung, und ist dabei nicht fügsam. Er spielt nur mit Männern;
4. *der Spieler, der durch unbewusste Schuld motiviert ist*: das Schuldgefühl bildet sich innerhalb des *psychischen Masochismus* und entwickelt sich später zu *Masturbationsphantasien*, die einen ödipalen Hintergrund besitzen. Dies verbindet sich mit dem Wunsch der Allmacht, wodurch viele anfangende Spieler gewinnen;
5. *der unaufgeregte Spieler*: dieser Typ existiert nur in einer Illusion, vor allem von denen, die sich wünschen, sie würden ohne viel Aufregung und Interesse am Spiel auftreten;
6. *weibliche Spieler*: nach *Bergler* zu urteilen, sind alle weiblichen Spieler genau wie die *klassischen Spieler*.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung *Berglers* inspirierte andere Theoretiker, die Inhalte weiter auszubauen und gegebenenfalls zu widerlegen. Im weiteren Verlauf soll auf die Theorien *Linders* (1950) und *Hayano* (1984) eingegangen werden.

#### 4.1.4.3. Linders "The psychodynamics of gambling"

*Lindner* versuchte 1950 die Ansatzpunkte aus den psychoanalytischen Theorien und vor allem, die inhaltlichen Anhaltspunkte *Berglers* zu modifizieren. Er setzte sich stets mit dem Thema der Glücksspielproblematik und dessen psychologischen und sozialen

Begebenheiten auseinander und versuchte in seinem Aufsatz einen neuen, genauer definierten Blickpunkt auf die Psychodynamik des pathologischen Spielens zu legen.

In seiner Aufgabe als Wissenschaftler ist es auch ihm bewusst, dass es bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts nur wenige Studien gab, die sich mit den Verhaltensauffälligkeiten und pathologischen Inhalten der Glücksspielproblematik beschäftigen und zudem auch nur geringfügig angeben, inwiefern die Pathologie zu behandeln wäre. *Lindner* beschreibt in seinem Text die Behandlung und Geschichte des Patienten Paul, den er als typischen und puren Fall betrachtet (vgl. Lindner, 1950, S.96-97):

- Paul, 44 Jahre alt, saß zu dem Zeitpunkt *Lindners* Analyse eine Haftstrafe ab, war gelernter Ingenieur, gab diesen Beruf vor 17 Jahren auf und verbrachte seitdem seine meiste Zeit mit Glücksspielen – oder jeder Art von Spielen. Auch körperlich erschien der Patient angeschlagen, die vorherigen Zeiten schienen ihn geprägt zu haben: “[...] his body, too, had recorded the effects of the kind of life he had led.” (Linder, 1950);
- er ist der Älteste von drei Söhnen, die Mutter tat alles für ihren Ehemann und der Vater, Religionslehrer, war sehr streng, Paul hatte Angst vor ihm und erfuhr viele Strafen (vor allem in Form von Monologen über Sünden);
- nach dem Abschluss heiratete Paul eine Katholikin, was dem Vater stark missfiel, er enterbte ihn und sie durften seine Eltern nicht mehr besuchen; Der Vater starb kurz darauf;
- daraufhin begann Paul zu spielen. In den folgenden Jahren verspielte er fast das gesamte Vermögen seiner Familie, lieh sich Geld wo es nur möglich war und geriet immer mehr in die *Glücksspielproblematik*, nach zwei Jahren begann er die Behandlung;
- die Psychoanalyse Pauls streift inhaltlich mehrere Aussagen *Berglers* und den bereits genannten analytischen Theorien (vgl. Lindner, 1950, S.99-104):
  1. Paul wünschte sich den Tod des Vaters, da der Patient aber religiös war, empfand er dies bereits als eine Sünde und gleichzeitig fühlte er Schuldgefühle: “[...] Paul's chronic psychic activity was concerned with poorly disguised wishes for his father's death, and he was consequently dominated by an all pervading guilt.” (Linder, 1950);
  2. der Patient litt bis zum sechsten Lebensjahr unter *Enuresis nocturna*. Dieses wird als Aufforderung an die Mutter verstanden, zum Bett des Kindes zu

gehen, wodurch eine Konkurrenzsituation zum Vater entstand;

3. im sexuellen Sinne ist die Konfliktthematik Pauls mit psychoanalytischen Ansatzpunkten gleichzusetzen: das frühreife Kind entwickelt einen *Masturbationskomplex*, welcher gerade bei dem Patienten eine starke Dynamik erlangt, da es gleichzeitig um die eigene Befriedigung geht, wie um die Provokation des Vaters (der dieses Verhalten nicht billigte). *Lindner* sieht in dieser komplexen Eigendynamik, sowie dem Wunsch auf Tod des Vaters die Ursache, um mit dem Spielen zu beginnen und der folgend zunehmenden Pathologisierung. Es sei noch gesagt, dass das sexuelle Verhalten Pauls aufhörte, sobald er anfang zu spielen, da er sich zur eigenen Befriedigung dann nicht mehr anstrengen musste: „[...] he distingly recalled this, stressing the fact that no effort was required to accomplish it [...].“ (Lindner, 1950), das Gewinnen im Spiel kam der Masturbation gleich;
4. die Verbindung zu *Bergler* besteht in der Notion des *Allmachtsfiktion*: durch den tatsächlichen Tod des Vaters empfand Paul das Gefühl von Allmacht, sein Wunsch wurde erfüllt. Gleichzeitig verband sich dies Gefühl mit einem exzessiven Schuldgefühl. Der Patient konfrontierte sich mit seiner Verantwortung und versuchte, seine Frage innerhalb des Spielens zu beantworten: „[...] but the denial that the wish had caused the death. The death could not be denied: to do that would have been to court insanity. Yet the question, Did I (my wishes) kill him? Tormented the young man [...].“ (Lindner, 1950). Auch *Lindner* erkennt diese Faktoren der *infantilen Allmachtsfiktion* und der *Schuldgefühle* und erweitert diese, indem er eine Erklärung für das Verhalten und die Gedankengänge während des Spielens zu finden versucht: Paul konfrontiert sich im Spiel immer wieder mit dem Tod seines Vaters. Indem er gewinnt, steigert er das Gefühl der Allmacht – Wünsche werden wahr, und diese können beeinflusst werden. Wenn er verliert, beschattet dies die Allmachtsfiktion, gleichzeitig werden die Schuldgefühle reduziert (vgl. Lindner, 1950, S.101).

Aus dieser Wechselwirkung entsteht der eigentliche Konflikt: das eine kann das andere nicht ausschließen, weshalb eine Pathologie entsteht: „Two immensely powerful, if unconscious, motives were at work here [...]. It would be a mistake to say that they alternated. The fact is, they coexisted and formed a typical neurotic conflict.“ (Lindner, 1950). Für Paul geht es um zwei zentrale Themen: spielen, um zu verlieren und Abbitte zu leisten (vgl. Lindner,

1950, S.102).

Interessant ist eine der abschließenden Aussagen des Autors, der das pathologische Spielen als eine *Suchterkrankung* betrachtet. Es gehe mit dem zwar auch eine *infantile Allmachtsfiktion* und eine *Megalomanie* einher, dennoch liegt dem ein süchtiges Verhaltensmuster zugrunde: „Obviously it had to be related to the omnipotence, not only because this was itself a feature common to all addictions, but because omnipotence was the only genic element in the death-wish chromosome without its parallel in the sexual.“ (Lindner, 1950).

#### 4.1.4.4. Exkurs: Hayanos „The professional gambler: fame, fortune and failure“

*Hayano* publizierte 1984 einen Aufsatz, der sich mit professionellen Spielern befasst. Im Rahmen dieser Arbeit wird weniger auf die Profession eines Spielers eingegangen, der so seinen Lebensunterhalt verdient. Dennoch ist es als zusätzlicher Anhaltspunkt gedacht, der zeigen soll, dass es auch Auseinandersetzungen hinsichtlich dieser Kategorie von Spielern gibt, welche sich weniger mit dem Glücksspiel als Pathologie beschäftigen. Der Exkurs dient dazu, diese Gruppe von Spielern genauer betrachten zu können. Es sei aber noch gesagt, dass der Autor sich ausschließlich auf Glücksspieler in den USA bezieht.

*Hayano* (1984) zielt darauf ab, den professionellen Spielern ein Gesicht zu geben und dabei über sozialpsychologische Betrachtungen eine andere, zusätzliche Typologie von professionellen Spielern zu beschreiben, als es bis dahin Forscher und Wissenschaftler gemacht haben.

Für *Hayano* ist ein solcher Spieler jemand, der sein gesamtes Geld – oder einen sehr großen Teil davon – allein durch das Spielen verdient. Dabei werden vier Subtypen unterschieden (vgl. Hayano, 1984, S.159):

1. *the worker professional*: diese Kategorie beinhaltet Männer und Frauen, die nebenher generell arbeiten, aber einen Großteil ihrer Zeit mit Spielen verbringen; es geht hierbei mehr um ein Vergnügen;
2. *the outside-supported professional*: in dieser Sparte geht es um diejenigen, die ein regelmäßiges Einkommen durch Ersparnisse oder ähnliche Rückhalte besitzen. Es sind Personen wie Rentner oder beispielsweise Studenten, die versuchen, sich durch das Spielen ein zusätzliches Vermögen anzueignen;

3. *the subsistence professional*: ein Spieler, der regelmäßig gewinnen möchte, um sowas wie Rechnungen zahlen zu können, aber immer Geld übrig behalten möchte, um am nächsten Tag wieder zu spielen;
4. *the career professional*: in dieser Kategorie befinden sich diejenigen Spieler, die sich voll und ganz auf das Spielen als alleinige Geldquelle eingelassen haben. Ob sie bei jemandem etwas leihen oder zurückzahlen müssen, hindert sie nicht an ihrer regelmäßigen Tätigkeit.

*Hayano* betrachtet den professionellen Spieler als jemanden, der anhand des verdienten/gewonnenen Geldes sein Leben gut leben kann und dabei gleichzeitig eine Kombination aus Fähigkeit und Glück innehat (ebd., S.161). Zusätzlich sind derartige Glücksspieler risikobereit und kontrolliert – ebenfalls wichtige und ausschlaggebende Persönlichkeitsmerkmale eines Spielers. Für den Autor spielen häufiger Männer, als Frauen; generell aber kämen Spieler aus jeder möglichen gesellschaftlichen Schicht, Ethnie, Religion und/oder Bildungsschicht (ebd., S.161).

Der Grundstein für das professionelle Spielen würde beim Spieler schon früh, in der Adoleszenz, gelegt werden, zunehmend gewonnenes Geld würde ihn stetig antreiben. Jeder Gewinn binde die Person dabei insofern an die Profession, als dass es um das „einfach“ verdiente Geld geht: die Tätigkeit im Rahmen einer „vergnüghchen“ Beschäftigung (ebd., S.161).

Wie auch schon andere Wissenschaftler vorher, so ist es für *Hayano* klar, dass das Glücksspiel für einen jeden Spieler die Hauptszenarie im sozialen und ökonomischen Bereich bedeutet, sie können dies aber nur in einer Gruppe mit anderen Spielern tun – somit ist ein wichtiger Grundbaustein des Glücksspielers auch die Gruppentätigkeit und -fähigkeit. Dabei variieren die Individuen zwischen mehr und weniger starker Risikobereitschaft und spielerischen Fähigkeiten wie Kenntnissen in Bezug auf die unterschiedlichen Glücksspiele (ebd., S.162). In der Szene der erfolgreichen und professionellen Glücksspieler ist eine gewisse Eigendynamik zwischen Erfolg und Verlust, Bekanntheit und Anonymität sowie Ruhm und Verruf verankert. Der schlechte Ruf bedeutet für einen professionellen Spieler eine prekäre Lage: für denjenigen bedeutet das Spielen eine Zufallszuwendung, die Fähigkeit, mit Verlust und den Veränderungen im Selbstwertgefühl zurecht zu kommen und vor allem, die eigene Ehre stets zu beachten und zu respektieren. Es ist schlecht für das Geschäft, wenn man als ein armer Spieler gilt, der selten Schulden zurückzahlt oder unfähig ist, zu gewinnen (ebd., S.165). Bildhaft gesprochen: ein professioneller Spieler hat auf sehr

viel mehr zu achten, als auf seinen vom Zufall bestimmten Gewinn, und Geldverlust bedeutet für ihn nur einen temporären Zustand: „In their eyes, failure is only temporary.“ und „[...] professional gambling thrives on failure.“ (Hayano, 1950). Abschließend fasst der Autor die Persönlichkeit eines professionellen Spielers als solche zusammen, als dass er stets abgesichert ist, geschickt und anspruchsvoll. Es handelt sich um eine Tätigkeit, die mehr und mehr auch rechtlich legalisiert ist und daher eine florierende Profession darstellt.

## **4.2. Von der Leidenschaft zur Pathologie: Die Entwicklung der Glücksspielproblematik**

Die Betrachtungsweise des pathologischen Spielens hat sich ab Mitte des 20. Jahrhundert stark verändert. Die bereits dargestellten Theorien gaben den Auftakt zu weiteren Denkansätzen, die sich von der *Spielleidenschaft* weg hin zur *Glücksspielproblematik* entwickelten. Vor allem verhaltenstherapeutische Betrachtungen ergeben ab diesem Zeitpunkt neue Erkenntnisse, die einen anderen Wissensstandard entstehen lassen: dabei geht es nicht mehr um analytische Inhalte, sondern um lerntheoretische und auch neurobiologische Entstehungsfaktoren dieser Erkrankung. Die biologischen Inhalte der Glücksspielproblematik werden im Interesse der Ausrichtung dieser Arbeit außer Acht gelassen. Um die Thematik weiter einzugrenzen, wird in der Folge auf die Verhaltenstherapie eingegangen, schließlich auf die diagnostischen Manual-Betrachtungen und den heutigen Forschungsstand.

### **4.2.1. Lerntheoretische Ansätze**

Zunächst ist es wichtig, auf die möglichen Entstehungsfaktoren der Glücksspielproblematik einzugehen. Sie lässt sich anhand von *lerntheoretischen Erklärungsmodellen* genauer definieren. Dabei geht es darum, dass ein Spieler das pathologische Verhalten *erlernt*, es dementsprechend erworben, angepasst und modifiziert hat. In Bezug auf die *operante Konditionierung* wird deutlich, dass das Wechselspiel von Gewinn und Verlust einen *Verstärkerplan* möglich macht, welcher das Individuum mehr und mehr beeinflusst, und ein Suchtverhalten ermöglichen lässt.

