

„Wenn der nicht will, dann will der nicht“

**Lebensweltanalyse von Spielern
an Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit**

Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie
am Fachbereich 12 der Universität Dortmund

vorgelegt von Volker Ludwig

Gutachter:

1. Prof. Dr. Ronald Hitzler (Universität Dortmund)
2. Prof. Dr. Stefan Hornbostel (Universität Dortmund)

Mündliche Prüfung abgelegt am 08.08.2006

„Die dumme, schändliche Behauptung, es gebe nichts mehr zu entdecken und zu erleben ... gilt es mit beiden Händen zu packen und abzuwürgen, wo immer sie aufkommt.“

Bruckner/Finkielkraut 1981

„Das Geld muss weg sein, gedanklich mein ich. Das darf nicht weh tun am Ende ... Wer nicht verlieren kann, darf hier eigentlich gar nicht reinkommen.“

Spieleräußerung 2004

„Dr. Nash, haben Sie jemals etwas einfach **gewusst?**“

„Ständig.“

Russell Crowe als Mathematikgenie John Nash auf die Frage eines hochrangigen Militärs in dem Film „A Beautiful Mind“, USA 2001

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

1. Einleitung	1
2. Die Geräte	6
2.1 Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinnmöglichkeit	7
2.2 Unterhaltungsautomaten mit der Möglichkeit des Gewinns von Weiterspielmarken („Fungames“)	7
2.3 Casinoautomaten („Slot-Machines“, „Einarmige Banditen“)	9
2.4 Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit (Geldgewinn- spielgeräte, „Groschengräber“, „Daddelkisten“, „Geldautomaten“)	11
2.4.1 Juristische Einordnung und Verbreitung der „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“	12
2.4.2 Äußerer Aufbau der Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit	14
2.4.3 Spielablauf und besondere Spielelemente	15
2.4.4 Gesetzliche Vorschriften und Beschränkungen zur Funktion und Gestaltung von Geldgewinnspielgeräten.....	20
3. Der Spieler	23
4. Die Spielstätten	29
4.1 Die Fassaden	30
4.2 Die Innenräume.....	33
4.3 Das Personal.....	35
5. „Wirklichkeit“ und Wissenssoziologie	40
5.1 Die axiomatische Verbindlichkeit der materialen „Wirklichkeit“ ...	40
5.2 Die Konstruktionen sozialer „Wirklichkeiten“	43
5.2.1 Das Wissen in der Lebenswelt	47
5.2.2 Die Grundelemente des Wissens	58
5.2.3 Expertenwissen und Spezialistentum	62
5.2.4 Sinn und Sinnggebung	67

6.	Lebensweltliche Ethnographie – Auf dem Weg zur Rekonstruktion der Sinnkonstruktionen von Automatenspielern...	72
6.1	Lebenswelt – Versuch einer Definition	74
6.2	Lebensweltliche Ethnographie als soziologische Methode	80
6.3	Annäherung an die kleine Lebens-Welt der Automatenspieler ...	89
7.	Kommunikation und Interaktion	121
7.1	Spieler und Spieler.....	126
7.2	Spieler und Personal / Personal und Spieler	134
7.3	Spieler und Gerät.....	145
7.4	Spielermythen und -legenden	148
7.4.1	Gewinnerwartungsmythen und -legenden	150
7.4.2	Strategiemythen und -legenden	154
7.4.3	Personenbezogene Mythen und Legenden.....	160
7.4.4	Betrugsmythen.....	168
8.	Der Spieler im Gespräch – Eine Einführung	171
8.1	Die Reifung zum Spieler.....	180
8.2	Der Spieler und die Anonymität.....	184
8.3	Der Spieler und sein familiäres Umfeld	188
8.4	Zum guten Schluss – Spieler im Interview.....	190
	Schlusskurs: Ein pathologischer Spieler.....	196
9.	Schlussbemerkungen	201
10.	Literatur	204
11.	Anhang	214

Vorwort

Meine ersten Kontakte mit Spielautomaten hatte ich, wie wohl die allermeisten meiner Generation, bereits als Kind, wenn ich mit meinem Großvater oder Vater eine Gaststätte besuchte und dort dieser merkwürdige, blinkende Kasten hing, der hin und wieder blecherne Melodien von sich gab und an den sich ab und zu ein Mann begab, der etwas Kleingeld einwarf und das bis dahin bewegungslose Etwas zum Laufen brachte. Dieser merkwürdige Kasten schien zum festen Inventar jeder Kneipe zu gehören und wurde von mir und den Erwachsenen in seiner Existenz ebenso wenig hinterfragt wie der Tresen, die Zapfhähne oder die Gläser; nur selten wurde das „Groschengrab“, wie dieser Kasten von den Erwachsenen genannt wurde, Thema irgendeiner Unterhaltung, und dies meist nur, wenn irgendwer die „große Serie“ geholt hatte, was auch immer das bedeuten sollte. Dennoch war ich als Kind fasziniert von diesem merkwürdigen Etwas, und insbesondere dann, wenn jemand durch Geldeinwurf die Scheiben zum Laufen gebracht hatte, an bunten Knöpfen herumdrückte oder aus Gründen, die ich nicht verstand, das mittlere Gewinnfeld mit den Händen verdeckte, war ich ebenso gebannt wie neugierig darauf, was passieren würde, wie unwissend darüber, warum überhaupt etwas passierte.

Irgendwann hatte ich meinen Vater dann durch beständiges Betteln so weit, dass er, der zwar gerne Skat und Schach spielte, den Automaten gegenüber aber gleichgültig blieb, eine Mark einwarf (ein Spiel kostete damals zwanzig Pfennig) und – wie der Zufall so wollte – auf Anhieb eine Serie gewann, die ihm einen Gewinn von etwas über einhundertdreißig D-Mark einbrachte, damals schon eine stattliche Summe. Doch nichts konnte ihn dazu bewegen, jemals wieder an einem solchen Gerät zu spielen, und wenn ich ihn nach den Gründen hierfür fragte, erklärte er mir so verständlich wie möglich, dass er dieses eine Mal eben nur Glück gehabt habe und auf Dauer nur „der, der den Kasten dahingehängt hat“, gewinne.

Daraufhin spielten Automaten auch für mich keine Rolle mehr, sie wurden zwar auch weiterhin von mir als fester Bestandteil eines jeden Kneipeninventars wahrgenommen, hatten aber ihre kindliche Faszination auf mich verloren. Im weiteren Lauf der Jahre kam ich mit der Thematik Spielen an Automaten höchstens noch en passant in Berührung, wenn mich das gemeinsame Billardspielen mit Freunden in eine der mittlerweile recht zahlreichen Spielhallen trieb, in denen –

abgeschottet von uns Billardspielern in kleinen Kabinen – auch an Geldgewinnspielgeräten gespielt wurde, wie die aus ihnen ertönenden Melodien unüberhörbar signalisierten. Auch ein gewisser Dünkel machte sich bei uns Nicht-Geldspielgästen breit: Daddelkästen, waren das nicht die Dinger, an denen irgendwelche Trottel stumpfsinnig Knöpfchen drückten? Und Geldspieler, waren das nicht die ganzen Verkrachten, die ihr Geld besser anderweitig verwenden sollten? Allein der Gedanke, an „so etwas“ wie dem Automatenpiel ein gewisses Vergnügen, eine gewisse Unterhaltung oder Spannung zu erleben, bestärkte uns in dem Vorurteil der geistigen Inferiorität der involvierten Personen. Wir dagegen – wir hatten unseren Spaß, alberten herum, klopften Sprüche und konnten uns einfach nicht vorstellen, dass das Spielen an Automaten auch nur annähernd gleichwertige Erlebnisse zu bieten haben sollte.

Erst viel später, durch ganz andere Erfahrungen und Erlebnisse hindurchgegangen, wurde mir klar (und mein Studium der Psychologie und Soziologie hatte sicher meine althergebrachten, bewährten Denkmuster und -schablonen gehörig durcheinander gewirbelt), dass oft nicht nur der Schein trügt, sondern dass nachgerade oftmals „die Dinge“ völlig anders liegen können, als man es auf den ersten Blick vermuten würde. Hinter scheinbar intakten Fassaden können sich tiefe Abgründe offenbaren, hinter wenig ansehnlichen Fassaden können intakte Verhältnisse herrschen und Verhaltensweisen können völlig anders motiviert, artikuliert und **gemeint** sein, als es dem oberflächlichen Blick eines ebenso oberflächlichen Betrachters sich darstellt. Zudem hatten mich meine beruflichen Erfahrungen oft genug an die Abgründe und Grenzen menschlicher Existenz geführt, so dass ich nichts mehr als letztlich gewiss, unhinterfragbar oder gar gegeben hinnehmen konnte, und dies in einer Form, die mich in fast paranoider Weise immer wieder dazu brachte, mich angesichts angeblicher „Tatsachen“ zu fragen, ob nicht vielleicht alles ganz anders sein könnte als in dem Bereich, den wir gewöhnlich als „Wirklichkeit“ bezeichnen, ob nicht vielleicht dieses oder jenes sich ganz anders zugetragen haben könnte, als wir auf den berühmten „ersten Blick“ zu meinen glaubten und ob nicht **unser** Blick auf die Tatsachen ein apriorisch voreingenommener, zwangsläufig einseitiger sein müsse, da wir schließlich nie in der Lage sind, exakt mit den Augen eines anderen denselben Gegenstand zu betrachten.

Als ich schließlich begann, in der Entwicklungsabteilung eines großen Spielgeräteherstellers zu arbeiten und mich dementsprechend mit dem auseinander zu setzen, was in den gesellschaftlich oft gründlich diskreditierten Spielstätten vor sich geht, wurde ich in meiner grundsätzlichen Skepsis in Bezug auf „Tatsachen“ und „Realitäten“ (wieder einmal!) bestärkt. Ich musste nicht nur erfahren, dass Spielhallen keinesfalls zwangsläufig finstere, verräucherte Räuberhöhlen sind (obwohl es auch solche gibt), ich musste auch lernen, dass das von mir in meiner akademischen Verkopftheit und Versnobtheit als geradezu hirnloses Vergnügen betrachtete Automatenpiel durchaus nicht autistisch, „pathologisch“ oder gar unsozial verläuft, sondern dass die Geldspielbereiche von Spielstätten trotz ihrer räumlichen Abtrennung von anderen Spielbereichen, wie z.B. dem Billard, einen Mikrokosmos von Geselligkeit, Kommunikation und Gemeinschaft darstellen. Viele, wenn nicht gar die meisten meiner bisherigen „Wissensbestände“ wurden zunehmend revisionsbedürftig und als mich eine Kollegin nach einer meiner zahlreichen Feldforschungsberichte halb scherzend, halb vorwurfsvoll fragte, warum zum Kuckuck ich denn nicht gleich über dieses Thema promovieren wollte, stellte sich mir dieselbe Frage.

In einem Vorwort ist es im Allgemeinen üblich, sich bei all denen zu bedanken, die die Entstehung einer Dissertation mit Rat und Hilfe begleitet haben. Dies birgt die Gefahr, durch die schlicht vergessene Nennung bestimmter Namen den Groll der nicht Genannten auf sich zu ziehen. Von daher möchte ich mich darauf beschränken, mich in summa bei all denen zu bedanken, die das Zustandekommen der vorliegenden Arbeit in irgendeiner Weise ermöglicht, gefördert und unterstützt haben. Eine Namensnennung kann und will ich mir allerdings nicht versagen. Ich hatte das große Glück, mit Ronald Hitzler einen Doktorvater zu finden, der sich nicht nur für das vielen exotisch anmutende Thema Automatenspieler aufrichtig interessierte, sondern der auch mir als „Exoten“ stets sein Ohr lieh, mit Rat nicht geizte und mich mein eigenes Exotikum im universitären Bereich nie großartig spüren ließ. Dieses Lob möchte ich ausdrücklich auch auf alle seine Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter am Institut bezogen wissen, die mir stets das Gefühl gaben, einer der ihren zu sein und mir ebenso wie Ronald Hitzler selber durch dieses Verhalten Auftrieb und Kraft gegeben haben, meine Arbeit zu Ende zu führen.

1. Einleitung

Mit seiner 1983 veröffentlichten Dissertation „Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit – Objekte pathologischen Glücksspiels“¹ entfachte der Bremer Psychologe Gerhard Meyer eine sowohl wissenschaftliche als auch populäre Diskussion um die Schädlichkeit, Gefahren und sozialen Folgen des krankhaften Spielens an Automaten, die der breiten Öffentlichkeit bis heute vorzugsweise als „Daddelkisten“, „Groschengräber“ oder neutral euphemistisch als „Geldautomaten“ bekannt sein dürften, von den sie bespielenden Personen schlicht als „Kästen“ bezeichnet werden und die dem unkundigen Nichtspieler als geheimnisvolle, blinkende, Töne erzeugende Apparaturen erscheinen, deren Funktion nebulös bleibt und deren Verhalten zu erklären „Spezialwissen“² erfordert.

Die durch Meyers Dissertation angeregte Kontroverse bezog sich zunächst auf den von ihm gestalteten Begriff der „Spielsucht“; da Meyer Analogien zwischen sowohl Erscheinungsbild und Verlauf von pathologischem Spiel (so die bis heute gültige Bezeichnung des DSM IV³) als auch den Substanzabhängigkeiten wie Alkoholismus beschrieb, lag für ihn das Wesen des (krankhaften) Spielens am Automaten in dem unstillbaren und unwiderstehlichen Verlangen nach einem bestimmten Erlebniszustand auch wider die eigene Einsicht, sich mit dem eigenen Spielverhalten zu ruinieren. Folgerichtig hielt Meyer die Abstinenz von allen Arten des Glücksspiels für die *conditio sine qua non* erfolgreicher Spielertherapie⁴, eine Position, die er bis heute beibehalten hat und deren Unausweichlichkeit ebenso wie das „Suchtmodell“ pathologischen Spielens von verschiedener Seite angezweifelt und kritisiert wurde und wird.⁵

Es soll nicht die Aufgabe der vorliegenden Arbeit sein, in die Diskussion um die nosologische Einordnung krankhaften Spielens einzutreten oder diese oder jene

¹ Meyer 1983

² Berger/Luckmann 1969, S. 47 ff., S. 82

³ DSM IV 312.31

⁴ Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 148 ff.

⁵ So z.B. Hand 1986, 1990; siehe auch Bühringer/Türk 2000, S. 40 ff. (Selbsthilfegruppen arbeiten meines Wissens ausschließlich am Suchtmodell orientiert, Abstinenz von Glücksspielen aller Art wird von ihnen als Therapieziel nicht in Frage gestellt. Meinungsverschiedenheiten bestehen im Einzelfall in Bezug auf Teilnahme an geselligen Glücksspielen, wie z.B. Skat oder Kniffel, ob mit oder ohne Einsatz geringer Summen Geldes; vgl. hierzu z.B. Fröhling 1993, S. 25, S. 127

Position der Psychopathologie bzw. Diagnostik zu favorisieren oder anzuzweifeln. Dass Menschen (wie viele auch immer, die Schätzungen reichen je nach Methodik von 8.000 bis 10.000 „subjektiv belasteten Vielspielern“ bis hin zu 70.000 bis 120.000 „beratungs- und behandlungsbedürftigen Spielern“)⁶ zum Teil mehr spielen, als ihnen psychisch, sozial und finanziell gut tut, darf unbestritten stehen bleiben, dennoch sollte dieser Umstand nicht den Blick dafür verstellen, dass das Spielen an Geldgewinnspielgeräten von Millionen Menschen mehr oder weniger regelmäßig praktiziert wird⁷ und somit ungeachtet sozialfürsorgerischer Bedenken, deren Legitimität in Bezug auf gefährdete Spieler wohl niemand anzweifeln mag, als ein fester Bestandteil freizeitgestalterischer Unternehmungen anzusehen ist. Die Bandbreiten des Spielens reichen hierbei vom gelegentlichen Einsatz weniger Münzen in Gaststätten oder Imbissstuben bis hin zum intensiven, leidenschaftlichen Spielen in Spielstätten, die durch ihre relative Allgegenwart längst zum festen Bestandteil des Stadtbildes deutscher Gemeinden geworden sind. Und dennoch: Während andere Bestandteile des Stadtbildes durch Zweck und Nutzen legitimiert sind, werden Spielstätten zumindest von Nichtspielern eher misstrauisch betrachtet, wenn überhaupt wahrgenommen, und weisen durch ihre Gestaltung bedingt wenig auf, was dem Unkundigen über die sich im Inneren abspielenden Vorgänge berichten oder ihn gar zum Betreten der Räumlichkeit animieren könnte. Hinzu kommt, dass die Fassaden- bzw. Schaufenstergestaltung von Spielstätten eine bemerkenswerte Ansammlung mehr oder weniger bunter Inhaltslosigkeit darstellt und auf den geschmäckerischen Betrachter grell, schrill, im ungünstigsten Fall „verkommen“, keinesfalls aber einladend oder Neugierde erzeugend wirken dürfte. Spielstätten präsentieren sich – durchaus im Gegensatz zu anderen „Geschäften“ – als lediglich existent, beim Betrachter Kennerschaft voraussetzend oder auch nicht, aber keinesfalls informativ, bezogen auf die Abläufe im Inneren.

Der Vergleich mit dem Rotlichtmilieu wäre hier assoziativ nahe liegend, aber falsch. Während dort Leuchtreklamen und sonstige Ankündigungen „Striptease“, „Live-Action“ oder „Eros“ anpreisen und selbst der Uneingeweihte sich die Vorgänge in einem „Etablissement“ aufgrund seines sexuellen Wissensbestandes vorstellen mag, verkünden textuale Botschaften an Spielstättenfassaden lediglich „Spiel“, „Spaß“

⁶ Detaillierte Angaben zu den unterschiedlichen Schätzungen siehe Bühringer/Türk 2000, S. 150 ff.

⁷ Vgl. ebd., S. 84 ff., vgl. auch Silbermann/Hüasers 1993, S. 18 ff.

oder „Fun“. Dass gelegentlich auf Dart, Billard oder gar „Geldspiel“ hingewiesen wird, ändert nichts an der Tatsache, dass die Vorgänge im Inneren – quasi die Essenz des Spielhallengeschehens – durch Eroberung des Raumes und Erlernung der Regeln des Spiels wie des sozialen Verhaltens in der Spielstätte angeeignet werden müssen. Zwei weitere Umstände diskreditieren den Vergleich mit dem Rotlichtmilieu. Zum einen wird dieses in der Regel örtlich eng begrenzt und erlangt so durch diese Art der Verortung den Status eines „spezifischen Gebietes“, oftmals zusätzlich betont durch visuelle Absperrungen, die dem Besucher den Eintritt in die „Sonderwelt“ verdeutlichen⁸, während Spielstätten nicht in dieser Weise aus der Zugehörigkeit zur Alltagswelt ausgegrenzt werden; zum anderen dürfte das Rotlichtmilieu – oder die Karikatur dessen – den meisten Menschen zumindest durch Film, Fernsehen oder Printmedien „vertraut“ sein, die das Anrühliche, Tragische, aber auch vermeintlich Glamouröse der Bereiche Halbwelt und Prostitution zu beliebten Sujets ihrer fiktiven Handlungen oder mehr oder weniger gut recherchierten Dokumentationen machen.⁹

Es ist in diesem Zusammenhang ohnehin erstaunlich, dass die verbreitete, viel besuchte und akzeptierte „Scheinwelt im Alltagsgrau“¹⁰ Spielhalle nie den Einzug in die Trivialkultur geschafft hat, der für andere „Lebenswelten“ selbstverständlich (?) zu sein schien. Die Vorgänge in Polizeiwachen und Bordellen, Krankenhäusern und Schulen, Internaten und Miethäusern wurden – um nur einige zu nennen – zu populären und wiederkehrenden Objekten sowohl abendfüllender Spielfilme als auch lang laufender Fernsehserien; da die Vorgänge in diesen Einrichtungen oftmals kaum erfreulicher oder moralisch erbaulicher als die in Spielstätten zu nennen sind, erscheint die Nichtbeachtung des sozialen Raums Spielhalle umso erstaunlicher. Wenn das Spielen um Geld – ob am Automaten oder in anderer Form – zum Gegenstand künstlerischer Aufarbeitung wurde, dann unter dem Aspekt des

⁸ So beispielsweise der berühmt-berüchtigte Brettverschlag in der Hamburger Herbertstraße, durch den die männlichen Besucher die „Puffmeile“ betreten und auf dem gleichzeitig vermerkt ist, dass Frauen keinen Zutritt haben. Derjenige, dem der Mut zum Betreten der „Sonderwelt“ fehlt, hat auf dem Straßenstrich die Möglichkeit, sein Fahrzeug zeitweilig zur „Sonderwelt“ zu machen. Analoges gilt für die in Zeitungen inserierenden Damen, die sich auf Haus- und Hotelbesuche spezialisiert haben.

⁹ So war z.B. der Film „Pretty Woman“, eine naiv-romantische Verklärung des Themas Straßenprostitution, der Überraschungserfolg des Jahres 1990; die Fernsehserie „Der König von St. Pauli“ lief 1998 mit großem Erfolg und bescherte dem Publikum zahlreiche Folge-Dokus, Serien und Ähnliches.

¹⁰ Schirrmeyer 2002

Krankhaften, Zerstörerischen und sozial Schädlichen¹¹; das Sozialgefüge der Spielerschaft, die Verhaltenskodizes der Spieler wie auch die Funktionen des Spielverhaltens in Bezug auf die Definitionen der zwischenmenschlichen Beziehungen in Spielstätten waren nicht Gegenstand der Betrachtungen.

In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung um das Automatenpiel liegen die Dinge ähnlich. Dass sich die Literatur zum Thema pathologisches Spielen ausschließlich mit diesem beschäftigt, ist nahe liegend; Selbstaussagen betroffener Spieler, die in die Werke eingebaut sind, thematisieren das Automatenpiel überwiegend als einsame und unsoziale Tätigkeit.¹² Aus wissenschaftlichen Kontexten herausgelöste Selbstaussagen von Spielern sind selten, aber auch sie thematisieren nur selten und bruchstückhaft das soziale Gefüge ihres „Tempels der verbotenen Lust“.¹³ Abgesehen von der Frage, ob die Selbstaussagen pathologischer Spieler für die Mehrheit der Spieler repräsentativ sind, werden die Aussagen über die Ungeselligkeit, über das Unsoziale des Automatenspiels zumindest von den eher mit soziologischem Blick ausgestatteten Autoren infrage gestellt.¹⁴ Und in der Tat ist auf Anhieb schwer nachvollziehbar, warum eine Aktivität, die von einzelnen Individuen über Jahre in fest verorteten Einrichtungen vorgenommen wird, die über Stammgäste verfügen wie gastronomische Betriebe auch und deren Besucher sich Räume und Geräte teilen, Ungeselligkeit und Einzelgängertum zwangsläufig beinhalten oder gar hervorbringen sollte. Vielmehr muss versuchsweise gefragt werden, ob die von pathologischen Spielern zweifellos empfundene Isolation und Tristesse nicht eventuell Folge subjektiver Belastungen

¹¹ Typisch und repräsentativ Dostojewskij, F. „Der Spieler“, Schuller, Alexander „Der Automatenmann“. Beide Erzählungen machen das destruktive Element pathologischen Spiels vor autobiographischem Hintergrund transparent. Interessant ist aber, dass der Film mit Ausnahme unterhaltsamer oder heroisierender Darstellungen des Spiels (z.B. „Höchster Einsatz in Laredo“ von 1966 mit Henry Fonda; „The Cincinnati Kid“ von 1965 mit Steve McQueen oder „Haie der Großstadt“ von 1960 mit Paul Newman) das Thema meines Wissens nicht aufgegriffen hat, von der 1949er Dostojewskij-Verfilmung mit Gregory Peck einmal abgesehen. Dies ist umso überraschender, wenn man bedenkt, dass die Pathologie Alkoholismus bereits 1945 von Billy Wilder in „Das verlorene Wochenende“ genial und durchaus kommerziell erfolgreich umgesetzt wurde (Oscar u.a. für Hauptdarsteller Ray Milland). Die Gründe für die weitgehende Vernachlässigung des Themas Spiel und Spielhallen durch die Populärmedien Film und Fernsehen zu untersuchen, dürfte eine interessante Aufgabe sein.

¹² Schuller 1993 ist die Ausnahme; er schildert recht detailliert die Beziehungen der Spieler zueinander wie auch zum Personal der Spielstätten (vor allem S. 78 ff., S. 90 ff.); ansonsten typisch Ahrends 1988, S. 71 ff.; Meyer/Bachmann 2000, S. 30/65; Fröhling 1993, Seite 53

¹³ Ahrends 1988, S. 24. – Die blumige Formulierung ist typisch für den Autor, der es aber gerade dadurch auch schafft, das Leidenschaftliche, Irrationale der Innenwelt von Spielern Nichtbetroffenen zu vermitteln. Auffällig ist zudem, dass die Formulierung selbst eventuell tiefer blicken lässt, als vom Autor beabsichtigt (der nach eigenen Angaben selbst „spielsüchtig“ ist). Zum einen wird der „libidinöse“ Aspekt des Spielens offenbar, zum anderen deutet der Begriff „Tempel“ den ritualisierten, fast sakralen Charakter spielerischer Handlungen am Automaten an, deren Raum ähnlich einer Kirche durch Gestaltung und Licht den ernststen, feierlichen Rahmen für das Erleben von Glück und Geborgenheit bietet. Zur Affinität von Glücksspiel und Religion siehe u.a. Meyer/Bachmann 2000, S. 6 f., S. 90 ff.; Schütte 1985, S. 37 f.; Nutt 1994, S. 103; Raimund 1988, S. 50 ff.

¹⁴ So z.B. Raimund 1988, S. 68 ff.; Schirrmeister 2002, S. 139 ff.

durch das eigene Spielverhalten, keinesfalls aber notwendige Bedingungen des Spielens an sich sein könnte.¹⁵ Dass das Individuum sich seine subjektive Wahrheit bildet, ist natürlich und legitim; nichtsdestoweniger kann die „Realität“, nicht nur mit den Augen des Konstruktivisten gesehen, facettenreich, tiefgründig und verwobener sein, als sie sich aus der Feder des „betroffenen Experten“¹⁶ darstellen lässt.

Die vorliegende Arbeit möchte eine Lücke schließen, die durch die bevorzugte Betrachtung des Automatenspiels aus pathologischer Sicht offen blieb. Das Hauptaugenmerk auf die Vorgänge im sozialen Raum Spielstätte zu richten, schließt auch das Bemerkte individueller oder kollektiver Pathologien nicht aus; eine vorurteilslose und unvoreingenommene Betrachtung von Handlungen, die von Menschen mit gewissem Engagement und auch Leidenschaft betrieben werden, lässt die Erwartung des Fehlens irrationaler oder gar „krankhafter“ Vorgänge kaum aufkommen. Nicht zuletzt wird auch der Verfasser sich der Selbstbeobachtung im Spielvorgang stellen müssen, um seine aus Beobachtungen gewonnenen Daten zu überprüfen. „Nichts am Automatenspiel ist verlockend, ehe man nicht selbst die Sphäre des Spiels betreten hat.“¹⁷ – Diese Aussage gilt meines Erachtens unverändert ebenso für das aktive Spiel als auch für das Erleben jener besonderen Atmosphäre, die letztlich jede Spielstätte auszeichnet. Es ist nahe liegend, die Essenz des „Zockertums“ geradezu als Mischung aus individuellem und kollektivem Erleben zu betrachten, wobei die technische Apparatur den Katalysator sozialer Reaktionen und Entwicklungen darstellt. „What the hell is going on here?“¹⁸ – dies soll die zentrale Frage dieser Arbeit sein.

¹⁵ Vgl. Fröhling 1993, S. 49 ff., S. 180 ff. – Die Selbstaussagen der betroffenen Spieler und Spielerinnen in diesem Werk offenbaren auch dem psychologisch ungeschulten Leser tief greifende Persönlichkeitsdefizite, die zum Teil lange vor Herausbildung des pathologischen Spielverhaltens vorhanden waren. Deutlich wird auch der kompensatorische Aspekt übermäßigen Spiels bei z.B. vereinsamten oder beruflich erfolglosen Menschen, vgl. auch Meyer/Bachmann 2000, S. 171 ff., S. 209, S. 219

¹⁶ Die Überzeugung, nur ein Spieler könne einen Spieler wirklich verstehen, ist gerade in Selbsthilfegruppe allgemein verbreitet, ebenso wie die „Gewissheit“, Betroffensein mache einen Menschen zwangsläufig zum Experten.

¹⁷ Nutt 1994, S. 97 (Nichtspieler scheinen generell Schwierigkeiten zu haben, die Faszination des Automatenspiels zu begreifen.)

¹⁸ Geertz, zitiert nach: Amann/Hirschauer 1997, S. 20

2. Die Geräte

Im Mittelpunkt des Interesses der vorliegenden Arbeit stehen die Menschen, die an den so genannten „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“ einen zum Teil erheblichen Teil ihrer Freizeit verbringen; zwangsläufig werden die Geräte selbst damit in das Blickfeld des Betrachters gerückt. Zu Beginn einer wie auch immer gearteten Auseinandersetzung mit diesen Geräten fällt die verwirrende Vielfalt der Begriffe auf, mit denen Spielautomaten im Allgemeinen und „Geldspielgeräte“ im Speziellen behaftet sind; ebenfalls auffällig ist der Umstand, dass über Spielautomaten, an denen Geld eingesetzt und gewonnen werden kann, zum Teil erhebliche Fehleinschätzungen im Umlauf sind, die aufgrund ihrer spezifischen Struktur wiederum zu Fehleinschätzungen des Spielens an eben diesen Geräten führen können.¹⁹ Diese Umstände werden noch dadurch verkompliziert, dass pathologische Spieler, die in einschlägigen Werken zum Thema „Spielsucht“ zu Wort kommen, nicht selten an verschiedensten Glücksspielen teilnehmen und somit sowohl an reinen Unterhaltungsautomaten, bei denen kein Geldgewinn möglich ist, als auch an Casinoautomaten, an denen erhebliche Einsätze und fast unbegrenzte Gewinne möglich sind als auch an „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“ spielen²⁰, bei denen Einsatz, Gewinn und maximaler Verlust vom Gesetzgeber relativ rigide limitiert werden und die Äußerungen der Betroffenen über die Erlebnisqualitäten beim Spiel ohne Kenntnis sowohl der Geräte als auch der jeweils aktuellen Gesetzeslage weder kognitiv noch emotional nachvollzogen werden können.²¹

Es erscheint hier deshalb geboten, dem Leser zumindest eine grobe Orientierung in Bezug auf die verschiedenen Automatentypen zu geben, die das Verständnis der noch folgenden Ausführungen sichert, ohne durch zu detailverliebtes Zitieren

¹⁹ So erzielt z.B. in dem faszinierenden Episodenfilm „Nachtgestalten“ (Deutschland, 1998) eine Frau mittleren Alters in einer schummerigen Kneipe an einem Automaten eine „Vollbildkombination“, und umgehend spuckt das Gerät haufenweise 5-DM-Stücke aus. Gerade das kommt in Wirklichkeit nicht vor; die Spielerin hätte eine „große Serie“ gewonnen, deren Einzelspielgewinne von jeweils 4,00 DM mit dem Abspielen der Serie auf den Münzspeicher aufgebucht worden und anschließend (eine große Serie abzuspieren kann sich über Stunden hinziehen, vor allem, wenn in der Serie weitere Sonderspiele gewonnen werden) zur Auszahlung gelangt wären. Auch der Verfasser sah sich in Fällen erzielter Serien des Öfteren durch Nichtspieler (z.B. an Raststätten und dergleichen) der Frage ausgesetzt, warum er sich die laufende Serie nicht „einfach auszahlen“ lasse.

²⁰ Vgl. Schuller 1993; Fröhling 1993, vor allem S. 33 ff.; Meyer/Bachmann 2000, S. 64 ff.

²¹ Vgl. Hassenmüller 1999. – In dem für Jugendliche konzipierten Roman, der das Schicksal eines jugendlichen Spielers beschreibt, verwischt die Autorin unreflektiert Elemente der „Fungames“ mit denen von Geldgewinnspielgeräten, wodurch die Qualität und Glaubwürdigkeit der Erzählung erheblich leiden.

einschlägiger Gesetzestexte und Verordnungen zu verwirren. Folgende Unterscheidungen sollten an dieser Stelle genügen:

2.1 Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinnmöglichkeit

Hierunter fallen alle gegen Einsatz von Geld betriebenen Spielautomaten, bei denen dem Spieler ein Erleben mit mehr oder weniger umfangreichen Einflussmöglichkeiten auf das Geschehen geboten wird. Hierzu zählen der altbekannte „Flipper“, Fahr- und Flugsimulatoren, Abenteuerspiele im Sinne der mittlerweile diskreditierten „Egoshooter“²² wie die sich auch zunehmender Beliebtheit erfreuenden Touchscreengeräte, an deren Bildschirm der Spieler unterschiedlichste Strategiespiele, Quizspiele, Reaktionsspiele oder Kartenspiele absolvieren kann (Der Begriff „Touchscreengerät“ ergibt sich daraus, dass der Spieler keine Hebel, Knöpfe oder Schalter bedienen muss, sondern mit dem Finger durch Bildschirmberührung das Geschehen steuert bzw. seine Spielzüge ausführt.). An allen diesen Geräten ist kein Sach- oder Geldgewinn möglich; günstigstenfalls gewinnt man – meist durch erreichte hohe Punktzahlen (Scores) in einem Spiel – ein oder mehrere Freispiele, deren Gegenwert nicht ausgezahlt wird (Der Spieler muss also sein gewonnenes bzw. sein „erkämpftes“ Freispiel abspielen oder das Gerät verlassen.).

2.2 Unterhaltungsautomaten mit der Möglichkeit des Gewinns von Weiterspielmarken („Fungames“)

Diese Geräte bestehen im Wesentlichen aus einer Art Fenster, hinter dem sich drei oder mehrere Walzen drehen und auf denen beim Auftreten bestimmter Symbolkombinationen ein Gewinn „einläuft“, und aus einer oder mehreren „Risikoleitern“, auf denen angefallene Gewinne vom Spieler per Tastendruck zum höherwertigen Gewinn gegen das Risiko des Verlustes riskiert werden können. Häufig werden die physischen Walzen durch einen Bildschirm ersetzt, auf dem rotierende Walzen visualisiert sind; ein Vorteil der Bildschirmgeräte ist der, dass der

²² Diskreditiert vor allem nach Amokläufen von Littleton/Colorado und Erfurt, in deren Folgezeit ausführlich über Faszination und Gefahr derartiger Spiele diskutiert wurde, siehe Der Spiegel 17/1999, 3/2000, 19/2002.

Spieler – da die Darstellungsmöglichkeiten bei Bildschirmgeräten lediglich durch den Speicherplatz auf der Festplatte des Gerätes begrenzt werden – aus verschiedenen Spielsystemen das ihm sympathischste auswählen kann. Ein weiterer Vorteil ist der, dass auf einem Bildschirm spezielle „Features“ dargestellt werden können, die für den Spieler ein besonderes Spannungsmoment bergen (So können zum Beispiel beim Einlauf einer bestimmten Gewinn-Symbol-Kombination fünf Vulkane gezeigt werden, aus denen der Spieler dann einen auswählen kann, der daraufhin wiederum einen Gewinn „ausspuckt“ und dergleichen mehr.).

Erzielt der Spieler Gewinne, werden diese – sofern er sie nicht im Risiko verloren hat – auf einem Zähler aufgebucht; der Spieler hat grundsätzlich die Möglichkeit, sich höhere Gewinne in Form von Weiterspielmarken (WSM, Token) auszahlen zu lassen. In der Regel hat eine WSM einen Gegenwert von 50 bis 100 Spielpunkten, der Spieler kann das Spiel nach Auszahlung seiner Spielmarken mit diesen zu anderen Zeitpunkten oder an anderen Geräten beliebig wieder beginnen, wobei ihm dann nach Einwurf der Spielmarke der entsprechende Gegenwert am Gerät aufgebucht wird.²³

Diese Geräte können sowohl mit Münzen als auch mit Weiterspielmarken betrieben werden (Einsetzen kann der Spieler wahlweise beides, Gewinne sind nur in Form von WSM möglich.). Dieses hat – zusammen mit dem Umstand, dass einige Betreiber sich haben hinreißen lassen, „Token“ illegalerweise in Geld umzutauschen – zu Diskussionen in der Branche und zu juristischen Auseinandersetzungen um die Unbedenklichkeit dieser Form des Unterhaltungsspiels geführt.²⁴ Wie auch immer sich diese Entwicklung in Zukunft darstellen wird, so ist doch festzuhalten, dass das Spielen sowohl an den reinen Unterhaltungsautomaten als auch an denen mit der Möglichkeit des Gewinns von Weiterspielmarken sowohl in der einschlägigen Literatur als auch in der öffentlichen Diskussion bezüglich „Spielsucht“ bislang keine Rolle spielt.²⁵

²³ Allerdings nur in ein und derselben Halle oder bestenfalls in Hallen, die vom selben Aufsteller betrieben werden. Aufsteller verwenden zur Kundenbindung grundsätzlich „Token“, die nur an ihren Automaten zu verwenden sind.

