

Reportage

VON MAX FERSTL

Wenn sie der Spielhalle näherkommt, spürt sie ein Ziehen, als beträte sie ein magnetisches Feld. Ines hält an, sie dreht sich weg von dem Haus am Oberen Steinweg in Plauen. Bloß nicht ins Innere ziehen lassen, durch die Glasür, über den Filzteppich, 17 Stufen hinab in den fensterlosen Keller, hin zu den Automaten, die blinken und piepen, klingeln und klackern. Und die Ines vor drei Jahren süchtig machte.

Ines ist sehr oft in diesem Keller gewesen. Schein um Schein schob sie in die Schlitzlöcher der Maschinen, während sie selbstgedrehte Zigaretten rauchte und dünnen Kaffee mit Milch und Zucker trank. So erzählt sie es. Ines glitt ab in die Fantasiewelt der Spiele. Chinese Dragon, Book of Ra, Dolphins Pearl. Vor ihren Augen rotierten bunte Bilder, stundenlang. Aus den Lautsprechern dudelten Gameboy-Melodien. Und Ines musste an nichts anderes mehr denken. Nicht an die kranke Mutter, nicht an den Streit mit der Freundin, nicht einmal an das leere Konto. Solche Dinge gab es nur draußen, im real life.

Wie viel Geld sie verloren hat, ist ihr beinahe egal: „Es ist weg und kommt nicht mehr.“

Vor der Spielhalle zündet sich Ines eine Zigarette an. Sie ist 37, eine freundliche Frau mit kurzen, dunklen Haaren. Leise erzählt sie, wie sie allmählich die Kontrolle über ihr Leben verlor mit den Automaten, von denen sie jetzt wieder wegkommen will. „Ich war wie ein Junkie, der den nächsten Schuss braucht“, sagt sie. Seit vier Monaten hält sie dem inneren Drang stand. Sie will das Spielen hinter sich lassen, ganz neu anfangen. Deshalb will sie nicht, dass ihr Nachname in der Zeitung steht.

Unter pathologischer Spielsucht leiden wie Ines circa 180.000 Menschen in Deutschland, sie verzerren jeden Euro, den sie kriegen können. Weitere 326.000 zeigen ein problematisches Spielverhalten, sehr oft geht es dabei um die Spielautomaten, die in anonymen Autobahnraststätten oder schumrigem Spielhallen hängen. Wer süchtig wird, landet häufig hier. 79 Prozent der Abhängigen, die sich ambulant behandeln lassen, geben an, dass sie vor allem an solchen Automaten zocken. Stationär sind es immerhin 71 Prozent, so steht es in der aktuellen Suchtthelastatistik.

Das Geschäft mit den Automaten boomt seit Jahren. Obwohl sich die Politik um Regulierung bemüht, obwohl sie die Geräte entschärfen und ihre Zahl verringern will, wachsen die Umsätze. 2017 haben Spieler fast sechs Milliarden Euro an den Geldspielautomaten verloren – mehr als bei Sportwetten, staatlichen Lotterien und in Spielbanken zusammen. Automaten spielen sind auch in digitalen Zeiten, in denen jeder Mensch jede Art von Spiel zu Hause an seinem Rechner zocken kann, in denen das illegale Onlineglücksspiel rasant wächst, noch immer das größte Problem.

Wie viel Ines verloren hat, weiß sie nicht. Tausende Euro müssen es gewesen sein. Aber um Geld geht es ihr mittlerweile nicht mehr. „Es ist weg und kommt nicht mehr“, sagt sie. Viel mehr beschäftigt sie andere Fragen: Woher kommt die Sucht? Und wie geht sie wieder weg? Im Asia-Imbiss gegenüber der Spielhalle bestellt Ines Ente, süß-sauer. Wie früher, wenn sie im Keller etwas gewonnen hatte. Der Imbiss ist einer der wenigen Orte in Plauen, die sie mag. Günstig und gut. Vor sechs Jahren ist sie in die sächsische Stadt gezogen, der Liebe wegen. Aber glücklich wurde sie hier nie. Die Beziehung mit ihrer Partnerin war kompliziert. Ines fand keinen Draht zu den Menschen, keine Freunde, keinen Job. Zumindes keinen, der für eine diplomierte Wirtschaftsrechtlerin wie sie geeignet schien. Heute ist Ines überzeugt, dass ihre Sucht mit dieser Stadt zusammenhängt.



