



## Einfach mal durchlüften

**Glücksspiel** Eine Gruppe Psychologiestudenten gab sich in Spielhallen als süchtig aus. Das Personal reagierte gleichgültig – oder erteilte noch Gewinntipps.

Die mehr als 9000 Spielhallen in Deutschland leiden unter zu vielen Vorurteilen. Findet zumindest der Lobbyverband Die Deutsche Automatenwirtschaft. Er hat deshalb im vorigen Jahr eine Imagekampagne gestartet. „Kein Spiel ohne Regeln“, so wirbt die Branche in Zeitschriften, im Fernsehen und Internet. Der Verband verspricht: „Wir sind uns unserer Verantwortung bewusst.“

Wie es tatsächlich in den Spielhallen zugeht, wollte eine Gruppe Psychologiestudenten der Universität Bremen wissen. Unter der Leitung des Suchtforschers Gerhard Meyer machte sie ein „experimentelles Praktikum“, wie der Professor den Feldversuch in diesem Sommer nannte. Seine Studenten besuchten viele Spielhallen und gaben vor, spielsüchtig zu sein. Die Regeln sind im Gesetz festgeschrieben: Ebenso wie in den anderen Ländern darf in Bremen jemand, der erkennbar süchtig ist, nicht an Spielen teilnehmen.

Das Praktikum endete jedoch nicht mit dem Rauswurf der Studenten. Im Gegenteil: Meist gab sich das Personal in

den Hallen desinteressiert und beachtete die vermeintlich Süchtigen nicht weiter. Und manchmal wurden sie regelrecht hofiert. „Die Umsetzung der gesetzlich geforderten Maßnahmen fand nur in geringem Ausmaß statt“, so fasst Projektleiter Meyer das Ergebnis in einem Bericht zusammen, der bald in der Fachzeitschrift *Sucht* erscheint. Auf „problematisches Spielverhalten“ sei nur selten eine angemessene Reaktion erfolgt – in 6 von 112 Fällen.

Die Studenten suchten 29 Spielhallen in der Hansestadt auf, viele gehören zu bekannten, bundesweit agierenden Ketten. Die Tester kamen immer zu zweit: Der eine daddelte auffällig an den Automaten, der andere kam später und beobachtete alles. Beim zweiten Besuch sollten die Suchtprobleme des Zockers unübersehbar sein. Der Student führte zunehmend Selbstgespräche, fluchte, zeigte kaum eine Reaktion, wenn er gewann, schließlich wandte er sich an das Personal: „Jetzt habe ich wieder alles verzockt – ich muss kurz zur Bank und Nachschub holen.“

Laut Meyer hätte das Personal dem Zocker nun abraten müssen weiterzuspielen. Das geschah aber nur in einem einzigen Fall. Weitaus häufiger waren die Mitarbeiter in anderer Weise behilflich. Sie erklärten etwa den Weg zur Bank und boten an, den Automaten bis zur Rückkehr frei zu halten. Kam der Spieler Minuten später mit neuem Geld zurück, gab es aufmunternde Wünsche oder Tipps wie: „Du musst mit kleineren Einsätzen spielen.“

Der Schlachtplan der Studenten sah eine Eskalation vor: Der Testspieler versuchte, sich 50 Euro vom Personal zu leihen. Das gelang nicht, dafür gab es Ratschläge. Ein-

Tester Fabian

„Kann man da was machen?“

mal hieß es: „Der Chef macht so was.“ In zwei Fällen wurde den Studenten ein Leihhaus empfohlen.

Forscher Meyer zeigt sich von den Ergebnissen nicht überrascht: „Die Länder haben zwar inzwischen die Gefahr erkannt, die von den Automaten ausgeht, und Vorgaben zum Jugend- und Spielerschutz erlassen, aber die werden kaum überwacht.“ Die Hallenbetreiber seien ohnehin auf Süchtige angewiesen – mindestens die Hälfte des Umsatzes stamme laut einer wissenschaftlichen Studie von ihnen, sagt Meyer.

Den Suchtkranken soll eine weitere Regel helfen: Sie können sich freiwillig für weitere Besuche sperren lassen, die Spielhallen müssen ihnen dann den Zutritt verweigern.

Auch das klappte nicht immer. Student Fabian erzählt, wie er scheinbar verzweifelt eine Mitarbeiterin gefragt habe: „Ich habe manchmal das Gefühl, das Zocken nicht mehr unter Kontrolle zu haben. Kann man da etwas machen?“ Ratlos habe sich die Frau an zwei Kollegen gewandt. Die hätten auch nicht weitergewusst, berichtet der Student. Schließlich sei jemand auf die Idee gekommen, den Chef anzurufen. „Der hat versucht, mir das mit der Sperre auszureden“, sagt Fabian. „Sein Rat: ‚Du musst einfach mal den Kopf durchlüften.‘“

Als er auf der Sperre bestanden habe, sei ihm schließlich ein Formular vorgelegt worden. Allerdings das falsche: „Hiermit ziehe ich meinen Antrag auf Verhängung einer Spielersperre zurück.“

Immerhin zwei Drittel der Spielhallen sprachen eine Sperre aus. Aber: Sie hielten sich dann nicht daran. Als die Tester zwei Wochen später den meisten Hallen einen weiteren Besuch abstatteten, wurden nur 2 von ihnen abgewiesen – 13 hingegen konnten problemlos ihre Einsätze in den einarmigen Banditen werfen.

Fast schon tröstlich, dass die Studenten doch noch eine Regel fanden, die eingehalten wird. Ihr Rollenspiel sah vor, in den Spielhallen ein Telefongespräch mit einem nahen Angehörigen vorzutauschen. Darin sollte der Spieler behaupten, er sei noch bei der Arbeit. Die Hallenmitarbeiter sollten die Lüge mitbekommen, sie ist typisch für Süchtige. Kein einziger reagierte auf das, was am Telefon gesprochen wurde. Aber in drei Spielhallen wies das Personal darauf hin, dass Handys verboten seien.

Michael Fröhlingsdorf



**Video:**  
**Spielsucht erwünscht**

spiegel.de/sp462014spielsucht  
oder in der App DER SPIEGEL