²⁴ Diese Diskussion ist zurzeit (2003) dahingehend geklärt, dass das Spiel um Weiterspielmarken bei Einhaltung der gesetzlichen Bestimmungen („eingeworfene Weiterspielmarken verlängern nach Einwurf das Spiel; der Umtausch gegen Geld oder Ware ist strafbar“) generell für unbedenklich erklärt wird. Vgl. LG Krefeld Az 26 Ns 9 Js 184/02; LG Augsburg Az 1 KIs 307 Js 141067/01

²⁵ Was umso erstaunlicher ist, als dass ein Spieler zumindest theoretisch bei exzessivem Spiel an „Fungames“ erhebliche Summen verlieren kann.

2.3 Casinoautomaten („Slot-Machines“, „einarmige Banditen“)

Die berühmt-berüchtigten „einarmigen Banditen“ sind in staatlichen Spielbanken oder deren „Dependancen“ untergebracht und dürfen ausschließlich dort betrieben werden. Das Automatenspiel wird im Casinobereich als „Kleines Spiel“ bezeichnet und ist – anders als das so genannte „Große Spiel“ (Roulette, Black Jack, Bakkarat) – ohne ausweisgebundene Besucherkontrolle und ohne Einhaltung spezifischer Bekleidungs Vorschriften möglich. (Selbstverständlich werden allerdings angetrunkene, minderjährige und „problematische“ Personen vom Personal erkannt und „abgefischt“, d.h. höflich und bestimmt aus dem Saal komplimentiert.²⁶)

Die Automaten selbst bestehen aus mehreren auffälligen Elementen; die untere Hälfte des Gerätes beherbergt in der Regel ein Fenster, hinter dem rotierende Walzen übereinstimmende Symbole zeigen müssen, um einen Gewinn zu erzielen, ferner die Bedienungsknöpfe zum Tätigen des Einsatzes und zum Starten des Spiels, darüber hinaus eine Auffangschale für ausgeworfene Gewinne. Die Geräte mit physischen Walzen werden langsam auf breiter Front von Bildschirmgeräten abgelöst, wobei allerdings die Bildschirme anders als bei den so genannten „Fungames“ im Allgemeinen lediglich zur Darstellung visueller Walzen und von „Features“ benutzt werden, nicht zum Anbieten alternativer Spielsysteme. In der oberen Hälfte des Gerätes ist meist der Gewinnplan dargestellt, der dem Spieler erklärt, für welche Kombinationen welche Summen Geldes gewonnen werden; an vielen Geräten lässt sich der Gewinnplan per Tastendruck am Bildschirm abrufen, wobei dann die obere Hälfte des Automaten ausschließlich als Werbefläche benutzt wird und in der „Thematik“ des Gerätes gestaltet ist (Casinoautomaten verfolgen in der Regel innerhalb der graphischen Gestaltung ein bestimmtes Thema, zum Beispiel eine Schatzinsel, wobei dann die Walzensymbole wie auch die „Scheibengestaltung“ der Automatenfront entsprechend mit Goldmünzen, Schatzkisten, Papageien, Piraten, Palmen und dergleichen mehr belegt sind.). Nach dem Einwurf von Geld – die meisten Geräte verfügen mittlerweile auch über Geldscheinakzeptoren – werden dem Spieler am Gerät die entsprechende Anzahl „Credits“ aufgebucht (ein „Credit“ ist der kleinstmögliche zum Spiel notwendige Einsatz und beträgt an den meisten Geräten 50 Eurocent, nach Einschub eines 50-

²⁶ Diesen Hinweis verdankt der Verfasser dem Barkeeper der Staatlichen Spielbank Bad Oeynhausen.

Euroscheines würden also 100 „Credits“ aufgebucht), anschließend muss der Spieler per Tastendruck entscheiden, welchen Einsatz er tätigen will und dann das Spiel starten. Der Einsatz kann pro Spiel von 50 Eurocent bis 45 Euro (!) reichen²⁷, wobei der eventuelle Gewinn bei derselben Kombination mit der Höhe des Einsatzes ansteigt. Da zudem angeschlossene Jackpots, die per Zufall periodisch, aber unberechenbar „auslösen“, oft nur dem zufallen können, der mit höheren Einsätzen spielt – worauf am Gerät auch hingewiesen wird – spielen nur wenige Spieler mit geringstem Einsatz, allerdings noch weniger mit dem höchsten. (So genannte „Max-Bet-Spiele“ nehmen nach meinen Beobachtungen oft nur die Spieler vor, die vorher mit geringerem Einsatz bereits stattliche Gewinne erzielt haben und nun nach dem Motto „Alles oder nichts“ den großen Wurf landen wollen.) Die Summen der Jackpots erreichen – vor allem bei vernetzten, d.h. mit anderen Spielbanken verbundenen Geräten – bisweilen Schwindel erregende Höhen von bis zu ca. 2 Millionen Euro²⁸, die Spieler tätigen nachvollziehbarer Weise meist Einsätze, die zur Teilnahme am Jackpot berechtigen, also meist 2,50 Euro bis 5,00 Euro pro Spiel, welches nur wenige Sekunden dauert. Angemerkt werden muss allerdings, dass bei einem Einsatz von beispielsweise 100 Euro die Wahrscheinlichkeit gering ist, diesen Einsatz sang- und klanglos zu verspielen. Da die Geräte recht hohe Ausschüttungsquoten aufweisen, werden meist immer wieder Beträge kleineren Umfangs gewonnen, die wiederum in den Spielkreislauf einfließen, teilweise verloren werden, woraufhin wiederum ein weiterer Gewinn einläuft usw., sodass der Spieler bei „vernünftigem“ Spiel in der Tat ein intensives und nicht notwendigerweise kurzes Vergnügen erlebt. Der Spieler kann sein Spielen nach jedem Durchgang, d.h. Walzendreh beenden und sich Gewinne bzw. Restbeträge mittels Druck auf die „Cash-out-Taste“ auszahlen lassen. Kleinere Beträge bis zu in der Regel 400 Credits werden in Münzgeld oder in Form von Spielmarken, die am Schalter in Bargeld umzutauschen sind, am Gerät ausgeworfen; größere Gewinne werden nach Betätigung der „Cash-out-Taste“ automatisch dem Personal mitgeteilt, welches den

²⁷ So genannte Multiliner weisen i.d.R. bis zu 9 Gewinnlinien auf; bei insgesamt angezeigten 15 Gewinnsymbolen, z.B. drei horizontal, zwei diagonal, zwei im spitzen und zwei im stumpfen Winkel. Auf jeder einzelnen Gewinnlinie können bis zu zehn Credits gesetzt werden.

²⁸ So löste beispielsweise der sog. Niedersachsenjackpot, der sich aus mehreren niedersächsischen Spielbanken speist, im Mai 2000 bei einer Gewinnsumme von 4.583.580,00 DM (!) aus. Siehe www.spielbanken-niedersachsen.de

Spielgast dann zum Schalter geleitet und ihm seinen Gewinn in bar oder bei erheblichen Gewinnen in Form eines Schecks aushändigt.²⁹

2.4 Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit (Geldgewinnspielgeräte, „Groschengräber“, „Daddelkisten“, „Geldautomaten“)

Unter diesen Begriff fallen die Automaten, deren Spielern das Hauptaugenmerk der vorliegenden Arbeit gewidmet ist. Aus diesem Grund soll hier versucht werden, Aufbau, Gestaltung und Funktionsweise dieser Geräte möglichst umfassend und erschöpfend zu erklären, da meines Erachtens ein genaueres und tiefergreifendes kognitives und emotionales Verstehen der Vorgänge sowohl am Gerät als auch beim Spieler nur durch eben dieses Verständnis der Abläufe am Automaten möglich ist.

Es darf angenommen werden, dass die „Daddelkisten“ dem Uneingeweihten, dem Nichtspieler unverständlich, langweilig und mysteriös erscheinen³⁰, Nichtspieler dürften kaum in der Lage sein, durch bloßes Betrachten der Apparatur eben diese und ihre Funktionsweise zu erschließen.³¹ Dazu kommt, dass die graphische Gestaltung der Geräte durch die spezifische Farbgebung, deren Charakter durch die Beleuchtung im betriebsbereiten Zustand noch unterstrichen wird, einen bemerkenswert clownesken Anstrich erhält, der zumindest von den von mir kontaktierten Nichtspielern mit den Begriffen „Pseudoluxus“, „jahrmarktsmäßig“, „billig“ und als „Glitzerkram“ apostrophiert wird.³² Ebenso wirken die Töne, die die Geräte im bespielten Zustand (und bei manchen Herstellern auch zu Werbezwecken im unbespielten) erzeugen, auf Nichtspieler leicht penetrant, in manchen gastronomischen Betrieben den Kommunikationsfluss störend und wohl insgesamt

²⁹ Die Unfähigkeit des Automaten, den hohen Gewinn auszuzahlen, wobei dieser optische und akustische Signale erzeugt, wird ebenso wie das Auftauchen des Personals regelrecht „zelebriert“; es darf davon ausgegangen werden, dass die dabei erregte Aufmerksamkeit den Betreibern recht ist.

³⁰ Vgl. Ahrends 1988, S. 27; Schuller 1993, S. 134 ff. – (Auch dem Verfasser der vorliegenden Arbeit wurde von Nichtspielern regelmäßig mitgeteilt, man begreife den Automaten einfach nicht und steige durch dessen Funktionen einfach nicht durch.)

³¹ Woran auch der gesetzlich vorgeschriebene „Scheibentext“, der die Spielregeln erklären muss (§ 6 SpielV in der Fassung vom 11. Dezember 1985), nichts ändert. Auch Spieler erschließen sich neue Spielelemente, zu deren Erklärung sie nicht auf Erfahrungswissen zurückgreifen können, eher durch ein „learning by doing“ als durch Lesen der Spielregeln.

³² Warum dieses so wahrgenommen wird, wäre ein interessantes Thema für nachfolgende Arbeiten mit anderen Themenschwerpunkten; festzuhalten ist lediglich, dass die ästhetische Ablehnung, auf die Geräte stoßen, von dem betroffenen Nichtspieler auch auf Anfrage nicht rational begründet werden kann.

eher befremdlich.³³ Gerade dieses Gefühl der Befremdung macht genauere Informationen über Aufbau, Art und Weise der Funktion von Geldgewinnspielgeräten zum besseren Verständnis der nachfolgenden Kapitel erforderlich.

2.4.1 Juristische Einordnung und Verbreitung der „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“

Juristisch fallen die zur Debatte stehenden Automaten nicht unter den Begriff der Glücksspielgeräte, sondern unter den der Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit; als Grundlage dessen bestehen juristische Unterscheidungen zwischen Glücksspiel und Zufallsspiel, wobei der spezifische Charakter beider Arten des Spiels über die zu erwartenden Gewinne bzw. Verluste auf Seiten der Spieler definiert wird.³⁴ Die Geräte unterliegen somit nicht dem staatlichen Glücksspielmonopol und dürfen von daher außerhalb staatlicher Spielbanken und deren Automaten Sälen betrieben werden.

In der Bundesrepublik Deutschland sind etwa 170.000 dieser Automaten aufgestellt, von denen ca. 40% in der Gastronomie stehen, während sich die restlichen 60% auf ca. 7.500 Spielstätten verteilen³⁵. (Über die unterstellte gefährliche „Griffnähe“ der Automaten wie über die „Konzentration“ von Spielstätten und die damit von manchen befürchtete einhergehende Gefährdung der öffentlichen Ordnung wie auch des einzelnen „Gefährdeten“ wurde in den vergangenen zwanzig Jahren viel debattiert; Vertreter der Wohlfahrtsverbände und Selbsthilfegruppen forderten ebenso wie dem Spielsuchtmodell anhängende Psychologen und Ärzte zum Teil erhebliche staatliche Restriktionen³⁶, Kommunalpolitiker und Geschäftsleute fürchteten Imageschäden in Bezug auf ihre Gemeinden bzw. so genannte „Trading-down-Effekte“ bezüglich ihrer

³³ Dennoch haben die typischen „Daddeltöne“ einen hohen Wiedererkennungswert. Der Außendienstmitarbeiter eines großen Aufstellunternehmers versicherte dem Verfasser glaubhaft, er habe sich die entsprechenden Melodien als Klingelton auf sein Handy aufspielen lassen und erlebe in Cafés und Restaurants ohne Spielautomaten immer wieder, dass das Klingeln seines Handys die Gäste veranlasst, irritiert nach dem vermeintlichen Spielautomaten Ausschau zu halten und dessen vermeintliche Existenz gebührend zu kommentieren.

³⁴ § 284 StGB, siehe auch VDAI Spielverordnung in der Praxis 1998, S. 3 f.

³⁵ Ifo-Institut 2003, S. 12 ff.; vgl. auch www.vdai.de (Homepage des Verbands der Deutschen Automatenindustrie e.V.)

³⁶ So vertritt z.B. Dr. Bert Kellermann, Neurologe und Psychiater am Hamburger Krankenhaus Ochsenzoll, die Ansicht, Geldgewinnspielgeräte seien „eindeutig Glücksspiele im Sinne von § 284 StGB“ und sollten dementsprechend ihrer „Griffnähe“ durch konsequente Prohibition beraubt werden, in: Füchtenschnieder/Witt 1998, S. 87 ff.; neuerdings wieder gefordert in: Kind, Jugend, Gesellschaft, Nr. 2/2004, S. 51

Einkaufsstraßen.³⁷ Angesichts der Vehemenz der geführten Auseinandersetzungen überrascht der Umstand, dass Spielstätten zwar in der Tat verbreitet sind und zum festen Bestand jedes Kleinstadtstraßenbildes gehören, von Nichtspielern allerdings meines Erachtens oftmals gar nicht wahrgenommen werden. Die Aussage, die Spielhalle sei ein Nicht-Ort³⁸, erhält hier eine besondere Bedeutung. Analoges dürfte für die Geldgewinnspielgeräte in der Gastronomie gelten, deren Existenz vom Nichtspieler eventuell physiologisch „bemerkt“ wird, der er aber keine ihn betreffende Bedeutung beimisst. Auch dem Verfasser fallen Geräte und Spielstätten erst seit der Auseinandersetzung mit der Thematik wirklich auf, ein Umstand, der wahrscheinlich am ehesten wahrnehmungspsychologisch erklärt werden könnte.)

Die Aufstellung von Geldgewinnspielgeräten ist durch die Spielverordnung (SpielV) vom 11. Dezember 1985 als Durchführungsvorschrift für die §§ 33c ff. der Gewerbeordnung (GewO) geregelt³⁹; über die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften wachen die Ordnungsämter der jeweils zuständigen Gemeinden. Grundsätzlich gilt, dass in gastronomischen Betrieben maximal zwei Geldgewinnspielgeräte aufgestellt werden dürfen; in Spielstätten dürfen pro 15 qm Grundfläche ein Gerät, maximal aber zehn Geräte der genannten Art betrieben werden. Der Umstand, dass in manchen großen Spielstätten – zum Beispiel in solchen, die sich über mehrere Etagen oder auch über mehrere Häuser erstrecken – mehr als zehn Geldgewinnspielgeräte aufgestellt sind, erklärt sich daraus, dass separate Eingänge die große Spielstätte juristisch gesehen in mehrere kleinere unterteilen, denen wiederum jeweils Konzessionen behördlich erteilt werden.⁴⁰ Personen unter 18 Jahren haben in Spielstätten keinen Zutritt, das Personal überwacht die Einhaltung dieser gesetzlichen Vorschrift nach meinen Beobachtungen sehr gewissenhaft; in gastronomischen Betrieben obliegt es dem Personal, darauf zu achten, dass Minderjährige nicht an den entsprechenden Automaten spielen. Der Ausschank von Alkohol ist in Spielstätten untersagt.⁴¹

³⁷ Vgl. Schirmeister 2002, S. 141; vgl. auch Ahrends 1988, S. 77

³⁸ Vgl. Nutt 1994, S. 98

³⁹ Vgl. VDAI 1998, S. 37

⁴⁰ Vgl. ebd., S. 23 f.

⁴¹ Vgl. ebd., S. 22 – Dass in Spielstätten kein Alkohol ausgeschenkt wird, dient nicht primär dem Schutz des Spielers vor Enthemmung und leichtfertigem Hasardieren, sondern liegt darin begründet, dass Alkoholausschank eine Spielstätte juristisch gesehen in eine Gaststätte verwandeln würde, in der wiederum nach Gesetzeslage höchstens zwei Geldgewinnspielgeräte aufgestellt werden dürften (in staatlichen Spielbanken wird durchaus Alkohol ausgeschenkt).

2.4.2 Äußerer Aufbau der Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit

Die am Markt befindlichen Geldgewinnspielgeräte stammen zum überwiegenden Teil von vier großen Herstellern; da immer wieder Neuentwicklungen bzw. Modifizierungen der einzelnen Spielsysteme vorgenommen und implementiert werden, können im Folgenden nicht sämtliche u.U. an einzelnen Geräten beobachtbaren Spielsystemelemente ausführlich beschrieben werden. Die nachfolgende Beschreibung versteht sich als zusammenfassende Erklärung der wesentlichen Elemente aller so genannten Geldgewinnspielgeräte, sozusagen der Essenz des Spielautomatentums.

Die von den Spielern so bezeichneten „Kästen“ bestehen in der Regel aus einem Kunststoffgehäuse von ca. 85 cm Höhe, ca. 60 cm Breite und ca. 30 cm Tiefe.⁴² Die Front des Automaten wird von einer bedruckten Glasscheibe beherrscht, welche das Spielfeld markiert und erläutert – zum einen durch einen gesetzlich vorgeschriebenen „Scheibentext“, der das Spielsystem (d.h. Abläufe, Wahrscheinlichkeiten, Modalitäten der Bedienung) erklären muss⁴³, zum anderen durch die graphische Gestaltung selbst. Ferner befinden sich in der oberen Hälfte des Gerätes hinter einem Fenster nach Münzeinwurf rotierende Scheiben oder Walzen, die mit Geldbeträgen und so genannten „Sondersymbolen“ (z.B. lachende Sonnen, Kronen, Joker o.Ä.)⁴⁴ bedruckt sind und die nach Stillstand der Rotationskörper Kombinationen im Fenster darstellen, die über Gewinn oder Nichtgewinn informieren. Ebenso in der oberen Hälfte des Automaten befinden sich der Münzeinwurfschlitz, die Auszahlungstaste (durch die der Spieler jederzeit Restbeträge oder Gewinne sich auszahlen lassen kann), der Münzspeicher (ein Display, auf dem der jeweils aktuelle „Habenstand“ angezeigt wird), der Sonderspielezähler (auf dem die jeweils aktuelle Sonderspielezahl dargestellt wird) sowie zwei Piktogramme, die in Kombination mit kurzen textualen Botschaften klarstellen, dass das Spielen an diesem Gerät für Personen unter 18 Jahren verboten ist und dass übermäßiges Spiel keine Lösung bei persönlichen Problemen sei (verbunden mit der Angabe einer Telefonnummer, die der „problematische“

⁴² Die Geräte der verschiedenen Hersteller sind in den Abmessungen einheitlich genormt, so dass Geräte aller Hersteller mit den unterschiedlichsten Ständern kompatibel sind, was wiederum den Mehrfachaufsteller in seiner Spielstätten- und Geräteplanung flexibler macht.

⁴³ Vgl. § 6 SpielV

⁴⁴ Die Sondersymbole sind ebenso wie die Tonmuster der Geräte markenspezifisch und haben zum Teil hohen Wiedererkennungswert. Die lachende Sonne als Logo des westfälischen Branchenriesen Gauselmann (Mercur) ist sicherlich wesentlich bekannter als der Name des Inhabers.

Spieler im Falle subjektiver Belastung zwecks „Info und Beratung“ wählen kann).⁴⁵ Im unteren Bereich der Geräte befinden sich die eigentlichen Bedienelemente, und zwar Risikotasten (mit denen anfallende Gewinne per Knopfdruck riskiert werden können), eine Starttaste (mit der sowohl der linke Rotationskörper nach Stillstand auf einem geringerwertigen Gewinn erneut in Bewegung gesetzt als auch anfallende Ausspielungen in Gang gebracht werden können) und Stopptasten (mit denen sowohl der mittlere als auch der rechte Rotationskörper vorzeitig, wenn auch nicht gezielt angehalten werden können als auch die Ergebnisse laufender Ausspielungen vorzeitig abgerufen werden können). Die Stopptasten dienen ebenfalls dazu, in Form von Geld eingespielte Gewinne anzunehmen (gewinnt der Spieler z.B. 2,00 Euro, leuchten sowohl die Risikotasten, mit deren Hilfe der Spieler nun seinen Gewinn vermehren oder verlieren kann, als auch die Stopptaste, deren Betätigung ihm den Gewinn auf dem Münzspeicher aufbuchen würde); gewonnene Sonderspielserien können mit Hilfe der Stopptasten angenommen („Vollgewinnannahme“) oder geteilt („Teilgewinnannahme“) werden, wobei dann von beispielsweise sechs gewonnenen Sonderspielen drei auf dem Sonderspielezähler aufgebucht und drei anschließend zum Risiko angeboten werden.

2.4.3 Spielablauf und besondere Spielelemente

Nach dem Einwurf bzw. Einschub von Geld (die neueren Geräte verfügen ebenso wie die Casinoautomaten über Geldscheinakzeptoren) wird dieses auf dem Münzspeicher aufgebucht, die Rotationskörper drehen sich und der Einsatz von 20 Eurocent wird (jeweils zu Beginn eines neuen Spiels) abgebucht. Nach dem Stillstand der Scheiben oder Walzen sind mindestens drei übereinstimmende Beträge oder Symbole in dem Gewinnfenster nötig, um einen Gewinn zu erzielen (außer bei einem Sondersymbol im mittleren Gewinnfeld, das dem Spieler immer einen Gewinn bringt); zeigen die Gewinnfenster also z.B. die Kombination 50/50/50, so hat der Spieler 50 Eurocent gewonnen. In der so genannten **Risikoleiter** leuchtet nun das Feld „50 Cent“ auf, gleichzeitig leuchten die Stopptaste, mit deren Hilfe sich der Spieler nun den Betrag auf den Münzspeicher aufbuchen lassen könnte, wie

⁴⁵ Persönliche Beratung erfolgt durch Mitarbeiter der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung unter der angegebenen Telefonnummer.

auch die Risikotasten, mit denen der Spieler jetzt den angebotenen Gewinn „riskieren“ kann. In diesem Fall ist also das Feld „50 Cent“ erleuchtet, gleichzeitig blinken abwechselnd die Felder „1 Euro“ und „0“; bei Betätigung der Risikotaste „wird eines der beiden Felder mit gleicher Häufigkeit ausgewählt“⁴⁶, der Spieler verdoppelt also entweder seinen Gewinn oder verliert ihn. Der Risikovorgang lässt sich wiederholen, bis der Spieler entweder von der Risikoleiter „abstürzt“, d.h. verliert, seinen Gewinn annimmt oder das Ende der Risikoleiter – eine hochwertige Sonderspielserie – erreicht hat.

Sonderspiele sind Spiele mit erhöhter Gewinnerwartung. In Sonderspielen gewinnt der Spieler sowohl bei Gewinnkombinationen (z.B. 50/50/50) als auch bei jedem gestreiften oder gelb unterlegten Gewinnfeld im mittleren Fenster 2,00 Euro, statistisch gesehen ist in jedem zweiten Spiel ein Gewinn zu erwarten. Zudem werden in „Serien“ auch in bestimmten Fällen – z.B. bei Einlauf von Sondersymbolen oder generell bei einem gewissen Sonderspielzählerstand – die gewonnenen 2,00 Euro zum Risiko angeboten, wodurch der Spieler wiederum Sonderspiele hinzugewinnen kann und somit die Serie verlängert wird.

In gewissen Arten von Sonderspielen (von den Herstellern als „Money“- , „Money-Jumbo“- , „Cash“- oder „Gold“-Spiele bezeichnet) ist die Gewinnerwartung noch höher. Zum einen wird dies z.B. dadurch erreicht, dass im Falle des Nichtgewinns die mittlere Walze oder Scheibe noch einmal „nachdreht“ (statistisch liegt die Gewinnerwartung dann nicht bei 50%, sondern bei 75%), zum anderen gelten in hochwertigen Serien zum Teil andere Risikomodaliäten, sodass der Spieler beim Einlauf eines Sondersymbols nicht nur erneut zusätzliche Spiele, sondern gleichzeitig Geld gewinnen kann. Eine hochwertige „50er-Money-Jumbo-Serie“ bringt dem Spieler also merklich höhere Gewinne als die so genannte normale „50er Serie“, was den Anreiz zum Riskieren von Sonderspielserien bis in die höchste Spitze merklich erhöht.⁴⁷ Sämtliche Arten von Sonderspielen werden auch durch (seltene) Direkteinläufe bestimmter Kombinationen ausgespielt, meistens aber vom Spieler

⁴⁶ Auf diesen Umstand wird in allen Scheibentexten der Geräte hingewiesen; alle Spielerdiskussionen um den „richtigen“, d.h. erfolgreichen Druck (schnell, langsam, sanft, kräftig, beim ersten oder zweiten Blinken des Gewinnfeldes und dergleichen mehr) sind ergebnisorientiert rational betrachtet „sinnlos“. Das Ergebnis des Riskierens wird definitiv vom Zufall (1:1 pro Risikoschritt) bestimmt.

⁴⁷ Die Aussage „normale Sonderspiele bringen nichts“ ist in der Spielstätte tatsächlich allgegenwärtig; vgl. auch Nutt 1994, S. 105; Schuller 1993, S. 149

über die Risikoleitern erreicht, wodurch das Riskieren anfallender Gewinne zum Hauptbestandteil des aktiven Spielvorgangs wird.⁴⁸

Ausspielungen, bei denen Sonderspielserien gewonnen werden, sind ebenfalls fester Bestandteil sämtlicher hier zur Diskussion stehender Geräte. Diese Ausspielungen können – je nach Gerät – durch Einlauf von Kombinationen der Sondersymbole gegeben werden oder über das Erreichen von Gewinnfeldern mit der Aufschrift „Ausspielung“ im Risikovorgang erreicht werden. Läuft also beispielsweise eine bestimmte Kombination von Sondersymbolen ein, spielt das Gerät eine Serie zwischen z.B. drei „normalen“ Sonderspielen und 100 „Money-Jumbo-Spielen“ oder Ähnliches aus, wobei allerdings die Trefferhäufigkeit ungleich verteilt ist und die Wahrscheinlichkeit, den höchstmöglichen Gewinn zu erzielen („große Serie“) bei 1 Promille, die Wahrscheinlichkeit hingegen, den niedrigstmöglichen Gewinn zu erreichen, bei 800 Promille liegen kann, wobei der Rest der Wahrscheinlichkeiten nach oben abnehmend auf die mittleren Gewinnfelder verteilt ist.⁴⁹ Der ausgespielte Gewinn kann – sofern es sich nicht um den Haupttreffer handelt – vom Spieler angenommen oder wie beschrieben riskiert werden.

Startausspielungen kann der Spieler mit Hilfe der Starttaste bei Erreichen höherwertiger Gewinne selbst auslösen. Erreicht ein Spieler also z.B. über die Risikoleiter das Feld „6 Sonderspiele“ und betätigt die aufleuchtende Starttaste, werden Gewinnserien zwischen z.B. 3 und 40 Sonderspielen mit unterschiedlicher Häufigkeit ausgespielt. Auch hierbei gilt, dass die Wahrscheinlichkeit des geringen Gewinns höher ist als die des höchstmöglichen; erzielte Gewinne können nach Ende der Ausspielung wiederum angenommen oder riskiert werden. Der besondere Reiz der Startausspielungen dürfte zum einen darin zu sehen sein, dass der vorsichtige Spieler – anders als beim konsequenten Riskieren nach dem Schema „Doppelt oder nichts“ – auch im für ihn ungünstigen Fall einen Gewinn behält (die Ausspielungen

⁴⁸ Vgl. ebd., siehe auch Der Spiegel 17/1984, S. 94 ff.; Der Spiegel 6/1988, S. 213 zitiert: „Wenn man die Risikotaste verbieten würde“, sagt Jürgen Schwarz vom Therapiezentrum für suchtkranke Männer im Badischen Münzesheim, „wäre der ganze Spuk schnell vorbei“.

In der Tat werden hochwertige Direkteinläufe (z.B. 100 Money-Jumbo-Spiele) nach „Vollbild“ und ähnliche seltene Glücksfälle vom Spieler zwar dankbar angenommen, aber eher überrascht und verwundert zur Kenntnis genommen. Derartige Gewinne bilden zwar einen festen Bestandteil der „Zockerfolklore“, haben aber aufgrund ihrer Seltenheit nicht denselben in der Erinnerung abrufbaren Erlebniswert wie „herbeiriskierte“ Serien.

⁴⁹ Die Wahrscheinlichkeiten unterscheiden sich graduell von Gerät zu Gerät und sind im jeweiligen Scheibentext angegeben.

enthalten kein Feld „0“), zum anderen ist es möglich, die Ausspielungen mehrmals zu starten, wenn z.B. der Gewinn erreicht wird, von dem die Ausspielung ihren Anfang nahm. Der Spieler kann sich also mit etwas Glück einige Zeit in der Ausspielung aufhalten, was das Spannungsmoment des Risikos (prinzipiell stellen Startausspielungen nichts anderes dar als eine besondere Art von Risiko) im Gegensatz zum „Alles oder nichts“-Prinzip längere Zeit aufrechterhält.

Die meisten Geräte verfügen über ein oder mehrere **Bonus-Systeme**. Durch verschiedene Ereignisse werden die jeweiligen Boni aktiviert, die sich dann beispielsweise durch bessere Ausspielergebnisse oder größere Risikosprünge für den Spieler bemerkbar machen. Weit verbreitet ist u.a. der so genannte Risikobonus, der nach Risikoverlust nach Einlaufen eines Sondersymbols auf der mittleren Scheibe oder Walze dem Spieler jeweils in Form eines weiteren Risikosprungs auf den Weg nach oben in der Risikoleiter zugute kommt, und zwar bei der nächsten durch Einlaufen eines Sondersymbols im mittleren Fenster erspielten Risikomöglichkeit. Der Spieler kann dann somit nach mehreren erfolglosen Risikoversuchen von einem kleinen Gewinn durch Betätigung der Risikotaste in nur einem Risikoschritt in den Gewinnfeldbereich der Sonderspiele bzw. der Ausspielung aufsteigen.

Andere Boni werden durch bestimmte Kombinationen ausgelöst und betreffen den oberen, hochwertigen Bereich des Spielsystems in der Graphik; werden die entsprechenden Boni gewährt, versprechen beleuchtete „Bonuspfeile“ einen höherwertigen Gewinn nach Erreichen eines bestimmten Gewinnfeldes, zum Beispiel die Erhöhung von 25 normalen Sonderspielen auf 25 „Jumbo-Spiele“ oder Ähnliches. In aller Regel werden Boni nach Erreichen der zur Auslösung notwendigen

Ereignisse anschließend wieder gelöscht, sodass der Spieler oder sein Nachfolger am Gerät sich wiederum die Boni erspielen können.⁵⁰

⁵⁰ Im Feld selbst wurden an unbespielten Geräten vom Verfasser allerdings nur selten hochwertige Boni im aktivierten Zustand beobachtet; die erste Annahme, die Spieler würden ihre Verweildauer am Gerät bis zum Erreichen des Bonus ausdehnen („Den hol ich mir noch“), wurde im weiteren Verlauf der Feldstudien bestätigt. Ebenso ließ sich beobachten, dass Spieler vor dem Spiel auf den Zustand der Bonusanzeigen achten, d.h. ihre Geräteauswahl u.a. danach richten, ob ein Gerät offenbar vor kurzem einen höheren Gewinn ausgeworfen hat oder nicht. Das Erfragen vorheriger Gewinnausschüttungen bei Mitspielern oder Personal gehört wohl in denselben Zusammenhang. Vgl. Schirrmeister 2002, S. 148 Raimund 1988, S. 70

Eine besondere Stellung im Zusammenhang mit Geldgewinnspielgeräten nehmen die **Licht- und Toneffekte** an den Automaten ein; diese Effekte sind mit den Ergebnissen der einzelnen Spiele nicht kausal zusammenhängend, kommentieren aber Ereignisse, Spielzüge und Aktivitäten der Spieler in festgelegter stereotyper Weise, sodass die spezifische Kakophonie einer Spielhalle dem Eingeweihten auch ohne erforderliches genaueres Betrachten Informationen über die Abläufe, Gewinne und Verluste an den Geräten anderer Spieler vermittelt. Geldgewinnspielgeräte sind also – anders als es vielleicht der Nichtspieler empfindet – keinesfalls Lärm erzeugende, ungeordnet blinkende Apparaturen; Ton- und Lichteffekte eines Gerätes verleihen diesem vielmehr erst eine „Seele“⁵¹ und erzeugen durch die Stereotypie ihrer Gebundenheit an spezifische Ereignisse und Aktionen Vertrautheit und das Gefühl von Verlässlichkeit, dem Spieler, der sich der Kongruenz von Licht, Ton und Vorgängen am Gerät immer sicher sein kann, prinzipielle „Beherrschbarkeit“ signalisierend. Störungen in der Beleuchtung (z.B. defekte einzelne Lampen, wodurch ein Gewinnfeld dunkel bleibt) oder beim Sound (ein Ton „klemmt“, wodurch auch immer, oder tritt verzögert auf) werden von den Spielern sorgfältig registriert und erzeugen nach meinen Beobachtungen Misstrauen sogar gegenüber der „Ehrlichkeit“ des Gerätes in Bezug auf die Gewinnausschüttungen, wenn nicht gar Unwillen, an der defekten „Kiste“ überhaupt zu spielen; ebenso können Abweichungen vom gewohnten Muster Gewinn- oder Verlustwartungen (rational unbegründet) beeinflussen. Licht- und Tonmuster sind in aller Regel, ebenso wie die Sondersymbole auf den Rotationskörpern, markenspezifisch; die Hersteller können durch die Verwendung „ihrer“ typischen Ton- und Lichtmuster auf Wiedererkennungseffekte bauen, die Spieler wiederum erleben auch an am Markt neuen Geräten Vertrautes, Bekanntes und Gewohntes, wodurch das Gefühl der Beherrschbarkeit des Gerätes wie auch das des Expertentums des Spielers zu jeder Zeit perpetuiert wird. Ohne den noch folgenden Kapiteln vorzugreifen ist

⁵¹ Vgl. Ahrends 1988, S. 24 f. – „Der Automat ... ist ihm längst ein unersetzlicher „Jemand“ geworden, ein **du**, das ihn fragt und ihm Antwort gibt, das ihn kalt abweist, um ihn hernach umso überschwänglicher zu beglücken... an **ihn** zu glauben heißt, seinem eigenen Schicksal zu trauen, denn **er** sagt immer wieder „Ja!“ zu seinem Gegenüber, man muss nur Geduld mit **ihm** haben“ (Hervorhebungen im Original). Ebd., S. 30 „Die neuen Kästen aber wollen ihr Gegenüber mit Haut und Haar, sie fordern, sie fragen mit ihren blinkenden Knöpfen, die wahlweise zu drücken sind, sie belohnen mit streichelnden Melodien und bestrafen mit quäkendem Hohn.“ Siehe auch Nutt 1994, S. 97 „... abgeschaltet, ohne Blinken, Surren und Fiepen ist das Gerät bar jeder verführerischen Attraktivität ... ein schmuckloser Kasten mit einer geschmacklos bedruckten Glasscheibe und Plastikknöpfen ... eine abgenabelte Daddelkiste strahlt nichts aus als öde Tristesse.“ Diese „animistischen“ Erlebnisqualitäten werden aufgrund ihrer Wichtigkeit für das Spielerleben an späterer Stelle in der vorliegenden Untersuchung behandelt.

anzumerken, dass meines Erachtens gerade die Stereotypie der Ton- und Lichteffekte einen erheblichen Teil der Spielstättenatmosphäre ausmacht und somit einem Spieler in jeder Stadt, in der er sich aufhalten mag, einen vertrauten, bekannten Ort bietet.