Dabei gilt, je stärker beziehungsweise höher der Gewinn, desto intensiver und häufiger modifiziert er die Wahrscheinlichkeit des Auftretens dieses Verhaltens. Gleichermaßen bedeutet dies, dass, je mehr eine bestimmte Handlung verstärkt wird, sie umso häufiger auftritt – ein Glücksspieler, der zum ersten Mal gewinnt, wird erneut spielen, um mehr oder wieder zu gewinnen (vgl. Meyer, 1988, S.40). „Glücksspielsysteme beruhen auf einem Verstärkungsplan, bei dem die Rate der Verstärkung variabel ist, was sich als besonders wirkungsvoll im Hinblick auf die Verhaltenspersistenz erwiesen hat.“ (Meyer, 1988).

Hinsichtlich der *klassischen Konditionierung* lässt sich folgendes sagen: je häufiger gespielt wird, desto mehr wird das Verhalten konditioniert und tritt vermehrt auf, je stärker das euphorische Gefühl (=affektive Komponente) während des Glücksspiels, desto mehr wird die Handlung selbst verstärkt. Die Verbindung zwischen *Affekt* und *Reaktion* bildet somit einen grundlegenden Anhaltspunkt in Bezug auf die Entstehung eines pathologischen Verhaltens (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.95). Hinsichtlich dessen spielen Gefühle, Geld, die äußeren Umstände (beispielsweise im Rahmen des Spielkasinos), interne Begebenheiten (beispielsweise familiäre Sorgen), die Belohnungseffekte und die Erwartungen eine wichtige, und auch entscheidende Rolle. Euphorisierende oder unangenehme Stimmungslagen verstärken das Verhalten, die Zustände in der Spielbank bedingen die Auftrittswahrscheinlichkeit, ebenso wie die Ablenkungsfähigkeit des Spiels von persönlichen Problemen und der Gedanke an materielle und/oder private Verbesserung durch das angereicherte Vermögen beeinflussen das Spielverhalten. Der Spieler wird insofern bestärkt, als dass er das Gefühl bekommt, anhand des Glücksspielens seine interne und externe Situation grundlegend verändern zu können. Es liegen also vielerlei Prozesse der Entwicklung eines inadäquaten Verhaltens zugrunde, die dann dazu führen können, dass ein Individuum das Verhalten *erlernen*, *erwerben* und, je nach Gegebenheit, auch *modifizieren* kann (ebd., S.95-96).

Das Spiel selbst wirkt auf die Entwicklung einer Glücksspielproblematik kontribuierend. Jede Gewinnmöglichkeit bedeutet für das Individuum eine rapide Beschaffung von Geld, die Wirkung der *positiven Verstärkung* ist dabei deutlich zu erkennen. Je nach Spielart und Verfügbarkeit der Spiele und Gewinne kommt es zu einer *intermittierenden Verstärkung*, die einen eigenen, individuellen Plan für den Spieler ermöglicht: dadurch entwickelt er die Gewohnheit des Spielens als regelmäßige und intermittierend wirkende Handlung (vgl. Sharpe, 2000, S.8). Somit wird deutlich, dass

*lerntheoretische Erklärungsansätze* der Glücksspielproblematik als eine Grundlage für heutige, verhaltenstherapeutische Betrachtungen und Interpretationen, gelten.

Auch *kognitionstheoretische Ansätze* sind möglich, um die Entstehung zu erklären. Die sogenannte *Illusion der Kontrollüberzeugung* wurde von Langer 1975 hervorgebracht und besagt, dass bei Spielern eine *subjektive Überzeugung* hervorgerufen wird, indem sie das Gefühl bekommen, Spielablauf, Auswahl- und Ausgangsmöglichkeiten, die Zeitspannen und die Vertrautheit im Spiel kontrollieren zu können (Langer, in: Meyer & Bachmann, 2005, S.97). *Unrealistische Gewinnerwartungen* beruhen auf einer Fehleinschätzung von Spielern, wenn sie der Meinung sind, die Ausgänge der Spielvorgänge seien voneinander abhängig, obwohl dies nicht der Fall sein kann. Glücksspiele beruhen auf dem Zufall. Die Erwartung eines sich erdachten Gewinns steigert den Einsatz – und auch den Verlust, die Gewinnerwartung kann dementsprechend negativ ausgehen (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.97-98). Außerdem spielen *irrationale Attributionen* eine Rolle: die Betrachtungen von Gewinn und Verlust sind übertrieben dargestellt, es wird zumeist über negative Ausgänge diskutiert und Erfolge entwickeln sich zu einer Selbstverständlichkeit. Dies führt zur Berechtigung, weiter zu spielen. Hinzu kommt die *emotionale Komponente*, die sich bei einem guten Ergebnis in eine Euphorie entwickelt und zu einer Verstärkung des Verhaltens führt – und bei einem weniger positiven Ausfall, und je nach Persönlichkeit des Individuums, führt die Richtung in eine Weiterführung des Spiels, um dem Vorangegangenen zu trotzen, oder aber auch zur Beendigung des Spielens (ebd., S.99-100).

#### **4.2.2. Entstehung der Glücksspielproblematik und integrative Modelle**

In den letzten drei Jahrzehnten erschienen zahlreiche wissenschaftliche Studien und Arbeiten, die sich mit den unterschiedlichen Entstehungs- und Bedingungsfaktoren der Glücksspielproblematik befassen und die versuchen, anhand von *integrativen Modellen* das Auftreten der Erkrankung zu erklären und dabei biopsychosoziale Faktoren zu berücksichtigen. Um einen globalen Überblick über die bestehenden Publikationen und deren Hintergründe zu bekommen, wird im Folgenden auf einige Ergebnisse eingegangen.

Hinsichtlich der neueren Erkenntnisse lässt sich die Entwicklung einer Glücksspielproblematik anhand multipler Ursachen erklären, die auf unterschiedlichen Ebenen miteinander interagieren und sich wechselwirkend verstärken – oder hemmen.

- ein Gewinn wirkt auf den Spieler euphorisierend, es erzeugt eine fröhliche und motivierende Stimmung – und regt zur weiteren Teilnahme an Glücksspielen an;
- während des Spielens gerät das Individuum in eine Art „Parallelwelt“, es lenkt ab, Probleme und Sorgen werden beiseitegeschoben und der Fokus liegt ganz auf der spielerischen Tätigkeit: „Das Glücksspiel ermöglicht ein völliges Abschalten von der Außenwelt, von der belastend erlebten Realität. Das Abtauchen in eine Phantasiewelt führt zu einer Entlastung und wird als entspannend empfunden.“ (Meyer & Bachmann, 2005).

Dabei spielt nicht nur das Glücksspiel als solches, sondern auch das soziale Umfeld und die persönlichen Bedingungsfaktoren eine wichtige Rolle. Einige Wissenschaftlicher, vor allem *Meyer* und *Bachmann*, beziehen sich dabei auf das *Drei-Faktoren-Modell* einer Suchtentwicklung: „Die spezifischen Eigenschaften des *Glücksspiels* (als Suchtmittel), des *Spielers* und des *Sozialfeldes*, die miteinander in intensiver Wechselwirkung stehen, bilden den entsprechenden Rahmen für Erklärungsmodelle einer glücksspielbezogenen Suchtentwicklung.“ (Meyer & Bachmann, 2005).

Das Modell bezieht mehrere Entstehungsfaktoren mit ein: das Individuum bringt *prädisponierte Faktoren* wie genetische Bedingungen, *neurobiologische Grundlagen*, das *Geschlecht* und *Persönlichkeitsmerkmale* mit ein. Aber auch psychologische Störungen, wie *affektive Erkrankungen*, und *soziodemographische Merkmale*, können als heranbildend für eine Suchtentwicklung gelten. Aus dem Rahmen des Sozialfeldes heraus fungieren als Einflussfaktoren familiäre Strukturen, Lebens- und Arbeitsverhältnisse, sowie die Einstellung der Gesellschaft und die Verfügbarkeit von Glücksspielen. Die strukturellen Merkmale und die psychotropen (=auf das Verhalten einwirkend) Wirkungen des Glücksspiels bedingen ebenfalls die Entwicklung einer Suchterkrankung (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.58).

Suchtentwicklungen unterliegen einem dynamischen Prozess, der durch unterschiedliche Faktoren und Bedingungen geprägt ist. Diese bedingen die Vulnerabilität eines Individuums im Sinne einer Prädisposition, aber nicht jeder Glücksspieler entwickelt automatisch ein pathologisches Verhalten (vgl. Zanki & Fischer, 2009, S.69).

Um die Dynamik der Pathologie zu verstehen, erklärt *Petry* (1998a) die Entstehung der Glücksspielproblematik anhand eines *handlungstheoretischen Rahmenmodells*. Die Grundannahme besteht darin, dass ein pathologisches Spielverhalten aus einer

Wechselwirkung heraus bedingt wird, die zwischen dem Aufforderungscharakter eines spezifischen Glücksspielangebotes und der gesuchten, individuellen Bedürfnisbefriedigung eines Spielers entsteht. Die möglichen negativen Konsequenzen eines Spielausganges werden dabei ignoriert, um sich auf die subjektiven Befindlichkeiten und Gesuche konzentrieren zu können (S.54).

Glücksspielverhalten richtet sich nach einem bestimmten Zweck: aus benachteiligten familiären Verhältnissen kommend entwickelt das Individuum eine ambivalente Beziehung zu seinen Eltern. Vor allem der Vater wird als grundsätzlich negativ betrachtet, woraus Auffälligkeiten in der *Gefühlsregulation* entstehen. Ein *negatives Selbstwertgefühl* führt dazu, dass Emotionen und Gefühlslagen nicht ausgedrückt, sondern unterdrückt werden (ebd., S.54). Das Glücksspiel bietet dabei die Möglichkeit, das *subjektive Spannungsgefühl* temporär abzubauen und „seine spezifischen Bedürfnisse als Ausdruck individueller Vulnerabilität zu befriedigen, wobei das bestehende Glücksspielangebot den Rahmen zur Verfügung stellt, in dem dies kurzfristig außerhalb des realen Lebensbezuges möglich ist.“ (Meyer & Bachmann, 2005).

Der *psychologische Effekt* des Glücksspiels besteht darin, die individuelle Gefühlsregulation zu verbessern und das Selbstwertgefühl zu steigern, negative Gefühle werden vermieden und positive Emotionen empfunden. Konkurrierende Beziehungsmuster entwickeln sich, die dazu dienen, stärkere Nähe zu anderen zu verhindern (getriggert durch das gestörte Beziehungsmuster; vgl. Petry, 1998a, S.54).

Die Bereiche des verminderten Selbstwertgefühles, eines erhöhten oder erniedrigten Erregungsniveaus, komorbide Störungen, Bedürfnisbefriedigung, Probleme in der Emotionsregulation und eine gestörte Bindungsfähigkeit, verhelfen dazu, die grundsätzliche Funktionalität und Globalität des Glücksspielens – und der damit assoziierten Suchtgefahren – zu verstehen. Diese genannten *prädisponierten* oder *dysfunktional erlernten* Bedingungen deuten darauf hin, dass das pathologische Spielen – wie auch in der Literatur diskutiert – als *Ersatzhandlung* genutzt wird, um temporär eine Spannungs- und/oder Stressreduktion herzustellen, in der der Spieler in seiner bevorzugten Lebenssituation bestehen kann (Petry, in: Zanki & Fischer, 2009). Im Verlauf der Glücksspielproblematik verdichten sich die Tätigkeiten – im beruflichen, wie auch privaten Bereich. Das soziale Umfeld wird reduziert, das Spielen bietet dem Individuum eine kurzfristige Erleichterung, Angst- und Spannungszustände können abgebaut werden, durch damit einhergehende Schuldgefühle wird erneut gespielt. Es entsteht somit ein Kreislauf, aus dem ein pathologischer Spieler nur schwer wieder herauskommt, das Spielen wird zum Hauptfokus der Lebenssituation (vgl. Zanki & Fischer, 2009, S.70).

Eines der aktuellsten und empirisch abgesichertesten Modelle zur Entstehung und Aufrechterhaltung der Glücksspielproblematik lieferte *Sharpe* (2002). Ausgangspunkt dieses Modells ist die *genetische Vulnerabilität* des Individuums, welche mit neurobiologischen Veränderungen des dopaminergen und serotoninergen Systems einhergehen, und sich mit den Bedingungen des sozialen Umfelds und Persönlichkeitsmerkmalen, wie *Impulsivität*, verbinden. Hinsichtlich dessen ist bedeutend, dass impulsive Personen eine Anfälligkeit zeigen, positiv auf Verstärkerpläne – wie ein hoher Gewinn – zu reagieren und somit eher unkontrolliert dem Glücksspiel als Handlung gegenüberstehen. Derartige Strategien zur Bewältigung positiver oder negativer Situationen, die Einstellung zum Spielen im sozialen Umfeld, sowie die Zugänglichkeit und Verfügbarkeit von Glücksspielen, können als Entstehungs- und auch Risikofaktoren des pathologischen Glücksspielens gelten. Das Individuum entwickelt einen *subjektiven Wahrnehmungsfilter* durch frühe positive Erfahrungen hinsichtlich Gewinnerfolge und anhand der individuellen Deutungen der Erfolge und/oder Verluste. Entweder verspürt der Spieler dabei eine *positiv erlebte Erregung* oder entwickelt *kognitive Verzerrungen und irrationale Überzeugungen*, die das stetige Bedürfnis nach Glücksspielen erhöhen und damit den Weg ins pathologische Spielen weiter ebnen (vgl. Sharpe, 2002, S.19).

*Sharpe* differenziert in dem Modell zwischen Automatenspielern und Kasinospielern/Pferdewetter: diejenigen, die an Automaten spielen, tun dies, um Stresssituationen zu vermeiden oder zu reduzieren, Spannung ab- und eine positive Stimmung aufzubauen, während diejenigen in der anderen Kategorie von Spielern das Glücksspiel nutzen, um der subjektiven Langeweile entgegen zu wirken und eine erhöhte Sensationslust zu verspüren. Das Glücksspiel kann dementsprechend unterschiedliche Funktionen haben.

Sobald die mit dem Spielen assoziierten Kognitionen stabilisiert und entwickelt sind, wird das Bedürfnis hinsichtlich Glücksspielen zunehmend verstärkt; jene, die inadäquate Bewältigungsstrategien innehaben, sind dabei eher anfällig, eine Glücksspielproblematik zu entwickeln (ebd., S.19). Es entsteht ein Kreislauf, der sich automatisch aufrechterhält und dem Glücksspiel den Hauptfokus des Lebens einbringt (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.106).

Das *automatisierte Verlangen nach dem Suchtmittel* lässt sich anhand der entstandenen Dynamik leicht auf diejenigen mit Glücksspielproblemen übertragen: das Wechselspiel zwischen Gewinn und Verlust, dem Wunsch nach einem erhöhten Standard, Macht, Größe und Vermögen, den Fantasien bezüglich eines potenziellen Zugang zum Geld und gleichzeitiger Desillusionierung und herben Rückschlägen, koppeln sich an

verschiedene, mit dem Glücksspiel assoziierte Reize (beispielsweise Geräusche, die Atmosphäre der Spielhalle, blinkende Lichter) oder mit Stimuli aus der familiären und/oder sozialen Umgebung. Sobald die Kopplung gefestigt ist und ein oder mehrere dieser Reize auftreten, tritt das *Spielverlangen* automatisch auf. Es handelt sich also um eine selbsttätige Handlung, die einen bewussten Vorgang repräsentiert (Wölfling, K., in: Wurst, Thon & Mann, 2012, S.113).