Nichts geht mehr

Das Online-Glücksspiel wächst rasant – doch das größte Problem für Süchtige sind Spielhallen. Ines war 33, als sie dort die Kontrolle über ihr Leben verlor

Vor vier Jahren fing alles an. Ines kam gerade aus dem Jobcenter, begleitet von ihrer Freundin. Da entdeckten die Frauen direkt nebenan eine Spielhalle. Ines kann bis heute nicht sagen, warum sie damals hineingingen. Vielleicht aus Langeweile, vielleicht aus Neugier. Was sie weiß: dass sie die Automaten faszinierten. Die bunten Lichter, die Technik. „Computer haben mich immer begeistert.“ Die Frauen gingen mit 20 Euro rein und kamen mit 40 wieder raus. „Wir fühlten uns wie König.“ Ein paar Wochen später betrat sie die Spielhalle am Oberen Steinweg – und gewann wieder. Plötzlich gab es Orte in Plauen, an denen sich Ines glücklich fühlte.

Mal schimpfte sie mit dem Automaten, mal flirtete sie mit ihm – „öllig bescheuert“

Der Spielautomat verführt auf subtile Weise. Er lässt den Spieler oft kleine Summen gewinnen, manchmal auch Hunderte Euro. Und alles, was er dafür tun muss, ist auf einen Knopf zu drücken. Wenn die tanzenden Symbole zum Stehen kommen, im Augenblick des Sieges, schüttet das menschliche Gehirn Dopamin, Serotonin, Noradrenalin, Endorphine aus. Eine Art Glückscocktail, von dem ein Spieler immer wieder kosten will. Und er bekommt ihn im Sekundentakt serviert. Suchtforscher sprechen von Konditionierung.

Ines erlag der Verführung. Oft begann es mit einem scheinbar harmlosen Gedanken: „20 Euro und ein Kaffee.“ Getränke werden in den Spielhallen umsonst serviert, die Gäste sollen sich wohlfühlen. Ines saß nun immer öfter vor den Maschinen, immer häufiger allein. Bald hatte sie eine „Stammspiele“ gefunden, nur einen guten Kilometer von ihrer Wohnung entfernt, ein graues Eckhaus etwas außerhalb der Innenstadt. Wenn sie vorher anrief,

räumte das Personal ihre beiden Lieblingsautomaten im Raucherbereich frei. Ein Service für die Stammkundsinnen.

In dieser Zeit wandelte sich Ines von der Hobbyplayerin zum Profi. Sie beobachtete, wie die Konkurrenz vorging, erkannte, dass nur diejenige viel gewinnen, die hohe Einsätze wagte. Sie erhöhte das Risiko, setzte nicht mehr nur 20 Cent in jedem Spiel, sondern einen Euro, manchmal zwei. Wenn sie verlor, riskierte sie noch mehr, um die Verluste durch Gewinne auszugleichen. Sie glaubte, die Automaten zu überlisten. Wenn sie an einem Gerät viel Geld verloren hatte, machte sie fünf Minuten Pause. Dann, so ihr Kalkül, denkt das Gerät, dass ein neuer Spieler Platz genommen hat, der ja irgendwann gewinnen muss. Sie begann, mit dem Automaten zu reden. Sie schimpfte mit ihm: „Hast du nicht schon genug gefressen?“ Sie flirtete mit ihm: „Komm schon, mein Lieber.“ Manchmal streichelte sie seitlich am Bildschirm entlang. Heute sagt sie: „Das ist völlig bescheuert. Da drin sitzt eine Platine, der alles egal ist.“ Aber damals dachte sie vor allem daran, woher frisches Spielgeld kommen könnte. Denn wer lange spielt, verliert irgendwann immer. Experten schätzen, dass etwa 20 Cent von jedem eingesetzten Euro der Automat behält.