2.4.4 Gesetzliche Vorschriften und Beschränkungen zur Funktion und Gestaltung von Geldgewinnspielgeräten

Aufbau, Funktion und Gestaltung von „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“ unterliegen diversen gesetzlichen und behördlichen Vorgaben⁵², deren Einhaltung dafür sorgt, das Spielen an diesen Geräten nicht zum Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB⁵³ werden zu lassen. Die Hersteller der Geräte sind in Bezug auf die Gestaltung derselben an die einschlägigen Vorschriften gebunden; die solcher Art erzwungene Beschränkung gestalterischer Möglichkeiten führt – trotz aller dennoch realisierten Neuerungen innerhalb der Spielsysteme und ihrer designerischen Umsetzungen – zu einer bemerkbaren Konformisierung der Geräte über die Herstellergrenzen hinweg, ein Umstand, der bei Casinogeräten oder so genannten „Fungames“ weniger stark in Erscheinung tritt. Die häufig von Nichtspielern getroffene Aussage, die Geräte „sähen irgendwie alle gleich aus“, hat ihrem Ursprung nach einen wahren Kern; Unterschiede zwischen Geräten verschiedener Hersteller oder auch zwischen verschiedenen Geräten desselben Herstellers erschließen sich erst dem Eingeweihten, dem erfahrenen Spieler, der seinen Blick für Feinheiten oft in jahrelanger Spielerfahrung geschärft hat.⁵⁴

Wie in den nachfolgenden Kapiteln noch ausführlich dargelegt wird, bestehen zwischen den gesetzlich geforderten und von den Herstellern umgesetzten Gesetzmäßigkeiten des Aufbaus und der Funktion von Geldgewinnspielgeräten und den Ansichten der Spieler über eben diese Gesetzmäßigkeiten bemerkenswerte Diskrepanzen; aus diesem Grund und zum Verständnis des noch Folgenden ist es hier unerlässlich, die verbürgten Grundlagen der Funktionen von

⁵² Gut und für unsere Zwecke ausreichend zusammengefasst im VDAI 1998.

⁵³ Vgl. ebd., S. 3. Über die Einhaltung der Vorschriften bezüglich Aufbau, Funktion und Gestaltung von Geldgewinnspielgeräten wacht die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB), die über die Zulassung neuer Geräte für den Bereich gewerblicher Aufstellung entscheidet.

Geldgewinnspielgeräten sowie die gesetzlichen Bestimmungen in Bezug auf die Spielsysteme kurz wie folgt zu umreißen:

- Ein Spiel darf höchstens 20 Eurocent Einsatz kosten, der Höchstgewinn pro Spiel darf 2,00 Euro nicht übersteigen⁵⁵.
- Die Mindestdauer eines Spiels muss 12 Sekunden betragen⁵⁶.
- 60% der Einsätze müssen vom Gerät als Gewinne wieder ausgeschüttet werden (abzüglich von zurzeit 16% Umsatzsteuer)⁵⁷.

Über diese Rahmenbedingungen hinaus sind folgende Grundsätze gesetzlich festgelegt:

- „Die Aussichten auf Treffer und Gewinn müssen bei Beginn eines Spieles für jeden einzelnen Einsatz gleich sein“⁵⁸.
- „Bei Betätigung der Risikotaste dürfen in einem Spiel nicht mehr als 50 Sonderspiele gewonnen werden“⁵⁹.
- „Das Spielgerät muss so eingerichtet sein, dass ein spielentscheidendes Ereignis bei unbeeinflusstem Spielablauf mindestens einmal in 34.000 Spielen zu erwarten ist ... Die Häufigkeit der Ereignisse muss erkennbar sein“⁶⁰.

Durch die Automatenwirtschaft wurden außerdem folgende Selbstbeschränkungen auf freiwilliger Basis umgesetzt:

- Das Gerät zahlt nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels, sofern alle Sonderspiele abgespielt sind, den aufgebuchten Betrag aus und schaltet für 3 Minuten ab, wodurch dem Spieler eine eventuelle „Besinnungspause“ ermöglicht wird.⁶¹

⁵⁴ Einzelheiten des Spielablaufs werden hier auch von erfahrenen Spielern oft erst durch längeres Bespielen des Gerätes erkannt, sofern sie nicht zum Standardrepertoire der Hersteller gehören, vgl. Anmerkung 31.

⁵⁵ § 13 Abs. 5 SpielV

⁵⁶ Ebd., Abs. 3

⁵⁷ Ebd., Abs. 6

⁵⁸ Ebd., Abs. 1

⁵⁹ Ebd., Abs. 7

⁶⁰ Ebd., Abs. 8

⁶¹ Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 14

- Am Gerät wird mit den bereits erwähnten Piktogrammen auf das erforderliche Mindestalter der Spieler wie auch auf das Risiko des „übermäßigen“ Spielens hingewiesen.

Festzuhalten ist, dass das Spiel an den „Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“ ein Zufallsspiel darstellt und **keine** Geschicklichkeitselemente aufweist. Sämtliche Versuche, das Verhalten des Gerätes anhand vorangegangener Ereignisse vorherzusagen oder den Spielablauf durch Strategien, Tricks und Kniffe welcher Art auch immer zu beeinflussen, sind rational nicht begründbar, wenn auch für das subjektive Spielerleben zweifelsfrei von entscheidender Bedeutung.⁶²

⁶² Siehe hierzu die nachfolgenden Kapitel der vorliegenden Arbeit

3. Der Spieler

Die Personen, die an Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit spielen, existieren sowohl im fachlichen als auch im populären literarischen Diskurs – wie wohl auch in den Köpfen all derer, die sich in wie auch immer gearteter Weise reflektierend mit dem Phänomen Spielen auseinander setzen – primär als soziodemographische Konstrukte, deren gemeinsames „Typisches“ durch den Autoren geeignet erscheinende „Fallbeispiele“ illustrativ elaboriert wird.⁶³

Bemerkenswert ist bereits hier, dass der deutsche Begriff „Spieler“ im Zusammenhang mit Spielen um Geld bzw. Spielen mit Geld überwiegend negative Konnotationen enthält; ist von einem „Spieler“ die Rede, ruft das Wort kaum die Assoziation des gelegentlichen, harmlosen oder sozial erwünschten Verhaltens hervor (im sportlichen Kontext entfällt dieser negative semantische Beiklang, der Begriff bezeichnet die Person wertneutral funktionell); folgerichtig existieren „Spielertherapien“, „Spielersebsthilfegruppen“ und „Spielerberatung“ ohne explizite Bezeichnungen der immanenten Pathologie. Pathologische Glücksspieler verwenden den Begriff „Spieler“ sowohl im Zusammenhang mit der als therapeutisch sinnvoll erachteten Selbstetikettierung, deren Akzeptanz durch den Betroffenen motivationspsychologische Bedeutsamkeit für den Behandlungsverlauf zugeschrieben wird⁶⁴, als auch im Zusammenhang mit der obligatorischen Selbstentäußerung im Rahmen öffentlichen „Bekennens“ ihres persönlichen Defizits.⁶⁵

Der Umstand, dass negativ konnotierte Begriffe von den Adressaten in selbststigmatisierender Weise offensiv angeeignet werden, um gerade diese negativen Beiklänge ihres aggressiven und diskriminierenden Charakters zu berauben, ist aus anderen Bereichen sozialen Lebens hinlänglich bekannt; so bezeichnen sich z.B. heute homosexuelle Männer offen als „schwul“ und brechen dem früher als verletzend empfundenen Schimpfwort auf diese Weise quasi die

⁶³ Z.B. Meyer/Bachmann 2000; Ahrends 1988, S. 45 ff.; Fröhling 1993; Raimund 1988, S. 29 ff.

⁶⁴ Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 169 ff., S. 201 f. – Parallelen dazu in Bezug auf Substanzabhängigkeiten siehe Feuerlein 1989; Poser/Poser 1996; Thomasius 2000 – Kritik an diesem Konzept stammt vor allem von verhaltenspsychologischer Seite, deren Vertreter die Selbstetikettierung als „Süchtiger“ für kontraproduktiv und in der Sache unangemessen halten. Vgl. Hand/Kaunisto 1984; Brengelmann 1990; Brengelmann/Waadts 1985

⁶⁵ Vgl. Knoblauch 1995, S. 253 ff. – (Mit gewisser ironischer Distanz beschreibt Knoblauch die Abläufe der Kommunikation in kalifornischen Nichtrauchergruppen, in denen das „Bekenntnis“ – ähnlich wie in Gruppen der Anonymen Alkoholiker – fast die religiösen Formen von Bekenntnissen innerhalb evangelisierender Erweckungsversammlungen annimmt.) Ähnliche Formen der Selbstentäußerung finden heute – allerdings durch die Technik anonymisiert – in Internetforen statt. Vgl. www.spielkrank.de, www.spielsucht-hilfe.de

Spitze ab, türkische Jugendliche nennen sich in einer Mischung aus Stolz und Trotz selbstbewusst und vermutlich aus ähnlichen Motiven „Kanaken“ und zeigen in Kleidung und Auftreten unverhohlene Sympathie für die schwarzen Rap-Stars, die in pubertärer Koketterie mit ihrem „Gangsta-Image“ untereinander die Anrede „Nigger“ gebrauchen, welche wiederum über Jahrzehnte für Reaktionäre aus den Kreisen der so genannten WASPs reserviert war⁶⁶. (Selbstverständlich gilt für fast alle diese Beispiele, dass nur die Zugehörigkeit des Verwenders bestimmter Begriffe zur entsprechenden Gruppe der Etikettierten den Gebrauch des Begriffs legitimiert; die unter manchen Schwarzen in den USA gebräuchliche Begrüßungsformel „Was geht ab, Nigger?“ ist einem Nichtschwarzen nicht zu empfehlen.⁶⁷ Im Zusammenhang mit dem Gebrauch des Begriffs „schwul“ hängt die Bewertung wohl wesentlich von sowohl den zeitlichen und sozialen Kontexten als auch von der „politischen“ Verortung des Benutzers ab⁶⁸.) Angesichts dieser Zusammenhänge überrascht es nicht, dass der diagnostisch anmutende Begriff „Spieler“ von den Besuchern der Geldspielbereiche von Spielstätten eher vermieden wird. Von den Betreibern und Aufstellern als Kunden oder Spielgäste apostrophiert, ziehen es die Betroffenen vor, sich entweder nicht mit **einem** Begriff zu etikettieren, sondern ihre Eigenschaft als Spieler handlungsbezogen zu umschreiben („Ich bin regelmäßig hier“, „ich spiel halt ab und zu mal, wenn die Kohle über ist“ und dergleichen) oder sich untereinander – nach meinen Beobachtungen in zunehmendem Maße – selbstbewusst ironisierend und mit dem von ihnen erwarteten Negativimage kokettierend – als „Zocker“ zu bezeichnen.⁶⁹

Unternimmt man nun den Versuch, den „typischen“ Spieler – wobei typisch hier zunächst anhand demographischer Merkmale verstanden werden soll – zu erkennen, stößt man auf die der Vorgehensweise immanente Problematik, dass Typisierungen generell die Gefahr beinhalten, aufgrund der Ballungen typischer Merkmale eine Karikatur essentieller „Verdichtungen“ statt eines differenzierteren, der Wirklichkeit

⁶⁶ Siehe hierzu v.a. Hughes 1994, Raeithel 1989, Bd. 3, S. 349 ff.

⁶⁷ Herrlich persifliert in der Action-Komödie „Rush Hour“ mit Jackie Chan und Chris Tucker von 1998. Chan hält sich als Partner des schwarzen Cops Tucker an dessen Rat, sich so zu verhalten wie er und betritt ein Lokal mit schwarzem Publikum mit der Frage „Was liegt an, Nigger?“. Den Rest kann man sich ausmalen. Vgl. auch Ali 1976, S. 234 ff., Ali und Joe Frazier, die wohl besten Schwergewichtsboxer ihrer Zeit, benutzen in ihren berühmten Wortgefechten den Ausdruck „Nigger“ in vergleichbarer ironischer Distanz füreinander als Anrede.

⁶⁸ So gebrauchte z.B. der verstorbene konservative Fuldaer Erzbischof Johannes Dyba den Begriff „Schwule“ mit von Außenstehenden herausgelesener negativer Konnotation, die sich wohl vor allem aus der bekanntermaßen negativen Einstellung des Würdenträgers zum Phänomen Homosexualität ergab.

⁶⁹ Mittlerweile hat der aus dem Jiddischen stammende Begriff Einzug in den Sprachschatz der Selbsthilfegruppen gefunden; so existiert u.a. eine „Zockerhilfe Herford“ als Anlaufstelle für Gefährdete.

angemessenen Bildes zu erhalten.⁷⁰ Demographisch verdichtete Typisierungen sind deshalb nicht *sui generis* falsch, schließlich ergeben sich eben jene Verdichtungen – bei methodisch sauberer Vorgehensweise – aus der Destillation signifikant häufiger Merkmale. Dennoch darf nicht übersehen werden, dass der Versuch demographischer Typisierung im Verlauf nachfolgender Aufarbeitung der gewonnenen Daten der fachlichen Leserschaft wie auch den interessierten Laien ein unvollständiges, bruchstückhaftes und – vor allem – die Essenz des Spielertums, also jene schwer fassbare Erlebnisqualität des Spielens an Automaten vernachlässigendes Bild „des“ Spielers bietet. Von dem besonderen, auch aus anderen Zusammenhängen bekannten Problem der fahrlässigen oder gar böswilligen Entstellungen und Verzerrungen solcher Daten sei hier nur am Rande die Rede; da eben diese Zahlenzauberei (wie z.B. das Errechnen so genannter Dunkelziffern in Bezug auf Spielsüchtige) aus zum Teil recht durchsichtigen politischen Interesselagen entspringt, soll ihre Existenz nur angemerkt, aber nicht im Rahmen dieser soziologischen Studie analysiert oder widerlegt werden.⁷¹ Anzunehmen ist allerdings, dass das Bild, welches sich die Öffentlichkeit über den typischen Automatenspieler macht, durch eben diese Zweit- oder Drittinterpretation vorhandener Daten entscheidend mit geprägt wird; da sowohl die dem Suchtmodell anhängenden Forscher und Therapeuten als auch die Medien im weitesten Sinne im Allgemeinen wenig Interesse an unspektakulären Durchschnittsspielern bekunden dürften, darf hypothetisch unterstellt werden, dass das Klischee des verarmten, psychisch einfach strukturierten Arbeitslosen, der in sisyphushafter Manier immer wieder vergeblich den Aufstieg auf der mit sozialer Metaphorik überfüllten Risikoleiter versucht, nur um am Ende vielleicht klüger, bestimmt aber bankrott der Therapiegruppe zuzustreben, das öffentliche Bild des Automatenpielers als modernen Mythos längst gesellschaftlich implementiert hat.⁷² Dass dieses Klischee auch das Selbstbild der Spielerschaft mittlerweile recht gründlich beeinflusst hat, ist nahe liegend; im weiteren Verlauf der folgenden Kapitel wird dieser Umstand noch häufiger thematisiert. Inwieweit die so genannte öffentliche Meinung das Selbstbild

⁷⁰ Vgl. Girtler 1984, S. 26 – „Quantitative Messungen ... führen häufig dazu, dass dem Handelnden unterschoben wird, seine Handlungen hätten eine bestimmte Bedeutung, die jedoch viel eher die des Soziologen ist als die des Handelnden“; siehe auch Hitzler/Reichertz/Schröer 1999, S. 302 ff.; Hirschauer/Amann 1997, S. 16 ff.

⁷¹ Analoge Verzerrungen inklusive der sich daraus ableitenden politischen und juristischen Konsequenzen traten bei der Thematik des sexuellen Kindesmissbrauchs in Erscheinung, bei der schließlich die abenteuerlichsten „Dunkelziffern“ errechnet wurden und bis heute die öffentliche Diskussion beherrschen; siehe hierzu Rutschky/Wolff 1999; Kavemann/Lohstöter 1984

⁷² Der Spiegel 17/1984, S. 94 ff.; Der Spiegel 6/1988, S. 211 ff.; Ahrends 1983, S. 23 ff.

wie auch das subjektive Empfinden individueller Pathologien mitprägt, ist in anderen sozialen Zusammenhängen zumindest andeutungsweise untersucht worden⁷³; im Bereich des Automatenspiels fehlen meines Wissens bis heute – eventuell aufgrund des Fehlens selbstbewusster Gruppeninszenierungen, wie sie in anderen Freizeitbereichen durchaus beobachtbar sind – entsprechende selbstkritische, selbstreflektierende Thematisierungen sozialer Diskurse.⁷⁴

Unter Berücksichtigung des bisher Gesagten lässt sich – bei aller Vorsicht, denn selbst die in jüngsten Arbeiten veröffentlichten Zahlen weisen ein zum Teil stattliches Alter auf – über die demographischen Merkmale der Spielerschaft Folgendes konstatieren:

Die Mehrheit der Spieler (notabene: nicht der so genannten pathologischen Spieler) an Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit ist männlichen Geschlechts, Frauen sind unter den Automatenspielern lediglich mit ca. 12% vertreten.⁷⁵ Die Gründe hierfür sind umstritten; keinesfalls aber dürfte meines Erachtens eine wie auch immer geartete biologistische Erklärung befriedigen, da Frauen zumindest in den Automatenälen der staatlichen Spielbanken einen erheblichen Anteil der Kundschaft ausmachen, und zumindest dort keine Berührungängste mit dem Glücksspiel zeigen.⁷⁶ Auch ließe sich die voreilige Erklärung, die Automaten in Spielhallen seien von Männern für Männer konstruiert worden und erschlossen sich dem weiblichen Denken schwieriger, leicht mit dem Hinweis auf die zum Teil erhebliche Denkleistungen erforderlich machenden Glücksspiele Bakkarat, Black Jack oder Bingo widerlegen, die sich bei Frauen in den Spielbanken großer Beliebtheit erfreuen. Die Rolle, die Automatenspielerinnen in Spielhallen einnehmen, erfordert ebenso wie der Umstand der Unterrepräsentiertheit von Frauen in den Spielhallen eine genauere Analyse.

Die Mehrheit der Spieler entstammen der Altersklasse von 18 bis ca. 40 Jahren, wobei die 18- bis 25-Jährigen etwa gleich häufig vertreten sind wie die 26- bis 40-

⁷³ Knoblauch 1985, S. 253 ff.

⁷⁴ Exemplarisch hierzu: Knoblauch 1997 in: Hirschauer/Amann 1997, S. 94 ff. – Am Beispiel des Transvestismus verdeutlicht der Autor anhand verschiedener Selbstaussagen Betroffener, dass das individuelle Gefühl der Pathologie von den Mitgliedern der Szene als sozial konstruiert erkannt und aufgearbeitet wird. Analoges dürfte für Selbsterfahrungsgruppen aus der „Schwulen-Szene“ gelten.

⁷⁵ Vgl. Bühringer/Türk 2000, S. 90; Meyer/Bachmann 2000, S. 77; Ludwig 2002, S. 11

⁷⁶ In den Automatenälen der staatlichen Spielbanken sind Männer und Frauen nach meiner Beobachtung etwa gleich häufig vertreten. Amerikanische Untersuchungen beschäftigen sich neuerdings verstärkt mit den Aspekten Frauen und Automatenpiel, siehe hierzu Lesieur/Blume 1991; Wynne 1994

Jährigen (mit jeweils ca. 38%); unter 18-Jährige haben in Spielhallen keinen Zutritt, ca. 18% der Spieler sind zwischen 41 und 60 Jahre alt, der Rest entfällt auf die über 60-Jährigen.⁷⁷

Ungefähr 55% der Spieler sind ledig (was bei der Altersstruktur nicht überrascht), ca. 34% sind verheiratet, der Rest entfällt auf geschiedene oder verwitwete Personen⁷⁸; der Anteil der Ausländer unter der Spielerschaft beläuft sich auf insgesamt ca. 16%, von denen die Mehrheit (ca. 7%) türkische Staatsbürger sind, der Rest verteilt sich auf Jugoslawen (ca. 2,5%) und andere (zusammen ca. 6% jeweils der Gesamtspielerschaft).⁷⁹

Im Hinblick auf die vertretenen Berufsgruppen lässt sich sagen, dass ca. 18% der Spieler zu den ungelernten Arbeitern zählen, ca. 42% sind Facharbeiter und ca. 20% einfache Angestellte bzw. einfache Beamte; über 70% der Spieler sind voll erwerbstätig, immerhin ca. 12% sind arbeitslos.⁸⁰

Diese grobe Einteilung der Spielerschaft, die ich sowohl aufgrund des Fehlens weitgehend aktuellerer Zahlen als auch aufgrund meiner Beobachtungen nicht anzweifeln würde, berücksichtigt allerdings nicht, dass eben diese Einteilung durch repräsentative Erhebungen aller Spieler, also auch derer, die über nur begrenzte Erfahrungen verfügen oder ausschließlich in gastronomischen Betrieben an Geldspielgeräten spielen, zustande gekommen ist. Selbst wenn man also unterstellt, dass die gewonnenen demographischen Merkmale auch auf die Hallenspieler zutreffen, ist die Frage nach der Verteilung der Spieler in einzelnen Spielstätten damit noch nicht geklärt. So unterscheiden sich zum Beispiel Alter und Sozialstruktur der Spielerschaft einzelner Hallen bereits innerhalb einer Stadt u.U. je nach sozialem Umfeld zum Teil erheblich voneinander⁸¹; ebenso werden manche Spielstätten fast ausschließlich von Ausländern, andere wiederum überwiegend von Deutschen besucht.⁸² Die typische „Rentnerhalle“ zählt ebenso zur spielspezifischen Realität wie

⁷⁷ Vgl. Bühringer/Türk 2000, S. 102

⁷⁸ Vgl. ebd.

⁷⁹ Vgl. ebd.

⁸⁰ Vgl. ebd., S. 103

⁸¹ Vgl. Schuller 1993 – Der Autor beschreibt recht ausführlich, wie unterschiedlich Hallen und Publikum dieser Hallen von Fall zu Fall sein können. Aufsteller, die über mehrere Hallen an verschiedenen Standorten verfügen, bestätigten mir auf Nachfrage diese Aussage.

⁸² Eigene Beobachtung; Herr Dieter Kuhlmann, Geschäftsführer der Merkur-Spielotheken des Marktführers Gauselmann in Westfalen, bestätigte mir in einem telefonischen Interview vom 06.04.2004 den Sachverhalt.

die Halle mit hohem Frauenanteil unter den Besuchern⁸³, sodass die Grenzen quantitativer Sozialforschung im Hinblick auf die im weitesten Sinne erlebbare Lebenswelt Spielhalle deutlich zutage treten. Da demoskopische Erhebungen andere Zielsetzungen verfolgen als die qualitative Sozialforschung, soll dieses nicht als Vorwurf oder gar unfairer Verweis auf die Unzulänglichkeiten dieser oder jener Erhebung verstanden werden; Tatsache bleibt allerdings, dass Versuche zu demographischen Annäherungen an das Phänomen Automatenpiel über die blanken demographischen Daten hinaus wenig aussagen.

⁸³ Ebenso

4. Die Spielstätten

Die Spielhalle sei ein Nicht-Ort, so der Journalist Harry Nutt⁸⁴, und in der Tat kann man sich darüber wundern, dass ca. 7.500 Spielstätten in Deutschland trotz ihrer zahlenmäßigen physischen Präsenz im so genannten öffentlichen Bewusstsein ein Schattendasein führen. Davon, dass Spielstätten eigentlich nur dem Spieler oder dem auffallen, der auf sie gezielt achtet, war schon die Rede; ebenso wurde erwähnt, dass die Spielhalle als soziokultureller Ort nicht den Einzug in die Trivialkultur geschafft hat, der für andere Orte – idealtypisch verdichtet in den Sujets der Populärkultur – selbstverständlich zu sein scheint. Eine weitere merkwürdige Auffälligkeit ist zudem, dass es der Spielhalle gegenüber keine ausgewogene Konsumentenorientierung zu geben scheint. Fast jeder Mensch besucht in unterschiedlicher Häufigkeit gastronomische Betriebe, Geschäfte oder Einrichtungen; Spielstätten aber – und damit auch der Geldspielbereich, die ökonomische Essenz des Spielhallengeschehens – sind Spielern vorbehalten, Nichtspieler betreten sie nicht und „dazwischen“ scheint es nichts zu geben.⁸⁵

Die Spielstätte besitzt dementsprechend ebenso wie die sie Besuchenden eine fast mystische Qualität; man weiß von ihrer Existenz, hat dieses oder jenes über sie gelesen oder gehört und kann bestenfalls – zudem ohne die die Fantasie befeuernde Unterstützung trivialer Erzeugnisse der „Kulturindustrie“ – Mutmaßungen über das anstellen, was hinter der Fassade, jenseits der Schwelle geschieht. Da das Spielen an Automaten kein quasi natürliches Pendant außerhalb der verorteten Institution aufweist – wie dies z.B. für Einrichtungen der Sexindustrie gilt, deren Abläufe und Objekte zumindest noch anhand vorhandener sexueller Grundkenntnisse imaginiert werden können – bleiben Spielhallen aus der Sicht des Uneingeweihten buchstäblich im Dunkeln, welches sich hinter der Schwelle der Spielstätte dem Hineinsehenden präsentiert.⁸⁶ Spielhallen wie Spieler haben im öffentlichen Bewusstsein, durchaus anders als z.B. bestimmte Lokale und ihr jeweiliges Publikum, keine Vergangenheit

⁸⁴ Vgl. Nutt 1994, S. 98

⁸⁵ Vgl. Bühringer/Türk 2000, S. 63 ff. – In der guten Übersicht bezüglich der Prävalenz des Automatenspiels wird deutlich, dass sich die Bevölkerung im Wesentlichen in aktive Spieler und Nichtspieler unterteilt; „Gelegenheitsspieler“ scheinen eine quantitate negligible darzustellen.

⁸⁶ Ähnliche „Schwellenphänomene“ sind in Rotlichtvierteln beobachtbar; die Schwelle stellt eine Barriere dar, die dem Uneingeweihten den Eintritt erschwert und dem Eingetretenen Schutz vor der Neugierde Außenstehender gewährt. Oftmals beobachtbar ist, dass Menschen förmlich ins Innere der Räumlichkeit hasten und dort, sobald sich die Tür hinter ihnen schließt, durchatmen und sich entspannen. Die Barriere wird nach ihrem Überschreiten zu einer Schutzwand. Vgl. Schirrmeyer 2002, S. 260 f.

und keine Zukunft, sie erscheinen einfach als unhinterfragbar existent, fremd und doch als jederzeit „unter uns“.

4.1 Die Fassaden

Im Gegensatz zu anderen Geschäften, die ebenso wie Spielhallen zum festen Bestandteil innerstädtischer Infrastruktur gehören, präsentieren sich Spielstätten dem Passanten auf mehrere Arten in ungewöhnlicher Weise. Zunächst fällt in direktem Vergleich auf, dass die Schaufenster von Spielstätten im eigentlichen Sinne keine sind⁸⁷; es werden keine Waren dem Blick des Betrachters angeboten, Preise und Kosten des Spiels werden nicht textual erwähnt oder hervorgehoben, und in aller Regel wird der Blick in die Spielstätte durch Jalousien, getönte oder verklebte Scheiben oder schlicht durch die Dunkelheit des inneren Raums erschwert oder verhindert. Ehemals als Vorschrift erlassen, behielten die Betreiber die Maskierung ihrer Räume auch nach dem Wegfall der gesetzlichen Grundlage aufrecht; der Spieler soll ungestört durch neugierige Blicke von außen seinem Vergnügen nachgehen, ohne aber auch seinerseits durch mögliche Blicke nach außen vom Spielen abgelenkt zu werden.⁸⁸

Dass im Inneren des Raums gespielt wird, wird sowohl durch angebrachte Leuchtschriftzüge wie „Spielothek“, „Flippothek“, „Las Vegas“, „Monte Carlo“ und dergleichen dem Betrachter verdeutlicht; die Gestaltung der blickdichten Fensterfront besteht in aller Regel aus einer Ansammlung bunter Inhaltslosigkeiten wie aufgeklebten Kleeblättern, Marienkäfern, Münzen und sonstigen Glückssymbolen. Bisweilen verkündet eine digitale Leuchtschrift die Höhe eines aktuell erzielbaren Jackpots, in manchen Fällen wird auf besondere Aktionen hingewiesen, durch die der Teilnehmer am Spiel diverse „Sondergewinne“ wie z.B. Autos oder Reisen gewinnen kann. Die größeren Betreiber, deren Spielstätten eine Kette bilden, sind um ein eher einheitliches Erscheinungsbild im Sinne einer Corporate Identity

⁸⁷ Vgl. ebd., S. 140

⁸⁸ Vgl. ebd., vgl. auch Meyer/Bachmann 2000, S. 65 – „Und wenn du da 2, 3 Stunden in der Daddelkoje sitzt, du vergisst ja auch alles um dich herum. Da kann draußen die Sonne scheinen, es kann regnen, das interessiert ja nicht. Du bist ja nur am Spielen, draußen kann sonst was passieren.“ (Aussage eines Automatenpielers)

bemüht⁸⁹; dessen ungeachtet allerdings weisen nach meinem Eindruck alle Spielstätten – ähnlich wie gastronomische Betriebe bestimmter Art⁹⁰ – eine ästhetische Einheitlichkeit auf, die durch die individuellen Gestaltungsversuche der Betreiber nicht behoben wird. Die Meinung der Nichtspieler, Spielautomaten sehen „irgendwie alle gleich“ aus, findet ihre architektonische Repräsentanz in den Spielstättenfassaden; ohne in geschmäckerliche Ironisierung abzugleiten, lässt sich festhalten, dass die vorzugsweise Verwendung von gelben, braunen und roten Farbtönen in Verbindung mit altertümlich-charmanten Leuchtreklamen – zusätzlich zum bereits erwähnten Bekleben bzw. Verhängen der Frontscheibe – den Spielhallen ein unverwechselbares Gesicht verleiht. Spielstättenfassaden haben folglich ungeachtet des einzelnen Betreibers und **seiner** Art der Gestaltung Wiedererkennungswert, sie bieten auch dem Ortsfremden, der Spielgelegenheit sucht, ein verlässliches Signal inmitten der Ansammlung unterschiedlichster Ladenfronten.⁹¹

In diesen Zusammenhängen verdient die Rolle der Außenbeleuchtung von Spielstätten nach Einbruch der Dunkelheit besondere Aufmerksamkeit. Wenn auch der beleuchtete Schriftzug „Spielothek“ noch geeignet erscheinen mag, die Aufmerksamkeit des Passanten zu erwecken, so ist der Rest der Fassade trotz erkennbarer oder gar nur erahnbarer Hinterleuchtung in diskrete Dämmerigkeit gehüllt; eine offensive, werbende oder erst recht aufdringliche Beleuchtung zur Anpreisung der Ware Spiel fehlt in aller Regel völlig.⁹² Dies unterstreicht – anders als bei anderen, zum Teil durch schrille Beleuchtung hervorgehobenen „Sonderwelten“ wie z.B. Jahrmärkten, Eroscentern und dergleichen – eher noch den im wahren Sinne des Wortes exklusiven Charakter der Spielstätte als Ort für Eingeweihte. Die Verlockung der Spielstätte ist eine diskrete, der appellative Charakter der Außenwerbung konstituiert sich aus der Fähigkeit des Kundigen zur Imagination der

⁸⁹ Bekanntestes Beispiel ist die einheitliche Gestaltung der Merkur-Spielotheken des Gauselmann-Konzerns; auch andere größere Aufsteller bemühen sich um Einheitlichkeit und den damit verbundenen Wiedererkennungswert ihrer Unternehmen.

⁹⁰ So ähneln sich beispielsweise die verschiedenen „Irish Pubs“ in deutschen Städten auch dann auffällig, wenn sie von unterschiedlichen Gastwirten betrieben werden; in vielen griechischen Restaurants hat man durch die Anhäufung von Nippes – unabhängig von Ort und Betreiber – das Empfinden, in einer Art Jahrmarktsversion des Griechischen Nationalmuseums zu sitzen. Das „Typische“ wird in diesen Fällen durch die Gestaltung und Ausstattung der Räumlichkeiten hervorgebracht.

⁹¹ Vgl. Nutt 1994, S. 96 – „Ist der Blick erst einmal geschult, findet man in einer belebten Geschäftsstraße rasch Ausweichmöglichkeiten. Selbst in fremden Stadtteilen blinken sie (die Spielhallen, VL) einen an ...“

⁹² Vgl. ebd., vgl. auch Schirrmeyer 2002, S. 140

Vorgänge hinter der Fassade und seinem Verlangen, beworben zu werden.⁹³ Die signalisierte Intimität des Spiels in der Örtlichkeit versichert dem Spieler schon vor Betreten des Raumes, unter Seinesgleichen zu sein; lästige Zuschauer, „Kiebitze“ und andere Störer des Ablaufs muss derjenige, der die Halle betritt, nicht erwarten. Die Entscheidung, eine Spielstätte zu betreten, ist eine bewusste. Ein unverbindliches Betreten, ein Umhergehen, ein Sichumsehen, wie es in anderen Geschäften möglich, üblich und vom Inhaber auch erwünscht sein kann⁹⁴, ist kaum denkbar und würde wohl sowohl von den Aufsichtspersonen als auch von den Spielern mittels sozialer Kontrollmechanismen unterbunden (In vielen Spielhallen sind zudem Hinweistafeln angebracht, die darauf hinweisen, dass der Aufenthalt nur „aktiv spielenden Gästen“ gestattet sei.). Niemand öffnet dem Spieler die Tür, kein Vorraum ermöglicht ein halbherziges Eintreten mit der Verschiebung des Entschlusses zum Spielen auf später; wer die Halle betritt, weiß bereits, wozu er gekommen ist. Die Initiation in den Kreis der Spieler erfolgt anders und vielleicht auch anderswo, die Zielstrebigkeit des Handelns der Gäste einer Spielhalle verrät Kennerschaft und Expertentum.⁹⁵

In der Fassadengestaltung der Spielstätten kulminiert die Essenz des Spielertums, nicht von außen erkennbarer Teilnehmer an den Spielen einer Sonderwelt zu sein, deren als bekannt vorausgesetzte Kenntnis ihrer Regeln jede offensive, werbende Präsenz im Straßenbild überflüssig macht.

⁹³ Selbstaussagen von Spielern legen die Vermutung nahe, dass der Entschluss zum Spielen gefasst wird, bevor man sich auf den Weg zur Halle macht, nicht etwa erst durch den Anblick der Fassade. Siehe hierzu Ahrends 1988, S. 53 ff.; Schuller 1993, S. 78 ff., S. 89; Meyer/Bachmann 2000, S. 34 ff.

⁹⁴ Was in den meisten Geschäften unter dem Stichwort „Stöbern“ üblich ist, findet im Zusammenhang mit Automaten spielen lediglich in den Automatenhallen staatlicher Spielbanken sein Pendant. Dort wird das „Kiebitzen“ potenzieller Neukunden toleriert, sofern es nicht zu aufdringlich verläuft.

⁹⁵ Am auffälligsten wird dieses Verhalten im direkten Vergleich mit dem Verhalten von Besuchern staatlicher Spielbanken. In deren Automatenhallen ist es normal, dass neue Besucher sich umsehen, ein wenig Geld am Automaten einsetzen, Pause machen, Kaffee trinken, reden, wiederum kleine Beträge einsetzen usw. Diese Art des Herantastens an das Automaten spielen wird von den Betreibern durch gezielte „Schnupperaktionen“ gefördert, nicht unterbunden. Vgl. Der Spiegel 6/1998, S. 207

4.2 Die Innenräume

Wer die Sphäre des Spiels als Unkundiger erstmalig betritt, sieht sich einer Fülle von Sinneseindrücken ausgesetzt, die eine erste Orientierung erschweren. Ungeachtet der individuellen Gestaltung einzelner Spielstätten fallen zunächst einige essentielle Gegebenheiten auf, deren sensuelle Qualitäten in jeder Spielstätte beliebig wieder erlebt werden können und die von daher als typisch und kennzeichnend angesehen werden dürfen.