### **4.2.3. Psychologische, soziale und arbeitsrelevante Faktoren**

#### **4.2.3.1 Psychologische Faktoren**

In den letzten Jahrzehnten haben viele Wissenschaftler die subjektiven Faktoren der Glücksspielproblematik untersucht und versucht, Erklärungsmerkmale anhand der Persönlichkeitsstruktur des Individuums zu finden. Dabei ist es nach wie vor dringend notwendig, herauszukristallisieren, ob die einzelnen Faktoren als Ursache gelten, oder sie sich auch im Rahmen der Suchterkrankung entwickeln können.

Einige Studien belegen, dass eine grundsätzliche *Vulnerabilität* zur Entwicklung einer Suchterkrankung vorhanden sein muss. Dabei wurde bisher am meisten die Glücksspielproblematik als *Impulskontrollstörung* untersucht. Sharpe (2002) berichtet in ihrem publizierten Paper von zahlreichen Studien, die belegen, dass pathologisches Glücksspielen nicht nur mit einer Störung der Impulskontrolle assoziiert wird, sondern dass diese auch den Verlauf und die Symptomatik der Erkrankung mediiert (vgl. Sharpe, 2002, S.3). Dies ist so zu verstehen, als dass je nach Ausmaß der gestörten Kontrollfähigkeit, ein Spieler sich mehr oder weniger während der Handlung im Griff hat und Einsätze kontrollieren, sowie seine eigenen Grenzen erkennen kann. *Vier Aspekte der Vulnerabilität* einer Persönlichkeit können das Entstehen des pathologischen Spielens fördern (vgl. Vitario et al., 1999, in: Sharpe, 2002, S.3):

1. impulsive Personen reagieren erheblich auf das positive Ergebnis und benötigen eine direkte Verstärkung;
2. sie reagieren sofort, ohne Einbezug der Konsequenzen;
3. sie sind resistent gegen negative Konsequenzen;
4. sie haben Schwierigkeiten in der Inhibitionskontrolle.

Dieselben Autoren untersuchten 1997 im Rahmen einer Längsschnittstudie das impulsive Verhalten von über 700 Jugendlichen zwischen 13 und 14 Jahren. Lehrerreports, Selbstbeobachtung, sowie zwei zusätzliche Tests im Labor wurden in diese Untersuchung eingebracht. Pathologisches Spielverhalten wurde bei den Probanden mit 17 Jahren zusätzlich erfasst. Die Ergebnisse zeigten deutlich, dass die höchsten Impulsivitätswerte diejenigen auswiesen, die vorab die meisten *prädisponierende Hinweise* auf Glücksspielprobleme gezeigt hatten. Zusätzlich wiesen sich Faktoren wie der sozioökonomische Status der Mutter, Spielverhalten im Vorhinein und Belohnungsaufschub als *Prädiktoren* für späteres, pathologisches Glücksspielverhalten aus (vgl. Sharpe, 2002, S.4; Meyer & Bachmann, 2005, S.73). Hinsichtlich des Belohnungsaufschubes ergaben Studienergebnisse, dass pathologische Spieler vor allem eine sofortige, geringere Belohnung der höheren, aber späteren bevorzugten (vgl. Potenza, 2006, S.145; Meyer & Bachmann, 2005, S.73).

Andere Faktoren, wie beispielsweise *psychische Belastungen, kriminelles Verhalten* und *antisoziale Persönlichkeitsstörungen*, die im engeren Zusammenhang mit Impulsivität stehen, wurden von *Steel* und *Blaszczynski* 1996 untersucht. Sie durchleuchteten unterschiedliche Primärfaktoren, wie Lebhaftigkeit und Impulsivität/Psychopathie. Letzteres wurde anhand der Studie stark mit dem Spielverhalten und der damit assoziierten Suchterkrankung in Verbindung gebracht (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.73-74).

Es zeigt sich, dass *Impulsivität* als Persönlichkeitsmerkmal einen *prädisponierenden Faktor* zur Entwicklung einer Glücksspielproblematik darstellt. Auch dies scheint plausibel, denn eine Person, die eher unkontrolliert reagiert, wenig bedacht ist hinsichtlich seines Vermögens, der Einsätze und Verlustmengen, vermag eher ein pathologisches Spielverhalten entwickeln, als diejenigen, die ihr eigenes Handeln besser unter Kontrolle haben.

*Meyer* und *Bachmann* (2005) weisen weiter daraufhin, dass es bis dato zumeist inkonsistente Studienergebnisse in Bezug auf andere Persönlichkeitsmerkmale und Kognitionen gibt, die in Verbindung mit der Glücksspielproblematik und dessen Entwicklung stehen. Der Drang nach *Sensationslust* durch das Spielen wurde zwar untersucht, dennoch weder als Prädiktor ausgewiesen oder als tatsächliches Verhalten aufgezeigt. Ob der Wunsch nach einem „Kick“ als eine Prädisposition geltend gemacht werden kann, wäre in der Zukunft weiterhin zu untersuchen. Dasselbe gilt für das *Risikoverhalten* und die Bereitschaft dazu. Als Indikatoren sind sie mit Sicherheit mit der Glücksspielproblematik in Verbindung zu bringen und es liegt ebenso nahe, dass Glücksspieler dazu neigen, das Schicksal und den Zufall mehr herauszufordern als diejenigen Personen oder Spieler, die

zurückhaltender und vorsichtiger sind. Dennoch liegen auch hierfür nur wenige konsistente Untersuchungsergebnisse vor (S.72-74). Gleichmaßen sagen Meyer und Bachmann, dass zusätzliche Studien diese Forschungsaspekte beantworten könnten, wenn sie Faktoren wie *Geschlecht, Alter, stilistische Aspekte* und *sozioökonomische Status* detaillierter untersuchen und in Bezug auf die Glücksspielproblematik und damit assoziierten Entstehungsfaktoren genauer interpretieren würden (ebd., S.73).

Zanki und Fischer (2012) haben in Anbetracht der *Genderfrage* postuliert, dass überwiegend männliche Spieler in die aktuelle Forschung einbezogen werden und somit wenig Auskunft darüber gemacht werden kann, ob und inwieweit Unterschiede zwischen den beiden Geschlechtern besteht. Gerade für die Suchtforschung ist es entscheidend, Frauen und Männer getrennt und gleichermaßen zu untersuchen, da beide Gruppen unterschiedlich auf Umweltfaktoren, situativen Bedingungen, interne und externe Belastungen, Gesundheit und Krankheit reagieren. Gesellschaftliche Konstrukte, biologische Prädispositionen, sozialer und traditioneller Wandel, werden von Männern und Frauen verschiedenartig wahrgenommen und belasten sie unterschiedlich, daher können auch Krankheitsgegebenheiten und -entwicklungen ungleich existieren und sich bilden (vgl. Zanki und Fischer, in: Wurst, Thon & Mann, 2012, S.26). Gerade in Bezug auf die Glücksspielproblematik wäre es forschungsrelevant, zu untersuchen, inwiefern sich Konstrukte wie beispielsweise Selbstbild, Selbstwertgefühl und Bereitschaft innerhalb der Geschlechter unterscheiden und sich auf das süchtige Spielverhalten interpretieren lassen.

Grundsätzlich scheinen mehr Männer zu spielen und pathologisches Verhalten aufzuzeigen, als Frauen. Konzepte wie Risikobereitschaft und Machtstreben gelten als männliche Attribute, aber durch den gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Wandel der letzten Jahre, wird das Glücksspiel auch für Frauen ansprechender und sie werden diesem mehr zugänglich. Prozentual steigt die Anzahl der spielenden Frauen, was noch ein zusätzlicher Punkt ist, um die Forschungsfrage Mann-Frau im Spielverhalten genauer zu durchleuchten (ebd., S.28).

Gerade die Motivation zum Glücksspiel scheint bei Frauen und Männern unterschiedlich zu sein und prägt das Spielverhalten auf verschiedene Weise. Bei Frauen besteht im Spielen eine *emotionale Komponente*: so bewirkt die Tätigkeit, dass sie emotionale Belastungen beiseiteschieben, Probleme bedecken und sich ablenken, und in eine irrealer Welt entfliehen können. Der glücksspezifische Zustand während des Spiels beinhaltet bei Frauen das Spielmotiv. Dies ist bei Männern anders: es scheinen die anfänglichen Gewinne zu sein, die sie dazu verleitet, vermehrt zu spielen und dabei die Risikobereitschaft und die Wettbewerbssituation erheblich zu steigern.

*Komorbide Störungen* bezeichnen das Vorhandensein mehrerer Störungen bei derselben Person. Der Vorteil des diagnostischen Konzepts der komorbiden Erkrankungen besteht darin, dass keine Hierarchie innerhalb der unterschiedlichen Diagnosestellungen oder der ätiologischen Vorannahmen entsteht und einzelne Störungsbilder differenziert voneinander betrachtet werden können (Premper, in: Wurst, Thon & Mann, 2012, S.41).

Premper (2012) verfasste eine ausführliche Übersicht der komorbiden Störungen zur Glücksspielproblematik. Dabei bestehen sie überwiegend in den *substanzgebundenen* und *affektiven Störungen*, aber auch *psychotische Erscheinungsformen* koexistieren mit dem pathologischen Spielen. Einige Studien aus Bevölkerungsuntersuchungen und klinischen Stichproben zwischen 1993 und 2011 haben aufgezeigt, dass auffallend häufig Glücksspielprobleme zusammen mit alkoholbedingten Störungen festzustellen sind (S.47). Es hat sich gezeigt, dass sich die substanzgebundene Abhängigkeit meistens vor der nicht-stoffgebundenen Glücksspielproblematik entwickelt (Kessler, in: Wurst, Thon & Mann, 2012, S.47).

Wie bereits weiter oben erwähnt, gehören *affektive Störungen*, vor allem *Depressionen*, zu denen am meisten in Verbindung mit der Glücksspielproblematik untersuchten Erkrankungen. Die emotionale Komponente während des Spielens selbst und das Wechselspiel zwischen Euphorie und Negativität, bedingen weitestgehend die Entstehung einer komorbiden Depression. Dies erscheint plausibel besonders in Hinblick auf die erhöhte Suizidrate an Orten mit vermehrten Glücksspielangebot (Petry & Kiluk, in: Wurst, Thon & Mann, 2012, S.52).

Ob die Depression die Glücksspielproblematik mediiert, vorher bereits bestand oder sich im Verlauf des pathologischen Spielverhalten entwickelt, stellt den Fokus weiterer Forschungsfragen dar und neue Erkenntnisse diesbezüglich könnten vor allem in Hinblick auf Behandlung und Intervention nützlich sein.

Einige Studien, die sich ebenfalls auf *Depressionen* in Verbindung mit Glücksspielproblematik fokussierten, gaben an, dass eine Subgruppe pathologischer Spieler, die bereits Erscheinungen einer derartigen Störung aufwiesen, das Spiel nutze, um die depressiven Symptome zu lindern und so Besserungen für sich zu schaffen. Es handle sich dementsprechend um eine inadäquate Bewältigungsstrategie (Blaszczynski et al., Specker et al., in: Meyer & Bachmann, 2005, S.74) – sogenanntes *pathologisches Coping*. Hierin besteht eine *irrationale Wahrnehmung* der Spieler: sie versuchen vermeidlich, die Gravität der individuellen Suchterscheinung abzuschwächen, in der Hoffnung, dass sich der

pathologische Zustand vermindert oder sich eine Besserung des psychischen Allgemeinzustandes entwickelt. Es handelt sich also um einen *dynamischen Prozess*, in dem der Spieler einerseits Emotionen verdeckt, Stresssituationen von sich isoliert und privaten Sorgen entflieht, andererseits sich in eine Parallelwelt bewegt, die er immer häufiger aufsucht (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.74).

Andere psychische Störungen wie *Angststörungen*, vor allem soziale und spezifische Phobien, lassen sich ebenso mit pathologischem Spielen in Verbindung bringen. Auch in diesem Zusammenhang besteht noch Forschungsbedarf hinsichtlich der zeitlichen Entstehung, sowie dessen Verlauf in Bezug auf die substanzungebundene Abhängigkeit. Einige Untersuchungen gaben an, dass eine Angststörung der Suchterkrankung vorausgehen kann (Kessler et al., in: Wurst, Thon & Mann, 2012, S.57), wobei das Glücksspielen ebenfalls als Bewältigungsstrategie unangenehm empfundener Gefühle zu entstehen scheint (vgl. Premper, 2012, S.57).

Es lassen sich außerdem Verbindungen zu anderen psychischen Störungsbildern wie *Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätssyndrom* und *dissoziativen Störungen* herstellen. Es gibt Studien mit Einzelergebnissen, die besagen, dass es beispielsweise eher unwahrscheinlich sei, dass dissoziative Erscheinungsbilder komorbid zur Glücksspielproblematik auftreten. Jedoch haben andere Wissenschaftler herausgefunden, dass mehr als die Hälfte der untersuchten Personen entweder eine derartige Störung während des Spielverhaltens entwickelten oder bereits vorher darunter gelitten haben (Moore & Jadlos, in: Premper, 2012, S.59).

Zu *Essstörungen*, *Schizophrenie* und *Somatisierungsstörungen* liegen bis dato nur wenige wissenschaftliche Kenntnisse vor. Es wird über einen Zusammenhang zwischen gestörtem Essverhalten und somatischen Erkrankungen spekuliert, viele empirisch fundierte Ergebnisse gibt es dazu allerdings nicht. Vor allem bei psychotischen Störungen wie der Schizophrenie ist es fragwürdig, ob im Zusammenhang mit dieser schwergradigen Erkrankung mit ausgeprägten Störungen der persönlichen und geistigen Verfassung, zuverlässige Aussagen zur Entstehung und Ausprägung von komorbidem pathologischen Spielen erhalten werden können (vgl. Premper, 2012, S.59-60).

Hinsichtlich Persönlichkeitsstörungen lässt sich sagen, dass einige Studien diese als prädisponierende Faktoren der Glücksspielproblematik belegen. Es ist per Definition erklärt, dass Persönlichkeitsstörungen sich nach oder vor der Entstehung des pathologischen Spielens entwickeln, aber es ist gerade darauf zu achten, inwieweit die komorbide Störung diagnostiziert wird und sich individuell manifestiert. Persönlichkeitsstörung als komorbider Faktor bildet im Allgemeinen eine große Spannweite hinsichtlich der Glücksspielproblematik.