Ines kaufte im Supermarkt nur die billigsten Sachen, und als sie von Verwandten einen Zuschuss für Möbel bekam, kaufte sie von der einen Hälfte einen Küchentisch und ein Bett. Mit der anderen ging sie in die Spielothek. „Spieler sind die größten Lügner, die es gibt“, sagt sie. Irgendwann wirkte der Glückscocktail nicht mehr so, so gar dann nicht, wenn Ines mal etwas gewann. „Da war nichts mehr“, sagt sie heute. „Wie tot.“

Es gibt Gesetze, die verhindern sollen, dass Menschen sich selbst verlieren. Seit November gelten neue Regeln für Automaten. Die Spieler dürfen nur noch maximal

60 Euro pro Stunde verlieren statt wie bisher 80. Sie dürfen höchstens 400 Euro gewinnen, nicht mehr 500. Seitdem klagt die Branche, ihre Umsätze würden einbrechen und Spieler ins Internet abwandern, wo gar keine Regeln gelten; vermutlich haben viele, die online zocken, keine Ahnung, dass sie etwas Verbotenes tun. Auch der analoge Glücksspielmarkt in Deutschland ist ein Flickenteppich aus Verordnungen und Verträgen, aus Übergangsfristen und technischen Richtlinien. Es ist kaum zu verstehen, was erlaubt ist und was nicht.

Spielautomaten sind grundsätzlich erlaubt, zugelassen von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB). Allerdings gibt es unterschiedliche Ansichten darüber, wie effektiv deren Prüfungen sind. Ein Beispiel: Bis November gab es eine Taste, die das Geld automatisch einsetzte. Das Spiel werde dadurch sehr schnell und gefährlich, befand der Bundesrat und verbot die Automatiktaaste. Der Spieler soll jeden Einsatz bewusst tätigen. Tatsächlich gibt es an den neuen Geräten jetzt eine „Einsatz“-Taste, mit der ein Spieler das Geld auf ein Spielkonto umbuchen muss. Die Walzen allerdings kann er nach wie vor automatisch kreiseln lassen, im Sekundentakt. Die Taste heißt nicht mehr „Auto-Taste“, sondern „Starten“, zumindest beim größten deutschen Hersteller, Gauselmann. Anderer Name, nahezu identische Funktion. Das sei in Ordnung, sagt die Prüfstelle. „Das ist absurd“, findet zum Beispiel der Bremer Suchtforscher Gerhard Meyer. „Wer süchtig wird, sollte die PTB verklagen.“ Spielerschutz – eher ohne Gewähr.

Ein Blick in den Keller am Oberen Steinweg in Plauen. Dort, wo Ines so oft versunken ist. Es ist kurz nach 13 Uhr. Schwarzer Filzteppich, rotes Licht, speckiges Leder auf den Stühlen. Zwei Männer spielen an den Automaten, starren auf den Bildschirm, als wäre niemand da. An der

Wenn die tanzenden Symbole zum Stehen kommen, im Augenblick des Sieges, schüttet das menschliche Gehirn Hormone aus. Eine Art Glückscocktail, der süchtig macht, und das auch noch im Sekundentakt.

FOTO: MAGGO

Wand, weit oben, hängt ein Schild: „Funnyland“ steht da, lustiges Land.

Einer der beiden Männer bedient zwei Geräte parallel, er könnte jetzt nicht, wie vorgeschrieben, höchstens 60 Euro pro Stunde verlieren, sondern 120. In zwei Stunden 240, in drei 360. Der Mitarbeiter am Empfang müsste den Kunden zu dessen eigener Sicherheit davon abhalten, schaut aber nur auf sein Handy. Drei leere Gesichter, die in der Dunkelheit verschwimmen.