Überschreitet man die Schwelle zur Halle, empfängt einen ein charakteristisches Halbdunkel, in dem die Lichteffekte der Spielautomaten umso deutlicher zur Wahrnehmung gelangen. Die Geräusche der Apparaturen, dieser „Eintopf elektronischer Daddeltöne“⁹⁶, bilden eine Endlosschleife immer wieder neu kombinierter Tonfolgen, die erst dem Eingeweihten Informationen über Gewinne, Verluste oder Jackpotauslösungen in den entsprechenden „Konzessionen“ oder Séparées darbieten. Die Luft ist tabakgeschwängert⁹⁷, unverständliche Wortfetzen der anwesenden Spieler gehen in der Kakophonie der Halle, die zum Teil durch vom Band oder aus dem Fernseher stammende Musik angereichert wird, unter.

Eine Einlasskontrolle wie z.B. vor den meisten Diskotheken findet nicht statt; diskret angebrachte und meist nicht auf Anhub bemerkbare Videokameras überwachen allerdings das Geschehen in den Räumen und Séparées; das Aufsichtspersonal komplimentiert minderjährige, angetrunkene oder sonstige Störer post hoc aus der Örtlichkeit.⁹⁸

Auf den größeren Flächen der Spielstätte stehen Billardtische, Fahr- und Flugsimulatoren und andere Unterhaltungsgeräte; so genannte Fungames sind meist in eigenen Räumen untergebracht, wodurch Interessenten für bestimmte Spielearten sich jeweils gegenseitig ihre Ruhe lassen und den speziellen Bedürfnissen der unterschiedlichen Klientel Rechnung getragen wird. Die Räume mit den Geldspielgeräten sind vom Rest der Halle optisch abgetrennt; zwar ist der Zugang jederzeit möglich, aber die Geldspielkunden sind im Spielvorgang mit sich und den

⁹⁶ Ahrends 1988, S. 56

⁹⁷ Die meisten Geldspielgäste sind Raucher (ca. 85%), vgl. Fokom-Institut 2000, S. 59; Ludwig 2002, S. 11

⁹⁸ Im Gegensatz zu manchen Diskotheken, in denen bereits der Umstand, am Türsteher vorbeigekommen zu sein – und damit den jeweiligen Kriterien der sozialen Akzeptanz zu entsprechen – den Gast als adäquat „adelt“, muss die Anerkennung des Spielers durch andere und durch das Personal auf andere Weise erreicht werden; dafür darf sich aber jeder, der nicht völlig aus der erwünschten Norm (volljährig, nüchtern, friedlich) fällt, seiner Bejahung sicher sein.

Geräten allein und – von Kontakten mit den Servicekräften abgesehen – ungestört.⁹⁹ Auch die einzelnen Spieler haben in der Regel Raum für sich; meist sind zwei nebeneinander hängende Geräte durch Raumteiler oder Ähnliches gegen die anderen Geräte oder Gäste abgeschirmt. In einer so genannten Zehnerkonzession, in der zehn dieser Geldgewinnspielgeräte aufgestellt sind, können sich also durchaus mehrere Spieler aufhalten, ohne miteinander in Kontakt zu treten; gewissermaßen erzwungene Kontaktaufnahme durch räumlich offene Gestaltung wird von den Betreibern nicht forciert und scheint auch von der Mehrheit der Spieler nicht gewünscht zu sein.¹⁰⁰

Meist zentral in der Halle angeordnet, unübersehbar und in der Regel auch vom Neuling zuerst wahrnehmbar befindet sich der „Tresen“. Hinter diesem halten sich eine oder mehrere Servicekräfte auf, deren Aufgaben vielfältig sind und die dem Spielgast Geldscheine in Münzen wechseln, Kaffee ausschenken (die Geldspielgäste erhalten ihren Kaffee meist gratis, während andere Spieler ihn, wenn auch preiswert, gegen Bezahlung erhalten), die Aschenbecher leeren und darüber hinaus „Aufsichtsfunktionen“, z.B. gegenüber frustrierten oder aggressiven Spielern ausüben. Dieser Tresen hat in der Tat oftmals Ähnlichkeit mit den Tresen in der Gastronomie, wobei sich aber in manchen Objekten die Mitarbeiter aufgrund der vorhandenen Bargelddbeträge in einer Art (gepanzertem) Glaskasten aufhalten. Durch die sicherheitstechnischen Fortschritte der letzten Jahre gehen immer mehr Betreiber allerdings dazu über, einen wirklich gastronomischen Tresenbereich zu installieren, um die Situation für ihre Gäste gemütlicher und intimer zu gestalten.¹⁰¹

Die sanitären Einrichtungen sind wie in der Gastronomie etwas abseits gelegen; der Zugang zu ihnen ist in manchen Hallen nur nach Klingelbetätigung oder mit Hilfe des bei der Aufsicht zu erhaltenden Schlüssels möglich.¹⁰²

Über die Art der Inneneinrichtung, die der Spielstätte ihr jeweiliges Ambiente verleiht, lässt sich nur wenig Verallgemeinerbares aussagen. Vom durchgestylten, chromblitzenden „Vergnügungstempel“ bis zur heruntergekommenen,

⁹⁹ Die meisten Geldspielgäste fühlen sich gestört, wenn man an den Automaten „wie auf dem Präsentierteller sitzt und jeder jeden beobachten kann.“ Ludwig 2002, S. 39

¹⁰⁰ Vgl. ebd., S. 36 ff.

¹⁰¹ Mittlerweile existieren sogar einzelne Spielstätten, die eine Mischung aus Spielhalle und gastronomischem Betrieb darstellen, d.h. es ist hier für Gäste möglich, Getränke zu konsumieren, ohne sich aktiv am Spiel beteiligen zu müssen. Sie stellen allerdings (noch?) seltene Ausnahmen dar.

¹⁰² Dieses spielt vor allem bei zentral gelegenen Spielstätten in Großstadtbereichen eine Rolle; nach Aussagen verschiedener Servicekräfte will man dadurch eventuellem Drogenkonsum vorbeugen und „Pinkeltouristen“ abschrecken.

schmutzstarrenden Räuberhöhle ist prinzipiell alles vertreten. Schirrmeisters Aussagen über die „... Anlehnung an gediegene, elegante Wohnlandschaften“ als „... eine Imitation von Luxus“¹⁰³ lassen sich meines Erachtens nur auf einen Teil der Spielstätten zutreffend anwenden; von den Betreibern selbst werden nach zum Teil umfangreichen „Standortanalysen“ die Ausstattungen ihrer Spielstätten auf das zu erwartende Publikum in einer Art sozialer Äquivalenzprüfung abgestimmt. Bemerkenswert ist dabei, dass der u.U. verkommene, heruntergekommene Eindruck, den manche Spielstätten vermitteln, ebenso wie die „Imitation von Luxus“ nicht aufgrund persönlicher Vorlieben der Halleninhaber, sondern im Hinblick auf die vermuteten Bedürfnisse der Klientel zugeschnitten werden. Das Spielen mit Versatzstücken des Anrühigen ist – ebenso wie in manchen Bereichen der Gastronomie – also durchaus kalkuliert und vom Betreiber gewollt.¹⁰⁴

4.3 Das Personal

Je nach Größe der Spielhalle halten sich eine oder mehrere Aufsichtskräfte in der Räumlichkeit auf, deren Tätigkeiten unter Punkt 4.2. bereits grob umrissen wurden. Die etwas martialische Konnotation des Begriffs „Aufsicht“ führte dazu, dass die Betreiber heute lieber von Mitarbeitern oder Servicekräften reden¹⁰⁵; unter Spielern selbst wird allerdings nach meinen Beobachtungen weiterhin von Aufsicht gesprochen – was, wie ich glaube, eventuell daran liegt, dass sich die Spieler von den Servicekräften auch durchaus beaufsichtigt fühlen.

Die potenziellen Konflikte, die sich hieraus ergeben, werden an späterer Stelle noch eingehend untersucht; festzuhalten ist allerdings, dass die Kombination aus Aufsicht- und Servicefunktionen dem Verhältnis zwischen Spielern und Mitarbeitern eine besondere Qualität verleiht, die durch sich bei Stammgästen zwangsläufig ergebenden persönlichen Beziehungen zu ihren „Aufsehern“ nochmals verkompliziert wird.

¹⁰³ Krämer-Badoni zitiert nach: Schirrmeister 2002, S. 146

¹⁰⁴ Es darf vermutet werden, dass sich der am unteren sozialen Rand anzusiedelnde Spielgast in einer gelackten, durchgestylten Atmosphäre ebenso unwohl fühlen würde, wie der Spielgast mit höheren Ansprüchen „verkommene“ Hallen meidet. Auch geschickte Gastronomen, die mehrere zum Teil sehr unterschiedlich gestaltete Kneipen betreiben, verfügen oftmals über mehr sozialpsychologischen Instinkt, als ihren Gästen bewusst sein dürfte.

¹⁰⁵ Vgl. Schirrmeister 2002, S. 147 (In Fachmagazinen, wie z.B. „Automatenmarkt“ oder „Mercur-Spielothek Journal“ ist grundsätzlich von Mitarbeitern die Rede.)

Die meisten Servicekräfte sind Aushilfen auf 420-Euro-Basis; lediglich größere Spielstättenbetreiber leisten sich angestellte Mitarbeiter, die allerdings im Einzelfall bis zur Filialleitung aufsteigen können und dementsprechend weniger gastronomische als vielmehr kaufmännische und logistische Aufgaben zu bewältigen haben.¹⁰⁶ Wichtig ist aber, dass die Mitarbeiter der Halle von den Spielern ungeachtet ihrer **tatsächlichen** jeweiligen Funktion oder Position als homogene Gruppe von Servicekräften empfunden werden; Statusunterschiede – wie in der Gastronomie z.B. zwischen Wirt und Bedienung – finden bei der Spielerschaft keine wahrnehmbare Beachtung. Lediglich dem „Chef“, d.h. dem Inhaber der Spielstätte, wird von den Spielern in einer Mischung aus Neid und Bewunderung¹⁰⁷ größerer Respekt gezollt; da sein Auftreten in der Halle ein ohnehin eher seltenes Ereignis darstellt und er folglich selbst vielen Stammgästen höchstens flüchtig, wenn nicht gar nur aus Erzählungen anderer bekannt ist, bleibt seine Rolle in der „Hallenfolklore“ auf oftmals mystisch-anekdotische Anteile beschränkt.¹⁰⁸

In aller Regel werden – sowohl nach meinen Beobachtungen als auch nach Aussage der meisten Betreiber – Frauen als Aufsichtskräfte bevorzugt eingestellt. Dies mag zum einen den pragmatischen Grund haben, dass Männer sich deutlich weniger durch entsprechende Aushilfstätigkeiten angezogen fühlen, gründet sich aber vornehmlich auf der Überzeugung der Halleninhaber, Frauen besäßen im Allgemeinen eine größere soziale Kompetenz, könnten aggressive Gäste besser beruhigen, Streitigkeiten unter den Spielern wirkungsvoller schlichten und würden zudem auf jüngere Männer mit aggressiver Grundeinstellung aufgrund ihrer Physis nicht als gleichwertiger Gegner oder gar Provokation empfunden.¹⁰⁹ Bei den in den Hallen gelegentlich auftretenden „Charakterwettkämpfen“¹¹⁰ wirke somit nach Ansicht der Betreiber die Präsenz eines weiblichen Gegenübers deeskalierend – eine Erfahrung übrigens, die ebenso im Bereich Polizei seit längerem gezielt durch „gemischte“ Paare bei entsprechenden Einsätzen (Schlichten von Streitigkeiten) genutzt wird.¹¹¹

¹⁰⁶ Auskunft von Frau Birgit Friederike Haberbosch, Marketingleiterin der Merkur-Spielothek-Kette des westfälischen Marktführers Gauselmann, Telefoninterview vom 03.05.2004

¹⁰⁷ Vgl. S. 135 ff. der vorliegenden Arbeit

¹⁰⁸ Vgl. ebd.

¹⁰⁹ Mitteilung von Herrn Hans-Dieter Pohlkötter, ehemaliger Geschäftsführer der Merkur-Spielothek-Kette, in einem Telefoninterview vom 21.05.2004

¹¹⁰ Goffman 1971, S. 259 ff.

¹¹¹ Mündliche Auskunft von Herrn Jürgen Hannemann, Verhaltenstrainer an der FH für Öffentliche Verwaltung des Landes NRW, FB Polizei, Abt. Bielefeld

In den meisten Spielstätten tragen die Aufsichtskräfte „Zivilkleidung“, sie sind den Stammspielern persönlich als Mitarbeiter bekannt bzw. werden von Neulingen durch ihre Verortung am Tresen oder im Kassensbereich als solche erkannt. Eine bekannte Ausnahme bilden die Mitarbeiter der „Merkur Spielotheken“ des Marktführers Gauselmann, die als „Spielotessen“ ihrer Arbeit in schwarz-weiß-gelber Dienstkleidung nachgehen; es steht zu vermuten, dass zum einen aufgrund der teilweise beachtlichen Größe der Objekte und der zum Teil aus den Standorten resultierenden Fluktuation sowohl der Gäste¹¹² als auch des Personals eine deutliche und unmissverständliche Kennzeichnung der Mitarbeiter in ihrer Funktion durch den Betreiber erwünscht ist und zudem der Uniformierung eine Attributierung mit „Autorität“ zugesprochen wird, die gerade an problematischen Standorten eine als notwendig erachtete Distanz zum spielenden Publikum herstellt.¹¹³

Die Frage nach dem durchschnittlichen Alter der Servicekräfte lässt sich meines Erachtens nicht eindeutig beantworten; nach meinen Beobachtungen dürften die meisten Mitarbeiter zwischen 25 und 40 Jahren alt sein, obwohl manche Betreiber ältere Personen bevorzugt einstellen, da sie ihnen wiederum größere persönliche Reife und Erfahrung im Umgang mit schwierigen Spielgästen zutrauen.¹¹⁴ Eventuell aber verfolgen manche Aufsteller auch die in der Gastronomie bekannte Philosophie, die Anwesenheit jüngerer, attraktiver Frauen wirke sich positiv auf die Besucherzahlen ihrer Einrichtung aus; eine Einschätzung, die zumindest für den Bereich Spielstätte aufgrund der anders strukturierten Beziehungen zwischen Spieler und Aufsicht im Vergleich mit denen zwischen Gast und Bedienung an späterer Stelle dieser Arbeit noch kritisch zu hinterfragen sein wird.

Zusätzlich zu den funktionalen Aspekten der Aufsichtstätigkeit tritt eine informatorische Funktion der Mitarbeiter auf. Die Servicekräfte haben bei den Spielern aufgrund ihrer Kenntnisse der aktuellen Vorgänge in der Halle den Stellenwert von Informationsbörsen; Auskünfte darüber, welche Geräte in der letzten Zeit „geschmissen“ (d.h. höhere Gewinne ausgezahlt) haben und welche schon

¹¹² Z.B. an Standorten in Bahnhofsnähe von Großstädten oder an häufig von Touristen besuchten Orten

¹¹³ Mündliche Mitteilung von Herrn Dieter Kuhlmann, Geschäftsführer der Merkur-Spielothek-Kette, in einem Telefoninterview am 06.06.2004

¹¹⁴ Mündliche Auskunft eines bayerischen Aufstellers mit mehreren Hallen, der nicht namentlich genannt werden wollte

längere Zeit nichts mehr „gegeben“ haben¹¹⁵, werden vom Stammspieler ebenso erwartet wie Auskünfte über Wohl und Wehe anderer Spieler, die ihnen persönlich bekannt sind. Derartige Auskünfte können von der Aufsicht gegeben werden, müssen es aber nicht; der Umgang mit entsprechenden Informationen definiert sowohl den sozialen Status des Spielers in der Halle respektive gegenüber der Aufsicht als auch das Verhältnis des Mitarbeiters zum jeweiligen Fragenden.¹¹⁶

In vielen Spielstätten werden in regelmäßigen Abständen „Aktionen“, wie z.B. Verlosungen, Bonuskartenvergaben, Probespiele u.Ä. veranstaltet; diese Aktionen dienen sowohl der Kundenbindung als auch der Gewinnung von Neukunden, die beim erstmaligen Betreten einer bestimmten Halle von den Mitarbeitern als Neulinge erkannt und entsprechend umsorgt werden. Den Mitarbeitern kommt hier eine animierende Funktion zu; der Stammgast soll sich geborgen, der Neuling soll sich umworben fühlen. Da gerade die so genannten „Geldspielkunden“ beim Personal als eigen, d.h. unter Umständen als etwas eigenbrötlerisch und bisweilen solchen Aktionen gegenüber eher abgeneigt gelten, erfordern diese animierenden Handlungen entsprechendes Fingerspitzengefühl bei den Angestellten.¹¹⁷ Erfahrungsgemäß entwickeln die meisten Servicekräfte mit der Zeit ein ausgeprägtes Gespür dafür, wer unter welchen Umständen angesprochen werden möchte oder dies bestenfalls leicht gereizt erduldet; Gäste, die sich jeder Aktion verweigern und beim Spielen ohne persönliche Ansprache „ihre Ruhe“ haben wollen, werden von den Mitarbeitern entsprechend in Ruhe gelassen.

Die Art und Weise, in der an Neulinge herantreten wird, ist nach Meinung der Betreiber entscheidend für die Gewinnung zukünftiger Stammgäste.¹¹⁸ Meist werden dem erstmalig die Spielhalle betretenden Gast kostenlose Getränke angeboten, das Spielangebot auf Wunsch hin erklärt und die Besonderheiten der jeweiligen Halle (z.B. Aktionen, Teilnahmebedingungen für Verlosungen, Jackpotauslösungen und dergleichen) beschrieben. Spezifische „Schwellenängste“ sollen auf diese Weise

¹¹⁵ Die meisten Spieler glauben, dass zukünftige Spielabläufe an den Geräten von vergangenen abhängig sind oder verhalten sich zumindest auch dann noch so, wenn sie die Irrationalität ihrer Annahme eingesehen haben. Vgl. dazu u.a. Schuller 1993, S. 56; Ahrends 1988, S. 58; Raimund 1988, S. 70; Meyer/Bachmann 2000, S. 96 ff. – Auch dem Verfasser fiel im Selbstversuch auf, wie schwer es fallen kann, zu akzeptieren, dass auch an einem von anderen Spielern großzügig aufgefüllten Automaten nicht unbedingt zwangsläufig die große Serie zu erwarten ist.

¹¹⁶ Vgl. Raimund 1988, S. 70 ff.

¹¹⁷ Mündliche Mitteilung von Frau Birgit Friederike Haberbosch, Bereichsleiterin Marketing der Merkur-Spielothek-Kette, Telefoninterview am 06.04.2004

¹¹⁸ Ebenso

abgebaut werden, eventuell vorhandene Skrupel auf Seiten des Spielers in Bezug auf das eigene Tun durch ritualisierte Normalität entschärft werden.¹¹⁹ Ohne den noch folgenden Kapiteln der vorliegenden Arbeit vorzugreifen, lässt sich zumindest konstatieren, dass die Tätigkeit als „Aufsicht“ in einer Spielstätte ein gehöriges Maß an sozialer Kompetenz erfordert; der Umstand, dass das Spielstättenpersonal an „problematischen“ Standorten zum Teil mit einem gehörigen Maß aggressiver Energie frustrierter Vielspieler umzugehen hat, erhöht die persönlichen Anforderungen an die sozialen Kompetenzen der Mitarbeiter um ein Vielfaches. Zudem darf nicht vergessen werden, dass die Spielgäste sich mit technischen Apparaturen abgeben, die dem Uneingeweihten geheimnisvoll und undurchschaubar erscheinen, die aber auch tatsächlich – zum Beispiel im Falle eines technischen Defekts – dem Mitarbeiter nicht nur soziale Kompetenz im Umgang mit eventuell erregten Gästen abfordern, sondern auch nur mit dem entsprechenden systemischen, technischen Spezialwissen wieder funktionsfähig gemacht werden können. Auch in Bezug auf diesen Umstand kann man die Anforderungen an das Personal von Spielstätten gehörig unterschätzen.¹²⁰

¹¹⁹ Vgl. Goffman 1971, S. 115 ff. – „Peinliche“ Situationen, z.B. bei Arztbesuchen, beim Kleiderkauf und dergleichen erfordern in aller Regel stark ritualisierte Handlungsabläufe, um dem Betroffenen die Unnötigkeit des peinlichen Empfindens nonverbal zu versichern.

¹²⁰ Vgl. hierzu Games & Business, 15.06.2004, S. 26 ff. – Diese in der Branche weit verbreitete und somit repräsentative Fachzeitschrift widmet dem Thema Personal und Personalschulung immerhin 10 Seiten Text; Geld wechseln und Kaffee kochen sind abgesehen von allen bestehenden Klischees noch längst keine hinreichende Qualifikation für den auch Umsatz fördernden Umgang des Personals mit den Gästen. Folgerichtig werden in der Branche spezielle Fortbildungsmaßnahmen angeboten und durchgeführt, die sowohl die sozialen als auch technischen Kompetenzen des Personals verbessern sollen.

5. „Wirklichkeit“ und Wissenssoziologie

5.1 Die axiomatische Verbindlichkeit der materialen „Wirklichkeit“

„Wirklichkeit“ und „wirklich“ seien Begriffe, die nach Peter L. Berger von Rechts wegen in Anführungszeichen gehörten¹²¹; für die Begriffe „Realität“ und „real“ müsste folgerichtig dasselbe gelten. Dieses sollte bei der Lektüre der nachfolgenden Aussagen nicht nur dieses Kapitels mitgedacht werden, zumal auch der Verfasser – wie wohl die meisten anderen Menschen – die entsprechenden Begriffe oft bis regelmäßig synonym benutzen wird. Um der besseren Lesbarkeit der noch folgenden Kapitel willen sei vor diesem Hintergrund – außer in zwingenden Ausnahmefällen – auf die inflationäre Verwendung von Anführungszeichen verzichtet.

Was ist nun wirklich, real; wie ließen sich Wirklichkeit und Realität annähernd genau, dem gegenwärtigen Kenntnisstand angemessen und für das Verständnis der in dieser vorliegenden Arbeit noch folgenden Ausführungen in ausreichendem Maße definieren? „Die Frage ist geeignet, einen in Verzweiflung zu stürzen“¹²², bemerkt Andersch – wenn auch in anderem Zusammenhang und vor anderem Hintergrund – in einer Weise, die die blanke Aussage ohne ihre spezifische Einbettung in einen anderen Kontext zu einem geflügelten Wort zu machen tauglich erscheint.

Der Mensch wird als Lebewesen ohne eigenes Wollen in eine Welt geworfen, die ihm als fraglos gegeben erscheint und deren Werte, Normen und Verhaltenskodizes er sich aneignet;¹²³ abgesehen vielleicht von den Individuen, die in trotziger Ablehnung der Sozietät eben jene Werte verneinen und verletzen oder denen, die aufgrund von Mängeln im Prozess der Sozialisation nicht gelernt haben, den nach Meinung der übrigen Gesellschaft notwendigen Einordnungsprozess in die gesellschaftlichen Spielregeln zu erlernen.¹²⁴

Der erfolgreich Sozialisierte wird – abgesehen vielleicht von theoretischen Reflexionen über die eventuellen anderen Regeln und Normen anderer

¹²¹ Vgl. Berger 1984, S. 78; Berger/Luckmann 2001, S. 1

¹²² Andersch 1982, S. 136

¹²³ Vgl. Hitzler 1988, S. 74 ff.; siehe auch Hurrelmann/Ulich 1991, S. 21 ff.

¹²⁴ Vgl. Moser 1971 a, S. 9 ff., 1971 b

Gesellschaftsformen¹²⁵ – die allgemeine Gültigkeit des von ihm Erlernten nicht in Frage stellen; die Möglichkeit, dass anderswo alles anders sein kann, als ihm geläufig ist, bleibt für ihn ein eher akademisch interessantes Artefakt.¹²⁶ Unser modellhaft erfolgreich Sozialisierter ist bei der Erfahrung seiner materialen Welt auf den Gebrauch seiner Sinne angewiesen. Seine Sinne und seine Körperempfindungen im Umgang mit Materie vermitteln ihm feste, unverrückbare Wissensbestände eben dieser seiner materialen Umgebung¹²⁷. (Wobei auch dieses theoretische Konstrukt bisweilen in Zweifel gezogen wird; die exemplarischen Ausführungen Russells über den „realen Tisch“ sind hierfür ein ebenso amüsanter wie lehrreiches Beispiel¹²⁸.) Diese Wissensbestände über die materiale Wirklichkeit der Umgebung implizieren sowohl deren sensorische Nachvollziehbarkeit und Reproduzierbarkeit an anderen Orten und zu anderen Zeiten, implizieren aber gleichzeitig auch als *conditio sine qua non* der Verlässlichkeit materialer Gegebenheiten deren Reproduzierbarkeit durch andere Personen an anderen Orten zu anderen Zeiten. Sicherheit über die materiale Beschaffenheit der Welt, sprich Umwelt des Individuums, verlangt die Gewissheit, dass andere in Bezug auf dieselben Dinge dieselben sensuellen Erfahrungen machen und ihre Sinneseindrücke den seinen gleichen.¹²⁹

Exkurs: So genannte „wahnhaft“ Sinneseindrücke über die uns umgebende materiale Welt werden in der einschlägigen psychiatrischen Fachliteratur als grundlegendes Kriterium für den Umstand betrachtet, dass das davon betroffene Individuum ein spezifisches Krankheitsbild aufweist, welches eine entsprechende therapeutische Intervention erforderlich macht.¹³⁰ Taktile, akustische und visuelle Eindrücke und Erlebnisse des Patienten von seiner Umgebung werden – als Abweichung vom Konsens der realen Beschaffenheit der Welt, die wiederum über gemeinsame Verständigung über die Realität vorgenommen wird – als wahnhaft interpretiert werden müssen, da im anderen Fall die Majorität der gesunden, nicht

¹²⁵ Diese Reflexionen sind meines Erachtens nicht unbedingt und ausschließlich Resultat der Ergebnisse der „Urväter“ der Ethnographie (wie z.B. Malinowski), sondern finden ihren Niederschlag bereits vorher in den Sujets der utopistischen Literatur, vgl. Raeithel 1987, Band 1, S. 396 ff.

¹²⁶ Vgl. Plack 1977, Seite 88 ff.

¹²⁷ Wobei vom Individuum unterstellt wird, dass der andere die materiale Welt in derselben Weise wahrnimmt. Siehe z.B. Berger/Luckmann 2001, S. 26, Schirrmeyer 2002, S. 37, Hitzler 1988, S. 20 ff., S. 68, Schütz/Luckmann 1979, S. 26

¹²⁸ Vgl. Russell 1967, S. 9 ff., vgl. auch Searle 1997, S. 165: „Es muss etwas da sein, woraus die Konstruktion konstruiert wird“.

¹²⁹ Vgl. Anmerkung 127

¹³⁰ So schematisieren die gängigen psychopathologischen Diagnosemanuale DSM IV und ICD 10 Merkmale in Verhalten, Erleben und Wahrnehmung des Individuums dahingehend, dass die Erfüllung bestimmter Kriterien das Individuum als krank definiert, siehe DSM IV, ICD 10.

psychotischen Individuen in heilloser Verwirrung über den Wert ihrer eigenen Realitätswahrnehmung gestürzt würde.¹³¹ „Wahnhaft“ Erlebnisqualitäten sind sicher nicht zuletzt aus diesem Grund festgelegte diagnostische Kriterien in Bezug auf die Diagnose psychischer Störungen. Interessant in diesem Zusammenhang sind zweifellos die legendären Auseinandersetzungen zwischen den konservativen Psychiatern und den Vertretern der so genannten „Anti-Psychiatrie“ um Ronald D. Laing und Thomas S. Szasz¹³², deren radikale Ablehnung des Realitätsbegriffs im herkömmlichen Sinne der Psychiatrie Diskussionen auslöste, die weit über den psychiatrisch-diagnostischen Kontext des ursprünglichen Disputs hinausgingen und in deren Verlauf sich zeigte, wie unsicher und brüchig Definitionen von Realität auch jenseits soziologischer Diskurse sein können. Ohne es zu beabsichtigen – beiden Medizinern, Szasz und Laing, ging es vor allem um eine Humanisierung der institutionellen Anstaltspsychiatrie¹³³ – haben beide sich **auch** mit einer zutiefst philosophisch-soziologischen Frage auseinander gesetzt: Wer bestimmt, was Realität ist, wer nimmt woher das Recht, anderen die eigene Sicht von Wirklichkeit aufzuoktroieren?¹³⁴ **Exkurs-Ende**

¹³¹ Es wäre in der Tat interessant, wie ein Mensch reagieren würde, dem die Mehrheit seiner ihn umgebenden Mitmenschen beständig „falsche“ Realitäten vermitteln würde und ob ein Festverhalten an der eigenen Wahrnehmung oder aber eine Adaption an die objektiv falsche Wirklichkeit erfolgen würde. Die Gruppendynamik innerhalb der Anhängerschaft von „Verschwörungstheorien“ (z.B. in Bezug auf den Mord an John F. Kennedy, dem so genannten Roswell-Zwischenfall, in neuerer Zeit in Bezug auf die „wahren“ Hintergründe des 11.09.2001 und dergleichen) verrät viel über den Adaptionsprozess vom anfänglichen Zweifel bis hin zur überzeugten Anhängerschaft.

Die Brüchigkeit von Realitätswahrnehmungen lässt sich übrigens auch an sich selbst bei Betrachtung des Films „A Beautiful Mind“ (USA 2001, mit Russel Crowe, Regie: Ron Howard) beobachten. Der authentische Film zeigt die Lebensgeschichte des brillanten Mathematikers John Nash, der an einer paranoiden Schizophrenie erkrankte und nicht mehr in der Lage war, Wahn und Wirklichkeit voneinander zu unterscheiden. Geschickterweise erzählt Regisseur Ron Howard fast die gesamte erste Hälfte des Films aus der Perspektive des John Nash, so dass der Zuschauer post hoc in dieselbe Problemlage wie der betroffene Psychotiker gerät und sich fragen muss, was nun eigentlich an der gezeigten Handlung real und was wahnhaft Sinnestäuschung war.

¹³² Vgl. Chesler 1974, S. 88 ff.

¹³³ Siehe dazu Szasz 1985, Laing 1994. – Für die wertvolle Diskussion um die Themen Psychose, Psychiatrie und Anti-Psychiatrie danke ich an dieser Stelle Herrn PD Dr. med. Stefan Kropp, Facharzt für Psychiatrie und Psychotherapie an der Medizinischen Hochschule Hannover.

¹³⁴ Besondere Virulenz haben diese Fragestellungen bezeichnenderweise im Bereich der Religion und Theologie, die Aufsplitterung der christlichen Religion in eine Vielzahl verschiedener christlicher Kirchen und selbst die Auseinandersetzungen innerhalb *einer* Religionsgemeinschaft (z.B. die Reaktionen auf die Verlautbarungen des Apostolischen Stuhls innerhalb des Katholizismus) untermauern die immense Wichtigkeit der „Deutungshoheit“ spezifischer Wahrheitsgehalte. Sind religiöse und weltliche Macht vereint oder eng verflochten, vermag ein Deutungsdissens sogar den Gang der Geschichte maßgeblich zu beeinflussen, die Entstehung und Entwicklung der Reformation wäre hier das treffende und leider auch blutige Beispiel. Der „Affenprozess“ von Dayton, Tennessee (ein Biologielehrer, John T. Scopes, wurde angeklagt, entgegen den Gesetzen des Staates Tennessee die Darwin'sche Entwicklungstheorie an einer öffentlichen Schule gelehrt zu haben; dem Schuldspruch folgte die Verurteilung zu einer eher symbolischen Geldbuße von 100 US-Dollar. Das Urteil wurde wegen Verfahrensfehlern kurz darauf vom Obersten Gericht des Staates Tennessee aufgehoben, das Gesetz aber blieb bis in die 1960er Jahre bestehen); vgl. Jacta 1964, S. 40 ff.

Im Hinblick auf das in der vorliegenden Arbeit zu behandelnde Thema soll an dieser Stelle die axiomatische Festsetzung genügen, dass es eine real existierende materiale Welt gibt, die von allen Individuen als fraglos existent anerkannt wird und über deren Vorhandensein **kein** Zweifel besteht, ungeachtet der soziokulturell bedingten Unterschiedlichkeit in der Bewertung dieser Welt durch das Individuum.¹³⁵

5.2 Die Konstruktion sozialer „Wirklichkeiten“

Nach der axiomatischen Setzung einer unabhängig und unbeeinflusst vom Individuum existierenden materialen Welt dürfen wir – unabhängig vom jeweiligen soziokulturellen Umfeld, welches durch Normen, Werte, Tradition, Religion, Moral und dergleichen geprägt ist – mit Recht annehmen, dass der Mensch ohne eigenes Wollen in eben diese Welt „hineingeworfen“ wird, dazu angehalten, sich den jeweils vorherrschenden sozial konstruierten Wirklichkeiten anzupassen. Als quasi anthropologische Konstante wiederholt sich dieser Vorgang milliardenfach seit der Existenz der Spezies Mensch; dennoch wäre es kurzsichtig anzunehmen, dass diese Art von Anpassung oder Sozialisation eingleisig oder einseitig verlief.¹³⁶

Der Mensch ist nachvollziehbarerweise nicht bloßes Objekt der Aneignung tradierter Erwartung, das zwangsläufig nach erfolgreich verlaufener Anpassung an die bestehende soziale Ordnung – sprich Wirklichkeit – *more majorum* handelt, sondern

¹³⁵ An dieser Stelle sei auf die noch folgenden Kapitel zum Thema Sinn und Sinngebung verwiesen, vgl. auch See 1997, S. 165

¹³⁶ So ist für Eltern die Frage durchaus des Öfteren Gegenstand kritischer Reflexion, wer eigentlich wen erfolgreicher erzieht, vgl. Richter 1969, S. 92 ff.

auch, abhängig von der im Laufe der Jahre erreichten Position innerhalb des sozialen Kontextes, aktiver Mitgestalter und Mitkonstrukteur eben jener sozialen Wirklichkeit, die er in seiner jeweiligen Umwelt vorgefunden hat.¹³⁷

Nun wäre es naiv anzunehmen, dass die aktiv gestaltende Rolle des Individuums bei der Setzung sozialer Wirklichkeiten eine im Vergleich zur Anpassung gleichwertige bzw. gleich große wäre; die Zählebigkeit von Traditionen, moralischen Setzungen und von Gesetzen, deren Aufrechterhaltung nicht unbedingt und unabdingbar rational begründbar wäre und deren Gehalt sogar für sich in Anspruch nehmen darf, auf übernatürlicher, „göttlicher“ Offenbarung zu beruhen,¹³⁸ verdeutlicht die Begrenztheit der mitgestaltenden, mitkonstruierenden Einflussnahme des Einzelnen auf sein jeweiliges Umfeld.

Diese sehr unzulänglichen, begrenzten Möglichkeiten der Einflussnahme des Individuums auf seine Umwelt scheinen weitestgehend Edmund Husserl Recht zu geben, der die Welt „... als eine dem Menschen übergeordnete, wie selbstverständlich existierende Sphäre ...“ betrachtete, „... die für ihn zwar in seiner geistig natürlich wachen Zuwendung erfahrbar ist und seine Handlungen bestimmt, in welche er aber nicht eingreifen kann.“¹³⁹ Dieser fatalistisch erscheinenden Sichtweise relativer individueller Machtlosigkeit widerspricht Husserls Schüler Alfred Schütz, dessen Ansichten zur wechselseitigen Beeinflussung von Individuum und

¹³⁷ Selbst wenn der Betreffende nicht bis in die „Schaltzentralen der Macht“ vordringen kann, was ohnehin nur einer Minderheit gelingt, so ist er doch in der Lage, durch mikropolitische Verhaltensweisen sein jeweiliges soziales Umfeld aktiv zu beeinflussen und dies noch aus einer relativ machtlosen Position heraus. Die Umsichtigkeit, Gewitztheit und auch „Bauernschläue“ ethnischer Minderheiten, ihr hartes Los durch Scheinanpassung, scheinbar bereitwilliges Akzeptieren sozialer Zurücksetzung und vergleichbare mikropolitische Finessen zu mildern oder gar ihre Unterdrücker ohne deren eigenes Wissen „aufs Kreuz zu legen“, sind ebenso ein beliebter Gegenstand des Witzes ethnischer Minoritäten wie auch die alltagspragmatische Anwendung der alltagspragmatischen Finessen im täglichen Überlebenskampf; vgl. z.B. Ali 1976, S. 32 ff., S. 66.