Wissenschaftler wie Meyer, Bland und Petry haben eine *antisoziale Persönlichkeitsstörung* als gleichzeitig existierend festgestellt (vgl. Premper, 2012, S.64), aber auch Störungen aus Cluster B (emotional, dramatisch, launisch) und C (vermeidend, dependent, zwanghaft) der Persönlichkeitsstörungen können in Verbindung dazu stehen (Blaszczynski et al, Premper & Schulz, in: Premper, 2012, S.64). Aber diese Störungsbilder gelten als *prädisponierend*, nicht als ursächlich zur Entstehung des pathologischen Spielens.

#### 4.2.3.2. Soziale Faktoren

Das Spiel gehört seit Jahrtausenden zu der Kultur der Menschheit. Ob es Würfel, Kegel, Schachfiguren oder Karten sind – seit jeher gilt es als Freizeit- und Vergnügungsbeschäftigung. Durch viele verschiedene Epochen blieb das Spiel in den unterschiedlichsten Gesellschaften bestehen und prägte die Kulturen der Welt. Nicht nur auf kultureller Ebene nimmt das (Glücks-)Spiel eine wichtige Position im gesellschaftlichen Leben ein, sondern es hat eine entscheidende Funktion auch auf psychologischer und sozialer Ebene. Somit kann das Glücksspiel wie eine Medaille mit ihren zwei Seiten betrachtet werden, die sich zum einen durch folgende positive Facetten auszeichnet: Spielen als Ablenkung, zum Vergnügen, zum Gewinnen und zur Förderung des sozialen Umfelds. Die negative Seite beinhaltet aus dieser Sicht das Risiko, die Kontrolle über die Handlung zu verlieren, eine Glücksspielproblematik zu entwickeln, hohe Verluste in Kauf zu nehmen und auf persönlicher, beruflicher und sozialer Ebene zu entgleisen zu drohen.

Die ambivalente Betrachtungsweise des Glücksspiels begleitet Kulturen, Gesellschaften und Rechtsgrundlagen seit jeher. Und eben diese Faktoren nehmen dabei den Hauptbestandteil ein: gilt es als Vergnügen oder als Gefahr? Sollte man es weiter reglementieren und kontrollieren? Wie kann man pathologische Spieler schützen und inwiefern ihnen Besserung gewähren?

Der Spiegel der Zeit begnadigte das Glücksspiel sehr wenig. In früheren Jahrhunderten, zu Zeiten der Monarchen und Königreichen galt das Spiel als Freizeitbeschäftigung und vor allem der Adel fand daran gefallen. Diejenigen, die ärmer und weniger wohlhabender waren, hatten entweder kaum Zugang zu den Glücksspielmöglichkeiten oder sie spielten heimlich, illegal. Beschränkungen seitens der Obrigkeiten erleichterten diese Situation unwesentlich. Unter ethisch-moralischen Gesichtspunkten gilt das Glücksspiel und das damit assoziierte pathologische Verhalten als leichtsinnig und unvernünftig, gleichzeitig gelten Spieler aber auch als mutig, risikobereit und

zugänglich – eine Kluft auf unterschiedlichsten Ebenen entsteht, die sich seit Jahrhunderten stets verändert hat und sich zwar bis heute reguliert und stabilisiert hat; dennoch beinhaltet das pathologische Spielen besonders unter sozialen Gesichtspunkten Risikofaktoren und Veränderungen, auf die nun genauer eingegangen werden sollen.

Dass das Glücksspiel innerhalb der sozialen Schichten unterschiedlich verbreitet und genutzt wird ist plausibel. Je nach Einkommen, Berufsstand und familiären Hintergrund wird das Glücksspiel verschieden betrachtet und auch den Personen dieser Kategorien – wenn man es sich schichtspezifisch und getrennt voneinander anschaut - zugänglich gemacht. *Schütte* (1987) benennt unter anderem Studien, die genau diese Fragestellung untersucht haben. Wie wird das Glücksspiel zwischen den sozialen Schichten gehandhabt? Wo wird mehr gespielt, wie sind die Einkommensmarken?

Nach einer Studie aus dem Jahre 1976 zu urteilen, ist das Spielverhalten durch das Gehalt, das Alter und den Wohnort geprägt. Je mehr jemand verdient, desto eher geht diese Person dem Glücksspiel nach. Gleiches gilt für den Wohnort: je größer der Wohnort, desto mehr Glücksspieler gibt es, und je älter jemand ist, desto weniger wird gespielt. Dies sei auf die Einkommenseinbußen im Alter zurückzuführen (Li & Smith, in: Schütte, 1987, S.49).

Studien, die das Spielverhalten der mittleren sozialen Schicht untersuchten, ergaben, dass innerhalb dieser aus verschiedenen Gründen gespielt würde: entweder, um das Selbstwertgefühl zu steigern, um Unabhängigkeit und Entscheidungsfindung zu demonstrieren, oder es wird das Glücksspiel genutzt, um Anerkennung und Erfolg zu erlangen (Scodel, in: Schütte, 1987, S.50). Somit besteht die Spielmotivation darin, persönlichen und materiellen Profit zu schlagen und sich zugehörig zu der oberen Schicht zu fühlen.

In der Mitte des 20. Jahrhunderts wurde das Spielverhalten der unteren sozialen Schicht untersucht. Die Ergebnisse besagen, dass die Beteiligung ansteigt, je geringer die allgemeine Schulbildung ist und dass besonders diejenigen spielen, die sich einen sozialen Aufstieg wünschen und nach einem besser angesehenen Status streben (Tec, Groß, in: Schütte, 1987, S.51). Für Personen aus den unteren Schichten beinhaltet die Teilnahme am Glücksspiel eine Suche nach Anerkennung, Bestätigung, Erfolg und persönlichen Verdienst. Dabei geht es vor allem um die regelmäßig getätigte Arbeit, die für sie zunehmend anstrengender wird – und das Glücksspiel bietet ihnen Gelegenheit, aus dem Alltag

auszuberechnen. Das Spielen bedeutet eine subjektive Bestätigung des Verdienen auf Erfolg und Geld. Dies Verhalten wird verstärkt, je öfter gespielt wird. Zusätzlich gilt das Glücksspiel als Ventil, um Frustrationen und Ärger aus dem beruflichen Alltag abzubauen, die Selbstverwirklichung zu fördern sowie den eigenen Wünschen entgegenzustreben (vgl. Schütte, 1987, S.53-55).

Hinsichtlich des sozialen Umfeldes des Spielers spielt vor allem die *Einstellung der Gesellschaft* eine entscheidende Rolle. Schon immer prägt der Faktor *Geld* den Einfluss in der Gesellschaft: Ruhm, Vermögen, einen hohen Stellenwert und das Streben nach Macht beinhaltet das Leben in der Gemeinschaft. Aufgrund dessen integriert sich das Glücksspiel spezifisch in der heutigen Gesellschaft, es wird akzeptiert und gerade das Wechselspiel zwischen Reglementierung und Freizeitvergnügen prägt das Bild des Spielens in der Bevölkerung (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.78).

Nicht nur die Akzeptanz der Gesellschaft beeinflusst das Spielverhalten einer Person, sondern in dem Fall auch die rechtliche, reglementierende Lücke im Rahmen der Regelvorgabe: in punkto der Gesetzeslage wird das Glücksspiel im öffentlichen Bereich zwar stark reguliert und geahndet – es wird allerdings wenig kontrolliert. Es besteht also eine deutliche Inkonsistenz der Normen und der rechtlichen Strafverfolgung, die dazu führen, dass die Grenzen weniger wahrgenommen werden und eine erhöhte Zugänglichkeit zu Glücksspielen ermöglicht wird (ebd., S.78).

Je anerkannter, zugänglicher und verfügbarer die Gewinnmöglichkeiten sind, desto mehr werden Spieler auch beeinflusst. Wenn die Gesellschaft dies Verhalten grundsätzlich akzeptiert und teilweise auch fördert, und wenn Hilfeinanspruchnahmen durch kulturelle Einflüsse, Begebenheiten und ethnischen Unterschieden beeinflusst werden, wirkt sich dies erheblich auf das Spielverhalten einer Person aus (ebd., S.79). Die Verfügbarkeit der Glücksspielmöglichkeiten erhöht die Spielteilnahme erheblich. Gerade in den letzten dreißig Jahren hat sich die Anzahl der pathologischen Spieler, die Inanspruchnahme von Therapiemöglichkeiten und Selbsthilfegruppen deutlich vermehrt, was gleichbedeutend ist mit dem Anstieg der pathologischen Erscheinung des Glücksspiels (ebd., S.79).

In Bezug auf Deutschland lässt sich sagen, dass besonders der finanzielle Bedarf der Bundesländer die Expansionswelle der Glücksspiele ansteigen ließ, es wird vermehrt für die Teilnahme am Spielen geworben. Letztlich beeinflusst vor allem das mediale Verfahren der einzelnen Spielbanken das Spielverhalten der Bevölkerung. Es wird mit dem facettenreichen Gewinn- und Spielangebot geworben, anhand dessen die Hoffnungen, Wünsche und Träume der unterschiedlichen Menschen geprägt werden. Es entsteht der Wunsch, dass sie sich selbst und ihre Ideen verwirklichen können und aus wirtschaftlicher

Sicht haben natürlich wiederum die Spielbanken daraus einen großen Nutzen. Daher wird das aktuelle Treiben seitens des Glücksspiels nicht nur vom sozialen Umfeld des Spielers, sondern auch vom Konkurrenzdruck der einzelnen Spielbanken und dem vergrößerten Spielanreiz, sowie der gestiegenen Verfügbarkeit von Glücksspielen geprägt und beeinflusst (ebd., S.80).

#### 4.2.3.3. Arbeitsrelevante Faktoren und Lebenssituation

Wie kann man sich vom stressigen Alltag erholen, Probleme herunterschrauben, sich von einer schwierigen Phase ablenken, oder aufkommender Langeweile entkommen? Dies funktioniert in der heutigen Gesellschaft immerzu mehr im Glücksspiel und der Teilnahme in Spielbanken. Die Suche nach Aktion ist allerdings nicht der einzige Faktor, der jemanden dazu bewegt, seine Freizeit mit Glücksspielen zu verbringen, sondern auch die Bereitschaft, Risiken einzugehen, mit dem Ziel, einen gewissen Erregungszustand herzustellen und diesen beizubehalten (vgl. Schütte, 1987, S.56). Oder aber, das Glücksspiel dient einem Mittel, der aufkommenden Langeweile aus dem Weg zu gehen, was besonders in den jetzigen Zeiten wichtig ist, in denen immer mehr unpersönliche Bedürfnisbefriedigungen auftreten, die Menschen weniger adäquate Bewältigungsstrategien erlernen lassen und sie sich somit durch das Spielverhalten von negativ erscheinenden Situationen lösen und befreien können (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.80-81).

Bereits zu Zeiten von Kriegen, Wirtschaftskrisen und gesellschaftlichen Umbruchjahren galt das Glücksspiel als eine Art Filter oder Ventilation. Je nach Schichtzugehörigkeit haben die Menschen viel und hart gearbeitet und haben selten viel verdient – da erscheint das Spielen als *Mittel zum Zweck*: Ausbruch aus dem tristen Alltag, Entfernung von der Langeweile und der harten Arbeit, Zugang zum „einfachen“ Geld. Anders ist es möglicherweise in anderen Schichten zugegangen: diejenigen, die sowieso mehr Geld zur Verfügung haben, mehr materielle Güter ausweisen, sehen im Glücksspiel ein Mittel zur Selbstbestätigung, Selbstverwirklichung und den Zugang zu höheren Traumrealisierungen.

„Das Glücksspiel bietet sich als Alternative an zu der Routine und Monotonie, dem „Gefühlseinerlei“ des tristen Alltags in einer modernen Industriegesellschaft.“ (Meyer & Bachmann, 2005, S.80).

Schütte (1987) sieht in dem alltäglichen Glücksspiel eine *Substitution für die individuelle Entfaltungsmöglichkeit*: durch die Teilnahme am Spiel wird der eigene Charakter insoweit gestärkt, als dass sich diese Entwicklung positiv auf das Berufsleben und das Engagement auswirkt. Es dient einer Stärkung des Selbstbewusstseins und der Leistungsbereitschaft, wobei die gesellschaftlichen Normen und Werte unangetastet bleiben (S.57-58).

Der Faktor der *psychischen* und *materiellen Deprivation* wird hinsichtlich des Glücksspielens kompensiert: Arbeitsunzufriedenheit, Frustration aufgrund von Arbeitsplatzverlust und Leistungsdruck, suggerieren eine vermehrte Teilnahme am Glücksspiel, die die Lebenssituation verbessern soll und somit als eine Bewältigungsstrategie zur Verfügung steht (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.81).

Entscheidende Korrelate pathologischen Spielverhaltens bestehen vor allem in den familiären Strukturen eines Spielers. Nicht nur werden früh die ersten Erfahrungen im Spielen gemacht, sondern auch die Betrachtungsweise von Suchtmitteln/süchtigem Verhalten und die Einstellung gegenüber dem Glücksspiel werden schon früh beeinflusst. Wissenschaftliche Erkenntnisse besagen, dass der Anfang des pathologischen Verhaltens in der frühen Kindheit begründet liegt, weshalb hierin ein *Dispositionsfaktor* gesehen werden kann (vgl. Schütte, 1987, S.59). Schwierigkeiten in der elterlichen Interaktion, beispielsweise durch das Fehlen eines Elternteils, und allgemeine familiäre Strukturen heben das Risiko zur Entwicklung eines pathologischen Spielverhaltens drastisch an und werden damit in Verbindung gebracht (Meyer, Kröber, in: Meyer & Bachmann, 2005, S.81).

Glücksspiel kann auch als *Rückzugtendenz* oder *Fluchtverhalten* in Bezug auf die Beziehung zum Partner verstanden werden. Interaktionelle Probleme, Konfliktsituationen, Sexual- und Kommunikationsprobleme, können die Entstehung des pathologischen Spielverhaltens negativ fördern. Auch beeinflussen die Verhaltensweisen der PartnerInnen das Glücksspielverhalten: ob es sich um ein passives Erdulden, ein kontrollierendes, unterschwellig aggressives Einfordern von Aufmerksamkeit oder um ein abhängiges Beziehungsbild handelt – jene Verhaltensweisen beeinflussen und prägen das Spielverhalten des Gegenübers, und beinhalten somit einen wichtigen Faktor zur Entstehung und Aufrechterhaltung der Erkrankung (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.81-82).

