

## Zocken leicht gemacht?

Kaum eine Zunft versteht sich besser auf die einfühlsame Pflege der politischen Landschaft als die Spielautomatenbranche. Dergleichen ist auch bitterlich vonnöten, denn schließlich handelt es sich um eines der umstrittensten Gewerbe im Lande. Fast 200 000 Geldspielgeräte stehen in deutschen Kneipen und Spielhallen. Jedes bringt pro Jahr an die 20 000 Euro. Und von jedem Euro Spieleinsatz werden im Durchschnitt nur 52 Cent wieder als Gewinn ausgeschüttet. Der Rest verbleibt beim Betreiber und beim Staat. Wandern die ausgeschütteten Gewinne wieder in den Geldschlitz, so sind nach drei Durchgängen folglich etwa 6 von 7 Euro verschwunden.

Dass bei derart geringen Chancen überhaupt gespielt wird, erscheint als rätselhaft. Doch kaum jemand durchblickt das so genau. Und wie Fische von blinkenden Angelhaken werden Menschen vom Brimborium aus Gebimmel, kaleidoskopischen Farbspielen und Flackerlämpchen angezogen. Etwa 3,8 Mrd. Euro pro Jahr verzockt allein in diesen Klimperkisten – das ist fürwahr kein Pappentier. Doch alarmierender als dieser Milliardenverlust insgesamt ist dessen Verteilung. Es trifft vor allem die ganz Armen: Männer, die von Sozialhilfe und Arbeitslosengeld leben, auch Familienväter, vergeuden oft in wenigen Stunden alles an Barem, pumpen noch bei Kumpeln und Kredithaien und verschulden sich heillos.

Es ist paradox, dass diese so gut wie aussichtslose Lotterie eine solche Suchtwirkung erzeugt. Doch gerade aufgrund der kleinen Einsätze von jeweils nur 20 Cent ist auch bei bereits untragbarem Verlust und tiefem Frust die Verlockung zum Weiterspielen schier unwiderstehlich. Arbeitslose versuchen auf diese Weise, Entwertung und Kontaktverluste zu bewältigen. Wenn Zeit Geld ist und Zeit haben

nichts mehr wert ist, ist auch Arbeitslosengeld nichts wert. Aber auch Wohlsituierte, Bankkaufleute und Geschäftsmänner verplempern nicht selten anvertrautes Geld in den Daddelkisten und verfallen einer Spielsucht, die sich zur Krankheit im streng klinischen Sinn steigern kann. Seit vier Jahren ist „Pathologisches Glücksspielen“ von den Krankenkassen offiziell als behandlungswürdig anerkannt. Auf 120 000 schätzt der „Fachverband Glücksspielsucht“ die Krankheitsfälle in Deutschland. Das Recht unterscheidet scharf zwischen den nur in Casinos zugelassenen Glücksspielautomaten und „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“ in Kneipen und Spielhallen. Doch genau diese als eher harmlos eingestuft Geräte sind für 80 Prozent der Suchtpatienten das Hauptproblem. Ihre Durchschnittsverschuldung liegt bei 30 000 Euro und damit deutlich höher als bei Kokain-süchtigen.

Es verwundert nicht, dass dieses Gewerbe mit Sorge beobachtet wird und einen intensiven Lobbyismus betreibt. Ins Schlaglicht geriet dieser Lobbyismus, als einmal in der Spätphase der Ära Kohl überraschend der Bundestag im Hochsommer zusammengetrommelt wurde. Wie seit Jahren schon befanden sich etliche Abgeordnete nebst Ehefrauen auf Einladung der „Informations-Gemeinschaft Münzspiel“ auch in jenem August zu Studienzwecken in Las Vegas. Als einige MdBs dann mit Erste-Klasse-Ticket nach Bonn und zurück nach Las Vegas düsten und dem Bundestag 10 000 DM in Rechnung stellten, brach ein Sturm der Entrüstung los. „Wählt sie nie wieder!“ und „Raus mit ihnen!“ titelte die Bildzeitung. War es Zufall, dass bald darauf der Versuch, die Zahl der pro Spielhalle zulässigen Geräte von 10 auf 12 hoch- und die Mindestfläche pro Gerät von 15 auf 12 Quadratmeter runterzusetzen, im Bundesrat mit vernichtender Mehrheit abgeschmettert wurde?

## 2 *Kommentare und Berichte*

Doch die nächste Chance kam mit dem Euro. Weil der nicht genau zwei DM wert ist, sondern zwei Prozent weniger, wurde der Branche faktisch eine Preiserhöhung von 20 Prozent zuerkannt, indem die Spielzeit pro Münze von 15 auf 12 Sekunden gekürzt wurde. „Damit erfolgt ein Ausgleich für die Euro-induzierte Senkung und andere seit 1993 aufgetretene Belastungen“, hieß es offiziell.