Der Sportler Muhammad Ali ist sich über die Situation der schwarzen Bevölkerung in den Südstaaten durchaus bewusst, ist aber wie viele andere in der Lage, durch geschicktes und gewitztes Verhalten seine Situation abzumildern. „Es war nicht das erste Mal, dass Ronnie und ich ein für Weiße reserviertes Lokal betreten, aber hier taten wir es das erste Mal als „einheimische“ Neger. Zum Fasching hatten wir uns von einer Schneiderin zwei afrikanische Turbans und wallende Gewänder nähen lassen. Diese Maskerade benutzten wir monatelang in der Stadt. Wir sprachen englisch mit „ausländischem“ Akzent und benutzten untereinander eine selbst erfundene unverständliche Sprache, um als Ausländer in die Lokale der Weißen eingelassen zu werden. Einmal hielt uns in einem Kino ein argwöhnischer Portier fest, aber der weiße Geschäftsführer rief ihm zu: „Ist schon in Ordnung, das sind keine Neger“. Siehe auch Oates 1992; Raeithel 1987, Band 3, S. 227, S. 349 ff., ders. 1996; Landmann 1992, S. 19 ff.

Es ist in diesem gesamten Zusammenhang ohnehin erstaunlich, dass der Humor ethnischer Minderheiten sehr häufig Dinge zum Gegenstand hat, die im Grunde genommen alles andere als komisch sind. Salcia Landmann erklärt sich – wie ich denke zu Recht – diesen Umstand damit, dass der Humor, d.h. das Lachen über die alles andere als witzige Gesamtsituation, dem Bedrohlichen quasi den Stachel nimmt und somit entschärft.

¹³⁸ Hanack 1969, S. 151 ff. – Der liberale Strafrechtler, der im Auftrag des Deutschen Bundestages ein Rechtsgutachten zur Revision des Sexualstrafrechts in der Bundesrepublik Deutschland vorlegte, kritisierte zu Recht die irrationale Rechtsprechung des Bundesgerichtshofes, der noch 1954 den §§ 175 StGB unter Hinweis auf das Alte Testament verteidigte; vgl. auch Giese 1967, S. 5 ff.

¹³⁹ Schirrmeister 2002, S. 23

sozialer Umwelt spätere Konstruktivisten in der Nachfolge von Berger und Luckmann maßgeblich beeinflusst haben.¹⁴⁰ Die von Schütz so bezeichnete Lebenswelt erscheint bei den Letztgenannten eher als „Insgesamt der Wirklichkeiten, wie sie in subjektiven Bewusstseinsleistungen konstituiert werden“, um mit den Worten Hitzlers zu reden.¹⁴¹

In diesem Zusammenhang nahe liegend, wenn nicht gar zwingend ist es, auf die Tatsache der Existenz parallel existierender, mannigfaltiger „Lebenswelten“ hinzuweisen, die meines Erachtens in pluralistischen Gesellschaften mit freiheitlich demokratischer Grundordnung quasi notwendigerweise entstehen **müssen**.¹⁴² Zwar ist die Existenz eines verbindlichen, von der Mehrheit der Individuen akzeptierten Werte- und Verhaltenskonsens nicht nur nicht unnormal, sondern geradezu die *conditio sine qua non* stabilisierter Sozietäten,¹⁴³ ungeachtet dessen aber bietet die pluralistische Gesellschaftsform ihren Mitgliedern Freiräume, innerhalb derer diese sich ihre höchst eigene, komplexe Lebenswelt aufbauen dürfen, sofern sie nicht gegen bestehende Übereinkünfte sozial höherer Ordnung verstoßen, z.B. gegen bestehende Strafgesetze.¹⁴⁴ Somit ist der Aussage Schirrmeisters „die wirklichkeitsdevianten Gemeinschaften bilden sozusagen fremde Wirklichkeitsinseln inmitten der allgemein gültigen objektiven Wirklichkeit, sie transzendieren Teile der Lebenswelt, sind jedoch keinesfalls völlig von ihren inhaltlichen Strukturen und Prinzipien gelöst“¹⁴⁵ zuzustimmen, auch wenn ich persönlich den Begriff der „wirklichkeitsdevianten Gemeinschaften“ aufgrund der Implikation einer objektiven Wirklichkeit für zumindest hinterfragbar halte.

¹⁴⁰ Vgl. Schütz/Luckmann 1975, insbesondere S. 73 ff.; Hitzler 1988, S. 62 ff. – An späterer Stelle (2002 (b), S. 2), stellt derselbe Autor nochmals fest, er sehe den „... allgemeinsten Sinn interpretativer Soziologie in der Rekonstruktion von *Sinn*“ (Hervorhebung im Original)

¹⁴¹ Hitzler 1988, S. 173; vgl. auch Witzel 1982 (ein guter historischer Überblick über die Entwicklungsgeschichte lebensweltlicher Ethnographie)

¹⁴² Dies würde sich mit der Beck'schen Individualisierungsthese decken, siehe als Übersicht Beck 1997. – Im Rekurs auf Beck merken Hitzler, Bucher und Niederbacher 2001, S. 14 an: „Individualisierung führt – vereinfacht gesprochen – einerseits zu einer Vermehrung von Handlungsressourcen und Handlungsalternativen für jene Akteure, die die Kompetenzen haben, die zunehmende Komplexität des (,globalisierten') Lebens zu nutzen. Andererseits befördert sie aber auch die Erfahrung vermehrter und einengender Restriktion bei solchen Akteuren, die diese Kompetenzen (warum auch immer) nicht besitzen“. Aus zwei Gründen würde ich Hitzlers Aussagen allerdings in diesem nicht unwichtigen Punkt ergänzen wollen. Zum einen halte ich einen Menschen ohne Kompetenzen (welche Art auch immer) für ein eher akademisches Artefakt. Zum anderen ist auch das bewusste Nichthandeln, wie es sich z. B. in einer demonstrativen Abkehr von allen gesellschaftlichen Normen und Werten zeigen kann, durchaus ein soziales Handeln und verlangt dem betroffenen Individuum Handlungskompetenz ab. Selbst die Randständigsten der Gesellschaft bilden hochkomplexe, soziale Subsysteme, wie aus den einschlägigen Lebensweltanalysen hervorgeht. Vgl. hierzu Lau 1992; Girtler 1980.

Vielleicht wäre es sogar angebracht, in diesem Zusammenhang von „Nischengesellschaft“ zu reden.

¹⁴³ Vgl. Plack 1979, S. 42 ff.

¹⁴⁴ Wie z.B. so genannte Satanisten, deren Treiben der Öffentlichkeit meist erst bei Begehung von Straftaten erheblicher Schwere bekannt wird.

¹⁴⁵ Schirrmeister 2002, S. 27

Nach Schütz, dem wir nicht zuletzt den Begriff der Lebenswelt verdanken, bildet sich Wirklichkeit im soziologischen Sinne aus der Art und Weise, in der der Mensch als Subjekt den Objekten seiner Umwelt sich zuwendet.¹⁴⁶ Der Begriff des Objektes darf hierbei zweifellos keineswegs ausschließlich im Sinne der fraglos existierenden materialen Welt verstanden werden, sondern bezeichnet *cum grano salis* alles, zu dem eine Hinwendung im weitesten Sinne überhaupt möglich ist.¹⁴⁷ Bemerkenswert genug ist, dass gerade im Laufe der Geschichte nicht allein das fraglos Gegebene, material Existente zu einer den Gang der Dinge in wie auch immer gearteten beeinflussenden Weise anregte, sondern dass Mensch-Sein die Auseinandersetzung mit dem Mystischen, Metaphysischen, im weitesten Sinne **Un-sichtbaren**, den weiteren Sinnen des Menschen ebenfalls Entzogenen geradezu zwingend voraussetzt.¹⁴⁸ Dass dieses in den vielleicht meisten Fällen nicht unbedingt zum Fortschritt der Menschheit im humanistisch-aufklärerischen Sinne beigetragen hat, mag kaum zu bestreiten sein, erinnert sei an das berühmte Adorno-Zitat, dass „... über den unsinnigsten Ideen erhabene Lehrgebäude errichtet ...“¹⁴⁹ worden seien.

An diesem Punkt erscheint es insbesondere geboten, auf die absolute Wertfreiheit der Begriffe „Wirklichkeit“ und „wirklich“ hinzuweisen. Die Aussage Adornos, jede Meinung, die ja in sich eine Reflexion spezifischer Wirklichkeit abbildet, sei tendenziell bereits aufgrund ihrer Genese eine Wahnidee,¹⁵⁰ findet ihre volle Bestätigung nicht allein in den bisweilen skurrilen, mitunter gefährlichen Ideen und Handlungen so genannter „Geisteskranker“, sondern auch und darüber hinaus in den Ideen, Denkschemata und Gesellschaftssystemen, deren Inhalte uns heute aberwitzig, mittelalterlich oder gar barbarisch erscheinen. Die sich aus diesen Zusammenhängen ergebenden Formen des Entsetzens, die sich bei uns im Zusammenhang mit eben diesen Phänomenen einstellen, sind moralisch und ethisch

¹⁴⁶ Vgl. Schütz/Luckmann 1975, S. 147; Berger/Luckmann 2001, insbesondere S. 56 ff.

¹⁴⁷ Auch metaphysische Spekulationen der wildesten Art sind ein „Objekt“ im Sinne der Soziologie in der Tradition von Schütz. Die Denk- und Reflexionsmöglichkeiten des Menschen erweitern – im Gegensatz zum Tier – seinen Horizont innerhalb der eigenen Existenzbewusstheit erheblich. Insofern könnte man gar behaupten, dass Metaphysik und Religion dem Menschen apriorisch immanent seien. Damit korrespondiert nebenbei bemerkt der Umstand, dass bei fossilen Ausgrabungen hominider Skelettreste Grabbeigaben das oftmals einzig wirklich schlüssige Indiz für Bewusstsein und damit einhergehende metaphysische Spekulationen darstellen, man also die ehemaligen Wesen unbedingt der menschlichen Gattung zurechnen muss.

¹⁴⁸ Vgl. Anmerkung 147

¹⁴⁹ Adorno 1963, S. 151

¹⁵⁰ Vgl. Adorno 1963, S. 147 ff.

begründbar, nicht aber mit Operationalisierungen der Begriffe „Wirklichkeit“ oder „Realität“.¹⁵¹

Bekanntermaßen steht nun jede sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit einer spezifischen Thematik vor dem Problem, durch Strukturierung die eigene Lesbarkeit – sprich Verdaulichkeit – zu sichern, ohne durch unangemessene Überstrukturiertheit die Komplexität des zu bearbeitenden Themas bis zur Unkenntlichkeit zu entstellen. Umso mehr gilt dies für geisteswissenschaftliche Dissertationen, deren in der Strukturierung angeführten Grundüberlegungen dem Leser versichern sollen, der Verfasser habe die Grundlagen des gegenwärtigen Kenntnisstandes seines Fachs korrekt rezipiert und nicht zuletzt auch begriffen, die zudem aber auch mit dem Anspruch verfasst werden müssen, zur Erweiterung eben dieses wissenschaftlichen Kenntnisstandes beizutragen.¹⁵²

Im Folgenden seien also die wissenssoziologischen Grundlagen skizziert, vor deren Hintergrund die Weiterentwicklung und Weiterverfolgung der zu bearbeitenden Thematik erfolgen sollte; zur Methodologie und Methodik der vorliegenden Arbeit wird der besseren Übersichtlichkeit halber an späterer Stelle eingegangen.¹⁵³

5.2.1 Das Wissen in der Lebenswelt

Im allgemeinen Sprachgebrauch hat es sich eingebürgert, soziologische Studien, die sich mit dem Verhalten und Wissen des Individuums in seiner unmittelbaren Umgebung, d.h. seiner in Reichweite befindlichen Welt beschäftigen, unter dem Begriff der „Alltagssoziologie“ zu subsumieren. Nicht zu Unrecht wurde kritisiert, dass der Begriff des Alltags nie eine genauere Definition erfahren hat, sondern eher

¹⁵¹ Um es an einem traurigen Beispiel zu verdeutlichen, ohne in der Historie zu weit auszuholen, ließe sich symptomatisch dafür das „Rassenproblem“ in den US-Südstaaten in den 1950er und 1960er Jahren anführen. Für überzeugte weiße Anhänger der Rassentrennung war der Schwarze dem Weißen gegenüber „wirklich“ minderwertig, „wirklich“ bildungsunfähig, „wirklich“ eine sexuelle Bedrohung weißer Frauen und dergleichen. Gelyncht wurde – nach Angaben des Ku Klux Klan – nur, wenn es „wirklich“ nötig war, die „Mischung“ der Rassen war für diese Individuen „wirklich“ gegen göttliche Gebote gerichtet, und vom Mob getötet wurde nur, wer es „wirklich“ verdient hatte. Andere, nicht weniger grausame Beispiele ließen sich beliebig aufführen; ich verzichte hier darauf und verweise den Interessierten auf die Primärliteratur.

Siehe Randel 1965; Blee 1991, vor allem S. 42 ff.; Clayton 1972; White 1929

¹⁵² Vgl. § 2 Promotionsordnung der Universität Dortmund, 12/2002 für den Fachbereich Erziehungswissenschaften und Soziologie

¹⁵³ Siehe S. 80 ff. der vorliegenden Arbeit

e contrario in Abgrenzung von besonderen, herausragenden Ereignissen und Erlebnissen verstanden wird.¹⁵⁴

Nun ist das, was sich dem Einzelnen als sein spezifischer Alltag darstellt, individuell bestimmt und erlebbar; der Alltag eines Arbeiters unterscheidet sich zweifellos von dem des Fabrikdirektors, der Alltag eines Arztes ist ein anderer als der seines Patienten, und selbst Menschen, die in unserer Kultur aufgrund ihrer spezifischen Lebensumstände als „Exoten“ gelten müssen, erleben ihre exotische Art zu leben als ihren jeweiligen, eventuell besonderer Erwähnung überflüssigen Alltag. Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Für den Arbeiter, der nach Ansparung der notwendigen finanziellen Mittel im Urlaub – eventuell unter sachkundiger Anleitung eines Bergführers – einen Berg besteigt, bedeutet dieses Ereignis ein alltagsfremdes, herausragendes Geschehen und Erleben, während ihm seine täglichen Verrichtungen im Produktionsprozess „seines“ Betriebes als automatisiert und alltäglich erscheinen und sind; für einen professionellen Alpinisten ist das Besteigen von Bergen – eventuell verbunden mit einer entlohnten Tätigkeit als Bergführer – ein alltägliches, eventuell besonderer Reflexion nicht würdiges Geschehen, während eine ausnahmsweise (hypothetische) Teilnahme am industriellen Produktionsprozess für ihn eine alltagsfremde, herausragende Ausnahmetätigkeit darstellen würde. Da – wie wir allein an diesem Beispiel erkennen können – Alltag ein höchst individuelles Konstrukt darstellt, welches jeweils besondere Erlebnisqualitäten, Wertungen und Empfindungen beinhaltet, drängt sich gerade in der pluralistischen Gesellschaft das Ersetzen des Begriffs Alltag durch den der Lebenswelt auf (Ganz abgesehen davon, dass beide in unserem Beispiel erwähnten Personen ihren jeweiligen Alltag kaum **allein** aus ihrer beruflichen Tätigkeit definieren könnten, da beide neben dieser über Freizeit verfügen dürften, die sie wiederum nach ihren jeweils eigenen Vorlieben und Interessen gestalten können und somit die Freizeitgestaltung des einen dem anderen als fremd oder ungewöhnlich erscheinen könnte und vice versa. Nebenbei bemerkt wäre es auch möglich, dass beide ihre Freizeit ähnlich gestalten, also z.B. Mitglied eines

¹⁵⁴ Vgl. Elias 1978, S. 27 – Interessanterweise wird von manchen Personen – wie ich vermute, zur Aufwertung der eigenen Person – ein besonders aufreibender, nervenzerrender Job mit der Phrase „das ist halt mein Alltag“ bagatellisiert. Die Koketterie mit dem Umstand, dass der Alltag der betreffenden Person für die meisten anderen alles andere als alltäglich und damit gerade besonders interessant erscheint, wird nach meinem Dafürhalten von den „Exoten“ besonders genossen. Unfallärzte, Kripobeamte, Bodyguards und ähnliche Personen stehen auf Partys häufig sehr schnell im Mittelpunkt des allgemeinen Interesses.

Schützenvereins oder Ähnliches sind und somit gewisse Berührungspunkte des gegenseitiges „Verstehens“ gegeben sein könnten.).

Der Vorteil der Operationalisierung des Begriffs der Lebenswelt ist meines Erachtens vor allem darin zu sehen, dass er sowohl den Alltag des Individuums als auch dessen besondere Ausgestaltung nach den Möglichkeiten der pluralistischen Gesellschaft gleichermaßen abdeckt. Nachteilig wirkt sich aus, dass der Begriff „Lebenswelt“ bis heute ebenfalls keine allgemein gültige, verbindliche Definition erfahren hat. So weist Honer zu Recht darauf hin, dass insbesondere die relative Unbestimmtheit des Begriffs zu Verwischungen zwischen so genannten Lebensweltanalysen und eher essayistischen Milieuschilderungen geführt hat; als Beispiel hierfür nennt sie insbesondere Girtler, dessen literarisches Talent sie offensichtlich ebenso schätzt wie seine Fähigkeit zur dichten atmosphärischen Schilderung bestimmter Milieus, dessen mangelnde theoretische Verortung bzw. Unterfütterung sie nichtsdestoweniger kritisch anmerkt.¹⁵⁵

Es kann und soll nicht die Aufgabe der vorliegenden Arbeit sein, eine wissenschaftshistorische Analyse der spezifischen Semantik der Lebenswelt zu liefern; eine solchermaßen theoretisierte Arbeit würde Umfang und Anliegen der hier zur Bearbeitung stehenden Thematik bei weitem übersteigen bzw. verfehlen. Dennoch darf – vor allem zur Verständigung mit dem Leser der noch folgenden Kapitel – auf einen zumindest groben Abriss der Entstehungsbedingungen und Anwendungen des Begriffs Lebenswelt nicht verzichtet werden, zumal an dieser wichtigen Stelle sich mit dem Hinweis auf die Primär- und Sekundärliteratur zu begnügen sowohl die spezifisch soziologische Verortung als auch die Methodologie des vorliegenden Werkes sich nicht transparent genug darstellte.

Analog zu unserer axiomatischen Verbindlichkeit der materialen Wirklichkeit, ohne deren Akzeptanz jede soziologische Untersuchung im wahren Sinne des Wortes gegenstandslos werden kann, können wir für den Begriff der Lebenswelt die folgenden Feststellungen treffen, die zwar im Einzelfall hinterfragbar und

¹⁵⁵ Vgl. Honer 1993, S. 39 – Honer beschreibt Girtler zutreffend als legitimen Nachfolger der „hemdsärmlichen“ Methodiker der berühmten Chicagoer Schule der Soziologie und weist meines Erachtens zu Recht darauf hin, wie spannend, aufschlussreich und anschaulich Girtler als *Sozialreporter* arbeitet. Allein den Begriff des Reporters mag ich nicht negativ konnotiert wissen, denn ein Reporter ist „wörtlich genommen“ ein Berichterstatter, der Einblicke in fremde, sonst verschlossene Welten bietet. Gerade dies ist Girtlers Stärke, und ich persönlich (vielleicht tue ich Anne Honer unrecht oder habe sie falsch verstanden) finde Girtlers Darstellungen durchaus theoretisch ausreichend unterfüttert, in ihrer Methodik transparent und – nicht ganz unwesentlich – auch lesbar; vgl. dazu Girtler 1980, ders. 1984.

diskussionswürdig sein mögen, aber für die Verständlichkeit der theoretischen Verortung und Methodologie der vorliegenden Arbeit unerlässlich sind. Die Etymologie des Wortes Lebenswelt allein ist aufschlussreich; obwohl der Begriff in populären Fremdwörterbüchern bzw. etymologischen Lexika nicht auftaucht, bietet er nichtsdestoweniger – quasi sich selbst erklärend – genug Raum für konstruktive Überlegungen auch nicht konstruktivistisch sozialisierter Soziologen. Semantisch nachvollziehbar bemüht der Begriff sowohl das Leben als auch die Welt; dass Leben hier nicht allein im biologisch-evolutionären und Welt nicht im astronomischen Sinne zu verstehen ist, dürfte sich für den Sozialwissenschaftler von selbst verstehen. Menschliches Leben – und um dieses geht es ja hier – ist zwar untrennbar an biologisch-chemische Materialisation gebunden (der Tod, der in unserem Kulturkreis gerade mit der Säkularisierung, d.h. dem Verschwinden des weltanschaulichen Einflusses der großen Kirchen zunehmend aus der Alltäglichkeit verdrängt, fast möchte man sagen, aus ihr hinausgefurchtet wird, erinnert uns schmerzlich genug an diese Tatsache¹⁵⁶), aber dennoch und in erster Linie mit anderen Zusammenleben, Kommunikation, Kultur und Konvention.¹⁵⁷ Das biologische Leben des Menschen wird aufgrund der ihm eigenen Reflexionsfähigkeit zu einem unerschöpflichen Reservoir von metaphysischer Spekulation, Verständigung mit anderen über das Leben und dessen Sinn, Konventionalisierung und schließlich **Sinningung**. Die materiale Welt, in die der Mensch mit seiner Geburt eintritt, findet ihre soziale Entsprechung in dem Gerüst von Werken, Normen und Einstellungen, mit dem diese materiale Welt umgeben ist und von dem sie aufrechterhalten wird. Menschliches Leben ist also ungeachtet biologischer Vorgaben vor allem ein beständiger Prozess des Mit-anderen-Lebens, welcher wiederum Konventionalisierung im weitesten Sinne zwingend beinhaltet.

Die Welt, der zweite Bestandteil des Begriffs Lebenswelt, ist im Wesentlichen als die Umwelt zu verstehen, in der das Individuum – wiederum quasi „hineingeworfen“ –

¹⁵⁶ Vgl. dazu Pope, Phillips, Oliviarda 2001 – Die Autoren beschäftigen sich in diesem Werk mit den Auswirkungen des Körperkults bei Männern anhand ihrer Untersuchungen, die vorwiegend in einem „repräsentativen“ Bostoner Fitness-Studio anhand von Beobachtungen und Interviews mit betroffenen Fitness-Freaks, vor allem Bodybuildern, entstanden sind. Das Paradoxon, dass Menschen gesund und lange leben wollen und dabei zugleich auf Medikamente mit erheblichen Nebenwirkungen, die einen früheren Tod zur Folge haben können, zurückgreifen, lässt sich meines Erachtens nicht allein psychologisch-narzisstisch erklären („Schönheitswahn“), sondern eher über die Unfähigkeit, die zeitliche Endlichkeit des eigenen Lebens zu akzeptieren. Die räumliche Ausgrenzung von Alten- und Pflegeheimen aus den Zentren des urbanen „jungen“ Lebens mag ähnliche Gründe haben, auch wenn in letzter Zeit verstärkt über das erstarkende Selbstbewusstsein der so genannten jungen Alten diskutiert wird und ein allgegenwärtiger Jugendwahn konstatiert wird. Vgl. Der Spiegel 07.04.2003, 19.04.2004, 17.06.2004.

¹⁵⁷ Vgl. Anmerkungen 147 und 148 der vorliegenden Arbeit.

sowohl biologisch als auch sozial existiert. Nun weist auch der Begriff Umwelt wie schon das Leben einen biologisch-physischen, einen quasi natürlich-geographischen Anteil auf; unsere Umwelt kann je nach geographischer Verortung auf dem materialen Planeten Erde wärmer oder kälter, offener oder geschlossener, lebensfreundlicher oder lebensfeindlicher und nicht zuletzt den Kontakt zu anderen Menschen und deren Kulturen, d.h. Werten, Normen, Moral, erleichternd oder erschwerend gestaltet sein¹⁵⁸ (die dem Menschen inhärente Fähigkeit zur zumindest begrenzten Mitgestaltung dieser natürlichen Umgebung außen vorgelassen). Umwelt im soziologischen Sinne allerdings ist eine Konstruktion, eine historisch gewachsene, durch verschiedenste Eindrücke geprägte und über Konventionalisierung perpetuierte Arena des Miteinanders, der gemeinsamen Verständigung über ihre Eigenschaften stets bedürftige **Gesellschaft**.

Zieht man nun die Thesen über Leben und Welt zusammen, ist über die Lebenswelt des Menschen bereits einiges ausgesagt. Die Lebenswelt ließe sich (zu einem alles umfassenden Definitionsversuch möchte ich mich nicht hinreißen lassen) vorerst begreifen als eine Mischung aus dem material Existenten, fraglos Gegebenen, von dem der Mensch als biologisches Wesen ein Teil ist und dem konventionalisierten Sozialen, vom dem er ebenso ein Teil ist, zu dessen Perpetuierung, Veränderung, Wandlung er aber im Bewusstsein der eigenen Existenz und deren relativer Eingeschlossenheit in die sozialen Konventionen (heute könnte man sagen: Sachzwänge) ebenso aktiv – z.B. durch Handeln, Reden, Schreiben – wie passiv – z.B. durch kritikloses Erdulden – beitragen **kann**.¹⁵⁹

Trotz des vielleicht vorhandenen Reizes dieses etwas simplifizierten Modells sollte allerdings ein besonderer Umstand mit bedacht werden, der gerade in der

¹⁵⁸ Nicht zuletzt mag dies auch der Grund dafür sein, dass die Pioniere der Ethnographie wie z.B. Malinowski oder Boas sich zunächst in ihren Forschungen auf geographisch bedingt isoliert lebende Völker konzentrierten. Das völlig Fremde zu erforschen, erschien diesen Forschern zweifellos lohnender als das Fremde in der Nähe zu suchen.

¹⁵⁹ So wurde meines Wissens in allen sozialen Bewegungen, die die Veränderungen sozialer Verhältnisse zum Ziel hatten, gerade über die im Einzelfall probaten Mittel diskutiert und gestritten. Diese Umstände waren übrigens ebenso – wahrscheinlich gerade aufgrund ihrer immanenten Brisanz – ständig wiederkehrende Themen sozialkritischer Schriftsteller, siehe z.B. Lee 1978; Steinbeck 1992; Schwab-Felisch 1979; soziologisch dazu Berger/Luckmann 2001, S. 65 – „Das bedeutet: Der Mensch – freilich nicht isoliert, sondern inmitten seiner Kollektivgebilde – und seine gesellschaftliche Welt stehen miteinander in Wechselwirkung. Das Produkt wirkt zurück auf seinen Produzenten.“

In Bezug auf die literarischen Darstellungen versuchter Gesellschaftsveränderung sei insbesondere auf Steinbeck verwiesen, dessen Grundhaltung eher als pessimistisch zu bezeichnen ist. In seinen Romanen stoßen Individuen bei dem Versuch, soziale Verhältnisse zu verändern, sehr schnell an institutionalisierte Grenzen.

pluralistischen, differenzierten Gesellschaft nicht unterschätzt werden darf. Das oben angegebene simplifizierte Modell dürfte zweifellos tauglich sein zur Erklärung recht einfacher, vielleicht starrer oder gar archaischer Sozialformen, beinhaltet aber noch nicht die uns hier und heute gegebene Möglichkeit zur kontrollierten, temporären Flucht aus dem, was verallgemeinernd Gesellschaft genannt wird. (Ich möchte den Begriff der Flucht ausdrücklich nicht negativ konnotiert verstanden wissen; seit ehedem wichtiger Mechanismus zur Erhaltung des eigenen Lebens stabilisieren sozial erlaubte „kleine Fluchten“ aus dem Alltag eben jene Gesellschaft, von der sich ihre Fluchträume gerade absetzen wollen. Die eventuell mitgedachte negative Konnotation entspräche in ihrer Konstruktion der viel zitierten „repressiven Toleranz“¹⁶⁰, wo hingegen ich das Bedürfnis nach kontrollierter, temporärer Flucht aus der sozialen Umgebung eher als phylogenetischen Bestandteil der Menschheit verstehen würde. Sowohl die historischen Abhandlungen über Rauschmittelgebrauch als auch über „geregelt Ausnahmesituationen“ wie z.B. den Karneval bestärken mich hier eher in meiner Ansicht.¹⁶¹ Im Unterschied zu früheren Zeiten billigt allerdings unsere heutige Gesellschaft dem Menschen im Allgemeinen größere Freiheiten und zahlreichere Freiräume zur Flucht zu, dieses halte ich trotz der meines Erachtens phylogenetisch verankerten Bereitschaft und dem Wunsch zur Flucht aus dem starren Korsett sozialer Normen für den bedeutsamsten historischen Unterschied, weshalb sich die auch früher vorhandenen Fluchtmöglichkeiten von den heutigen sowohl funktional als auch sozial erheblich voneinander unterscheiden.¹⁶²)

Mit diesen Ausführungen berühren wir bereits einen wichtigen Punkt des Bereichs der Lebensweltanalyse; die erwähnten pluralistischen und differenzierten Gesellschaftsformen, die dem Einzelnen ein hohes Maß an Freiräumen zur Verwirklichung seiner kleinen Fluchten ermöglichen, sind in hohem Maße heterogen und zerfallen – abgesehen vom insgesamt des von der Majorität akzeptierten Konsensus des zur Aufrechterhaltung der bestehenden Ordnung Unerlässlichen – in viele kleine Subgesellschaften, Subkulturen oder eben Lebenswelten, wobei zumindest auf den ersten Blick die Begriffe sogar eventuell synonym zu gebrauchen

¹⁶⁰ Wolff, Moore, Marcuse 1965

¹⁶¹ Vgl. dazu Jünger 1990; Schirrmeyer 2002, vor allem S. 89 ff.

¹⁶² Vgl. ebd.; vgl. auch van Ussel 1977, S. 56 ff., S. 110 ff.

wären.¹⁶³ Eben diese Pluralität sozial relevanter Möglichkeiten der **Selbst-Verwirklichung** wirft allerdings dem Individuum das Problem wie die Notwendigkeit zu, sich innerhalb dieser Pluralität nicht nur orientieren, sondern auch verorten zu müssen. Die hypothetische Möglichkeit, sich diesem Zwang zur Verortung zu entziehen, sei es durch Verweigerung, Rückzug, Aussteigertum und dergleichen, ist meines Erachtens als methodisches Artefakt abzulehnen, da zum einen Mensch-Sein immer auch das Mitmensch-Sein apriorisch impliziert und zum anderen eben auch Verweigerung, Rückzug, Aussteigertum und dergleichen Formen sozialen Handelns darstellen, die dem Rest der Sozietät eben dieses signalisieren und es zudem höchst unwahrscheinlich ist, dass Formen von Verweigerung oder Rückzug ohne soziale Resonanz oder gar Nachfolgertum existieren könnten¹⁶⁴. (Analog zum berühmten Watzlawick'schen Kommunikationsaxiom „man kann nicht nicht kommunizieren“¹⁶⁵ ließe sich ebenso axiomatisch festlegen, dass man sich nicht nicht sozialrelevant verhalten kann. So genannte Robinsonaden sind meines Erachtens für unseren Bereich nicht einmal als Denkmodell geeignet, da der von Schirrmeyer benutzte Begriff der „Wirklichkeitsinsel“ sozial und nicht geographisch zu verstehen ist. Selbst der zurückgezogen Lebende signalisiert durch seine Art zu leben seinem sozialen Umfeld etwas, auch der Asoziale, d.h. der vielleicht sogar selbst gewollt aus der Gemeinschaft Ausgegrenzte, steht mit der ihn ausgrenzenden Gemeinschaft in sozialer Interaktion.¹⁶⁶ Nebenbei bemerkt: Der literarische Robinson, der nach einem Schiffbruch allein auf einer unbewohnten Insel lebende Mensch, sehnt sich nach nichts so sehr wie nach menschlicher Gemeinschaft. Die Wege, die er beschreitet, sind wenigstens die Illusion sozialer Interaktion zu verschaffen,

¹⁶³ Vgl. Hitzler, Bucher, Niederbacher 2001, S. 31 ff. – Die Autoren benennen eine Reihe von Voraussetzungen, solche gesellschaftlichen Subsysteme als Szenen bezeichnen zu dürfen.

¹⁶⁴ Vgl. z.B. Deschner 1989, S. 78 ff. – Deschner zeigt in seinem Werk auf, wie die demonstrative Weltabgewandtheit Einzelner ein entsprechendes Nachfolgertum geradezu zwangsläufig hervorbrachte.

¹⁶⁵ Watzlawick, Beavin, Jackson 2000

¹⁶⁶ Siehe dazu Girtlers Studien über die so genannten „Sandler“ in Wien. Girtler 1980

verweisen einmal mehr – von Defoe korrekt erfasst – auf die Notwendigkeit des Mensch-Seins durch den Umstand des Mitmensch-Seins.¹⁶⁷⁾

Wenn wir die Notwendigkeit der Verortung des Individuums in den Lebenswelten der so genannten Gesamtgesellschaft akzeptieren, anstatt sie als ihm lediglich gegebene Möglichkeit zu sehen, akzeptieren wir damit zwangsläufig auch das ihm offenbar inhärente, phylogenetische Erbe, zu einer Gemeinschaft gehören zu **wollen**. Wie stark dieses Wollen unter Umständen auf das Individuum einwirken kann, führen uns in negativer Weise die Beispiele kriminologisch beschriebener Gruppendynamik vor Augen, in denen Menschen sich an gemeinschaftlichen kriminellen Handlungen beteiligen, die ihnen als Individuum persönlichkeitsfremd wären und ihnen selbst – z.B. in anschließenden polizeilichen Vernehmungen – auch so erscheinen.¹⁶⁸ Abgesehen allerdings von diesen extremen Beispielen zeugen innerhalb unserer Gesellschaft zahlreichste Gruppen, Vereine und „Szenen“ nicht nur von den Möglichkeiten, sondern auch von den mannigfaltigen Wünschen der Individuen nach Zugehörigkeit.¹⁶⁹

Wenden wir uns nun einem besonderen Phänomen zu, ohne welches das Existieren und Funktionieren von Lebenswelten nicht denkbar, erklärbar oder verstehbar wäre, dem Problem des „Wissens“.¹⁷⁰ Ehedem eine zutiefst philosophische Frage ist eben diese auch zu einer in ihrer Komplexität für die Soziologie erheblich bedeutsamen

¹⁶⁷ Vgl. Defoe 1970, S. 106 ff. – Für Defoes literarischen Robinson sind seine Tiere seine „Familie“, und im täglichen Umgang mit ihnen findet er einen wenn auch unzureichenden Ersatz für menschliche Zuwendung. Die Ausführungen Defoes in dem in der Ich-Form geschriebenen Roman offenbaren die große Sehnsucht des Protagonisten, menschliche oder zumindest menschenähnliche Zuwendung zu erfahren.

Interessant – und diese These stützend – ist meines Erachtens der Inhalt des Films „Castaway“ von Robert Zemeckis (USA 2000) mit Tom Hanks. Hanks spielt darin einen Geschäftsmann, der nach der Notwasserung einer Passagiermaschine als einziger Überlebender auf einer unbewohnten Südseeinsel strandet. Ein Volleyball, den er nach der Herstellerfirma „Wilson“ nennt, ersetzt ihm im Selbst- und Zwiegespräch mit dem unbelebten Objekt menschliche Zuwendung. Am Ende des Films rettet sich der Protagonist mit einem Floß und wird von einem Schiff aufgenommen, dabei allerdings verliert er „Wilson“, der abgetrieben wird, verloren geht und von Hanks in anrührender Weise beweint und betrauert wird. Obwohl der Film nicht ohne situationskomische Elemente arbeitet (so findet Hanks beispielsweise in einem Pappkarton statt der erhofften Lebensmittel ein paar Schlittschuhe), lachte in der Vorführung an *dieser* Stelle niemand. Ich schlussfolgere daraus mit der entsprechenden Vorsicht, dass den Zuschauern in Identifikation mit dem Hauptdarsteller dessen Verhalten angemessen und normal erschien, was wiederum einiges über die Universalität menschlicher Gemeinschafts- und Zuwendungswünsche verrät.

¹⁶⁸ Vgl. Huie 1965, S. 194 ff. – Der in den Südstaaten beheimatete Journalist Huie beschreibt in seinem Werk, wie drei Bürgerrechtler von Mitgliedern des Ku Klux Klans von Mississippi ermordet wurden und inwieweit auch die Polizeibehörden in diesem Fall aktiv verstrickt waren. Die Aufklärung des Falles, der mehrfach verfilmt wurde, so z.B. von Marvin Chomsky und Alan Parker, hat Huie in seinem Werk nicht mehr angemessen beschreiben können. Hervorzuheben ist aber, dass die amerikanische Bundespolizei den Fall insbesondere dadurch löste, dass sie die Gruppendynamik des Ku Klux Klans durch die Herausgreifung und intensive Verhörung einzelner Mitglieder der Gruppe aufweichte.