### **4.3. Glücksspielprobleme vom DSM-III bis zum DSM-5**

#### **4.3.1. Diagnosekriterien vom DSM-III und DSM-IV**

Kulturübergreifend beinhaltet das Spielverhalten eine ambivalente Betrachtungsweise: einerseits dient es als Vergnügungsbeschäftigung, eine Ablenkung vom tristen und regulären Alltag, zusätzlich bedeutet es ein Mittel, um an Geld zu kommen und sich im sozialen Umfeld zu etablieren. Andererseits birgt das übermäßige Spielverhalten erhebliche negative Konsequenzen: das Risiko, ein pathologisches Verhalten zu entwickeln, Probleme im beruflichen und privaten Kreis, psychische und körperliche Beschwerden, Kontrollverlust und mögliche Überschuldung gehören ebenfalls zu den Risikofaktoren der Glücksspielproblematik. Daher hat sich das pathologische Spielverhalten in den letzten knapp 35 Jahren als eigenes Störungsbild und sich zu Recht in diagnostischen Manualen etabliert.

1980 wurde das pathologische Glücksspielverhalten erstmals im psychiatrischen Klassifikationssystem *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)* der American Psychiatric Association (APA) aufgenommen. Hierin wird es als *Störung der Impulskontrolle, nicht näher klassifiziert* kategorisiert. Generelle Symptome, die vorhanden sein müssen, sind (vgl. Petry, 2006, S.152-153):

- (a) keine Fähigkeit, den Impulsen oder Versuchungen, die für einen selbst oder andere negative Konsequenzen haben können, zu widerstehen;
- (b) erhöhter Erregungszustand vor der Handlung;
- (c) Freiheitsgefühl oder Befriedigung während des Spielens, gefolgt von Schuldgefühlen.

Die Einordnung des pathologischen Spielens als *Störung der Impulskontrolle* findet ihren Ursprung in der historischen Betrachtung des Krankheitskonzeptes des 19. Jahrhunderts. *Kreaplin* bezeichnet das pathologische Spielverhalten als *Spielwut*, in dem die Unfähigkeit, einem Impuls oder einer Versuchung zu widerstehen, als zentrales Merkmal des Störungsbildes dasteht. Ein erhöhter Erregungszustand vor der Handlung, wird durch die Entspannung währenddessen ersetzt – die Impulse können nur schwer kontrolliert, dafür aber kompensiert werden (vgl. Petry et al., 2013, S.60).

In der Klassifikation von 1980 werden sieben Symptome genannt, von denen *die Unfähigkeit, den Impulsen zu Spielen zu widerstehen* als zwingende Erscheinung vorhanden sein muss. Des Weiteren müssen drei von den folgenden sieben Symptomen mindestens erfüllt sein, um die Diagnose der *Störung der Impulskontrolle* stellen zu können (vgl. Petry,

2006, S.153):

1. illegale Geldbeschaffungsstrategien (beispielsweise Unterschlagung, Betrug) um an Geld für das Spielen zu kommen;
2. Unfähigkeit, Schuldenlast oder andere finanzielle Verantwortung zu akzeptieren und anzunehmen;
3. familiäre oder Beziehungsprobleme in der Konsequenz zum Spielverhalten;
4. Geldleihen von illegalen Ressourcen (beispielsweise Kredithaie);
5. Unfähigkeit, einen Betrag/das Geld zu berücksichtigen (erhebliche Verluste und/oder Gewinne);
6. Arbeitsabwesenheit aufgrund der Spieltätigkeiten;
7. Verlässt sich auf andere, um an Geld zu kommen und schwierige, finanzielle Lagen zu überstehen/verbessern.

Die meisten Kriterien dieser Klassifikation bedienen den Faktor *Geld*, psychische und soziale Faktoren werden weitestgehend außer Acht gelassen. Aufgrund von Inkonsistenzen und Unklarheiten hinsichtlich der Klassifikationssysteme und diagnostischen Kriterien wurde das *DSM-III* Mitte der achtziger Jahre überarbeitet, und 1987 als *DSM-III-R* herausgebracht.

Grundsätzliche Veränderungen innerhalb dieser Version beinhalten vor allem das Weglassen der chronischen und progressiven Unfähigkeit, der Impulse in Bezug auf das Glücksspielen zu widerstehen, außerdem ist Voraussetzung zur Diagnosestellung des pathologischen Spielens das Vorhandensein von mindestens vier von neun Kriterien (vgl. Petry, 2006, S.153):

1. Stark eingenommen vom Glücksspiel (beispielsweise wie erneut Geld beschaffen werden kann, Planen neuer Spielmöglichkeiten);
2. Verspielt mehr Geld oder wettet über einen längeren Zeitraum hinweg, als es eigentlich geplant war;
3. die Anzahl der Spielfrequenzen muss stetig erhöht werden, um den gewünschten Erregungszustand zu erhalten;
4. Unruhe oder Gereiztheit, wenn keine Möglichkeit zum Spielen vorhanden ist oder beim Versuch, aufzuhören beziehungsweise zu reduzieren;
5. Trotz stetigem Geldverlust wird immer wieder erneut gespielt, um das verlorene Geld zurückzubekommen (dem Verlust „hinterherjagen“);
6. wiederholtes Versuchen, das Spielen zu reduzieren oder aufzuhören;
7. geht der Spielaktivität nach, wenn Pflichten oder Treffen im sozialen Umfeld

anstehen;

8. verliert oder gefährdet wichtige soziale Freizeit- oder Beschäftigungsaktivitäten, um spielen zu können;
9. Spielaktivitäten gehen weiter, auch wenn Unfähigkeit, Schulden abuzahlen und unabhängig von sozialen, rechtlichen oder beruflichen Konsequenzen, die daraus resultieren könnten;

In Anbetracht der oben genannten Kategorisierung des pathologischen Spielens wird deutlich, dass das finanzielle Ausmaß der Erkrankung größtenteils herausgenommen wurde, und der Fokus mehr auf den Auswirkungen der *psychosozialen Funktionalität* liegt. Der kategorische Bezug hat sich erweitert und die Symptomatik wurde vertieft gekennzeichnet.

Sechs weitere Jahre hat es gedauert, bis das *DSM-IV* 1994 publiziert wurde. Erneut wurden einige Diagnosen und deren Kriterien überarbeitet, herausgenommen oder hinzugefügt, auch wurden Texte neu verfasst oder verbessert und ein neues multiaxiales Klassifikationssystem herausgebracht. Im *DSM-IV* wurde das pathologische Spielverhalten nach wie vor unter *Störung der Impulskontrolle, nicht näher klassifiziert* kategorisiert, allerdings befinden sich dort einige Änderungen zum *DSM-III-R* (vgl. Petry, 2006, S.154):

- fünf von 10 Kriterien müssen zur Diagnosestellung vorhanden sein;
- Kriterien/Symptome eins bis vier, sechs und neun sind dieselben wie im *DSM-III-R* (siehe oben);
- zwei zusätzliche Kriterien sind hinzugefügt wurden: jemand spielt, um negative Gefühle (beispielsweise Angst, Depression) zu erleichtern oder Problemen zu entkommen (fünftes Kriterium) und jemand belügt den Therapeuten, Familienmitglieder oder andere, um das Ausmaß des Spielverhalten zu vertuschen (siebtes Kriterium);
- Kriterien acht und zehn, die im *DSM-III* vorhanden waren und in der revidierten Version herausgenommen wurden, sind im *DSM-IV* wieder hinzugefügt: jemand hat illegale Handlungen (beispielsweise Betrug oder Fälschung) begangen, um das Spielen finanzieren zu können (Kriterium acht) und jemand verlässt sich auf andere, die das Geld bereitstellen, um die finanziell missliche Lage überwinden zu können (Kriterium 10);
- das fehlangepasste Spielverhalten muss wiederkehrend auftreten, damit die Diagnose des *pathologischen Spielens* bestätigt werden kann (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.40).

### 4.3.2. Nosologische Schwierigkeiten der Einordnung

Bereits seit den Anfängen des 20. Jahrhunderts wird die nosologische Klassifikation des problematischen Spielverhaltens rabiart diskutiert, um eine endgültige Einordnung herzustellen. Es ist erheblich wichtig, auf die anfängliche Gruppierung dessen einzugehen, um die weiteren Entwicklungen konsequent nachvollziehen zu können.

Die Beschäftigung mit dem Glücksspiel erfordert eine eindeutige Begriffsdefinition, nicht nur hinsichtlich der pathologischen Klassifikation, sondern auch aus gesellschaftlicher und sozialer Sicht, sowie zur Abgrenzung des Glücksspielens als „reine“ Freizeitbeschäftigung. So stellte sich schon sehr früh die Frage, wo sich die Grenzen der Einordnung befinden, wo beginnt das Glücksspielen als krankhaftes Verhalten und handelt es sich – nach den Kriterien und dem Verhalten zu urteilen – um eine Impulsstörung, Suchterkrankung oder eine Zwangserkrankung?

*Rasch* beschreibt 1962 das pathologische Spielverhalten als zwanghaftes Verhalten. Es besteht ein Wechselspiel zwischen Zwang und Sucht, in dem das eine Extrem eingrenzt, Regeln vorgibt und Enge bedeutet, verinnerlicht der Spieler mithilfe des anderen Extrems ein grenzenloses, nach Luxus strebendes (problematisches) Verhalten, welches ins Unendliche hineingeht (vgl. *Rasch*, 1962, S.177). Die geringfügig sinnvolle Tätigkeit des Glücksspielens wird stark wahrgenommen, und dennoch kann der Spieler sich dessen nicht abwenden und gerät in die „Fänge“ des pathologischen Verhaltens (ebd., S.176). Die Regelmäßigkeit des Glücksspiels, das „Wiederholen-müssen“ des Vorgangs bedeutet hier eine Zwanghaftigkeit, aber kein süchtiges Verhalten.

Die Unterscheidung zwischen Zwang und Sucht beschäftigte auch andere Autoren. So ist es für *Matussek* (1963) klar, dass das zwanghafte Verhalten als negativ und störend wahrgenommen wird, aber das Suchtverhalten als zweckorientiert und eigensinnig verinnerlicht ist. Es ist für einen pathologischen Spieler demnach von Bedeutung, seiner individuellen und subjektiven Selbsterfüllung und -auslegung nachzugehen, daher kann das problematische Glücksspielen als ein süchtiges Vorgehen betrachtet werden (*Matussek*, in: *Schütte*, 1987, S.14).

Dieselbe Distinktion zwischen den beiden Polen benennt *Kellermann* 1989 und grenzt die Glücksspielproblematik klar von den Zwangserkrankungen ab. Dies ergibt sich daraus, dass ein Glücksspieler grundsätzlich sein problemhaftes Verhalten kennt, dem aber nicht widerstehen kann (obwohl er es vielleicht möchte). Dabei entsteht ein Teufelskreis. Trotz negativer Konsequenzen herrschen Schwierigkeiten aufzuhören vor, aber es ist ein Verhalten, welches den Zweck hat, aus dem tristen Alltag auszubrechen, sich

ablenken zu können und um eine Art des Rauschzustandes (wie bei pathologischem Alkoholkonsum) herzustellen. Anders ist es bei Zwangskranken, die den Unsinn ihres Verhaltens kennen, es als nicht zu sich gehörig wahrnehmen, aber dennoch nicht aufhören können (vgl. Kellermann, 1989, S.16).

1989 ist das problematische Spielverhalten den *Störungen der Impulskontrolle*, durch das *DSM-III* erstmals zugeschrieben worden. Diese Einordnung ist aus heutiger Sicht diskutabel. Wie bereits weiter oben erläutert, besteht eine *Impulskontrollstörung* darin, dass der Betroffene dem Impuls oder der Versuchung nicht widerstehen kann, und sich somit immer wieder der für ihn schädlichen Handlung zuwendet. Der vor der Handlung bestehende Spannungszustand wird während des Glücksspielens abgebaut, woraufhin ein Gefühl von Schuld, Reue und Scham folgt. Dies wird von dem Spieler zwar als negative Konsequenz verstanden, jedoch motiviert ihn die immerzu auftretende Erleichterung zum weiteren Spielverhalten (vgl. Praxishandbuch Glücksspiel, 2015b, S.1). Nach heutigen Erkenntnissen zeigt das pathologische Spielverhalten erhebliche Symptome und Verhaltensweisen einer Suchterkrankung, die mit Abhängigkeitsmerkmalen, wie *Toleranzentwicklung* und *Kontrollverlust*, welche nicht in die kategorische Einteilung der *Störungen der Impulskontrolle*, zu vereinen sind.

In den letzten dreißig Jahren haben psychologische, neurobiologische und medizinische Kenntnisse dazu geführt, dass das pathologische Spielverhalten den *Suchtbeziehungsweise Abhängigkeitserkrankungen* zugeschrieben wird. Die Differenzierung zwischen *Missbrauch* und *Abhängigkeit* ist die Basis für ein spezifisches Klassifikationssystem des *DSM-III-R* und des *DSM-IV*. Für eine substanzgebundene Abhängigkeitserkrankung gelten beispielhaft folgende Kriterien: mindestens drei Symptome müssen über einen Zeitraum von 12 Monaten aufgetreten sein, dazu gehören die (1) *Toleranzentwicklung*, (2) *Entzug*, (3) *Konsum häufig in höheren Mengen oder über einen längeren Zeitraum als beabsichtigt*, (4) *anhaltender Wunsch nach der Substanz oder erfolglose Versuche, den Konsum zu reduzieren oder einzustellen* (vgl. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 2000, S.197). Um einen *Substanzmissbrauch* diagnostizieren zu können, muss mindestens eins von den beispielhaft folgenden Symptomen über einen Zeitraum von 12 Monaten vorhanden sein: (1) *wiederholter Substanzkonsum führt zum Versagen in anderen wichtigen Arbeiten wie zum Beispiel im Haushalt*, (2) *wiederholter Substanzkonsum in Situationen, die zur Selbstgefährdung führen können*, (3) *wiederkehrende Probleme mit dem Gesetz* (ebd., S.199). Die Suche nach einem Rauschzustand, nach Einnahme der Substanz, das Entfliehen aus dem Alltag und die

stimulierende Wirkung des Mittels führen dementsprechend zu einem übermäßigen Konsum und der Entwicklung einer Abhängigkeitserkrankung. *Psychologische* und *physische Abhängigkeiten* gehen mit einem derartigen fehlangepassten Konsum einher, die den Betroffenen zu weiterem missbräuchlichen Gebrauch führen.

Auch Meyer und Bachmann (2010) schreiben dem Glücksspiel ein *Suchtpotenzial* zu. Die sofortige halluzinogene und stimmungsdämpfende Wirkung des Glücksspiels beinhaltet den größten Faktor des süchtigen Gefährdungspotenzials. Dabei werden innerpsychische Bedürfnisse befriedigt, die entsprechend im weiteren Verlauf – und mit erhöhter, problematischer Auftrittswahrscheinlichkeit – zu negativen Konsequenzen im sozialen, psychischen und arbeitsrelevanten Bereich, führen (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.44).

Die *psychische Komponente* überwiegt in der Bedeutung des Risikofaktors Glücksspiel: „Die Art und Weise der Integration der Glücksspielwirkung in den „psychischen Haushalt“, der beigemessene Bedeutungsgehalt und das Ergebnis der Kosten-Nutzen-Analyse, die Funktionen, die das Glücksspiel für den Spieler erfüllt, entscheiden dann über die Manifestation der Sucht [...].“ (Meyer & Bachmann, 2005).