Die Branche betont gerne, wie sicher die Automaten, wie geschult die Mitarbeiter sind. Die Geschichte vom „fairen Spiel“ verkündet zurzeit auch Bastian Schweinsteiger; das Gesicht des Fußball-Weltmeisters klebt an Bushaltestellen, zielt Seiten in Zeitschriften, flimmert über den Fernseh Bildschirm. Eine dreiste Werbekampagne, schimpfen Suchtberater. Eine verantwortungsvolle und notwendige Aufklärungskampagne, findet Georg Steckler, Cheflobbyist der Automatenhersteller. Dreist oder verantwortungsbewusst? Um diese Pole kreisen die Debatten zum Geschäft mit den Automaten.

Als das Gehalt verspielt war, taumelte sie auf die Straße und ließ sich auf den Bordstein fallen

Manche Suchtberater und Forscher behaupten, die ganze Branche finanziere sich vor allem über Süchtige. Automatenhersteller und andere Forscher entgegnen, die Abhängigen machten nur einen Bruchteil aller Spieler aus. Lobbyist Steckler sagt, die Anbieter wollen „kein Geld mit Süchtigen verdienen“. Dass die meisten Spielsüchtigen in Beratungsstellen anfragen, von Automaten abhängig zu sein, spreche dafür, dass die geschulten Mitarbeiter auffällige Spieler aus der Spielhalle in die Beratung verweisen.

Ines sei nie angesprochen worden, sagt sie. Aber sie wolle die Schuld nicht bei anderen abladen. „Man wollte ja gar nicht aufrufen, weil ich alles scheiterte war.“ Sie sagt oft „man“, wenn sie „ich“ meint. Man besorge sich Kapital. Man hatte Streit. Man schwor auf das Leben der Mutter, nie mehr spielen zu gehen – man ging dann aber doch wieder hin. Man dachte: 20 Euro und ein Kaffee, was soll daran schlimm sein? Irigendwann wurde alles zu viel.

Das war an einem Tag Ende April 2018. Gerade hatte Ines ihr Gehalt bekommen, 1000 Euro netto, für ihren Bürojob. Sie bezahlte die Miete, 270 Euro, tankte ihren roten Ford voll, 50 Euro. Und fuhr dann auf 20 Euro und einen Kaffee in die Spielothek. Als die 20 Euro weg waren, holte sie 50 Euro aus dem Auto. Als die 50 Euro weg waren, lief sie zur Bank. Als das Konto leer war, taumelte sie nach draußen in den Tag, ließ sich auf den Bordstein fallen, zündete sich eine Zigarette an. Nichts ging mehr.

Während Alkohol und Drogen den Menschen zerfressen, lässt die Glücksspielsucht den Körper heil. Allerdings verlernt der Süchtige, wie es ist, Geld in der Tasche zu haben. Lange verzichtete Ines fast komplett auf Bargeld, die Mutter schickte Gutscheine für Shell und Netto. Sie ließ sich in einigen Spielhallen sperren, eine Art selbsterteiltes Hausverbot. Sie tauchte sich in Internet-Foren aus. Einmal schrieb sie: „Sucht macht gleichgültig und zerstört alles und jeden, früher oder später.“ Und: „Ein Süchtiger muss von sich aus aufhören wollen.“ Oder: „Gestern hatte ich fiese Gedanken. 20 Euro und einen Kaffee.“

Sie ist weggezogen aus Plauen, lebt jetzt in einer anderen Stadt, zu Hause bei Tante und Mutter. „Ich brauchte einen klaren Cut“, sagt Ines. Seit vier Monaten hat sie nicht gespielt, länger hat sie bisher nie durchgehalten, mittwochs besucht sie eine Selbsthilfegruppe, als einzige Frau unter lauter Männern.

An guten Tagen gelingt es ihr ganz leicht, den 20-Euro- und -einen-Kaffee-Gedanken wegzuschieben. An schlechten kriecht er aber in sie hinein. Dann traut sie sich nicht alleine aus dem Haus. Die guten Tage werden mehr, ein schlechter könnte alles ruinieren. Sie sagt: „Kann man das alles verstehen, so als Nichtsüchtiger?“