¹⁶⁹ Siehe dazu Hitzler, Bucher, Niederbacher 2001.

¹⁷⁰ Für den Zweck der vorliegenden Arbeit erschöpfend skizziert in Berger/Luckmann 2001, S. 21 ff.

geworden; Wissen und wissen gehörten in Anlehnung an Berger ebenso in Führungszeichen wie wirklich und Wirklichkeit.

Woher der Mensch das, was er zu wissen glaubt, in dieser Form als Wissen akzeptiert und dessen Gehalt er nicht bezweifelt, sich angeeignet hat, wirft einige Fragen nach den spezifischen Strukturen seiner Wissensbestände, -vorräte und -aneignungen auf. Zunächst darf als unzweifelhaft gegeben hingenommen werden, dass das Individuum sich in der materialen Welt mittels seiner Sinne Eindrücke von der Beschaffenheit seiner Umgebungsobjekte verschafft und axiomatisch unterstellt, dass der andere dieselben Eindrücke sich auf dieselbe Art und Weise verschaffen kann bzw. verschafft hat.¹⁷¹ Dem Gegenüber dieselben sensuellen Qualitäten des Objektes unterstellend, vertraut der Mensch darauf, dass sein Wissen über die materiale Welt Konsens ist und – eventuell wichtiger – Konsens bleibt, d.h. seine Wissensbestände zumindest in diesem Bereich unhinterfragbar, unverrückbar und nicht revidierbar bleiben (welche nachhaltigen Erschütterungen es im Individuum auslösen kann, sich dieser Selbstverständlichkeiten nicht mehr gewiss sein zu können, ist bereits an früherer Stelle der vorliegenden Arbeit angedeutet worden, vgl. Seite 41 f.). Zugleich beinhaltet Wissen zweifellos biographische und soziale Aspekte. Die spezifische Einzigartigkeit des Individuums resultiert nicht zuletzt aus der Einzigartigkeit seiner individuellen Wissensbestände strukturierenden Erlebnisse; der Umstand, dass zwei Individuen dieselbe Biographie aufweisen mit der Konsequenz, zu denselben Zeiten an denselben Orten dieselben Erlebnisse zu haben und deren Resultate zu ihrer Wissensaneignung zu gebrauchen, ist schlicht unmöglich.¹⁷² Das aus dieser Tatsache resultierende Dilemma, Prognosen über den zukünftigen Werdegang eines Individuums bestenfalls tendenziell erstellen zu können, ist sicher elementar für Sozialarbeiter, Psychologen und forensische

¹⁷¹ Siehe Anmerkung 127 der vorliegenden Arbeit.

¹⁷² Vgl. Schütz/Luckmann 1975, S. 123 – Die Grundannahme der Existenz eines *Individuums* ist ja geradezu zwingend gebunden an die Voraussetzung, dass der Mensch eine höchst eigene, nur ihm allein gehörende Biographie aufweist. Praktische und weitreichende Konsequenzen zieht dieser Umstand in der Biographieforschung nach sich, deren Möglichkeiten der Prognostik sehr begrenzt sind und deren Erklärungen in aller Regel *post hoc* erfolgen, so z.B. in der forensischen Psychologie innerhalb der kriminologischen Biographie-Forschung. Vgl. z.B. Miller 1980. – Miller analysiert in ihrem berühmten Werk unter anderem die Geschichte der Christiane F. sowie die des Serienmörders Jürgen Bartsch.

Gutachter in der Psychiatrie, soll uns aber hier nicht weiter beschäftigen¹⁷³; festzuhalten bleibt, dass die individuellen biographischen Einflüsse auf das Wissen des Menschen entscheidenden Einfluss ausüben.

Die sozialen Aspekte menschlicher Wissensbestände werden bereits im Begriff der Sozialisation angedeutet, welcher im Wesentlichen sowohl den Prozess der sozialen Vermittlung als auch den der individuellen Verinnerlichung gesellschaftlich „sedimentierter“ Wissensbestände umfasst.¹⁷⁴ Dass diese Wissensbestände soziokulturell bedingt interkulturell sehr unterschiedlich sein können, ist seit den Anfängen ethnographischer Forschungen bekannt; der Umstand aber, dass auch in ein und derselben Kultur ungeachtet umfassenderer Konsensbildungen je nach Herkunft, Rasse und Milieu Wissensbestände stark divergieren können, scheint erst in der jüngeren sozialen Ethnographie thematisiert worden zu sein.¹⁷⁵ Wissen ist hier ebenso wertneutral zu betrachten wie Wirklichkeit; da beide Begriffe zwar nicht ihrer Herkunft nach, wohl aber innerhalb ihrer Rolle bei der Anpassung des Individuums an die bestehende gesellschaftliche Ordnung eng mit den Mechanismen individueller Unterwerfung unter kollektive Vorstellungen und Normen verknüpft sind, lassen sich keine rational erkennbaren Vorzüge bzw. Nachteile der einen oder der anderen Art von Wissen und Wirklichkeit benennen, abgesehen selbstverständlich von den möglichen Sanktionen, die Abweichungen von den sozialen Übereinkünften in Bezug auf was auch immer zur Folge haben können.¹⁷⁶

¹⁷³ Für das konstruktive und hilfreiche Gespräch über die Themen der forensischen Psychologie und die Schwierigkeiten der Prognostik danke ich an dieser Stelle Frau Prof. Dr. Elisabeth Müller-Luckmann, die sich freundlicherweise die Zeit nahm, mir insbesondere die Schwierigkeiten der Prognostik näher zu erklären. Im Wesentlichen vertritt Frau Prof. Dr. Müller-Luckmann den Standpunkt, dass keine Biographie wie die andere verlaufe und schon von daher Prognosen über zu erwartende Verhaltensweisen eine außerordentlich diffizile Angelegenheit seien.

¹⁷⁴ Vgl. Berger/Luckmann 2001, S. 72 ff., S. 139 ff.; Schütz/Luckmann 1975, S. 129 ff.

¹⁷⁵ Unter jüngerer sozialer Ethnographie verstehe ich hier Schütz und seine Nachfolger; als Wegbereiter würde ich die Vertreter der Chicagoer Schule (repräsentativ z.B. Whyte) ansehen. Siehe dazu Whyte 1996, insbesondere interessant das Vorwort von Peter Atteslander (die Untersuchung stammt ursprünglich aus dem Jahre 1943).

¹⁷⁶ In der Tat hat ja die Gesellschaft zahlreiche Möglichkeiten entwickelt, Abweichler von sozialen Normen und „Werteverletzer“ zurück in die Reihe zu zwingen; Möglichkeiten, die unter dem Begriff der sozialen Kontrolle subsummiert sind und von milden Formen sozialer, eventuell zeitweiliger Ächtung bis hin zur physischen Gewaltanwendung reichen. Siehe dazu Berger 1984, S. 83 f.

Berger illustriert seine Überlegungen am Beispiel des so genannten „Shunning“ der Amisch-Sekte, eine Form sozialer Ächtung, wobei der Betroffene zwar in der Gemeinschaft verbleibt, niemand aber jemals wieder mit ihm redet oder sonstigen sozialen Kontakt pflegt.

Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Der Rassist in einer rassistischen Gesellschaft „weiß“, dass Schwarze Weißen intellektuell unterlegen sind, sein Wissen bezieht er z.B. aus dem ihm vermittelten sedimentierten Wissen über die intellektuelle Unterlegenheit der Schwarzen wie auch aus seinen individuellen biographischen Erlebnissen, die ihn in seinen Ansichten bestärkt haben. Bewegt sich der Rassist in einer rassistischen Gesellschaft, so ist er dann als erfolgreich sozialisiert anzusehen, wenn er eben diese Wissensbestände verinnerlicht hat und als Teil des Sozialen wiederum anderen vermittelt. Sanktionen hätte dieses Individuum nur dann zu fürchten, wenn es dem Wissensbestand seiner Umgebung durch Worte, Handlungen, Schriften und dergleichen widerspräche. Eine Veränderung sozialer Rahmenbedingungen würde für diese Person eine elementare Verunsicherung bedeuten; eine Umorientierung des erlernten Wissens, ein Rückzug aus der sich verändernden sozialen Atmosphäre zusammen mit Gleichgesinnten, gewalttätiger Widerstand gegen den Einbruch der bestehenden Werte und Normen oder ähnliche Verhaltensweisen würden ihm zwangsläufig abverlangt.¹⁷⁷

Anders verhielte es sich in einer nichtrassistischen Gesellschaft. Auch in ihr kann ein Rassist zwar in spezifischen Überlegenheitsphantasien abseits rationaler Gegebenheiten leben, eventuell dabei Gleichgesinnte finden und sich sozial „organisieren“, er wäre aber gemessen am allgemeinen Standard des Konsens von Werten und Normen eben **nicht** erfolgreich sozialisiert, da sein „Wissen“ den Wissensbeständen seines liberaleren, aufgeklärteren Umfeldes widerspräche und eventuelle Sanktionen nach sich zöge. Der Vertreter der liberaleren, aufgeklärteren Gesellschaft käme in einer rassistischen Gesellschaft wiederum in ähnliche Schwierigkeiten und vice versa.¹⁷⁸ Die moralische Relativität des Begriffs Wissen zeigt sich selbstverständlich auch in weniger drastischen Beispielen jederzeit im Hier und Jetzt: So existieren die Wissensbestände von Punks und Skins, von Polizisten und Kriminellen, von Managern und Arbeitern, von Schülern und Lehrern usw. nicht nur oftmals einander diametral entgegengesetzt, sondern auch durchaus u.U. unabhängig von Intelligenz und Bildung.¹⁷⁹ Um sich in seinem jeweiligen sozialen Umfeld – und damit auch in seiner spezifischen, individuellen kleinen Lebenswelt –

¹⁷⁷ Vgl. Racithel 1987, Band 3, S. 349 ff.

¹⁷⁸ Vgl. Huie 1965, auch und gerade anhand dieses bereits zitierten Werkes, welches den Mord an drei Bürgerrechtlern im Süden der USA 1964 zum Thema hat, lässt sich die Fülle der Probleme erahnen, die beim Aufeinanderprallen unterschiedlicher Wert- und Normvorstellungen zwangsläufig entstehen müssen.

¹⁷⁹ Vgl. See 1983 – Bemerkenswert – und auch in anderen Kontexten bereits beschrieben – ist hierbei der Umstand, dass „Intelligenz“ und gelingende bzw. gelungene soziale Einordnung nicht notwendigerweise miteinander korrespondieren.

zurechtzufinden, bedarf der Mensch spezifischer Wissensbestände, deren moralischer Gehalt den Soziologen als Sozialforscher zunächst nicht einmal interessieren muss (oder gar nicht einmal interessieren darf, insofern er seine wissenschaftlich-objektive Distanz nicht gefährden will).¹⁸⁰

Über diese allgemeinen Betrachtungen hinaus wollen wir aber nicht aus den Augen verlieren, dass es im Einzelfall recht unterschiedliche Formen des Wissens geben kann, deren Herkunft, Funktion und deren Stellenwert für die Orientierung des Menschen in seiner Umgebung sehr unterschiedlich sein können, ungeachtet der Tatsache, dass Wissensvorräte grundsätzlich zur Orientierung in und zur Bewältigung von **Situationen** benötigt und verwendet werden.¹⁸¹

5.2.2 Die Grundelemente des Wissens

Der Mensch verfügt als biologisch in der Welt verankertes Wesen in seiner Körperlichkeit über die Möglichkeit und ist gleichzeitig dem Zwang unterworfen, das Potenzial seiner Körperfunktion im Rahmen des biologisch Möglichen zu entwickeln. Zu unterscheiden sind hierbei sinnvollerweise genetisch-anthropologisch vorgegebene Konstanten, die sich der willentlichen Steuerung entziehen (z.B. der Automatismus der Herzfunktion), und Funktionen, die dem gesunden Menschen quasi von Natur aus mitgegeben sind (wie z.B. die Fähigkeit zum Sehen, Riechen, Hören, Fühlen, Schmecken)¹⁸², von Funktionen, die im Laufe der biologisch-sozialen Entwicklung erlernt werden, sich dann aber gewissermaßen verselbstständigen und deren Abläufe vom Individuum während der weiteren ständigen Anwendung eben dieser Funktionen nicht weiter reflektiert werden (z.B. das Gehen, aber auch das Schwimmen oder z.B. das Radfahren).¹⁸³ Diese Wissens Elemente werden von

¹⁸⁰ Vgl. Honer 1993, S. 40 – „Außerdem meine ich, dass man als Ethnograph kleiner Lebenswelten generell über eine gewisse Amoralität verfügen oder zumindest fähig sein sollte, eine solche zu entwickeln“. Vgl. auch ebd., S. 49; ähnlich Girtler 1984, insbesondere S. 107 ff.; vgl. auch Blee 1991 – Katherine Blee, die mit einer Arbeit über die weiblichen Mitglieder der Extremistenorganisation Ku Klux Klan promovierte, näherte sich ehemaligen weiblichen Angehörigen dieser Gruppe, ohne zu erwähnen, dass sie 1. jüdischen Glaubens und 2. lesbisch sei. Diese klugen Vorsichtsmaßnahmen eröffneten Blee die Möglichkeit, eine Welt zu erkunden, die ihr bei schonungsloser Offenheit verschlossen geblieben wäre.

¹⁸¹ Vgl. Berger/Luckmann 2001, insbesondere S. 43 ff. – Die Autoren betonen die Notwendigkeit des Wissens zur Bewältigung von Situationen; siehe auch Schütz/Luckmann 1975, S. 113. – Die Autoren stellen fest, dass der „... Wissensvorrat in die Orientierung in der Situation eingeht und deren Bewältigung ermöglicht“.

¹⁸² Vgl. Schütz/Luckmann 1975, S. 117

¹⁸³ Vgl. ebd., S. 118

Schütz als **Fertigkeiten**¹⁸⁴ bezeichnet; eng mit diesen Fertigkeiten verwandt sind die des **Gebrauchswissens**,¹⁸⁵ die ehemals erlernt werden müssen, anschließend aber in ihrer Anwendung ebenso automatisiert und standardisiert ablaufen wie die der Fertigkeiten, ohne dass das Individuum sie jedes Mal aufs Neue reflektiert oder sie sich erst ins Bewusstsein rufen muss (die Probleme der scharfen Grenzziehung zwischen diesen diversen Wissensselementen waren Schütz durchaus bewusst).¹⁸⁶ Die Automatisierung und Standardisierung sowohl der Fertigkeiten als auch der Elemente des Gebrauchswissens ohne spezifische Reflexion in der Situation werden insbesondere dann auffällig, wenn Menschen mit besonders effektiv standardisiertem Wissen dieses anderen vermitteln möchten. So ist beispielsweise beobachtbar, dass hochbegabte, professionelle Tänzer, Boxer, Turner und dergleichen über herausragende Fähigkeiten innerhalb des Gebrauchswissens verfügen, aber in große Schwierigkeiten geraten, wenn sie diese Fähigkeiten anderen beibringen wollen oder sollen. Ein Weltklasseboxer oder Steptanzchampion kann sehr leicht in Verlegenheit zu bringen sein, wenn er die Kunstfertigkeiten, die er selbst quasi im Schlaf beherrscht, in ihren einzelnen Bewegungsabläufen reflektieren und hinterfragen muss. In solchen Situationen ist beobachtbar, dass der betreffende Profi, dem seine Bewegungsfolgen „in Fleisch und Blut“ übergegangen sind, in den Momenten sich selbst gegenüber in Erklärungsnotstand gerät („Was tue ich dabei eigentlich genau?“, „Wie habe ich das jetzt eigentlich gemacht?“, „Wie war nun noch mal der genaue Bewegungsablauf, wie die Schrittfolge?“ und dergleichen).¹⁸⁷

Rezeptwissen – von Schütz selbst meines Erachtens leider etwas unpräzise beschrieben – beinhaltet im Wesentlichen Wissensselemente, die zur Bewältigung spezifischer Situationen prinzipiell jederzeit abrufbar und anwendbar sind, die aber nicht spezifisch auf die eventuell eintretende Situation zugeschnitten sind.¹⁸⁸ Das Schachspiel mag als Beispiel in diesem Fall dienlich sein; so gleicht zwar keine Partie der anderen, da die Möglichkeiten der Kombination von der Eröffnung des Spiels bis zu seinem Ende unendlich vielfältig sind, dennoch ist der kompetente Spieler in der Lage, mit Hilfe seiner Erfahrungen „Rezepte“ abzurufen bzw. zu

¹⁸⁴ Ebd., S. 119

¹⁸⁵ Ebd.

¹⁸⁶ Vgl. ebd., S. 121. Schütz selbst spricht von „Zwitterstellung“ diverser „Wissensarten“.

¹⁸⁷ Jeder Teilnehmer an spezifischen Sport- und Tanzkursen dürfte meines Erachtens schon derartige Phänomene erlebt haben. Wer sich selbst einmal in der Trainer- oder Ausbilderrolle befunden hat, wird das Problem höchstwahrscheinlich ebenfalls, nur aus der anderen Perspektive, kennen.

¹⁸⁸ Vgl. Schütz/Luckmann 1975, S. 119 f.

entwickeln, die ihm helfen können, ihm bis dato unbekannte Situationen zu bewältigen.¹⁸⁹

Wissenserwerb – ist grundsätzlich ein lebenslang andauernder Prozess, ebenso wie die Vermittlung von Wissen im weitesten Sinne den Menschen ein Leben lang begleitet, sei es als passiver Rezipient des Wissens anderer Individuen oder als Vermittler von Wissen an andere. Da auf die soziokulturellen Aspekte wie auch die biographischen Aspekte des Wissens bereits ansatzweise und für das Verständnis des noch Folgenden ausreichend eingegangen wurde, sei an dieser Stelle auf eine zu detaillierte Darstellung der Vorgänge verzichtet; der Interessierte mag sich hierbei mit dem Hinweis auf die Primärliteratur begnügen.¹⁹⁰ Nichtsdestoweniger erscheint es geboten, zumindest auf einige Besonderheiten des Kernobjektes „Wissen“ ausführlicher einzugehen, da ansonsten Missverständnisse über den Stellenwert der im empirischen Teil der vorliegenden Arbeit noch zu erarbeitenden Themen respektive der dort zu beschreibenden Beobachtungen zu erwarten wären. Zum einen sei darauf hingewiesen, dass das Wissen des Individuums keinesfalls als statisches Konstrukt absoluter Art betrachtet werden darf; Wissensbestände erfahren sowohl durch die bereits erwähnten biographischen Einflüsse als auch allein durch die Eigenschaft des nicht nur Individuum-, sondern auch Mitmensch-Seins nahezu unausgesetzt Modifikationen, Änderungen, ja sogar Eliminierung und infolgedessen Ersetzungen durch andere Wissensbestände.¹⁹¹ Biographische Erlebnisse können einen Teil des individuellen Wissens nachhaltig erschüttern oder gar in sein Gegenteil verwandeln; der Einfluss anderer Personen kann – sei es durch den Wunsch des davon Betroffenen nach sozialer Akzeptanz, sei es durch die Eröffnung neuer Perspektiven mittels der Erschließung eben signifikant anderer Blickwinkel – einen Menschen und seine Wissensbestände nachhaltig und dauerhaft beeinflussen.¹⁹² So kann beispielsweise – um wiederum das extreme Beispiel des weißen Rassisten anzuführen – eben dieser durch die Begegnung mit einem

¹⁸⁹ Vgl. ebd.

¹⁹⁰ Vgl. ebd., S. 226 ff.; vgl. auch Berger/Luckmann 2001, S. 139 ff.

¹⁹¹ Von der bereits reichlich zitierten Literatur abgesehen, ist dieser Umstand ein häufig wiederkehrendes Thema der Populärkultur; so hat insbesondere der Film das Thema in Form der so genannten „Buddy Movies“ immer wieder aufgegriffen (Buddy: amerikanischer Slangausdruck für Kumpel). In diesen Filmen sind zwei grundverschiedene Menschen gezwungen, sich im Verlauf der Handlung „zusammenzuraufen“, wobei das Hineinversetzen in den anderen – soziologisch: die Übernahme der anderen Perspektive – diesen Prozess initiiert und vollendet. Populäre Beispiele: Flucht in Ketten (USA 1958), In der Hitze der Nacht (USA 1967). Im ersten Film geht es um zwei aneinander gekettete flüchtige Strafgefangene (ein Schwarzer, ein weißer Rassist), im zweiten Film ist ein weißer Südstaatensheriff gezwungen, mit einem schwarzen Ermittler in einer rassistisch aufgeheizten Gemeinde einen Mord aufzuklären. Beide Filme gelten zu Recht als Meilensteine des Genres.

¹⁹² Vgl. Anmerkung 191 der vorliegenden Arbeit.

überragend intelligenten, gebildeten Schwarzen in verschiedener Weise beeinflusst werden: In einem Fall wäre es möglich, eben diesen einen Schwarzen als „Ausnahme, die die Regel bestätigt“, zu betrachten oder in seiner Ahnenreihe nach „weißen Genen“ zu suchen, um vom vorhandenen Wissensbestand um die grundsätzliche intellektuelle Überlegenheit der so genannten weißen Rasse nicht ablassen zu müssen;¹⁹³ im anderen Fall wäre aber auch denkbar, dass die erwähnte Begegnung auf Seiten des Rassisten einen mentalen Revisionsprozess vorhandener Wissensbestände initiiert.¹⁹⁴ Dass in beiden denkbaren Fällen das soziale Umfeld und der Wunsch des Betroffenen nach Akzeptanz durch dieses eine mit ausschlaggebende Rolle bei der Verarbeitung des unerwarteten Erlebens spielen mögen, ist kaum zu bezweifeln. Eine weiterhin strikt rassistisch persistierende Gesellschaft beeinflusst das Individuum wohl eher zur Beibehaltung, eine zunehmend in „Rassenfragen“ sich liberalisierende Gesellschaft eventuell eher zur Revision oder zumindest Modifikation seines spezifischen Wissens.¹⁹⁵

Weiterhin lässt sich, um bei diesem Beispiel zu bleiben, hypothetisch konstruieren, dass der durch die besondere Begegnung beeindruckte Rassist in jedem Fall zum Mitgestalter weiterer sozialer Wissensbestände würde, und zwar unabhängig davon,

¹⁹³ Vgl. Ali 1976, S. 37, S. 39 – „Eine Zeitung schrieb sogar: „Denn er war kein Kind aus den Slums. Seine Mutter war eine elegante milchkaffeebraune Dame, sein vor Witz sprühender Vater sehr stolz auf den Familiennamen Clay, denn er ging auf Henry Clay zurück, den berühmten Redner aus dem *weißen* Zweig der Familie ...“ (Hervorhebung VL). Auf S. 39 bemerkt Ali kritisch: „Was den Stolz auf den ‚weißen Zweig der Familie‘ Henry Clays betraf, so muss ich sagen, dass unter meinen Verwandten so gut wie nichts über irgendwelches ‚weißes Blut‘ in unseren Adern bekannt war. Während der Sklaverei bezeichnete man die Sklaven automatisch mit den Familiennamen der Sklavhalter: Jones, Williams, Robinson, Smith, Davis usw. Falls wirklich mit dem Namen auch das Blut des Sklavenhalters Clay in unsere Adern gekommen sein sollte, dann geschah es durch Vergewaltigung und Schändung. Wenn Weiße früher einem Neger irgendeine Leistung zugestehen mussten, suchten sie lieber nach irgendwelchen Hinweisen auf ‚weißes Blut‘, um nicht bei einem Schwarzen Fähigkeiten, Genie oder Talent anerkennen zu müssen.“ Es erscheint mir an dieser Stelle geboten, auf das bereits zitierte Werk noch einmal ausführlicher einzugehen. Zwar wurde Muhammad Ali als Boxer berühmt, das vorliegende Werk allerdings ist keinesfalls eine Boxerbiografie, sondern vielmehr eine politisch durchdachte und realitätsnahe Schilderung des Alltags von Schwarzen in südstaatlichen amerikanischen Verhältnissen. Dieses Werk bietet auch dem sich nicht für den Boxsport begeisternden Zeitgenossen zahlreiche Einblicke in die Struktur der damaligen US-Gesellschaft, die zum Teil tiefgreifender sind als die Ausführungen wissenschaftlicher Abhandlungen.

¹⁹⁴ Als Beispiel ließe sich George Wallace anführen, der ehemalige Gouverneur des US-Bundesstaates Alabama. George Wallace, der als erklärter Anhänger der Rassentrennung Gouverneur des Bundesstaates wurde und seit einem Attentat im Jahre 1972 an den Rollstuhl gefesselt blieb, entschuldigte sich später – beeinflusst durch weiterbringende Erfahrungen, Erlebnisse und wohl auch aus echter Überzeugung – öffentlich für seinen Rassismus und gewann so durch die Revision seiner ehemaligen „Wissensbestände“ auch die Unterstützung der schwarzen Wählerschaft.

¹⁹⁵ Eine dritte Möglichkeit darf dabei allerdings nicht unterschätzt werden: Die der freiwilligen Separation von Mitgliedern einer Sozietät mit stark divergierenden Einstellungen, vgl. Raeithel 1987, S. 364 ff. Es scheint in der Tat so zu sein, dass die Funktion der Vereinigten Staaten von Amerika als „Schmelztiegel“ verschiedener Kulturen zum Teil stark überschätzt wird; sehr häufig ist vielmehr beobachtbar, dass selbst die fernen Verwandten ehemaliger Einwanderer (z.B. Iren, Deutsche, Polen und Ähnliche) sehr viel Wert auf ihre ethnische Identität als so genannte Bindestrich-Amerikaner legen und ihr entsprechendes, für sie sinnstiftendes Brauchtum pflegen.

in welcher Weise er sein Erlebnis der unerwarteten Art verarbeitete. So wird ihm sein Erlebnis – welches ihm im wahren Sinne des Wortes denk-würdig erscheinen muss – u.a. die Funktion eines Multiplikators, zumindest aber die eines Gestalters seines eigenen Erlebens zuweisen; ob dieses in der Weise geschieht, dass er anderen gegenüber die stereotypen Vorstellungen über Rassenzugehörigkeit und Intelligenz zunehmend infrage stellen wird oder sei es, dass er sein Erleben anderen gegenüber als Ausnahmesituation schildern wird, was wiederum althergebrachte Klischees perpetuiert, in jedem Falle wird er zum Vermittler eines Wissens, welches seine unmittelbare Umgebung in irgendeiner Weise beeinflusst.¹⁹⁶ Denkbar erschiene sogar, dass er gerade durch sein höchst eigenes Erleben von anderen, ihn umgebenden Individuen als „Experte“ oder „Spezialist“ angesehen würde, der ihnen in einem besonderen Abschnitt des sozialen Wissensbestandes etwas voraushat.

Damit nähern wir uns einem weiteren wichtigen Aspekt des Wissens an, dem des Expertenwissens und des Spezialistentums.

5.2.3 Expertenwissen und Spezialistentum

Wir haben uns in unserer heutigen pluralistischen Gesellschaft daran gewöhnt, durch die mit ihr einhergehende fortschreitende Arbeitsteilung das Expertentum bzw. Spezialistentum anderer Individuen anzuerkennen. Der Umstand, dass andere in einem bestimmten Bereich über mehr Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen als man selbst, dürfte niemanden in ernsthafte Verwirrung stürzen; zu komplex und im weitesten Sinne unüberschaubar ist die Anzahl der Wissensgebiete geworden, als dass das Individuum annehmen könnte, sich in dieser komplexen Welt ohne fremde Hilfe im Einzelfall zurechtzufinden.¹⁹⁷ Alles, was mir in meinem täglichen Leben widerfahren kann, kann die Zuhilfenahme eines Experten, eines Spezialisten, erforderlich machen; ob eine Autoreparatur, ein verstopftes Abflussrohr, ein defekter Videorekorder oder gar ein notwendiger chirurgischer Eingriff – die Begrenztheit meines eigenen Wissensvorrates macht die Hinzuziehung eines Experten zu einer

¹⁹⁶ Vgl. Anmerkung 137 der vorliegenden Arbeit; siehe auch Berger/Luckmann 2001, S. 65, vgl. auch ebd., S. 82 f.

¹⁹⁷ Vgl. ebd., siehe auch ebd., S. 93

zwingenden Notwendigkeit, und selbst der talentierte, kenntnisreiche Multibegabte wird im Einzelfall um eben diese Notwendigkeit nicht herumkommen.¹⁹⁸

Jedoch beziehen sich die genannten Umstände auf eben jene Arten des Expertenwissens und Spezialistentums, die durch den Erkenntnisfortschritt und die damit einhergehende Spezialisierung auf bestimmte Wissensgebiete – die Aufnahmefähigkeit des menschlichen Gehirns ist nun einmal begrenzt, und damit auch die Möglichkeit, aktiv in eine zunehmend komplizierte Welt einzugreifen – in der fortschreitenden Wissensspezialisierung im industriellen oder auch postindustriellen Zeitalter zwangsläufig auftreten müssen. Es kann an dieser Stelle nicht auf **diese** Art des Expertentums eingegangen werden, ohne den Rahmen der vorliegenden Arbeit zu sprengen; eine solche Betrachtung wäre eher die Aufgabe der Sozialhistoriker, historisch orientierter Volkswirte, Politologen oder Betriebswirte.¹⁹⁹

Die Begriffe Expertenwissen und Spezialistentum lassen sich allerdings – ungeachtet differenzierter Betrachtungen über den Wandel der arbeitsteiligen Gesellschaft – auch durchaus puristischer, fast möchte man sagen archaischer analysieren. Archaische Gesellschaftsformen – oder das, was retrospektiv darunter verstanden wird – weisen den unbestreitbaren Vorteil auf, in einer Analyse sozialer Vorgänge im weitesten Sinne dem Betrachter Zusammenhänge recht anschaulich zu präsentieren, über deren Ursprung beim Anblick der differenzierten Sozietäten bestenfalls mehr oder weniger produktiv spekuliert werden könnte.²⁰⁰

Unbestreitbar ist ebenso wie der Umstand des Mitmenschentums als phylogenetischer Bestandteil des Menschseins die wohl ebenfalls phylogenetisch verankerte, durch die Reflexionsfähigkeit des Menschen notwendigerweise aufkommende Neigung zum Metaphysischen, zum Religiösen. Ob die Neigung zum Religiösen zum Fortschritt der Menschheit beigetragen hat oder nicht, ist nicht Thema der vorliegenden Arbeit; die Meinungen über diesen Sachverhalt gehen

¹⁹⁸ Vgl. ebd., vgl. auch ebd., S. 148 ff. – „Wie wir jedoch meinen, ist die gesellschaftliche Verteilung von ‚Spezialwissen‘, d.h. Wissen, das als Ergebnis der *Arbeitsteiligkeit* entsteht und dessen ‚Träger‘ institutionell bestimmt sind.“ (Hervorhebung V.L.)

¹⁹⁹ Exemplarisch bei Berger 1996; als Vorläufer Beck 1986; heute eher soziologisch-kritisch betrachtet in Hitzler, Honer, Maeder 1994, insbesondere S. 104 ff., 146 ff. – Positiv hervorzuheben ist hierbei insbesondere der Aufsatz „Expertenwissen von Wissensexperthen“ von Martin Pfiffner und Peter Stadelmann

²⁰⁰ Borneman 1975 – Trotz der unbestrittenen Verdienste Ernest Bornemans um die sexualwissenschaftliche Forschung wird gerade an diesem Autor deutlich, wie sehr kritische Betrachtungen so genannter archaischer Sozietäten in den Bereich des Spekultativen abgleiten können.

zudem – je nach Verortung des Betrachters – weit auseinander.²⁰¹ Kaum von der Hand zu weisen ist allerdings der Umstand, dass Religiosität im weitesten Sinne nicht nur geradezu nach **Institutionalisierung**²⁰² verlangt, womit bereits der erste Schritt im Hinblick auf Expertenwissen getan ist, sondern darüber hinaus, indem die Religion als Priester, Schamanen oder Magiere vertretenden Personen soziale Vorteile, Ansehen und besondere Macht verleiht. Der Umstand wiederum, auf dem für die Angehörigen archaischer Gesellschaften so wichtigen Gebiet wie der Religion oder Magie über besonderes Wissen zu verfügen, führt zwangsläufig zur **Legitimation**²⁰³ nicht nur der Inhalte spezifischer Kulte, sondern auch zur Legitimation der sozialen Vorteile, des besonderen Ansehens und auch der Macht eben jener Priesterschaft, die vielleicht noch vor der Arbeitsteilung im Reproduktionsprozess und den daraus resultierenden Wissensvorsprüngen besonders geschickter, intelligenter oder erfindungsreicher Individuen ein spezifisches **Spezialistentum**, ein **Expertenwissen** zugestanden wurde.²⁰⁴

Bei allen Fortschritten auf den Gebieten der Technik, Wissenschaft, Aufklärung und Humanismus sollte einem zu denken geben, dass religiöses Expertenwissen ungeheuer zählebig war und ist und ungeachtet aller Säkularisierungsprozesse seine Stellung in der Gesellschaft bis heute erfolgreich behauptet hat; dieses gilt notabene nicht lediglich für den Stellenwert eines radikalen Islamismus, der frühestens mit Huntingtons Thesen über den „Kampf der Kulturen“²⁰⁵, spätestens aber mit dem 11. September 2001 ins Bewusstsein der Weltöffentlichkeit gerückt ist. Auch in unserer westlichen, aufgeklärt-liberalen Welt verstehen es die Vertreter der so genannten großen Kirchen sehr gut, ihre Legitimation als Instanz moralischer Ordnung gegen den Zeitgeist zu verteidigen.²⁰⁶ All dieses weist meines Erachtens zumindest darauf hin, dass das Bedürfnis nach metaphysischer Reflexion ein nicht zu unterschätzendes Erbe im wahren Sinne des Wortes darstellt; der Umstand, dass in den Konflikten zwischen dem so genannten christlichen Abendland und der Welt des Islam eine Unheil verkündende Kreuzungs- bzw. Missionierungssemantik

²⁰¹ Vgl. Russel 1988, vor allem S. 35 ff., S. 179 ff., S. 207 ff.

²⁰² Berger/Luckmann 2001, S. 49 ff.

²⁰³ Ebd. S. 93 f., S. 98 ff.

²⁰⁴ Vgl. ebd. S. 87 ff. – Ein sehr amüsantes Beispiel über die mögliche Entstehung von Mystifikation

²⁰⁵ Huntington 1998

²⁰⁶ Treffendste Beispiele in: Ruthven 1991

mitschwingt (und zwar auf beiden Seiten) unterstreicht das bisher Gesagte auf latent unheimliche Weise.²⁰⁷

Aber auch jenseits dieser recht allgemeinen Betrachtungen lassen sich in Bezug auf Expertenwissen und Spezialistentum differenzierte und dem Thema der vorliegenden Arbeit nahe liegende Feststellungen treffen. Die Begriffe Experte wie auch Spezialist kennzeichnen in der differenzierten, pluralistischen Gesellschaft wertneutral (trotz ihrer vielleicht latent positiven Konnotation) Individuen, die anderen Individuen in bestimmten Bereichen etwas „voraushaben“. Auch dieses „Voraushaben“ ist unbedingt wertneutral als relativer Wissensvorsprung zu verstehen und beinhaltet keine explizite oder implizite Wertung (anders als die entsprechende soziale Konnotation dies suggerieren könnte). Anders ausgedrückt: Der Arzt hat dem medizinischen Laien etwas voraus, nämlich seine Wissensbestände über Aufbau, Funktion und Krankheiten des menschlichen Organismus, und in diesem Fall ist die positive Konnotation des Begriffs Experte durchaus nachvollziehbar. Aber auch der erfahrene Einbrecher kann dem Kriminalisten, der Betrüger dem Betrogenen und der geschickte Brandstifter dem Feuerwehrmann etwas voraushaben,²⁰⁸ und in diesen Fällen wäre für alle diese sozialen Außenseiter der Begriff Experte soziologisch durchaus angebracht, sozial allerdings wohl eher ungebräuchlich. Spezialistentum ist ebenso ambivalent zu betrachten; das Spezialistentum des Wissenschaftlers ist soziologisch betrachtet nichts anderes als das des Geldfälschers, Devisenbetrügers oder des intelligent planenden Posträubers. Der Experte oder Spezialist krimineller Provenienz ist ein beliebtes und oft wiederkehrendes Sujet der Unterhaltungskultur;²⁰⁹ oftmals kann die Öffentlichkeit kaum umhin, eben dieses Experten- oder Spezialistentum – sei es fiktiv oder real – mit widerwilliger oder gar unverhüllter Bewunderung zu betrachten.²¹⁰ Ähnliches gilt, wenn wir uns das Thema Expertenwissen und Spezialistentum unter den Aspekten der kleinen Lebenswelten ansehen, die für die pluralistische Gesellschaft so typisch und allgegenwärtig sind.