Obligatorische Merkmale für jede Suchtform bestehen vor allem in dem *Kontrollverlust* und der *starken Bindung an das Suchtmittel (psychische Abhängigkeit)*. Die *Eigendynamik* gilt zusätzlich als Kennzeichen einer abhängigen Problematik, da es sich dabei um die soziale und persönliche Einengung handelt und zunehmend als problematisches Verhalten den subjektiven Lebensbereich einschränkt und beherrscht. Daher haben diese Merkmale Gemeinsamkeiten zwischen stoffgebundenen und -nicht-stoffgebundenen Abhängigkeiten inne (ebd., S.45).

Begleiterscheinungen wie *Mehrfachabhängigkeiten*, *Persönlichkeitsveränderungen*, *Entzugerscheinungen* und eine *selbstverstärkende Wirkungsschleife* beurteilen deutlich das Suchtpotenzial des Glücksspiels: die beruhigende und selbstbestätigende Wirkung des Spielverhaltens trotz finanzieller, sozialer Konsequenzen auf der einen Seite, und das wiederholte Bedürfnis und das Flüchten aus negativen Gedanken, sowie die glücksspielnahen Glaubensansätze auf der anderen Seite, bewirken, dass der Betroffene sich in den Zyklus des abhängigen Spielverhaltens begibt, aus dem er zunehmend schlechter ausbrechen kann. Hierin verbirgt sich das Gefährdungspotenzial des Glücksspiels wie auch die plausible Erklärung, warum das exzessive Spielverhalten einer Suchterkrankung zuzuschreiben ist (ebd., S.48).

#### 4.4. Pathologisches Spielen als Verhaltenssucht

Über zehn Jahre dauerte die Arbeit am *DSM-5*. 1999 haben die Arbeiten dazu begonnen, 2013 wurde es veröffentlicht. Die Orientierung weg von den römischen, hinzu arabischen Zahlen zeugt von größeren Veränderungen in den diagnostischen Klassifizierungen der APA (*American Psychological Association*) – was vor allem für die Suchterkrankungen der Fall sein soll (vgl. Rumpf & Kiefer, 2011, S.45). In der aktuellen Version werden Suchterkrankungen grundsätzlich unter *Sucht und zugehörige Störungen* subsumiert, somit ist der Begriff der *Substanzbezogenen Störung* nicht mehr vorhanden (ebd., S.45).

Besonders auffällig ist in dem *DSM-5*, dass zwischen *Missbrauch* und *Abhängigkeit* nicht mehr differenziert wird, sondern ein gemeinsamer Fokus auf den *Substanzgebrauchsstörungen* liegt (vgl. Potenza, 2006, S.143-144). *Potenza* macht deutlich, inwiefern die Veränderungen in der Terminologie der *Sucht* für weitere klassifikatorische und diagnostische Prozesse wichtig sind. Substanzbezogene Abhängigkeiten beinhalten drei Hauptsymptome: heftiges Verlangen nach der Substanz, gestörte Impulskontrolle hinsichtlich des gewünschten Mittels und kontinuierliches Abhängigkeitsverhalten, trotz der negativen Konsequenzen. Diese beschriebenen Auffälligkeiten sind parallel und sehr ähnlich zu den Erscheinungen im Rahmen von substanzungebundenen Abhängigkeitserkrankungen (beispielsweise das pathologische Spielen). Der subjektive Kontrollverlust während des Spielens und die psychische Abhängigkeit gegenüber dem Glücksspiel sind deutliche Anzeichen einer grundsätzlichen Suchtentwicklung und -erkrankung (vgl. Hayer, Rumpf & Meyer, 2014, S.12).

In Bezug auf die Kategorisierung der Abhängigkeitserkrankungen nach *Missbrauch* und *Abhängigkeit* wurde in den letzten Jahren deutlich, dass es erhebliche Inkonsistenzen in empirischen Studien gibt. Im *DSM-III-R* und *DSM-IV* wurde beides hierarchisch betrachtet, das eine kann mit dem anderen nicht gleichzeitig bestehen. *Rumpf* und *Kiefer* (2011) beziehen sich auf mehrere Studien, die gezeigt haben, dass eben diese Differenzierung klinisch nicht nachweisbar ist, dass das eine das andere kaum schwächt oder signifikant verändert, sondern dass beide Formen von Abhängigkeiten als dimensional zu betrachten sind (S.46).

In dem 2013 veröffentlichte *DSM-5* wird das pathologische Spielen erstmals als *Suchterkrankung* klassifiziert. Ein großer Vorteil besteht dadurch nicht nur darin, dass die oben beschriebene Differenzierung zwischen *Missbrauch* und *Abhängigkeit* nicht mehr vorhanden ist, sondern auch, dass ein erheblich gesteigerter Fokus auf die Pathologie als

einzigste *Verhaltenssucht* und dessen psychische, soziale und berufliche Auswirkungen liegt. Außerdem bedeutet dies für die therapeutischen Behandlungsmethoden, dass die psychische Abhängigkeit ein zentraler Gegenstand ist, da die physische Abhängigkeitserscheinung keine obligatorische Bedingung einer Suchterkrankung darstellt (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.44). Die verhaltensbestimmende Auswirkung der psychischen Abhängigkeit bleibt sehr viel länger präsent, als es bei stoffgebundenen Süchten der Fall ist, es wird der geistige Zustand durch das gewünschte Mittel angestrebt, eine sofortige Beruhigung, Erregung, Entspannung – was wiederum bei stoffgebundenen, wie -ungebundenen Suchterkrankungen wahr ist.

Grundsätzlich existieren im *DSM-5* 11 Kriterien für die *Substanzgebrauchsstörung*, die sich aus den unterschiedlichen Kategorien von *Substanzmissbrauch* und *Substanzabhängigkeit* gemeinsam ergeben. Bei Auftreten von gerade mal zwei Merkmalen innerhalb von 12 Monaten gilt die Diagnose als erfüllt. Drei Symptome sind zu den bereits bestehenden Kriterien, hinzugefügt wurden (vgl. Rumpf & Kiefer, 2011, S.46):

1. Aufgabe oder Reduzierung von Aktivitäten zugunsten des Substanzkonsums;
2. Fortgesetzter Gebrauch trotz Kenntnis von körperlichen oder psychischen Problemen;
3. Craving, starkes Verlangen oder Drang die Substanz zu konsumieren.

Konflikte mit dem Gesetz zur Beschaffung von Geld zu weiteren Spielmöglichkeiten – die *Beschaffungsdelinquenz* – wurde als Kriterium für eine Abhängigkeitsstörung in dem *DSM-5* entfernt. Dieser Punkt ist höchst diskutabel und wird an einer anderen Stelle dieser Arbeit detaillierter durchleuchtet.

Außerdem wird der *Schweregrad der Symptomatik* klassifiziert: zwei bis drei Kriterien ergeben eine moderate Erkrankungsschwere, beim Vorliegen von vier oder mehr Symptomen handelt es sich um eine schwere Abhängigkeitserkrankung (ebd., S.46).

Hinsichtlich des problematischen Spielverhaltens ergeben sich im *DSM-5* folgende Veränderungen: das *pathologische Glücksspielen* wird durch den Term *gestörtes Glücksspielen* ersetzt, und fügt sich ein in die Kategorie der *Sucht und zugehörige Störungen*. Um die Suchterkrankung diagnostizieren zu können, müssen bei wiederkehrendem Glücksspielen und gleichzeitigen klinisch bedeutsamen Beeinträchtigungen oder Leiden, mindestens vier von den folgenden Merkmalen ausgedrückt werden (vgl. Praxishandbuch Glücksspiel, 2015a, S.2) :

1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspiel;
2. Steigerung der Einsätze, um gewünschte Erregung zu erzielen;
3. wiederholte, erfolglose Versuche, das Spiel zu kontrollieren oder zu reduzieren;
4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Spiel einzuschränken;
5. Spielen, um Probleme oder negativen Stimmungen zu entkommen;
6. Wiederaufnahme des Glücksspielens nach Geldverlusten;
7. Lügen gegenüber Dritten, um das Ausmaß der Spielproblematik zu vertuschen;
8. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, von Arbeitsplatz und Zukunftschancen;
9. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch andere.

Die konsequente Entwicklung des *gestörten Glücksspielen* birgt vor allem hinsichtlich therapeutischer und präventiver Maßnahmen einen erheblichen Vorteil. Die Einordnung der Erkrankung in die Kategorie der *Suchterkrankung* erweitert den Horizont in Bezug auf suchtspezifische Behandlungsformen, die gerade bei Glücksspielproblemen detaillierte, und genauere Ansatzpunkte zur adäquaten Behandlung und Betreuung von Betroffenen erlaubt. Auch ergibt sich durch die neue Kategorisierung eine *Destigmatisierung von Suchterkrankungen*, was vor allem in Anbetracht der Sichtweise von Vorteil ist: es wird nicht mehr von *Abhängigkeiten* und *Missbrauch* gesprochen, sondern von einer einheitlichen Gruppe von Suchterkrankungen (vgl. Rumpf & Kiefer, 2011, S.47).

#### **4.5. Beschaffungskriminalität**

Im Rahmen süchtiger Erkrankungen beherrscht der Term der *Beschaffungskriminalität* die Wissenschaft und die Literatur. Es kommt die Frage auf, was genau hinter diesem Begriff steckt und warum dieser gerade bei Suchtproblematiken äußerst wichtig ist?

Ob stoffgebunden oder -ungebunden, um weiterhin an die gewollte Substanz zu kommen oder eben, um an die finanzielle Mittel zum erneuten Spielen zu gelangen, begehen Suchtkranke ab einem gewissen Zeitpunkt illegale Handlungen.

Beim *gestörten Glücksspielen* ist mit hohen finanziellen Verlusten zu rechnen und es wird bei Zeiten immer schwieriger, erneut materielles Vermögen zu beschaffen, um spielen zu können. Die eintretenden Verluste können, gekoppelt mit den süchtigen Impulsen zu spielen, den Betroffenen dazu veranlassen, straffällig zu werden. Sobald alle legalen

Beschaffungsversuche gescheitert sind, keine privaten Güter mehr verkauft werden können, keine Kredite oder Geldleihen mehr zu bekommen sind, ist ein Einstieg in die Illegalität gegeben. Der Suchtdruck wird so hoch, dass strafrechtliche Handlungen immer wahrscheinlicher werden und die moralische Handlungsschwelle somit sinkt, und leichter übergangen werden kann (vgl. Gross, 1990, S.56).

Der illegale Zugang zu den benötigten finanziellen Mitteln wird von *Petry* (2003b) im Rahmen des „zwanghaften Glücksspielers“ beschrieben. Dabei beruht er sich auf das Phasenkonzept von *Custer* und *Mild* aus dem Jahre 1985. Dieses Konzept birgt in sich die unterschiedlichen „Durchlaufphasen“ eines Glücksspielers, von den beginnenden, ersten Gelderfolgen und Gewinnen, bis hin zur Verzweiflungsphase.

Wenn ein Spieler mit dem Glücksspiel beginnt, nimmt nach Meinung des Autors, der Faktor *Geld* zunächst eine geringere Bedeutung an. Es gehe zwar um das Gewinnen, aber nicht um die weitere Beschaffung des benötigten Geldes. Das Glücksspiel hat nicht nur das materielle Vergnügen inne, sondern auch die soziale Fähigkeit des Spiels an sich. Es werden neue, soziale Kontakte geknüpft, eine Leidenschaft wird geteilt, und daher wird dies oft mit Freundschaft gleichgesetzt (S.50). Gleichzeitig bedeutet der Besitz von Geld auch einen guten Platz in der Gesellschaft inne zu haben – was unweigerlich das Selbstwertgefühl steigert. Die Bedeutung des Selbstbewusstseins im Rahmen des Glücksspiels und auch im süchtig-pathologischen Verhalten liegt nahe: je mehr Aufmerksamkeit, je mehr positive Rückmeldungen und Besitztümer, je mehr sich das Lebensgefühl steigert, desto mehr wird der Spieler zum „zwanghaften Glücksspieler“, verliert die Kontrolle über sein eigenes Tun und begibt sich mehr und mehr in eine irrealen, neue Realität (ebd., S.51).

Im weiteren Verlauf des *gestörten Glücksspielverhaltens* neigt der Betroffene dazu, seine Geldverluste „aufzuholen“, wieder mehr Gewinne zu machen, da derartige Geldeinbußen gleichermaßen das Wegfallen von Macht, Ruhm, Prestige, Anerkennung und sozialer Beliebtheit bedeutet. Aufgrund dessen verändert der Glücksspieler sein motivationales Verhalten: es treibt ihn fortan nicht mehr das Geld oder das Gewinnen an, sondern er wird vielmehr von einer depressiven Stimmung angetrieben, von einer Angst, sein Selbstbewusstsein zu verlieren und weniger Bestätigung zu bekommen – daher wird das verlorene Geld wieder eingeholt, um aus dieser Lebenssituation herauszukommen und „sich selbst nicht zu verlieren“ (ebd., S.51).

An dieser Stelle setzt das illegale Verhalten an. Es werden mehr und mehr Geldschecks benutzt, Freunde um Geld gebeten oder illegal Geld beschafft – das soziale Umfeld versucht gleichermaßen die Einbußen wieder auszugleichen, während der betroffene Glücksspieler immer mehr in die Spirale des süchtigen und problematischen Verhaltens gerät, in denen auch keine Grenzen mehr – ob rechtlich, privat, sozial oder beruflich – zu erkennen sind oder respektiert werden.

Die möglichen kriminellen Handlungen werden meist in dieser *Verzweiflungsphase* getätigt, in denen die Hoffnung weiterhin besteht, Verluste ausgleichen zu können, sein Umfeld darin zu bestätigen, völlige Kontrolle über das eigene Handeln zu haben – und dabei ethische, wie moralische Einschränkungen in den Hintergrund rücken zu lassen und kaum zu respektieren (ebd., S.51-52). *Petry* (2003b) beschreibt diese Entwicklung innerhalb des pathologischen Verhaltens als „desorientiert, skrupellos gegenüber anderen Personen und irrational“ (*Petry*, 2003b), welches die wandelnde *Funktionalität des Geldes* im Rahmen der Glücksspielkarriere plausibel beleuchtet. Anfangs besaß das Geld als Faktor eine eher geringere Bedeutung, und es ging mehr um die soziale Komponente – und je tiefer der Betroffene in die Glücksspielproblematik gerät, desto eher neigt dieser zu unethischen und kriminellen Handlungen (ebd., S.52).