### *Politisch gewollt*

Doch diese anderen „Belastungen“ waren politisch gewollt und entschieden worden. Anfang der 80er Jahre hatte sich die Zahl der Geldspielautomaten binnen kurzer Zeit mehr als verdoppelt. Kommunal- und Sozialpolitiker waren alarmiert. So wurde die 15-qm-Regel vom Bundesrat beschlossen, zugleich aber der umtriebigen Branche eine Übergangsfrist von zehn (!) Jahren zugestanden. Als dann in den 90er Jahren endlich diese Beschränkungen in Kraft traten, drang die Geldspielautomaten-Lobby sofort auf politische Abhilfe. Nachdem 1998 der erste Versuch, das neue Recht zu kippen, gescheitert war, ging man kunstvoller vor. Mit einer Tischvorlage wurde von SPD-MdB Ditmar Staffelt die Verkürzung der Automatenspielzeiten um 20 Prozent und damit faktisch eine drastische Preiserhöhung in letzter Minute in die Beschlussfassung des Wirtschaftsausschusses des Bundestags zum 9. Euro-Einführungsgesetz eingespeist, in einen ziemlich sachfremden Kontext. Meines Wissens ist kein anderer Wirtschaftsbereich bei der Euro-Einführung derart privilegiert worden. Alle außer der PDS stimmten zu. Bundestag und Bundesrat waren mit den Gesetzen zur Euro-Einführung bereits arg unter Zeitdruck. So konnte der Coup an den anderen Ausschüssen des Bundestages vorbeigemogelt werden. Die Ausschüsse des Bundesrates befanden über das Gesetz – eben wegen des Termindrucks

– nur noch ohne Diskussion im schriftlichen Umlaufverfahren, da andernfalls eine Sondersitzung erforderlich gewesen wäre. Und im Plenum des Bundesrates wollte selbstredend kein Land wegen dieser Marginalie eine Verzögerung des Euro riskieren. Das war hohe Schule politischer Verfahrenstechnik. Im Jahr darauf avancierte Dietmar Staffelt zum Parlamentarischen Staatssekretär von Wirtschaftsminister Clement.

Doch das war nur ein Trippelschritt. Der brutale Durchmarsch wird jetzt versucht. Im Mai wurde den Ländern vom Bundeswirtschaftsminister eine neue Spielverordnung zugeschickt. Die Spielzeit pro Münze wird von zwölf auf drei Sekunden verkürzt. Das entspricht einer Preiserhöhung um das Vierfache. Doch im Begründungsteil der Verordnung liest man: „Da der Höchsteinsatz für ein Spiel unverändert bleibt, ergeben sich für den Spieler keine preislichen Änderungen.“ Zugleich dürfen Kneipen künftig drei statt zwei Geräte aufstellen und Spielhallen 15 statt 10 Geräte. Nicht mehr 15, sondern nur noch 10 qm pro Gerät sind verlangt. Der pro Stunde zulässige Verlust steigt von 70 auf 104 Euro, doch technisch sind dann über 200 Euro Verlust pro Stunde und Gerät drin. Mühelos kann ein Arbeitslosengeldempfänger an einem Nachmittag sein Monatsgeld verzooken. Der theoretisch mögliche Gewinn pro Stunde steigt auf 500 Euro. Für die Spielhallenbetreiber und die Produzenten der Geräte ist das wie Weihnachten und Ostern zugleich. 50 Prozent mehr Geräte pro Fläche und ein viermal schnellerer Durchlauf – das ermöglicht eine Steigerung der Einnahmen bis auf das Sechsfache.

Dabei ist man auf dem Weg, Faszination und Profitabilität der Daddelkisten hochzutreiben, bislang ja durchaus schon ein weites Stück vorangekommen. In seiner Stellungnahme zur neuen Spielverordnung beschreibt der Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. die Entwicklung der letzten Jahre wie folgt:

„Reduzierung der Mindestspielzeit von 15 auf 12 Sekunden, – Einführung der Sonderspielserien – Einführung des Risikospiels – Einführung der quotierten Gewinngarantie in besonderen Sonderspielserien – Einführung von Start- und Stoptastaturen – Einführung der Spielautomatik für Risiko-, Start- und Stoptastaturen – Einführung der selbstbestimmten Gewinnhöhe per Risikoautomatik bis 50 Sonderspiele – Einführung des Münzspeichers – Einführung von Scheinakzeptoren – Einführung von Spielertracking über Jack-Pot-Systeme etc. Über diese Veränderungen sind Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit über die Jahre nicht nur technisch mutiert, sondern haben über stetige Erhöhung ihres Stimulations- und Suchtpotenzials eine Wesensgleichheit mit Glücksspielgeräten erreicht.“