²⁰⁷ Verwiesen sei hier nur beispielhaft auf den so genannten „Kopftuchstreit“ an deutschen Schulen; radikaler die Einlassungen Fallacis zum Thema „Islamische Unterwanderung“, siehe hierzu Der Spiegel 25.06.2004, Fallaci 2001; als deutsches Pendant evtl. Ulfkotte 2003

²⁰⁸ Besonders heikel werden diese Fälle dann, wenn Kriminalisten zu Tätern oder Feuerwehrleute zu Brandstiftern werden. Ihr Spezialwissen ermöglicht ihnen oft eine (relative) Sicherheit vor der Enttarnung oder Überführung.

²⁰⁹ Wie z.B. die auf Tatsachen basierende Verfilmung der Geschichte des Kaufhauserpressers „Dagobert“, dessen Cleverness selbst von Kriminalisten intern insgeheim bewundert wurde.

²¹⁰ Der legendäre Überfall des Ronald Biggs und seiner Gruppe auf den Postzug aus London 1963 bescherte den Tätern in der Öffentlichkeit, z.B. aufgrund seiner präzisen Logistik, mehr Bewunderung als öffentliche Empörung.

Zwar mag die allgemeine soziale Bewertung, die gegenüber dem Expertentum bezüglich einer spezifischen kleinen „Lebenswelt“ vorgenommen wird, im Einzelfall stark differieren – je nachdem, wie die entsprechenden Tätigkeiten in der Lebenswelt moralisch oder ethisch bewertet werden²¹¹ – an der Notwendigkeit, sich den Zugang zu der jeweiligen Lebenswelt über die Aneignung von Spezialwissen und eventuell über den Kontakt mit Experten, d.h. bereits etablierten Mitgliedern der zur Diskussion stehenden Subkultur erschließen zu müssen, ändert dies nichts (dass der Betreffende, sofern ihm die Einordnung in die entsprechende Lebenswelt gelingt, selbst zum Spezialisten und Experten wird, liegt auf der Hand).²¹²

Die Auseinandersetzung mit den spezifischen Verhaltenskodizes, Sprachregelungen, Moralen und ethischen Grundsätzen der verschiedenen Lebenswelten würde allerdings dann zu kurz greifen, würde man sie lediglich als verfeinerte, modifizierte Abbilder der umfassenden großen „Gesamtgesellschaft“ betrachten; eine fremde Welt zu verstehen – sei es in der Ethnographie eine grundsätzlich andere Form sozialer Organisation, seien es in der Lebensweltanalyse die Spezifika eben dieser und der ihrer Mitglieder – setzt eine Auseinandersetzung mit dem voraus, was gemeinhin unter „Sinn“ und „Sinnggebung“ verstanden wird.²¹³ Die eigene Sicht der Dinge, die eigene „Wahrheit“ in die fremde Welt als Forscher quasi hineinzutragen und aus dieser Perspektive die andere verstehen zu wollen, führt notwendigerweise in die Irre, da nicht Objekte, Verhaltensweisen und Kodizes die fremde Welt allein bestimmen, sondern der spezifische Sinn, der diesen in der anderen Welt gebräuchlichen Sozialmustern zugeschrieben und beigemessen wird, der fremden Welt erst ihre Bedeutung und damit Erforschbarkeit beimisst.²¹⁴

²¹¹ Vgl. Anmerkung 210 der vorliegenden Arbeit. Die mit dem Fall belasteten Ermittler neigten wohl weniger zur Glorifizierung des „großen Postraubs“.

²¹² Siehe dazu Girtler 1980. Girtlers enge Kontakte mit „seinen“ Obdachlosen machten ihn zwangsläufig zum Insider; ein Umstand, der wohl auf die meisten Feldforscher zutreffen dürfte.

²¹³ Vgl. Hitzler 1988, S. 6 ff.; ders. 1993, in: Jung/Müller-Doohm, S. 232; ders. 2002, S. 2; Honer 1993, S. 14

²¹⁴ Siehe ebd.

5.2.4 Sinn und Sinnggebung

Mit diesen Überlegungen über den spezifischen Sinn sozialer Systeme, Subsysteme und Verhaltensweisen in eben diesen gelangen wir zwangsläufig in den Kernbereich einer dem eigenen Anspruch nach **verstehenden** Soziologie; dieser Kernbereich besteht im Wesentlichen aus dem grundsätzlichen Problem, den von Individuen intendierten Sinn ihres Handelns zu erforschen, zu transzendieren und nicht zuletzt in einer Weise zu rekonstruieren, die wissenschaftlichen Standards genügt, eben jene Prozesse der Erforschung, Transzendierung und Rekonstruktion überprüfbar, nachvollziehbar und kritikfähig zu machen.

„Den allgemeinsten, sozusagen epistemologischen Sinn interpretativer Soziologie sehe ich in der Rekonstruktion von **Sinn**“²¹⁵ (Hervorhebung im Original, VL), stellt Hitzler fest; dieser sich selbst als in der Tradition von Schütz und Luckmann verhaftet bezeichnende Soziologe verweist passenderweise und treffend an späterer Stelle auf die grundsätzlichen Probleme, die sich aus der Tatsache ergeben, dass Wissenschaftler unterschiedlicher Schulen und Denkrichtungen gerade die Art und Weise, Sinnrekonstruktionen vorzunehmen, recht unterschiedlich und zum Teil fast diametral entgegengesetzt handhaben, methodologisch begründen und ihren jeweils eigenen Ansatz unter Umständen über Gebühr verabsolutieren. „Jeder versucht jedem einzureden, worüber schon immer, jetzt aber wirklich einmal – und zwar ernsthaft – geredet werden müsse. Keiner versteht, wie der andere überhaupt tun kann, was er tut, ohne das geklärt zu haben, was längst hätte geklärt werden müssen. Die einen pochen auf die Notwendigkeit einer Grundlagendebatte. Die anderen plädieren für die Verfeinerung des Methodenarsenals. Die dritten wollen zurück zu den empirischen Gegenständen. Und die vierten konstatieren, dass gerade diese endlich theoretisch zu verorten seien. Die fünften kommen kaum noch aus dem Feld heraus. Die sechsten kommen kaum noch ins Feld hinein. Viele erfinden manches neu. Manche monieren, dass vieles Neue altbekannt sei. Niemand begreift, warum niemand ihm folgt auf dem richtigen Weg zu den verlässlichen Daten, zu den gültigen Deutungen, zu den relevanten Erkenntnissen. Fast alle reden über Regeln. Fast keiner hält sich an die, die andere geltend zu machen versuchen. Alle reden ‚pro domo‘. Und alle reden durcheinander. Kurz: Es geht zu, wie bei anderen ‚familiären Tischgesprächen‘... – und vor allem auch, wie in den

²¹⁵ Hitzler 2002 (a)

Diskussionen um die ‚richtigen‘ Theorien **erklärender** Soziologie und um die ‚richtigen‘ Methodologien und Methoden **standardisierter** Sozialforschung“²¹⁶ (Hervorhebungen im Original, VL).

Allein die innerhalb der letzten zehn Jahre diskutierten Beiträge, Veröffentlichungen und methodologischen Exkurse ihrem jeweils eigenen Anspruch nach gebührend zu thematisieren, erscheint nahezu unmöglich; sie nur ansatzweise unter Hinweis auf die verantwortlichen Verfasser aufzulisten, führt nicht nur zu einem auf Dauer den Leser ermüdenden „Namedropping“, sondern ist darüber hinaus geeignet, durch die Vielfalt des zur Diskussion stehenden Materials das Fach eher zu karikieren als zu erhellen²¹⁷. Da die theoretische und methodologische „Verortung“ der vorliegenden Arbeit an späterer Stelle noch ausführlich dargestellt werden wird, sei hier auf einen solchen Modus Operandi verzichtet. Dennoch möchte ich bereits hier auf zumindest ein methodologisch virulentes Problem hinweisen, das uns im weiteren Verlauf des hier zur Debatte stehenden „Methodenstreits“ noch des Öfteren begleiten wird: Die Frage, **wo** Sinn entsteht. Diese auf den ersten Blick profan erscheinende Frage berührt einen zentralen wunden Punkt innerhalb der sich als verstehend verstehenden Soziologie. Denn während die einen – apriorisch die prinzipielle Unzugänglichkeit des anderen Individuums unterstellend – Sinnggebung nur in dem Maße für rekonstruierbar und erforschbar halten, in dem der jeweils andere seinen subjektiv gemeinten Sinn in wie auch immer gearterter Weise offenbart²¹⁸, glauben die anderen an einen eruierbaren, dem Subjekt selbst prinzipiell sogar unzugänglichen Sinn, der auf hermeneutische, d.h. **deutende** Art eruierbar sei, notfalls und regelmäßig auch dort, wo dieser herausgearbeitete bzw. herausgedeutete Sinn vom untersuchten Subjekt eventuell sogar bestritten oder vehement zurückgewiesen würde²¹⁹ (u.a. auch ein ständig präsent Problem der Freud’schen Psychoanalyse).

²¹⁶ Siehe ebd.

²¹⁷ So würde der Versuch, zusammenfassend das darzustellen, was dieser oder jener Autor wie, wann, wo und in welchem Kontext geäußert hat, meines Erachtens schon allein aufgrund der Notwendigkeit, wiederum diesen jeweils spezifischen Kontext darzulegen, in einem kaum noch lesbaren Wust „brauchbarer“ Zitate enden, die – sollten sie dem Gegenstand angemessen sein – wiederum eher zu neuen methodologischen Auseinandersetzungen anregen, als für das Verständnis einer **konkreten** Analyse einer **spezifischen** Lebenswelt geeignet zu sein.

²¹⁸ Vgl. Schütz 1974, vor allem S. 227 ff.

²¹⁹ Vgl. Soeffner 1989, ders. 1979, insbes. S. 352 ff. Selbstverständlich ist Soeffner nicht so naiv anzunehmen, hermeneutische Grundoperationen seien so einfach und standardisiert anwendbar wie ein Universalbüchsenöffner. Seine vielfältigen Differenzierungen und vorsichtigen Hypothesenbildungen machen deutlich, dass auch er sich über die Grenzen der Gültigkeit seiner Methodik durchaus im Klaren ist.

Ironischerweise sind beide Arten der „Sinnverortung“ jenseits wissenschaftlichen Tuns auch alltagspragmatische, regelmäßig standardisierte Formen menschlichen Miteinanders. Der Mensch ist als Sozialwesen auf Verstehen seines Gegenübers ebenso angewiesen wie auf die Fähigkeit, dessen Verhalten, Äußerungen und nonverbale kommunikative Akte „hermeneutisch“ zu werten. So ist z.B. die Prämisse, die Person X „meine“ mit einer Äußerung den Umstand Y, axiomatisch abhängig von der Grundannahme, die Person Z erschlosse sich den „subjektiv gemeinten Sinn“ der Äußerung des X über das Apriori der soziokulturellen Äquivalenz beider beteiligter Subjekte²²⁰. Nebenbei aber wird durch die Vielzahl der möglichen Arten, eine Äußerung von sich zu geben, d.h. durch die Vielzahl der nonverbalen und **situativen** Elemente einer spezifischen Äußerung, „Alltagshermeneutik“ zu einer Zwangsläufigkeit im menschlichen Mit-, aber auch Gegeneinander (dem widerspricht nicht die Möglichkeit der Metakommunikation, die es ermöglicht, unklare Situationen zu klären). Angesichts dieser wohl kaum bestreitbaren Umstände mag überraschen, wie stark und vehement die Auseinandersetzungen um Hermeneutik in den Sozialwissenschaften geführt werden; evtl. hat das von Oevermann vorangestellte Wörtchen „objektive“ Hermeneutik auf Grund seiner Mehrdeutigkeit zumindest an diesem Punkt der Diskussion eher geschadet als genutzt, wenn auch die sozialwissenschaftlichen Debatten unzweifelhaft befruchtet und (im positiven Sinne) angefacht²²¹. Dennoch lässt sich – ohne der so genannten objektiven Hermeneutik in ihren ursprünglich intendierten Zielen Gewalt antun zu wollen – festhalten, dass das den fachlichen Konflikten zugrunde liegende Problem älter ist als die jüngsten Diskussionen um Methoden und Methodologien dieses nahe legen könnten. Es geht vielmehr – so glaube ich – um eine grundsätzliche Frage der sich (auch) mit dem Alltag beschäftigenden Soziologie: Rekonstruiere ich Sinn quasi „durch die Augen des Anderen“ oder quasi über seinen Kopf hinweg; nehme ich den subjektiv gemeinten Sinn des Anderen ernst oder oktroyiere ich ihm einen „eigentlichen“, „unbewussten“, „tieferen, aber nicht expressis verbis artikulierten“ und dergleichen Sinn auf? Nach meinem Dafürhalten wiederholen sich hier – wenn auch verdeckt – die alten Probleme der Ethnographie im Spannungsfeld zwischen Teilnahme und

²²⁰ Vgl. Schütz 1974

²²¹ Vgl. Oevermann 1993; vgl. auch Honer 1993, S. 90 – „... und dass (natürlich) ohnehin jede ... Textanalyse gewisse hermeneutische Grundoperationen vollziehen muss“; vgl. dazu auch kritisch und ausführlich Matthes-Nagel 1982, insbes. S. 136 ff. Auch Oevermann ist sich wie Soeffner über die relative Begrenztheit hermeneutischer Grundoperationen im Klaren; beide – sowohl Soeffner als auch Oevermann – gehen in ihrer Methodik mit der der Sache angemessenen Vorsicht zu Werke.

Beobachtung, sei es im „hemdsärmeligen“ Sinne oder im Sinne der von Girtler so treffend formulierten „Verandasozologie“²²².

Und nicht nur das: Die wissenschaftshistorische Entstehung der Hermeneutik birgt bereits den eigentlichen Zündstoff, an den bisweilen die Lunte der verstehenden Soziologie gelegt wird. Hermeneutik weist einen impliziten religionshistorischen Bezug auf, der vielen der sich zur Zeit in die Diskussion Einschaltenden nicht mehr oder nur unzureichend bewusst sein dürfte. Ehedem als Kunstlehre entstanden, die Bücher der Heiligen Schrift nach den Bedürfnissen der Individuen und nach den Erfordernissen der Zeit auszudeuten, wurde eben diese Art der Hermeneutik im Laufe der Jahre nicht nur ideologiekritisch hinterfragt, sondern generell als Methode angesehen, „... den Autor besser zu verstehen als er sich selbst“, wie es Joachim Kahl ironisierend pointiert in Bezug auf die Auswertung der Bücher des Neuen Testaments formulierte²²³. Hinter diesem feinen Spott verbirgt sich allerdings eine grobe Wahrheit: Hermeneutik ist und bleibt ihrem Gegenstand nach spekulativ, die „Wahrheit“ (was auch immer das soziologisch betrachtet sein soll) verbleibt zum Großteil dem Auge des Betrachters. Aber um Missverständnissen vorzubeugen: Hermeneutik ist deshalb nicht untauglich oder per se ungeeignet, (auch latente) Sinnstrukturen von Individuen oder Gruppen zu entschlüsseln. Auch der „objektiven Hermeneutik“ nicht ausdrücklich verpflichtete Autoren nehmen in ihren Werken Ausdeutungen und Interpretationen vor, allein die Transparenz und Plausibilität der vorgebrachten Ausdeutungen und Interpretationen bestimmt ihren „Wert“, ähnlich wie nach Hitzler der Soziologe das, was er zu wissen glaubt, darauf prüfen muss, woher er eben dieses oder jenes zu wissen glauben **kann**, und auf welchen Wegen seine Wissensbestände zustande gekommen sind²²⁴. Beide Spielarten der Methodik verweisen also nachdrücklich auf das, was Hitzler „verstehendes Verstehen von Verstehen“ nennt²²⁵.

²²² Girtler 1984, S. 52 f.; ders. 1980

²²³ Kahl 1968, vgl. auch Reichertz 1986 (eine umfassende Entwicklungsgeschichte der objektiven Hermeneutik)

²²⁴ Dieser Anspruch durchzieht das Werk Hitzlers wie ein roter Faden; repräsentativ für viele andere Veröffentlichungen Hitzler/Honer/Maeder 1994

²²⁵ Ebd., vgl. auch Hitzler 2002 (a)

Zusammen finden also die unterschiedlichsten Methoden der Sozialforschung an dem Punkt, an dem der soziologische Blick das Selbstverständliche in Frage stellt, das Unreflektierte reflektiert, das Unhinterfragte hinterfragt und das Gewisse bezweifelt²²⁶. Hier ist nun bereits der Bogen gespannt zur lebensweltlichen Ethnographie, deren erklärter Anspruch es ist, das Fremde in der Nähe zu untersuchen und das zu hinterfragen, was den meisten Menschen kaum einer besonderen Betrachtung wert scheint; die Fremdheit und das Exotikum der kleinen Lebenswelten, das „Abenteuer um die Ecke“²²⁷ verlangen – insofern sie Gegenstand wissenschaftlichen Interesses sind – nach Methoden, das Fremde und Exotische ihrer Selbst dem Betrachter überhaupt erst wieder sichtbar zu machen, wogegen der Forscher, dessen Interesse sich auf geographisch entfernte, fremde Kulturen richtet, sich dieses, aber auch seines eigenen Exotikums in der fremden Lebenswelt von vornherein gewiss ist²²⁸. Es soll somit in den folgenden Abschnitten dargelegt werden, auf welche Weise die lebensweltliche Ethnographie in der Lage sein kann, die Lebenswelt der Automatenspieler im Sinne einer verstehenden Soziologie zu erforschen und dem Außenstehenden transparent und nachvollziehbar zu machen.

²²⁶ „Der methodische Zweifel fungiert als eine Art Abfuhrmittel gegen das Grundsätzliche“. Soeffner, zitiert nach: Hitzler 2002 (a)

²²⁷ Bruckner/Finkielkraut 1981

²²⁸ Vgl. Honer 1993.– „Im Unterschied aber zur ‚klassischen‘ Ethnographie fremder Völker muß der Ethnograph in der ‚eigenen‘ Gesellschaft sich der Fremdheit des Bekannten und Vertrauten durch eine artifizielle Einstellungsänderung erst wieder bewußt werden“. Ähnlich bei Hitzler 2002 (b) „Der soziologische Ethnograph muss, sozusagen mitten im modernen Alltag, jene ‚Fremde‘ überhaupt erst einmal wieder entdecken bzw. sichtbar machen, die der ethnologische Ethnograph gemeinhin fast zwangsläufig existenziell erfährt, weil und indem seine alltäglichen Routinen ‚im Feld‘ fremder Kulturen oft ziemlich brachial erschüttert werden.“

6. Lebensweltliche Ethnographie – Auf dem Weg zur Rekonstruktion der Sinnkonstruktion von Automaten Spielern

„Der Theoretiker, der heute in praktische Kontroversen eingreift, erfährt regelmäßig und beschämend, dass, was er an Gedanken etwa beizubringen hat, längst gesagt ward und meist besser beim ersten Mal“, befand Adorno in seinem Aufsatz „Sexualtabus und Recht heute“²²⁹. Dem ist (mit gewissen Einschränkungen) im Wesentlichen zuzustimmen; wenn also im weiteren Verlauf der vorliegenden Arbeit der Versuch unternommen wird, die spezifischen Konstruktionen von Realität und Sinn unter Automaten Spielern zu rekonstruieren, stoßen wir im Wesentlichen auf zwei entscheidende Probleme: Zum einen auf die methodologisch virulente Schwierigkeit, den eigenen Ansatz bei der Erforschung des Feldes theoretisch zu verorten, und zum Zweiten, eben diesen Ansatz empirisch zu begründen und sich nebenbei – nicht etwa nebenher – mit den bereits vorgedachten methodologischen und empirischen Darlegungen anderer Autoren auseinander zu setzen, deren Darstellungen zum Teil auf Grund ihrer Brillanz, zum Teil auf Grund ihrer Materialfülle oder auch auf Grund beider Umstände geeignet sein können, die methodologischen und empirischen Verortungen der vorliegenden Arbeit als einseitig, unausgewogen oder gar undurchdacht erscheinen zu lassen.

Die Fülle aller Veröffentlichungen zu Themen der verstehenden Soziologie ist hierbei nicht nur auf Grund ihres hohen theoretischen bzw. metatheoretischen Gehalts einschüchternd, wobei mittlerweile nicht wenige damit beschäftigt sind, Theorien **über** Theorien reflektierend darzustellen und somit die Phase der Hermeneutik der Hermeneutik eingeläutet ist²³⁰ (man denke hierbei an Arbeiten, in denen Schütz, Luckmann, Weber u.a., ähnlich wie Freud, Marx und andere große Denker, einer textanalytischen oder biographischen Exegese unterzogen werden), einschüchternd wirken auch die vielen Ansichten über die eher empirisch orientierten Autoren, die die Soziologie mit einer (Un-)Menge neuer Beiträge zum Thema praktische Feldforschung und mit immer neuen Spielarten der **Möglichkeiten**, vertextete Sinnentäußerungen zu entschlüsseln, bereichert haben²³¹.

²²⁹ Adorno 1963, S. 99

²³⁰ Typische Beispiele Hitzler/Reichert/Schröer 1999, Sutter 1997

²³¹ Vgl. Sutter 1997, vor allem S. 134 ff.

Beschämen kann hierbei – im Sinne Adornos – der Umstand, dass das, was man in eigener Denkleistung entworfen und entwickelt hat, sich nach der Lektüre dieses oder jenes Aufsatzes post hoc als bereits vorgedacht, vorentworfen oder vorentwickelt erweist; Originalität inmitten einer Ansammlung von „Originalen“ zu entwickeln, kann dabei zu einem aufreibenden und zermürenden Treiben gedeihen, wobei lediglich das bereits von anderen Gedachte, Entworfenen und Entwickelten in ermüdender Zitation wiederzugeben wiederum den Leser zermüht.

Dennoch stellen sich all diese Probleme bei näherem Hinsehen als weniger gravierend heraus, als man zunächst meinen könnte. Zum einen kann man sich vergegenwärtigen, dass bei der Auswertung wie auch immer erhobener Daten gilt: „Methoden haben nämlich **keinen** Eigen-Wert – auch, und schon gar nicht, in den Sozialwissenschaften. Methoden sind nur dazu da, das man (sozial-)wissenschaftliche Probleme ‚in den Griff‘ bekommt (dazu aber sind sie ‚in der Tat‘ grundsätzlich nützlich). Dieses Problem bekommt man besser mit dieser, und jenes Problem bekommt man besser mit jener Methode ‚in den Griff‘. Jede einzelne Methode gibt eben Antwort auf einen **spezifischen** Fragetyp ...“²³² (Hervorhebungen im Original, VL), zum anderen verweist auch die Theorie, die ja idealerweise aus empirischen Daten welcher Provenienz auch immer entsteht, auf ihre grundsätzliche Relativität methodologischer und empirischer Art. Mit anderen Worten: Theorien müssen sich an empirischen Befunden „messen“ lassen. Empirische Befunde bedürfen bereits im Vorfeld ihrer Entstehung theoretischer Untermauerung. Auch Theorien haben somit keinen „Eigen-Wert“, sondern können lediglich als Ausgangs- bzw. Zielpunkte empirischer Sozialforschung betrachtet werden und müssen demgemäß als grundsätzlich **revisionsfähig** angesehen werden²³³.

Es soll nun im Folgenden dargestellt werden, was im Einzelnen die „lebensweltliche Ethnographie“ als Methode, sich der „kleinen Lebenswelt“ der Automatenspieler anzunähern und ihre vielfältigen Sinnstrukturen zu erhellen, zu erklären und vor allem zu **verstehen**, leisten kann; dass dabei auf einen wissenschaftshistorischen Abriss des Begriffs nicht verzichtet werden kann, versteht sich von selbst. Des Weiteren soll der wissenschaftstheoretische Gehalt unterschiedlichster operationalisierter Theorien anhand eben dieser spezifischen Lebensweltanalyse

²³² Honer 1993, S. 89

²³³ Diese Grundannahme durchzieht sämtliche metasozziologischen Veröffentlichungen, in denen Theorien der Sozialwissenschaften kritisch hinterfragt und ggf. modifiziert werden; vgl. wiederum Hitzler/Reichertz/Schröer 1999; Sutter 1997; Hitzler/Honer 1997; Hitzler/Honer/Maeder 1994

untersucht, dargestellt und – gegebenenfalls – kritisch hinterfragt werden. Ich recurriere hierbei teilweise auf die in Abschnitt 5. der vorliegenden Arbeit angestellten Überlegungen. Diese bereits angerissenen theoretisch-praktischen Implikationen erscheinen mir auch und gerade vor dem Hintergrund des noch Folgenden nach wie vor zum Grundverständnis der vorliegenden Arbeit sinnvoll und erhellend.

6.1 Lebenswelt – Versuch einer Definition

Wenn man als Hauptaufgabe einer verstehenden Soziologie die bereits erwähnte Rekonstruktion von Sinn bzw. die Rekonstruktion von Konstruktionen der Wirklichkeit ansieht, impliziert diese Hauptaufgabe die Auseinandersetzungen mit Subjekten, die sowohl Sinn als auch Wirklichkeit konstruieren. Die verstehende Soziologie muss sich dementsprechend mit den diese Konstruktionsleistungen erbringenden Subjekten auseinander setzen; die Bewusstseinsleistungen der Subjekte wiederum müssen vom Sozialforscher – da sie dem unmittelbaren, tätigen Zugriff entzogen sind – in je geeigneter Weise überprüfbar und auch die eigenen Bewusstseinsleistungen thematisierenderweise wiederum rekonstruiert werden. „Dabei geht es darum, auf dem Wege kontrollierter Abstraktionen zu den fundierenden Schichten von Bewusstseinsprozessen vorzudringen und die universalen Strukturen subjektiver Konstitutionsleistungen aufzudecken“²³⁴, denn: „Erleben, Erfahren, Handeln ist eine primordiale, evidentermaßen **nur** dem erlebenden, erfahrenden, handelnden Subjekt zugängliche Sphäre“²³⁵ (Hervorhebung im Original, VL).

Der Mensch orientiert sich in seiner Lebenswelt mit zum Teil erworbenen, individuell erlernten oder im Gesamtgefüge der Sozietät „sedimentierten“ Wissensvorräten, wobei auf diese verschiedenen Arten des Wissens bereits im Abschnitt 5 der vorliegenden Arbeit eingegangen wurde. Diese Art der „Orientierung“ verweist semantisch bereits auf den Umstand, dass es in der Lebenswelt keine „Tatsachen“, sondern lediglich **Bedeutungen** gibt, die vom Subjekt den Elementen menschlichen

²³⁴ Honer 1993, S. 15

²³⁵ Ebd., S. 14

²³⁶ Vgl. ebd., S. 18; vgl. auch Hitzler 2002 (a), ders. 2002 (b)

Handelns zugeschrieben werden²³⁶. Dass aufgrund dieser Tatsache kein Chaos im sozialen Umgang entsteht, ist darauf zurückzuführen, dass typischerweise „der Andere“ denselben „Tatsachen“ dieselbe Bedeutung beimisst wie sein jeweiliges Gegenüber. Auf den Umstand der (prinzipiellen) Austauschbarkeit der Perspektiven ist bereits hingewiesen worden, zur Verdeutlichung sei noch einmal auf Schütz/Luckmann verwiesen, die von der Grundannahme ausgingen, „dass die Gegenstände der äußeren Umwelt für meinen Mitmenschen prinzipiell die gleichen sind wie für mich“, was Schütz als „Reziprozität der Perspektiven“ apostrophierte²³⁷. Dem verstehen wollenden Soziologen stellt sich nun die Frage, „wie Wirklichkeit entsteht und fortbesteht ... und wie subjektiv gemeinter Sinn zur objektiven Faktizität wird“²³⁸. Honer beantwortet diese Frage mit Berger/Luckmann: „Gesellschaft ist ein menschliches Produkt. Gesellschaft ist eine objektive Wirklichkeit. Der Mensch ist ein gesellschaftliches Produkt“²³⁹, womit bereits angedeutet ist, dass der Mensch nicht nur Akteur, sondern auch Regisseur auf bzw. vor der „Bühne des Lebens“ ist²⁴⁰. Doch Gesellschaft bildet – abgesehen vielleicht von einigen wenigen archaischen Gebilden jenseits unseres Hier und Jetzt – keineswegs eine homogene Gruppe idealisierter, typisierter Subjekte; Gesellschaft ist gerade heute, worauf auch die Beck'schen Einlassungen zum Thema „Individualisierung“ abzielen²⁴¹, hochgradig differenziert, in Teil-Welten und Sub-Gesellschaften untergliedert und von daher ein idealer Ausgangspunkt zur Bildung und Herausbildung von „kleinen Lebens-Welten“. Honer weist hierbei im Rekurs auf Scheler auf die wichtige Rolle der zunehmenden Arbeitsteilung in der modernen Gesellschaft hin, welche dazu führt, dass sich „Sonderwissensbestände“ in zunehmendem Maße herausbilden, die vom Individuum in langwierigen Prozessen erworben werden müssen und aufgrund dessen sich diese vom „Allgemeinwissen“ in hohem Maße entfernen, wodurch sich – wiederum im Rekurs auf Schütz/Luckmann – „Gesellschaften innerhalb der Gesellschaft“ herausbilden²⁴². Hier wäre ein erster Erklärungsansatz für das Entstehen der unterschiedlichen „kleinen Lebens-Welten“ zu sehen; unter Bezug auf Beck und

²³⁷ Honer 1993; vgl. Schütz/Luckmann 1979, S. 26

²³⁸ Honer 1993, S. 20

²³⁹ Ebd., S. 20; vgl. Berger/Luckmann 2001, S. 65 – „Der Mensch – freilich nicht isoliert, sondern inmitten seiner Kollektivgebilde – und seine gesellschaftliche Welt stehen miteinander in Wechselwirkung. Das Produkt wirkt zurück auf seinen Produzenten“.

²⁴⁰ Die Theatermetapher entlehne ich Goffman, vgl. Goffman 2002

²⁴¹ Vgl. Beck 1986

²⁴² Schütz/Luckmann, zitiert nach: Honer 1993, S. 24

Beck-Gernsheim führt sie ihre Überlegungen zum Thema dahingehend weiter aus, dass der Mensch in Anlehnung an Weber in eine Art „innere Vereinsamung“ entlassen wurde und nunmehr ein **„Anspruch und ein Zwang zum eigenen Leben“**²⁴³ (Hervorhebung im Original, VL) entstanden sei, der die Selbst-Verortung des Subjekts in der Moderne geradezu als zwangsläufige Folge der Umgestaltung sozialer Systeme erscheinen lässt. „Der moderne Mensch trifft auf eine Vielzahl von Sinnangeboten, unter denen er mehr oder weniger frei wählen kann und wählen muß“²⁴⁴, „kurz: seine Lebenszeit und sein Lebensraum sind keineswegs ‚aus einem Guss‘, sondern zersplittert in viele Teilbereiche, die im Grunde nur durch die alltägliche, fast selbstverständlich gewordene ‚Mobilität‘ des Einzelnen miteinander verbunden sind“²⁴⁵. (Ich möchte an dieser Stelle keinesfalls die wichtige Rolle sowohl der fortschreitenden Arbeitsteilung in der Gesellschaft als auch die wichtige Rolle dessen, was Beck als Individualisierung bezeichnet, bei der Herausbildung „kleiner Lebens-Welten“ unterschätzen; im Gegensatz zu beiden würde ich aber eher dazu tendieren, **zusätzlich** zu den beschriebenen Umständen die Rolle fortschreitender Demokratisierung im Sinne der pluralistischen Gesellschaft, die sich wiederum durch die Festschreibung individueller Grundrechte und deren Garantie durch die staatliche Gewalt entwickeln konnte, in den Blick zu nehmen. Arbeitsteiligkeit der Gesellschaft wie auch Individualisierung sind – anders als es Honer und Beck/Beck-Gernsheim nahe legen – älter als die Errungenschaften humanistischer Ideen und ihres Niederschlags in den Rechten auf freie Selbstentfaltung. Mit anderen Worten: Arbeitsteiligkeit allein ist kein zwingender Grund für die Errungenschaften freiheitlich-demokratischer Gesetzgebung, die dem Subjekt die Freiheit lässt, sich im Rahmen des – nach wie vor bestehenden – sozialen Konsens zu „verwirklichen“; Arbeitsteiligkeit kann auch in der repressivsten Gesellschaft weit entwickelt sein. Die andere Frage wäre hier, ob das, was Beck als Individualisierung bezeichnet, erstens wirklich so neu ist und zweitens den entscheidenden Impetus bei der Herausbildung kleiner Lebens-Welten gegeben hat. Diese Fragen wären zumindest dann nicht so virulent, wenn wir den Begriff der kleinen Lebens-Welten nicht in dem Maße automatisiert auf den Bereich der „Privatsphäre“ anwenden würden, wie wir es heute im Allgemeinen tun. Honer und Beck haben meines Erachtens nicht in ausreichendem Maße bedacht, das auch Zwangsgemeinschaften, totalitäre Systeme

²⁴³ Beck-Gernsheim, zitiert nach: Honer 1993, S. 25

²⁴⁴ Honer 1993, S. 26

²⁴⁵ Ebd., S. 28

oder feudale Gesellschaften das Existieren kleiner Lebens-Welten nicht nur nicht ausschließen, sondern zum Teil auch zwangsläufig hervorbringen, „lediglich“ mit dem Unterschied, dass die in diesen „Lebens-Welten“ sich aufhaltenden Personen sich eben diesen Umstand nicht freiwillig ausgesucht haben.)²⁴⁶

Dieser bereits zitierte „Zwang zum eigenen Leben“ ist nun – im Hinblick auf die Entwicklung kleiner Lebens-Welten – ambivalent zu betrachten. Einerseits verschwindet mit fortschreitender Arbeitsteiligkeit der Gesellschaft die in archaischen Sozialformen grundsätzlich immer mögliche „Reziprozität der Perspektiven“, d.h. das Menschen immer weniger davon ausgehen können, ihr jeweiliges Gegenüber sei von ihnen zu verstehen bzw. verstehe sie ohne größere Schwierigkeiten, was zu einer zunehmenden Vereinsamung und Vereinzelung des auf Zuwendung phylogenetisch angelegten Wesens Mensch hinausläuft. Andererseits bietet der „Zwang zum eigenen Leben“ in der pluralistischen Gesellschaft die **Chance**, sich mit anderen Individuen, die z.B. ähnliche Interessen, Hobbys, Religionen oder Ähnliches miteinander teilen, zusammenzutun und vermittels der damit einhergehenden Vergemeinschaftung die Verlässlichkeit der „Reziprozität der Perspektiven“ wiederherzustellen. Zu Recht bemerkt Honer: „In der kleinen sozialen Lebens-Welt darf man also gerade das erwarten, was aufgrund der Pluralität der Perspektiven für die alltägliche Lebenswelt des modernen Menschen insgesamt problematisch geworden ist, nämlich: dass zumindest dieser Ausschnitt aus der Welt von den Teilnehmern typischerweise ähnlich erfahren wird, dass ihre Standpunkte vertauschbar, dass ihre Relevanzsysteme kongruent, dass mithin ihre Perspektiven reziprok sind, denn trotz aller biographisch bedingten Differenzen lassen sich hier ...

²⁴⁶ So besteht z.B. das literarische Schaffen John Steinbecks zum Großteil aus dichten atmosphärischen Beschreibungen der Lebenswelten so genannter „kleiner Leute“, für die er offensichtlich großes Verständnis und Mitgefühl aufbrachte. Den in seinen Romanen geschilderten Personen ist überwiegend gemeinsam, dass sie sich in Lebenswelten bewegen, die allen soziologischen Kriterien der „kleinen Lebens-Welten“ im Sinne Honers genügen, die aber von ihnen als elend, ärmlich und desillusionierend erlebt werden, dass sie ihnen gerade entkommen möchten. (Unter vielen anderen Werken als exemplarisch hervorzuheben wäre hier „Von Mäusen und Menschen“), siehe Steinbeck 1993.