Diese beschriebene Neigung beinhaltet eine der wichtigsten Komponente, um Suchterkrankungen zu verstehen und zu beschreiben. Nicht nur bei substanzgebundenen Abhängigkeiten, sondern eben auch bei *Verhaltenssüchten* ist der *reine Zugang* zum gewollten Mittel Motivation genug, um alles mögliche in die Wege zu leiten, um dem Bedürfnis nachgehen zu können. Dem *delinquenten Verhalten* liegen mehrere Bedingungsfaktoren zugrunde: je nach Persönlichkeitsstruktur des Betroffenen zeigt sich während oder auch vor dem pathologischen Glücksspielen ein *antisoziales Verhaltensmuster*, wie einige Studien beweisen (*Meyer et al., Kröber, in: Meyer & Bachmann, 2005, S.115*). Somit erklären externe, wie auch interne Faktoren die Delinquenz von Glücksspielern. Es geht dabei nicht nur um das Gewinnen von Geld oder das Anhäufen von Vermögen, sondern auch um die Selbstbestätigung, die Steigerung des Selbstbewusstseins. Die moralische Hemmschwelle wird geringer und andere Handlungsalternativen werden zwar durchdacht, aber die illegalen Beschaffungstendenzen häufen sich und bleiben konsequent ein entscheidender Faktor von Glücksspielproblemen.

Illegale Handlungen, die mit psychischen Störungen assoziiert werden, werfen Fragen auf bezüglich der *Schuld- und Zurechnungsfähigkeit*. Wie auch bei stoffgebundenen

Abhängigkeitserkrankungen, ist es unbestritten, dass hinter den strafrechtlichen Vergehen eines Süchtigen ein innerpsychisches Motiv steckt (ob bewusst getätigt oder nicht). Seit Jahrzehnten besteht die Diskussion zur Schuldfähigkeit von Beschaffungsdelikten Suchtkranker. Um rechtlich diesbezüglich zu entscheiden, beziehen sich Richter, Gutachter und Strafverteidiger auf § 20 und § 21 des *Strafgesetzbuches* (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.118):

- § 20: *Schuldunfähigkeit wegen seelischer Störungen* grenzt diejenigen Personen ein, die aufgrund einer tieferen, psychischen Beeinträchtigung die Tat einsehen, oder nach dieser Tat handeln zu können;
- § 21: *Verminderte Schuldfähigkeit* bezieht sich auf die Personen, die das Unrecht der Tat einsehen können, aber aus einem der Gründe aus § 20 bei Begehung der Tat folgerechtlich vermindert waren/sind.

Anschließend folgt ein zweistufiges Verfahren zur *Schuldfähigkeitsbegutachtung*. In der ersten Stufe wird zunächst festgestellt, ob zur Tatzeit eine psychische Störung vorlag. Wenn sich eine oder mehrere Störungsbilder der in § 20 vermerkten Merkmale bestätigen, werden die genaueren Zusammenhänge zwischen dem Tatvorgang, der psychischen Störung und der Beschaffungskriminalität untersucht. In einer zweiten Stufe wird daraufhin geklärt, inwieweit die Auswirkungen der seelischen Erkrankung die *Steuerungs-* und *Einsichtsfähigkeit* des Betroffenen beeinflussen (ebd., S.119). Insofern wird die Schuldfähigkeit mit Rücksicht auf die psychische Beeinträchtigung intensiv betrachtet und beim pathologischen Spielen als *verminderte Schuldfähigkeit* eingeordnet.

Hier kommt die Frage auf, inwieweit es möglich ist, eine geringe Schuldfähigkeit bei Glücksspielsüchtigen zu stellen, wo es doch bei weitem auf den *Schweregrad der Erkrankung* und die damit einhergehende *Steuerungsfähigkeit* des Betroffenen ankommt. Meyer und Bachmann (2005) beziehen sich diesbezüglich auf die auf Glücksspielsüchtige angepassten Kriterien zur Beurteilung der Schuldfähigkeit von Schumacher (1981): angegliedert an Faktoren der substanzgebundenen Abhängigkeit wird deutlich, dass auch bei *Verhaltenssüchten* genauer untersucht werden muss, inwieweit der Symptomcharakter des Verhaltens an die eigene Persönlichkeit gebunden ist oder nicht, ob das Handeln selbst gesteuert wurde hinsichtlich Risikobereitschaft, wie beispielsweise Impulsen und, wofür das Geldmittel bei Beschaffungsdelikten verwendet wurde. Dies ist besonders bei Suchtkranken entscheidend, da, sobald wieder Geld vorhanden ist, dies für das angestrebte Handeln benutzt wird (vgl. Meyer & Bachmann, 2005, S.120-121). Um eine adäquate Beurteilung zu

tätigen, muss auch die Persönlichkeit des Betroffenen genauer begutachtet werden. Infolge der Entwicklung einer Glücksspielproblematik verändern sich Persönlichkeitsmerkmale und -verhaltensweisen, der Lebensraum wird eingeengt und die Lebensführung wird umstrukturiert. Dies könnte zur Beurteilung der Schulfähigkeit nützlich sein, da dies *innerpsychische Prozesse* sind, die die strafrechtliche Handlung selbst als „unwirklich“ beziehungsweise „unpersönlich“ darstellen könnten. Ängste, emotionale Befindlichkeit, eingeengter Lebensraum, soziale und familiäre Konflikte sind Faktoren, die das subjektive Befinden insofern beeinflussen können, als dass der Betroffene selbst möglicherweise nicht „Herr der eigenen Taten“ ist und eine *verminderte Schuldfähigkeit* dabei zu milde ausgedrückt wäre (ebd., S.121).

Das zu beurteilende Verhalten sollte dementsprechend in Hinblick auf unterschiedliche Komponente untersucht werden: der Tat vorangegangenen Bedingung zur Handlung, die materielle Befugnis während des Glücksspiels, die Verfügbarkeit finanzieller Mittel, die Planung der Tat, die Verwendung des Geldes und das Begleichen von Schulden sind potenzielle Merkmale eines Tatbestandes, die zur *Verminderung der Schuldfähigkeit* führen, und sogar die Aufhebung der persönlichen Schuld bedeuten kann. „Wenn in der forensischen Wertung ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen dem pathologischen Spielen, das zu nachhaltigen Veränderungen der Gesamtpersönlichkeit geführt hat [und damit eine Zuordnung zur 4. Alternative („schwere andere seelische Abartigkeit“) des § 20 *Strafgesetzbuch* rechtfertigt], und den begangenen Straftaten festgestellt werden kann, so ist in der Regel davon auszugehen, dass die Motivation zu den inkriminierten Handlungen durch die nicht mehr steuerbare Spielmotivation geleitet war.“ (Meyer & Bachmann, 2005).

In Anbetracht der schwierigen Beurteilung von straffällig gewordenen Glücksspielern, ist es umso diskutabler, dass im aktuellen *DSM-5* das Kriterium der *Beschaffungskriminalität* herausgenommen wurde. Auch wenn es zu wenig empirische Nachweise dafür zu geben scheint (vgl. Rumpf & Kiefer, 2011, S.47), so ist es doch problematisch, dass illegale Handlungen eines Betroffenen aus den Diagnosekriterien ausgeschlossen wurden. Nicht nur, weil kriminelle Beschaffungsdelikte zum Verständnis des Ausmaßes der Erkrankung geführt haben, sondern auch, weil es hinsichtlich des entwicklungspsychologischen Rahmens der Suchterkrankung dazu verhilft, die internen, psychischen Prozesse zur Handlung zu verstehen. Individuelle, seelische Vorgänge bilden einen Einfluss auf das Vorhaben und die Fähigkeit zu illegalen Handlungen, aber auch äußere Faktoren sind diesem Geschehen mehr Beachtung zu schenken, um eine adäquate Beurteilung und auch Diagnosestellung gewährleisten zu können.

## 5. Diskussion

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, die öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels vom 16. Jahrhundert bis heute zu durchleuchten und anschließend auf die Hauptentwicklungspunkte der Glücksspielproblematik, die diagnostischen Leitlinien und die unterschiedlichen, damit einhergehenden Faktoren – wie soziale, familiäre, arbeitsrelevante Einflüsse – sowie den damit assoziierten Suchtgefahren, einzugehen.

Die herangezogenen Literaturquellen des 16. und 17. Jahrhunderts zeigten deutlich, dass die öffentliche Betrachtung des Glücksspiels erheblich kritisch und negativ begutachtet wurde. Es liegt nahe, dass besonders seitens der Kirche und der gesellschaftlichen Obrigkeiten die Tätigkeit am Glücksspiel als *Teufelswerk* oder sündhaft betrachtet wurde, war doch der kirchliche Glaube, namentlich zur Zeit der Reformation im 16. Jahrhundert, Hauptbestandteil der hiesigen Gesellschaft. Gleichzeitig erschien im selben Jahrhundert die erste Biographie eines Spielsüchtigen, ein belgischer Arzt und Philosoph verfasste ein einheitliches Werk in zwei Teilen, welches einerseits die pathologische Erscheinung des Glücksspiels, sowie andererseits eine mögliche, therapeutische Behandlung der Störung als Ansatz enthielt. Auffällig erschien bei näherer Analyse, dass die vorgeschlagene Therapie sich ausschließlich auf die *Fähigkeit des Denkens* bezog.

Die Literaturrecherche hat außerdem gezeigt, dass sich bereits ab dem 16. Jahrhundert eine deutliche Ambivalenz der öffentlichen, sozialpolitischen Betrachtung entwickelte. Die verschiedenen Obrigkeiten und monarchischen Herrscher versuchten stets, durch Gesetzestexte, Reglementierungen und/oder Regulierungen, dem Glücksspiel Einhalt zu gewähren, es zu verbieten und besonders stark, es zu kontrollieren. Dabei ging es weniger um die eigentlichen psychologischen Auswirkungen dessen, sondern vielmehr um die finanziellen und gesellschaftlichen Konsequenzen, die sich daraus ergeben. Einerseits sollte es stets verboten werden, andererseits zeigte sich bereits damals, dass das Glücksspiel nicht aus der Gesellschaft wegzudenken ist und es erhebliche Schwierigkeiten mit sich bringt, durch einheitliche Restriktionen einen eindeutigen Weg entgegen des Glücksspiels zu gehen.

Dazu passend soll erwähnt werden, dass sich die Literaturrecherche für die genannten Jahrhunderte als äußerst schwierig darstellte. Um auf die regulativen Ansätze seitens der Obrigkeiten zurückgreifen zu können, mussten nicht nur eine Vielzahl von Bänden der *Policeyordnungen* herangezogen werden (siehe Literaturverzeichnis), sondern es ergaben sich außerdem auch erhebliche Schwierigkeiten aufgrund der geographischen Lage des deutschen Gebietes im damaligen Jahrhundert, weshalb nur einzelne Bände,

Regionen und Städte zur Bearbeitung der Thematik dieser Arbeit herangezogen worden sind.

Die Literatur zum 18. und 19. Jahrhundert erwies sich als zugänglicher. Die gesellschaftlichen Auswirkungen und Betrachtungen des Glücksspiels sind literarisch aus dem 18. Jahrhundert überschaubarer, da sich zu derselben Zeit die Spielkasinos und -banken besonders auf deutschen Gebieten entwickelten und gesellschaftlich einen hohen Andrang fanden. Es zeigte sich, dass die höhere Gesellschaft das Glücksspiel nutzte, um sich ein gutes Ansehen zu schaffen, gut in der Bevölkerung da zu stehen, Respekt (und Macht) zu erlangen und vor allem, um Ruhm und Reichtum zu ergattern. Das Glücksspiel entwickelte sich dementsprechend von einem Teufelswerk im 15. Jahrhundert, zu einem gesellschaftlichen und materiellen Nutzen, der vor allem im 18. Jahrhundert den Reichen und der Monarchie diente. Die öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels hat sich bereits verändert.

Weiterhin wird in der Literatur nur ein geringfügiger Fokus auf die pathologische Erscheinung der Glücksspielproblematik gelegt. Gesetzestexte aus dem 18. und 19. Jahrhundert zeigen das Streben danach, das Glücksspiel zu verbieten und/oder zu unterdrücken, ob dies aufgrund der psychologischen oder eher der gesellschaftspolitischen Lage und dessen Auswirkungen geschah, ist fragwürdig und diskutabel. Aus heutiger Sicht, und gerade in Einbezug der Literatur, lässt sich vermuten, dass es besonders um die ethisch-moralischen Einflüsse des Glücksspiels ging, die Gesellschaft hat das Glücksspiel auch zur Zeit des 18. Jahrhunderts noch nicht integriert und erzielte vehement Versuche, das Treiben um das Glück einzudämmen, weil es als widrig angesehen wurde.

Ausschlaggebend und dabei wichtig zu nennen ist das Werk *Der Spieler* von *Fjodor Dostojewski*. Es stellt zum ersten Mal einen drastischen Verlauf und Abstieg in die Glücksspielproblematik dar. *Dostojewski* vermittelt ein deutliches Bild der reichen, teils adeligen Gesellschaft in einem Kurort, in welchem besonders dem Glücksspiel nachgegangen wird. Es entwickelt sich eine gesellschaftliche Facette, ein Treiben der Reichen und Schönen, sich dem amüsanten Geschehen in den Spielkasinos hinzugeben und sich an Ruhm und Reichtum zu bereichern. Der Autor beschreibt detailliert, welches Ausmaß das exzessive Glücksspiel haben kann, vom eigentlichen Willen, aufzuhören, bis hin zum unmöglichen Stoppen dessen, bis zum materiellen Höchstverlust und dem *Zusammenbruch eines Selbstbildes*. Am Ende verliert *der Spieler* alles – und bekommt schlussendlich die Chance, sein Leben zu ändern und neue Wege einzuschlagen. Bis heute gilt *Dostojewskis* Werk als eines der einflussreichsten Darstellungen eines Spielsüchtigen.

Die Literaturrecherche und -bearbeitung für die Zeitspanne von 1871 bis 1945 erwies

sich als erheblich schwierig. Gesetzestexte von 1871, 1919, 1933, 1934 und 1938 und zum Ende des Zweiten Weltkrieges waren zwar vorhanden, jedoch ließen sich kaum, bis gar keine Quellenangaben finden, die sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen des Glücksspiels und der öffentlichen Wahrnehmung beschäftigten. Es liegt zwar nahe, dass dies durch das allgemeine Spielbankverbots von 1871 zu begründen ist, und es deshalb kaum Literatur dazu gibt. Allerdings besteht hier die bedeutendste Lücke im Rahmen der vorhandenen Literatur. Weitere Forschungen und die dazugehörigen Tätigkeiten wären empfehlenswert, um gerade die Gesellschaft zu Zeiten der beiden Weltkriege (1914-1918, 1939-1945) genauer zu betrachten und um zu verstehen, wie sich das Glücksspiel und die öffentliche Betrachtung weiter entwickelte. Es war möglich, einige Anhaltspunkte zum illegalen Glücksspiel zu erhalten, jedoch liegt der Fokus dieser Arbeit auf Spielkasinos und -banken, weshalb dieser Teil der Literatur damit weitestgehend außer Acht gelassen wurde.