Unbestreitbar wird sich mit der neu vorgelegten Verordnung, schon wegen der drastisch reduzierten Spielzeiten, die Suchtproblematik enorm verschärfen. Es ist der blanke Zynismus, wenn in deren Begründung zu lesen ist, die Veränderungen dienten dem individuellen Spielerschutz und „zur Abwehr der gerade in diesem Bereich möglichen Gefahren für öffentliche Ordnung und Sicherheit“. 500 Euro Gewinn pro Stunde sind typisch für die nur in Casinos zulässigen Automaten – und die laufen auch bisher schon mit Spielzeiten von drei Sekunden. Derart hochfrequente Spiele haben hohes Suchtpotenzial. Je kürzer die Ereignisfolge, desto faszinierender. All das soll künftig auch in Kneipen zu haben sein. Wenn das Wirtschaftsministerium diesen neuen Rechtsrahmen für die Spielhallen damit begründet, es werde „eine klare Grenze zwischen den gewinn- und verlustmäßig unbeschränkten [...] Automaten- und dem gewerblichen ‚kleinen Spiel‘ gezogen“, so ist das schlicht das Gegenteil dessen, was man durchzusetzen versucht. Genau diese Grenze verschwindet und verschwindet.

In seiner Presseerklärung zur neuen Spielverordnung geht der Verband der Deutschen Automatenindustrie (VDAI) „davon aus, dass auch in Deutschland bei einer liberaleren Ausgestaltung dieses Gesamtmarktes die staatlichen Glücksspiel- und die gewerblichen Gewinn-Spiel-Angebote entsprechend wachsen. So könne auch verstärkt sichergestellt werden, dass ein nicht zu unterdrückender Spieltrieb des Menschen noch mehr in kontrollierte Bahnen gelenkt und das illegale Glücksspiel verstärkt eingedämmt werden kann. Dem Schutz der Spieler vor wirtschaftlichen und psychischen Schäden kann so sinnvoll entsprochen werden.“ Und Verbandschef Paul Gauselmann, deutscher Hauptproduzent der Daddelkisten, mit Sitz in Nordrhein-Westfalen, der politischen Heimat von Wirtschaftsminister Clement, lässt wissen, er sei „verhalten optimistisch, dass die geplante Änderung der Spielverordnung im zweiten Halbjahr 2005 alle politischen Hürden genommen haben wird und die Umsetzung zu einer gestärkten Attraktivität des Geld-Gewinn-Spiels führt.“

Dieser verhaltene Optimismus hat inzwischen durch Spruch des Europäischen Gerichtshofes weitere Stärkung erfahren. Dort erklärte man die Mehrwertsteuer für das Geldspielautomatengeschäft in Spielhallen und Kneipen für unzulässig, da die staatlich konzessionierten Casinos diese nicht zu errichten haben. Die zahlen freilich eine Spielbankabgabe von 80 Prozent auf den Betriebsgewinn.

Der Bundestag wird sich mit diesem neuen Spielhallenrecht überhaupt nicht befassen, denn Verordnungen laufen meist nur durch den Bundesrat. Deshalb unterliegt die neue Spielverordnung auch nicht dem Diskontinuitätsprinzip, das heißt ihr Durchgang durch den Bundesrat kann ungeachtet einer Neuwahl des Bundestages vorangetrieben werden. Und die Regierungen der Länder sind bislang fast nur mit ihren Finanzbelangen befasst und ver-

---

4 *Kommentare und Berichte*

---

suchen derzeit, mit einem Spieleinsatzsteuergesetz gefährdete Pfründe halbwegs zu sichern. Die soziale und Suchtproblematik der hochbrisanten neuen Spielverordnung bleibt so ziemlich links liegen. Doch die Länderkammer wäre von allen guten Geistern verlassen, wenn sie dieses Bubenstück eines hochentwickelten Lobbyismus passieren ließe.

Im Übrigen gibt es einen entscheidenden Unterschied zwischen Spielhallen, Kneipen und Spielcasinos. Krankhaft Spielsüchtige können von den Casinos gesperrt werden und, weit wichtiger noch, sie können sich selbst sperren lassen, wenn in einer wachen Stunde Vernunft und Einsicht die Oberhand gewinnen. In Spielhallen und Kneipen, wo Alkohol das Seine zur Enthemmung beiträgt, ist das nicht möglich. Wäre es nicht überfällig, dass die Bundesrepublik dem Beispiel der Schweiz folgt? Dort sind seit vier Jahren auch jene Geldspielautomaten, bei denen angeblich der Unterhaltungswert überwiegt, aus aller Gastronomie verbannt. Sie dürfen nur noch in Spielcasinos betrieben werden.

Stefan Welzk