Hauptentwicklungspunkt des Glücksspiels und der damit zugeordneten süchtigen Erscheinung liegt im 20. Jahrhundert. Die Literaturrecherche ergab, dass im frühen letzten Jahrhundert Psychoanalytiker versuchten, Erklärungsmodelle zur Entstehung und Aufrechterhaltung der Glücksspielproblematik aufstellten und auch dazugehörige, therapeutische Behandlungen entwickelten. Dass die Erklärungen im *Ödipuskomplex* und/oder der *fehlerhaften Vater-Kind-Beziehung* zu begründen sind, ist aus heutiger Sicht eine veraltete Sichtweise, allerdings wird deutlich, dass es die ersten Versuche waren, eine psychologische Erklärung zur Glücksspielproblematik zu finden. Somit wurde ein erster Grundstein gelegt, die Pathologie als solche zu betrachten und diese genauer zu durchleuchten, wobei seitdem ein geringerer Fokus auf die gesellschaftlichen Einflüsse und Auswirkungen liegt.

Ab 1945 existieren einheitliche Regelungen und Reglementierungen in Bezug auf das Glücksspiel. Dabei geht es um das öffentliche Betreiben dessen und die strafrechtliche Ahndung, wenn weitreichend dagegen verstoßen wird. Die Literaturrecherche zeigte dazu, dass sich besonders die öffentliche Betrachtungsweise im Laufe des 20. Jahrhundert erheblich verändert hat. Je mehr Forschungsarbeiten veröffentlicht wurden, desto mehr wurde die gesellschaftliche Wahrnehmung auf die Pathologie als solche gelenkt. Das Bewusstsein wird seither dahingehend verstärkt, als dass erkannt werden soll, welche negativen Konsequenzen aus dem süchtigen Verhalten resultieren und welche Hilfeleistungen in Anspruch genommen werden können.

Die wissenschaftlichen Erkenntnisse zur Entstehung, Aufrechterhaltung und der damit assoziierten Einflussfaktoren verhelfen einerseits der vorhandenen Literatur, mehr Quellen präsentieren zu können, wodurch ein einheitliches Bild dazu entsteht. Andererseits

ergibt der „neue“ Fokus der Glückspielforschung einen Weg hin zur Prävention, zum Spielerschutz und zur verschärften öffentlichen Wahrnehmung der Pathologie.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die literarischen Recherchen zu dieser Arbeit ein recht umfassendes Bild zur gesellschaftlichen Betrachtung des Glücksspiels lieferten. Durch die vorhandenen regulativen und rechtlichen Texte wurde das Verständnis gestärkt, dass es sich um eine ambivalente Betrachtungsweise handelt, welches seit Jahrhunderten besteht und sich durch die gesellschaftlichen, politischen und sozialen Veränderungen der letzten Jahre stets verändert, widerlegt und neu entwickelt hat. Von der damaligen Betrachtung eines Teufelswerks, zum protzigen Treiben der adeligen Gesellschaft, hin zum illegalen Betreiben von Glücksspielen und zur auf die Glücksspielproblematik fokussierte Ansicht von heute, hat sich die öffentliche Wahrnehmung des Glücksspiels im regen Geschehen der Jahrhunderte verändert, und sich schlussendlich zum Menschen hin entwickelt.

## 6. Literaturverzeichnis

American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fourth Edition, Text Revision. Washington, DC: APA.

Bergler, E. (1958). *The psychology of gambling*. (1. Auflage). London, Edinburgh: Morrison and Gibb Limited.

Bodmer, I. (2013). Die Lust am Frust – Psychoanalytische Aspekte der Glücksspielsucht. *Psychoscope*, 10, 8-11.

Callois, R. (1958). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag.

Dostojewski, F. (1867). *Der Spieler* (1. Auflage, herausgegeben 2005). Köln: Anaconda.

Dritte Verordnung über öffentliche Spielbanken vom 27. März 1934, *Reichsgesetzblatt I*, 255.

Gesetz über die Zulassung öffentlicher Spielbanken vom 14. Juli 1933, *Reichsgesetzblatt I*, 480-481.

Goeschel, C. (2013). The Criminal Underworld in Weimar and Nazi Berlin. *History Workshop Journal Issue*, 75, 59-80.

Gorny, A. & Gizycki, J. (1970). *Glück im Spiel zu allen Zeiten*. Zürich: Stauffacher-Verlag.

Gross, W. (1990). *Sucht ohne Drogen - Arbeiten, Spielen, Essen, Lieben ...*(1. Auflage). Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Härter, K. (2005). *Policey und Strafjustiz in Kurmainz. Gesetzgebung, Normdurchsetzung und Sozialkontrolle im frühneuzeitlichen Territorialstaat* (2 Bände). Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann.

- Härter, K. & Stolleis, M. (Hrsg.) (2007). *Repertorium der Policeyordnungen der Frühen Neuzeit, Band 8: Reichsstädte 3: Ulm*. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Hayano, D.M. (1984). The professional gambler: fame, fortune, and failure. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 474, 157-167.
- Hayer, T. (2010). Geldspielautomaten und Suchtgefahren – Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf. *Sucht Aktuell*, 1, 47-52.
- Hayer, T., Rumpf, H.-J. & Meyer, G. (2014). „Glücksspielsucht“. In Mann, K. (Hrsg.), *Verhaltenssüchte: Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Prävention*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Iseli, A. (2009). *Gute Policey. Öffentliche Ordnung in der Frühen Neuzeit*. Stuttgart: Eugen Ulmer.
- Keifenheim, K.E. (2011). Hans von Hattinberg (1879-1944). Leben und Werk, unv. Diss., Universität Tübingen.
- Kellermann, B. (1989). „Pathologisches Glücksspielen – Sucht oder Zwang?“. In Brakhoff, J. (Hrsg.), *Glück – Spiel – Sucht, Beratung und Behandlung von Glücksspielern*. Freiburg im Breisgau: Lambertus-Verlag.
- Kronegger-Roth, S. (Hrsg.) (2015). Die zwei Bücher des Pâquier Joostens aus Eekloo, Doktors der Philosophie und der Medizin über das Glücksspiel oder die Heilung der Spieleidenschaft (Basel, 1561), 1. Auflage, Kiel: Solivagus-Verlag. (Iustus, P. (1561). *Pascasii Iusti Ecloviensis, philosophiae et medicinae doctoris, Alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate libri II (Basileae, MDLXI)*).
- Lindner, R.M. (1950). The psychodynamics of gambling. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 269, 93-107.
- Meyer, G. & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht: Ursachen und Therapie*. (2. Auflage). Heidelberg: Springer.

- Neufeld, J. (1923). *Dostojewski: Skizze zu einer Psychoanalyse*. Leipzig, Wien, Zürich: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Oppenhoff, T. (1891). *Das Strafgesetzbuch für das Deutsche Reich nebst dem Einführungsgesetz vom 31. Mai 1870 und dem Einführungsgesetz vom 30. August 1871*. Berlin: Georg Reiner Verlag.
- Petry, J. (1998a). Diagnostik und Behandlung der „Glücksspielsucht“. *Psychotherapeut*, 43, 53-64.
- Petry, J. (2003b). *Pathologisches Glücksspielverhalten. Ätiologische, psychopathologische und psychotherapeutische Aspekte*. (1. Auflage). Geesthacht: Neuland.
- Petry, N.M. (2006). Should the scope of addictive behaviors be broadened to include pathological gambling?. *Addiction*, 101 (Suppl. 1), 152-160.
- Petry, J., Füchtenschnieder-Petry, I., Brück, T. & Vogelsang, M. (2013). „Pathologisches Glücksspielen“. In Suchtmedizinische Reihe, Band 6, Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hrsg.), *Pathologisches Glücksspielen*.
- Potenza, M.N. (2006). Should addictive disorders include non-substance-related conditions?. *Addiction* 101, (Suppl. 1), 142-151.
- Praxishandbuch Glücksspiel (2015a). Definition nach DSM und ICD. Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (Hrsg.). München: Eigendruck.
- Praxishandbuch Glücksspiel (2015b). Einordnung des Krankheitsbilds. Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern (Hrsg.). München: Eigendruck.
- Premper, V. (2012). „Komorbide psychische Störungen beim pathologischen Glücksspielen“. In Wurst, F., Thon, N. & Mann, K. (Hrsg.), *Glücksspielsucht: Ursachen – Prävention – Therapie*. Bern: Hans Huber Verlag.

- Rasch, W. (1962). „Über Spieler“. In *Randzonen menschlichen Verhaltens. Beiträge zur Psychiatrie und Neurologie. Festschrift zum 65. Geburtstag von Prof. Dr. Hans Bürger-Prinz*. Stuttgart: Ferdinand Enke Verlag.
- Reichert, J. et al. (2010). *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*. (2.Auflage). Wiesbaden: VS Verlag.
- Rückert, U. (2011). Die Herren der Berliner Unterwelt. Im Kaiserreich gründen Bürger zuhauf Vereine. Doch auch Kriminelle formieren sich um 1900 in Clubs – zu Deutschlands erstem organisiertem Verbrechertum. *GEO Epoche*, 04 (11), 1-4.
- Rumpf, H.-J. & Kiefer, F. (2011). DSM-5 : Die Aufhebung der Unterscheidung von Abhängigkeit und Missbrauch und die Öffnung für Verhaltenssuchte. *Sucht*, 57 (1), 45-48.
- Rupprich, H. (1973). „Die deutsche Literatur vom späten Mittelalter bis zum Barock, Zweiter Teil: Das Zeitalter der Reformation 1520-1570“. In De Boor, H. & Newald, R. (Hrsg.), *Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zur Gegenwart*. München: Beck.
- Schädler, U. (2008). „Von der Kunst des Würfeln“. In Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hrsg.), *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute* (Band 9), Karlsruhe: Eigendruck.
- Schildo, E. (1557). „Spielteufel“. In Stambaugh, R. (Hrsg.), *Teufelbücher in Auswahl*. (5. Band, S. 115-163). Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- Schmidt, E. (1920). Das Gesetz gegen das Glücksspiel vom 23. Dezember 1919. *Zeitschrift für die gesamte Strafrechtswissenschaft*, 41 (1), 609-619.
- Schmitz, H.-G. (1967). *Finanzielle Aspekte des Glücksspiels in der Bundesrepublik Deutschland*. Frankfurt am Main: Eigenverlag.
- Schütte, F. (1987). *Glücksspiel und Narzissmus – der pathologische Spieler aus soziologischer und tiefenpsychologischer Sicht*. (2. Auflage). Bochum: Studienverlag Dr.N.Brockmeyer.

- Sharpe, L. (2000). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling. A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22 (2002), 1-25.
- Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland vom 15. Dezember 2011. [online] URL: <http://revosax.sachsen.de/vorschriftgesamt/12481.html> [Stand 09.05.2016].
- Strobel, J. (2010). *Eine Kulturpoetik des Adels in der Romantik. Verhandlungen zwischen „Adeligkeit“ und Literatur um 1800*. Berlin, New York: DeGruyer.
- Tegtmeier, R. (1989). *Die Welt der Spielbanken. Spielbanken der Welt*. Köln: DuMont.
- Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung) vom 25. Juni 1934, *Reichsgesetzblatt I*, 524-526.
- Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung) vom 6. Februar 1962, *Bundesgesetzblatt I*. [online] URL: <http://www1.bgbl.de/produkte/bgbl-online.html> [Stand 09.05.2016].
- Van Houdt, T. (2008). „Healing words. Ancient rethoric and medecine in Pascasius Justus' Treatise *Alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate* (1561)“. In *Tradición clásica y universidad. Universidad Carlos III de Madrid. Instituto de estudios clásicos "Lucio Anneo Séneca"*. (S. 3-16). Madrid.
- Vierte Verordnung über öffentliche Spielbanken vom 27. September 1934, *Reichsgesetzblatt I*, 848.
- Von Engelhardt, D. (2010). F.M. Dostojewskij: Der Spieler, Phänomene, Ursachen, Ziele und Symbolik einer Sucht. *Dostoevsky Studies. The Journal of the International Dostoevsky Society. New Series, Vol. 14*, 89-114.
- Weber, M. (2002). *Die Reichspolizeiordnungen von 1530, 1548 und 1577*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann.
- Willenberg, H. (1977). *Das große Spiel. Kriminologische und psychologische Aspekte der Spielbanken in der BRD*. (1. Auflage). Heidelberg, Hamburg: Kriminalistik-Verlag.

- Wölfling, K. (2012). „Lerntheoretische Erklärungsmodelle der Glücksspielsucht“. In Wurst, F., Thon, N. & Mann, K. (Hrsg.), *Glücksspielsucht: Ursachen – Prävention – Therapie*. Bern: Hans Huber Verlag.
- Zanki, M. & Fischer, G. (2009). „Pathologisches Glücksspielverhalten: Diagnose – Komorbidität – Behandlung“. In Bettyány, D. & Pritz, A. (Hrsg.), *Rausch ohne Drogen – Substanzungebundene Süchte*. Wien, New York: Springer.
- Zink, W.R. (1970). *Spielbanken in Deutschland. Historische Entwicklung und heutige Rechtsgrundlagen* (1. Auflage). Mainz.

## 7. Abkürzungsverzeichnis

APA	American Psychological Association
ebd.	ebenda
et al.	et alii (= und andere)
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
vgl.	vergleiche

Nachname Munzel

Matrikelnr. 2937128

Vorname/n Lisa

Diese Erklärungen sind in jedes Exemplar der Bachelor- bzw. Masterarbeit mit einzubinden.

### Urheberrechtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe.

Alle Stellen, die ich wörtlich oder sinngemäß aus anderen Werken entnommen habe, habe ich unter Angabe der Quellen als solche kenntlich gemacht.

04.07.2016

Datum



Unterschrift

### Erklärung zur Veröffentlichung von Abschlussarbeiten

Die Abschlussarbeit wird zwei Jahre nach Studienabschluss dem Archiv der Universität Bremen zur dauerhaften Archivierung angeboten.

Archiviert werden:

- 1) Masterarbeiten mit lokalem oder regionalem Bezug sowie pro Studienfach und Studienjahr 10 % aller Abschlussarbeiten
- 2) Bachelorarbeiten des jeweils der ersten und letzten Bachelorabschlusses pro Studienfach und Jahr.

Ich bin damit einverstanden, dass meine Abschlussarbeit im Universitätsarchiv für wissenschaftliche Zwecke von Dritten eingesehen werden darf.

Ich bin damit einverstanden, dass meine Abschlussarbeit nach 30 Jahren (gem. §7 Abs. 2 BremArchivG) im Universitätsarchiv für wissenschaftliche Zwecke von Dritten eingesehen werden darf.

Ich bin nicht damit einverstanden, dass meine Abschlussarbeit im Universitätsarchiv für wissenschaftliche Zwecke von Dritten eingesehen werden darf.

04.07.2016

Datum



Unterschrift