Ebenfalls bemerkenswert in diesem Zusammenhang z.B. „Roots“ von Alex Haley; sein semidokumentarischer Roman beschreibt vor allem die Geschichte und das Leben schwarzer Sklaven in den USA, deren Lebenswelten mit allen dazugehörigen Relevanzsystemen und Sinnstrukturen dem Leser nahe gebracht werden. Siehe Haley 1999.

immer wieder hinlängliche Gemeinsamkeiten finden²⁴⁷; somit ist ersichtlich, dass das Herausbilden kleiner Lebens-Welten nicht nur geeignet ist, dem „individualisierten“ Subjekt Halt in einer zunehmend **halt**-losen Gesellschaft zu bieten, sondern darüber hinaus die Versicherung bietet, „einer von vielen“ zu sein, was dem Bedürfnis nach Vergemeinschaftung Rechnung trägt.

Zwar ist die Einbindung des Subjekts in seine kleine Lebenswelt nicht tauglich, über sie hinausweisende Bewältigungsstrategien sozialer Handlungserfordernisse zu bieten (außer vielleicht im Bereich des Religiösen; Religion im weitesten Sinne nimmt ja gerade für sich in Anspruch, im gesamten Lebensverlauf „praktizierbar“ zu sein und Handlungsunsicherheiten zu beseitigen, was evtl. wiederum die Attraktivität fundamentalistischer Sekten für eher einfach strukturierte Gemüter ausmacht)²⁴⁸, nichtsdestoweniger ist die Sinn stiftende, psychologisch könnte man sagen, identitätsbildende Wirkung der Einbindung des Subjekts in ihrer Anziehungskraft nicht zu unterschätzen. Um wiederum Honer zu bemühen: „In jeder dieser Sinnprovinzen herrschen eigene Relevanzen, Regeln und Routinen, mit prinzipiell auf die jeweiligen Belange beschränkter Geltung. Trotzdem kann natürlich **eine** Lebensform zum Zentrum des Selbstverständnisses, zum Kern der persönlichen Identität, zum ‚Heimathafen‘ eines modernen Menschen werden“²⁴⁹ (Hervorhebung im Original, VL); das Wort „modernen“ könnte man allerdings meines Erachtens streichen, denn wie ich bereits zu verdeutlichen versucht habe, halte ich persönlich weder die Existenz „kleiner Lebens-Welten“ noch deren identitätsstiftende Wirkung für etwas historisch betrachtet Neues.

Ob eine solchermaßen verstandene „Lebens-Welt“ räumlich oder anderswie verortet sein **muss**, ist wohl – auch wenn dies häufig der Fall ist – eher zu verneinen; gerade die Zugehörigkeit zu Gruppen jenseits des unmittelbar gegenständlich Erfahrbaren kann durchaus auch die beschriebenen Funktionen erfüllen, manchmal reichen seltene, herausragende Ereignisse, Zusammenkünfte oder auch die schlichte

²⁴⁷ Honer 1993, S. 29

²⁴⁸ Fairerweise muss angemerkt werden, dass auch die etablierten so genannten „Amtskirchen“ sich bemühen, den Glauben nicht nur zu verwalten, sondern durch Darlegung ihrer Positionen in Bezug auf Fragen täglicher Belange „Orientierungshilfen“ für das Leben des glaubenden Subjekts bereitzustellen. Beispielhaft hierfür sind z.B. Katechismen oder – in der katholischen Kirche – „Gewissensspiegel“, d.h. Anleitungen für den Gläubigen, seinen Glauben auch tatsächlich zu „leben“.

²⁴⁹ Honer 1993, S. 31

Gewissheit, „so zu sein wie“ wer oder was auch immer aus, dem Subjekt seine Verortung (auch ohne „Ort“) zu versichern²⁵⁰.

Wenn aber wie unterstellt unsere heutige Gesellschaft unterteilt ist in sowohl eine quasi übergeordnete, deren Regeln, Werte und Normen sowie sich die aus diesen ableitenden Verhaltensmaßstäbe und Relevanzstrukturen, d.h. auch ihr jeweiliger Sinn von mehr oder weniger allen Mitgliedern geteilt wird, als auch in viele verschiedene kleine Lebens-Welten mit jeweils eigenen Relevanzstrukturen und Sinnkonstruktionen, ergibt sich für den Sozialforscher die immanente Notwendigkeit, im Interesse eines wirklichen Verstehens und nicht nur Beschreibens eben jener Relevanzen und Sinnkonstruktionen die jeweiligen Lebens-Welten quasi „von innen“, d.h. durch die Augen der Akteure zu rekonstruieren, auf die sein Forschungsinteresse gerichtet ist. Der Umstand, diese Rekonstruktionsarbeit nicht aus der Position des wissenschaftlich-distanzierten Beobachters beschreiben zu wollen, was ja bekanntermaßen die Gefahr beinhaltet, Sinn nicht zu rekonstruieren in seinem je subjektiv **gemeinten** Sinn, sondern Sinn zu verordnen, und zwar eben aus der Perspektive des jeweils in seinem eigenen habituellen Kontext verhafteten Wissenschaftlers, erfordert gezwungenermaßen einen weit reichenden Perspektivenwechsel im Verlauf der Forschungs- und Rekonstruktionsarbeit²⁵¹. Die Welt mit den Augen des Anderen zu sehen, bleibt selbstverständlich immer ein Versuch, da der direkte Zugang zum Bewusstsein des Anderen wie erwähnt unmöglich ist; soziologische Rekonstruktionen erfolgen generell ex post, der subjektiv gemeinte Sinn des Anderen ist lediglich in seinen Äußerungen, Objektivationen und post hoc erfolgenden Selbstaussagen möglich²⁵². Dennoch bietet die lebensweltliche Ethnographie aufgrund ihrer Besonderheiten in der Vorgehensweise Möglichkeiten, eben diesen subjektiv gemeinten Sinn des in seine spezifische Lebenswelt involvierten Anderen verlässlicher zu eruieren als dies

²⁵⁰ Die Attraktivität so genannter Kirchentage besteht meines Erachtens im Wesentlichen darin, den individuellen Gläubigen nicht zuletzt durch die oft beeindruckende Besucherzahl zu versichern, sie stünden nicht allein. Auch gänzlich „irrationale“ Inhalte können sinnstiftend wirken, wie z.B. der Umstand, ein WASP (White Anglo-Saxon Protestant) zu sein. Vgl. Randel 1965, Raeithel 1989. Das Bedürfnis, „so zu sein wie“ wird leider auch oftmals verbunden mit dem unseligen Bedürfnis, „besser“ (wertvoller) zu sein als wer oder was auch immer. Siehe auch Chalmers 1967. Interessanterweise bietet das Internet heute Menschen in so genannten Foren die Möglichkeit, sich zu einer Gruppe zugehörig zu fühlen, ohne sich jemals persönlich gegenüberzustehen bzw. stehen zu müssen. Insbesondere Homepages, die Krankheiten jedweder Art zum Thema und Inhalt haben, erfüllen oftmals die Funktionen von Selbsthilfegruppen, in denen sich betroffene Personen darstellen und mit anderen austauschen können, ohne dass eine „Verortung“ der Gruppe außerhalb des Internets nötig ist.

²⁵¹ Vgl. Honer 1993, S. 31

²⁵² Eine Handlung ist, nachdem sie vollzogen wurde, unwiderruflich vergangen; eine Aussage, die einmal getroffen wurde, ist nicht revidierbar, sondern höchstens modifizierbar, Sinnrekonstruktion erfolgt im wissenschaftlichen Sinne immer ex post.

„standardisierte“ Methoden vermögen²⁵³. Wenden wir uns daher im Folgenden der lebensweltlichen Ethnographie als Methode der Sinnrekonstruktion zu.

6.2 Lebensweltliche Ethnographie als soziologische Methode

Wenn man es nun als die vornehmliche Aufgabe einer verstehenden Soziologie ansieht, **subjektiv gemeinten** Sinn zu rekonstruieren, ergibt sich daraus das zwingende Erfordernis, sich diesem subjektiv gemeinten Sinn anzunähern und diesen über die Erforschung der spezifischen Relevanzen **des Anderen** zu hinterfragen, ohne in den Fehler zu verfallen, „Gewissheiten“ des eigenen Selbst zu verabsolutieren und auf die jeweils spezifische **Situation** des Anderen und seine damit verbundenen Objektivationen eben **seines** Sinns nicht näher einzugehen. Dieses Problem stellt sich den ethnologischen Ethnographen nur in geringerem Maße, da die offensichtliche Fremdheit des Feldes, sein Exotikum und damit auch die Unterschiede zu den jeweils eigenen sozialen Sinnkonstruktionen eben aufgrund der Fremdheit, Unvertrautheit des zu erforschenden Feldes klarer sich darlegen²⁵⁴. Im Gegensatz dazu muss der soziologische, lebensweltliche Ethnograph sich stets und ständig bewusst machen, dass die Tatsache, dass er mit den Mitgliedern seiner zu erforschenden Lebenswelt aufgrund der Verankerung in einer soziokulturellen Gemeinschaft gewisse Relevanzen, Objektivationen und Kommunikationsmuster teilt, eben **nicht** mit einer quasi selbstverständlichen Fähigkeit korrespondiert, von einer gewissen „gemeinsamen Basis“ aus Sinn zu rekonstruieren, da eben die Relevanzen des Soziologen gerade nicht – anders als die soziokulturelle Nähe des untersuchten Subjekts suggerieren könnte – den Relevanzen des Anderen entsprechen²⁵⁵. Kurzum: Der lebensweltliche Ethnograph muss sich immer wieder in

²⁵³ Standardisierte Methoden setzen den Untersuchten gewissermaßen in „Zugzwang“, sich auf ein quasi „verordnetes“ Relevanzsystem einzulassen, das seinem ursprünglichen nicht unbedingt entsprechen muss. Der Zwang, Items anzukreuzen, mag zwar befolgt werden, ob diese allerdings dem subjektiv gemeinten Sinn des Probanden entsprechen, darf dahingestellt bleiben; gerade bei der Anwendung standardisierter Methoden bei der Untersuchung höchst emotionalen, „irrationalen“ Handelns muss sich zwangsläufig die Frage stellen, ob das bereits vom Probanden selbst schwer zu verbalisierende Motiv seines Handelns ebenso wie sein subjektiv gemeinter Sinn in dieses Prokrustesbett vorformulierter Fragebögen und Erhebungsmuster hineinpassen können. Vgl. Honer 1993, vor allem S. 57/81, Kromrey 2000, Heinze 2001, S. 17 ff.

²⁵⁴ Vgl. Anmerkung 228 der vorliegenden Arbeit

²⁵⁵ Vgl. Anmerkung 226 der vorliegenden Arbeit

bewusster Reflexion sowohl seines eigenen „Exotismus“ als auch der des untersuchten Anderen und seiner spezifischen Relevanzen versichern und darf dabei die eigene Verortung in **seiner** spezifischen Lebenswelt nicht aus seinen Reflexionen ausklammern. „Zunächst sind die für eine gegebene Kultur und Gesellschaft typischen Verständigungsformen, ihre Ethnohermeneutik, zu rekonstruieren. Die historisch objektivierten Sinnstrukturen einer Kultur und Gesellschaft sind dann in eine alle Teilkulturen, Gesamtkulturen und epochenübergreifende ‚universale‘ menschliche Hermeneutik zu übersetzen. Nur so sind Vergleiche ... über bloße Oberflächenerscheinungen hinaus möglich“²⁵⁶.

Die Perspektivenübernahme, die sich als *conditio sine qua non* lebensweltlicher Ethnographie postuliert, lässt sich historisch bereits auf Franz Boas zurückführen, der sich ausdrücklich – als ethnologischer Ethnograph – dieser Perspektivenübernahme verpflichtet fühlte, um den „kolonialistischen Blick“ und den damit verbundenen Ethnozentrismus ethnologischer Forschung zu eliminieren²⁵⁷. In der Nachfolge Boas spielte die Übernahme der anderen Perspektive eine zunehmende Rolle; in der Soziologie, die sich vor allem in den USA mit einer Vielzahl erforschenswerter Gruppen und Phänomene konfrontiert sah, wurde die „hemdsärmelige“ Praxis der Sozialreportage begründet, die intendiertermäßig mit Hilfe des kalkulierten „Seitenwechsels“ wertneutral all das untersuchte, was quasi nebenan, vor der eigenen Haustür, vor sich ging und trotz seiner „Allgegenwart“, vielleicht auch gerade aufgrund eben dieser nicht weiter klärungsbedürftig erschien. Den Forschern drängte sich dabei von selbst auf, dass ihre eigene Einbindung in die gewissermaßen übergeordnete Gesellschaft auf dem Weg des Forschungsprozesses hinderlich sein könnte, denn „im Unterschied aber zur ‚klassischen‘ Ethnographie fremder Völker muss der Ethnograph in der ‚eigenen‘ Gesellschaft sich der Fremdheit des Bekannten und Vertrauten durch eine artifizielle Einstellungsänderung erst wieder bewusst werden ... Es geht also nicht darum, sein eigenes Wissen zu vergessen, sondern darum, dessen Relativität zu erkennen und interpretativ zu berücksichtigen“²⁵⁸. Die bereits zitierte und mit dem hier gesagten korrespondierende „Attitüde der künstlichen Dummheit“ stellt zugegebenermaßen hohe Anforderungen an den Feldforscher: Er muss nicht nur den Versuch

²⁵⁶ Luckmann, zitiert nach: Honer 1993, S. 33

²⁵⁷ Vgl. ebd., S. 35

²⁵⁸ Ebd., S. 37; vgl. auch Lindner 1990, der in einem historischen Abriss die enge Verwandtschaft zwischen Reportage und Soziologie erhellte.

unternehmen, sich dem Feld mit allen Konsequenzen zu öffnen (d.h. z.B. apriorisch davon auszugehen, dass alles, was beobachtet werden kann, auch prinzipiell beobachtenswert ist, dass **geäußerter** Sinn nicht mit subjektiv gemeintem Sinn zusammenfallen muss, dass Objektivierungen „sinnvollen“ Meinens nicht unmittelbar, sondern erst später reflektierenderweise rekonstruiert werden können u. dgl.), sondern er muss sich über die Relativität eigener Relevanzen stets und ständig bewusst sein und in kritischer (Selbst-) Reflexion eben diese seine **eigene** Voreingenommenheit wissenschaftlich thematisieren²⁵⁹.

Und nicht nur das; der soziologische Ethnograph muss darüber hinaus in der Lage (und willens) sein, mit dem zu untersuchenden Feld **vertraut** zu werden. Dieses bedeutet in der Praxis, dass der Blick durch die Augen der Akteure wohl nur dann hinreichend gelingen kann, wenn der Ethnograph ungeachtet eventuell vorhandener Vorbehalte, Bedenken oder Skrupel grundsätzlich bereit ist, bei der Erforschung des Feldes „mit zu tun“ und beim Mit-Tun zu erforschen. Mit anderen Worten: Der soziologische Ethnograph benötigt sowohl die Fähigkeit, sich „dumm zu stellen“ als auch die grundsätzliche Bereitschaft, sich in soziale Prozesse des Handelns und der Interaktion einbinden zu lassen, ohne dieses mit moralisierendem oder gar missionarischem Impetus noch mit sozialaktivistischen Interessen jedweder Art zu tun²⁶⁰. Das heißt nun keineswegs, dass der Soziologe seine eigenen Moralvorstellungen, Wert- und Relevanzsysteme oder gar Vorbehalte irgendwelcher Art nicht **haben** dürfte; ein Heraustreten aus den ureigensten Persönlichkeitsstrukturen ist wohl kaum einem Menschen möglich. Was allerdings der Ethnograph **können** muss, ist eben diese Moralvorstellungen, Wert- und Relevanzsysteme zumindest für die Dauer der Forschungsarbeit, also zeitweise, aufzugeben. Neutralität im wissenschaftlichen Sinn und Involviertheit im Feld

²⁵⁹ Diesem Umstand wird durch Hitzlers Formulierung „verstehendes Verstehen von Verstehen“ Rechnung getragen; vgl. Hitzler 2002 (a)

²⁶⁰ Vgl. dazu kritisch Murphy/Dingwall in Atkinson/Coffey 2001 – „... that research on human subjects should produce some positive and identifiable benefit rather than simply be carried out for its own sake“.

Im Gegensatz dazu Girtler 2003: „Du sollst dich nicht als Missionar oder Sozialarbeiter aufspielen. Es steht dir nicht zu, ‚erzieherisch‘ auf die vermeintlichen ‚Wilden‘ einzuwirken. Du bist kein Richter, sondern lediglich Zeuge!“

Aus pragmatischen Gründen stimme ich Girtler zu; der von Murphy und Dingwall implizierte Anspruch, bei der Feldforschung „benefit“ zu produzieren und das Postulat, Forschung solle nicht „for its own sake“ betrieben werden, beinhaltet meines Erachtens eine unheilvolle, weil objektivierendes Beobachten und Analysieren verunmöglichende Ausgangsbasis. Der so genannte kolonialistische Blick, eben noch zur Vordertür der Verandasozioologen hinausgeworfen, klopft hier wieder sachte hinten, am „Dienstboteneingang“, an. Ich persönlich würde sogar wagen zu behaupten, dass jeder sozialaktivistische oder missionarische Impetus verstehende Soziologie im engeren Sinne zerstören muss, da eben dieser Impetus eine apriorische Besserwisserhaltung auf Seiten des Feldforschers demselben abfordert. Diese Forderung ist somit energisch zurückzuweisen.

widersprechen sich nicht, sondern sind die Grundvoraussetzungen für annähernd „objektive“ Sinnrekonstruktionen der zu erforschenden Akteure; wer zu diesen Trennungen nicht fähig oder willens ist, sollte sich nicht als Feldforscher betätigen²⁶¹. Und dennoch sollte – auch um Missverständnissen vorzubeugen – auch und gerade der Ethnograph in der Lage sein, Introspektion zu betreiben und die eigenen Erfahrungen, Empfindungen und Wandlungsprozesse seiner Persönlichkeit während der Feldaufenthalte zu thematisieren²⁶². Damit soll keinesfalls einer populärpsychologischen Nabelschau welcher Provenienz auch immer das Wort geredet werden, obwohl gerade auch die (zum Teil recht larmoyanten) Selbstdarstellungen von „betroffenen“ Automatenspielern soziologisch außerordentlich fruchtbar sein können²⁶³, aber da bekanntermaßen das Feld den Feldforscher in seiner Persönlichkeit verändert oder zumindest beeinflusst²⁶⁴, müsste gerade innerhalb eines Forschungsprojektes zum Thema Automatenspiel, das ja in sich hochemotional, ja geradezu leidenschaftlich betrieben wird, das Erleben und Empfinden des Forschers innerhalb der aktiven Teilnahme am Spiel zwangsläufig stark in den Prozess der Sinnrekonstruktion mit einbezogen werden. (In der Tat habe ich mehrmals während meiner Feldstudien durch die starke Involviertheit in den Spielablauf am Automaten kurzzeitig vergessen, aus welchem Grund ich eigentlich vor Ort war. Gerade diese Erfahrungen haben mir allerdings großen Aufschluss über die von Spielern selbst so schwer zu beschreibenden Leidenschaften und Bindungen

²⁶¹ Vgl. Douglas 1976, S. 120, S. 49 – „I suppose there may be people who are so completely committed to being professional sociologists that they can never escape the thought that they are sociologists. If so, they shouldn't be field researchers ...“.

²⁶² Vgl. Honer 1993, S. 43 f. – „Ich meine lediglich, dass man das, was der Phänomenologe, meines Erachtens mit Erfolg, tut, nämlich seine *eigenen* Erfahrungen reflektieren, stärker in die empirische Sozialforschung integrieren sollte, ja dass man, wenn man sich für die *Konstruktion* von Wirklichkeit interessiert, dieses Prinzip sogar integrieren *muss*“ (Hervorhebungen im Original, VL).

Diesem Anspruch wurde meines Erachtens in der Vergangenheit zu wenig Rechnung getragen; in der vorliegenden Arbeit möchte ich daher – gerade da es sich beim Automatenspiel um ein sehr emotionales, auch „irrationales“ Geschehen handelt, dessen Faszination sich auch der Verfasser im Feld nie ganz entziehen konnte (oder wollte) – diesen Ansatz der Integration der Introspektion verstärkt verfolgen.

²⁶³ Siehe dazu Ahrends 1983; Schuller 1993

²⁶⁴ Honer 1993, S. 49 betont, „dass man aus *keinem* Feld so herauskommt, wie man hineingegangen ist.“ (Hervorhebungen im Original, VL)

an das Automatenenspiel gegeben²⁶⁵; der Umstand, dass ein Spieler während des Spiels „Zeit und Raum“ vergisst, wurde mir auf diese Weise nachvollziehbarer, ebenso wie Emotionen und deren Objektivationen im Spielverlauf sich mir nach diesen Selbst-Erfahrungen transparenter, nachvollziehbarer darstellten.)²⁶⁶

Damit korrespondiert, dass sich der Ansatz der lebensweltlichen Ethnographie stark an die Phänomenologie anbinden sollte, um von der Position des abseits stehenden Beobachters in die Rolle des Mit-Akteurs zu schlüpfen²⁶⁷. Die grundsätzliche Skepsis gegenüber der Vorgehensweise, Mitteilungen anderer als Daten und nicht als Mitteilungen von Daten zu betrachten und zu interpretieren, findet hierin ihre methodologisch virulente Entsprechung²⁶⁸. Die **Qualität** der im Feld (z.B. durch Beobachtung, Teilnahme und Konversation) erhobenen Daten kann meines Erachtens nur daran gemessen werden, ob es im Verlauf der Erhebung eben dieser Daten wie auch bei der anschließenden theoretischen, wissenschaftlich-distanzierten Analyse derselben gelingt, die Rolle des „Mittäters“ und Beobachters mit der des reflektierenden Wissenschaftlers produktiv zu verknüpfen. Dass eine hochgradige Vertrautheit mit dem zu erforschenden Feld hierbei zwingend vonnöten ist, brauchte kaum wiederholt zu werden, wenn nicht die Gefahr bestünde, Vertrautheit (im Falle der vorliegenden Arbeit mit dem Feld „Spielstätte“) allein an der Frequenz der Besuche des Feldes oder am schlichten Begreifen der Abläufe am Spielautomaten gleichzusetzen. Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Während meiner ersten

²⁶⁵ Vgl. z.B. Schuller 1993, S. 120 – Schuller, selbst pathologischer Spieler, beschreibt ein nach einem Bankrott in der Spielbank folgendes Gespräch mit seinem Vater und seiner Frau „Was fasziniert dich daran bloß so wahnsinnig?“ Darauf wusste ich keine Antwort. Keine Antwort, die nicht geschwindelt oder geschönt war. Nicht, weil ich lügen wollte, sondern weil mir in dieser Situation die Worte fehlten, die das, was hinter dem Thrill des Riskierens, Gewinnens lag, zu beschreiben. Ich wusste es wirklich nicht ... Sie hätten mir eintausend Kilometer tiefe Löcher in den Bauch fragen können. Ich hatte keine Antwort parat.“

²⁶⁶ Eine alte „Zockerregel“ besagt, dass nur ein Spieler einen Spieler wirklich *verstehen* kann. Mittlerweile glaube ich, dass in dieser Aussage viel Wahrheit steckt. Vgl. auch Meyer/Bachmann 2000

²⁶⁷ In der einschlägigen Literatur kommt es zum Teil zu Diffusionen zwischen den Begriffen „Teilnehmende Beobachtung“ und „Beobachtende Teilnahme“. Honer bemerkt zu Recht: „Jedenfalls meine ich, dass der Unterschied zwischen teilnehmender Beobachtung und beobachtender Teilnahme gerade im Schritt vom ‚so tun als ob‘ zum ‚mit-tun‘ besteht“, womit der oft erwähnte Perspektivenwechsel umrissen wird.

Ähnlich dazu Psathas: „... Methode der *indirekten* teilnehmenden Beobachtung, in der der Beobachter in der Tat ein Mitglied der Gruppe wird und eine Rolle in der Gruppe spielt, mit der ihn die anderen auch wirklich identifizieren, ermöglicht es dem beobachtenden Forscher, die Rolle sozusagen von innen heraus zu erfahren. Indem er seine Rolle nämlich *in dieser* Welt spielen muß, kann er gar nicht umhin, die Perspektive dieser Welt zu übernehmen und zu artikulieren“ (Hervorhebungen im Original, VL). Siehe Honer 1993, S. 58; Psathas 1972, S. 300

²⁶⁸ Vgl. Honer 1993, S. 56 – „In der explorativ-interpretativen Sozialforschung herrscht eine gewisse Skepsis gegenüber der Qualität von Daten, die von anderen übermittelt werden ... denn es ist zumindest fragwürdig, ob Mitteilungen anderer über soziale Phänomene als Daten der Phänomene selber gelten dürfen.“ Und warnend stellt dieselbe Autorin fest: „Üblicherweise neigen auch so genannte ‚qualitative‘ Forscher dazu, Darstellungen von Erfahrungen nicht zunächst einmal als *Darstellungen* von Erfahrungen, sondern sogleich und vor allem als Darstellungen von *Erfahrungen* zu deuten – und sie selber dann wieder wie Erfahrungen (statt wie Darstellungen) darzustellen“ (Hervorhebungen im Original, VL), ebd., S. 45

Besuche von Spielstätten hatte ich – nachdem ich etliche Stunden dort verbracht und die Spielabläufe und -elemente der Spielautomaten leidlich verstanden hatte – sehr häufig aggressive Äußerungen und Verhaltensweisen der Spieler gegenüber „ihren“ jeweiligen Automaten erleben können. Fluchen, Schimpfen und Schlagen gegen das Gerät kamen recht häufig beobachtbar vor, ebenso wie an mich gewandte Äußerungen abfälliger Art über die entsprechende „Scheißkiste“, wobei andere Spieler an anderen Geräten in diese Aggressionsäußerungen einstimmten. Mein damals zugegebenermaßen recht eingeschränkter Blick des noch nicht vollständig eingebundenen „Halb-Akteurs“ verleitete mich zu der (voreiligen) Schlussfolgerung, dass Spieler dazu neigen, das Gerät zu personifizieren und wie einen sturen, dickschädeligen Spielpartner anzusehen, der sich nicht an die Regeln zu halten bereit ist. Erst viel später – sowohl mit dem Erwerb des Status eines „Vollmitglieds“ der Spielerszene als auch mit der damit einhergehenden introspektiven, durch aktives Mit-Tun erworbenen Kenntnisse – wurde mir klar, dass diese Aggressionsäußerungen keineswegs ausschließlich auch als solche subjektiv gemeinten Aggressionen allein zu gelten hatten, sondern ritualisiert zur Herstellung und Aufrechterhaltung von **Kommunikation** unter den Spielern dienten. Der Automat erfüllt hierbei nach meiner Meinung eine kommunikative Katalysatorfunktion; das Verlieren, das Pech, der Risikoabsturz – sämtliche Vorgänge, die aufgrund der Wahrscheinlichkeitsverteilungen in den Steuerungsprogrammen der Automaten natürlich häufiger vorkommen als größere Gewinne (obwohl auch diese die Kommunikation zwischen den Spielern anfachen) – verursachen eben nicht nur subjektiven (echten) Ärger über verlorenes Geld oder verpasste Chancen, sondern soziales Geschehen im Sinne des Mitfühlens, Mitleidens – und eben auch des Miteinander-aggressiv-Seins²⁶⁹. Ohne die Einbeziehung der phänomenologischen Perspektive wäre also an diesem Punkt meine Sinnrekonstruktion bestenfalls lückenhaft, eher aber im lebensweltanalytischen Sinne falsch gewesen.

²⁶⁹ In der Tat verlaufen derartige Aggressionsäußerungen nach meinem Beobachten in der Regel nach stark ritualisierten Mustern, die an ein „augenzwinkerndes Agreement“ erinnern, es sei ja alles nicht so ernst *gemeint*. Echte, d.h. nicht in eben dieser Weise ritualisierte Aggressionen von Seiten einiger Spieler (heftiges Schlagen gegen das Gerät, laute Flüche unter Verwendung sexualisierter Kraftausdrücke wie „Fotze“, „Wichskiste“ u. dgl.) werden von anderen Spielgästen deutlich erkennbar als „Regelverstoß“ empfunden und mit Bemerkungen wie „Geht’s noch?“, „Lass die Bude stehen“ u.Ä. quittiert. Unkontrollierte Aggressivität jenseits des Ritualisierten erscheint den meisten Spielern als unmännlich und als Verletzung des „Zockerkodex“, auch nach hohen Verlusten die Halle „aufrecht zu verlassen“. Verluste „wie ein Mann hinzunehmen“ verhindert einen „Gesichtsverlust“ gegenüber den Mitspielern; vgl. dazu Schuller 1993, vor allem S. 89 ff., S. 130; Ahrends 1983, S. 69; siehe auch Goffman 2002, der sich detailliert über Aggressionen, Alltagsspielregeln, Gesichtsverlust und Sanktion äußert, ders. 1986, S. 164 ff.

Vor diesem Hintergrund wäre es nun naiv anzunehmen, dass der Prozess des sozialwissenschaftlichen Erkenntnisgewinns (hier: der Sinnrekonstruktion) in strikter Aufteilung eines Forschungsvorhabens in Beobachtung, teilnehmende Beobachtung, beobachtende Teilnahme und daran anschließender wissenschaftlicher-vereinsamter Reflexionen gelingen könnte. Gerade eine starke (und damit meines Erachtens gelungene) Einbindung in das Feld und in die Gruppenstruktur des zu untersuchenden Feldes führt forschungspraktisch zu einem erst noch zu entwirrenden Knäuel an Beobachtungen, Informationen und Daten, deren Reflexionen nach meiner Erfahrung durchaus in der „Abgeschlossenheit“ vollzogen werden können, aber nicht zwangsläufig müssen. Im Gegensatz zu anderen „methodischeren“ Vertretern der Lebensweltanalyse gehe ich davon aus, dass eben diese Reflexionen oftmals noch vor Ort angestellt werden (müssen), dass quasi impressionistische Gedanken, Überlegungen und Schlussfolgerungen noch am Ort des Geschehens auftauchen und später im günstigen Fall – der Flüchtigkeit des Gedachten, Geschlussfolgerten und auch Empfundenen Rechnung tragend – in Form von z.B. so genannten „Gedächtnisprotokollen“ vertextet werden müssen²⁷⁰. Hierbei ist wiederum zu berücksichtigen, dass jede neue Beobachtung, Erfahrung oder Erzählung/Äußerung Dritter den Sozialforscher wiederum in seiner Einstellung verändert, ihn zur eventuellen Revision bisheriger Sinnrekonstruktionen oder gar zum Verwerfen bisheriger Schlussfolgerungen bringen kann, zumindest aber zu deren Modifikation. Dass das Hin- und Herspringen zwischen diesen Teilbereichen rekonstruierender Sinnggebung dem Forschungsprozess immanent ist, kann als gegeben vorausgesetzt werden²⁷¹; da aber auch der sinnrekonstruierende Soziologe sich im Feld einem stetigen Wandlungs- bzw. Modifikationsprozess unterworfen sieht, was seine eigenen Routinen und Relevanzen, die er im Feld erworben hat, betrifft, kann geschlussfolgert werden, dass es für einen lebensweltanalytisch orientierten Soziologen niemals letzte „Gewissheiten“ geben kann, sondern lediglich eine Annäherung an ein ihm – sofern er Soziologe bleiben und nicht etwa Stadstreicher, Punk oder Spieler oder was auch sonst werden will – letztlich nie gänzlich zu erschließendes Feld inmitten der Gesellschaft. Nicht weniger naiv wäre hier aber auch die Annahme, dass eine grundsätzliche „Neutralität“ dem Feld gegenüber jemals vollständig gelingen könnte. Damit ist keinesfalls die moralische

²⁷⁰ Vgl. Girtler 1984, vgl. auch Niederbacher 2004

²⁷¹ Ebd., vgl. auch Honer 1993, vor allem S. 47

Neutralität gemeint, der ich mich in Anlehnung an Girtler, Honer u.a. verpflichtet fühle²⁷², sondern die Art von Neutralität, die evtl. von unberufener Seite an den Sozialforscher im Sinne der „wissenschaftlichen Distanz“ (im missverstandenen Sinne) herangetragen werden könnte. Zwar bietet diese Art von Neutralität zugegebenermaßen den Anschein von „Objektivität“ gegenüber dem Feld und den es bevölkernden Individuen, sie widerspricht allerdings eklatant dem Postulat lebensweltlicher Ethnographie, sich aktiv auf das Feldgeschehen und auf die Sinnkonstruktionen der Untersuchten einzulassen. Ich muss einräumen, dass eine **zeitweilige** Neutralität im Sinne des „Randseiters“ tiefere Einsichten erbringen kann als die der Personen, die den in den Ablauf im Feld Involvierten verschlossen bleiben²⁷³. Gleichzeitig halte ich es allerdings für unmöglich, tiefere Einsichten in Lebenswelten zu erlangen, in dem man in dieser Rolle des Randseiters verbleibt, denn die bereits beschriebene Gefahr, „über die Köpfe der Akteure hinweg“ statt „durch die Augen des Anderen“ Sinn zu verordnen statt ihn zu rekonstruieren, wird durch eben dieses Randseitertum naheliegenderweise eher gefördert als vermieden (wobei unter bestimmten Umständen, wenn z.B. der direkte Weg zum Feld aus welchen Gründen auch immer dem Forschenden verschlossen bleibt, das Randseitertum die einzige, wenn auch nicht perfekte Vorgehensweise zur Rekonstruktion von Sinn sein mag, getreu dem Motto: besser als nichts). Gerade dem Verfasser der vorliegenden Arbeit wurde im Rahmen des eigenen Forschungsvorhabens mehrfach schmerzlich bewusst, wie erkenntnishemmend der Umstand sein kann, **nicht** dazuzugehören und Sinnrekonstruktionen gewissermaßen von „Spielfeldrand“ aus zu betreiben²⁷⁴; zu welchen Fehldeutungen und Kurzschlüssen es dabei kommen kann, wurde bereits ansatzweise umrissen. Analog zu der Gefahr, im Status des Außenstehenden verhaftet zu bleiben und somit von wichtigen Elementen der Sinnggebung im Feld ausgeschlossen zu sein, besteht allerdings eine ebenso große Gefahr, durch zu intensive Involvierung ins Feldgeschehen im Feld selbst die Rolle des Forschenden – evtl. auch nur zeitweise,

²⁷² Vgl. dazu die Anmerkungen 260, 261 und 262 der vorliegenden Arbeit

²⁷³ Vgl. Lindner 1990, S. 206 f.

²⁷⁴ Die Chance des „Randseiters“, aufgrund seiner Distanz zum praktischen Vollzug beobachtbarer Handlungen und Äußerungen tiefere Einsichten zu gewinnen als die unmittelbar Involvierten, beinhaltet zugleich *immer* die Gefahr, die eigenen Routinen und Relevanzen zum Ausgangspunkt sozialanalytischer Überlegungen zu machen; dieser Gefahr soll ja gerade in der lebensweltlichen Ethnographie durch Mit-Tun entgegengewirkt werden. Das „Randseitertum“ hat meines Erachtens die elementarste Berechtigung im sozial- oder psychotherapeutischen Bereich.

vielleicht auch dauerhafter – zu vergessen²⁷⁵. Lebensweltliche Ethnographie lebt folgerichtig im Wesentlichen von der Fähigkeit des Soziologen, verschiedene, zum Teil einander diametral entgegengesetzte Vorgehensweisen miteinander zu verbinden und jeweils zu wissen, wann der richtige Zeitpunkt für Involvierung, Beobachtung, Vertextung und Interpretation gekommen ist, ohne dabei die existenzielle Verortung der eigenen Person im untersuchten Feld zu vernachlässigen oder gar zu negieren. Der Begriff „Spagat“ wäre hier noch eher untertrieben, denn der Ethnograph muss nicht nur zwischen zwei, sondern zwischen mehreren Methoden, Vorgehensweisen und Deutungs- bzw. Interpretationsschemata balancieren²⁷⁶. Um sich solchermaßen bei der Erforschung fremder Lebens-Welten methodologisch nicht selbst im Wege zu stehen, empfiehlt sich meines Erachtens für den effizient arbeitenden Ethnographen das, was ich als „Prinzip der Loslösung“ bezeichnen möchte; Loslösung soll dabei bedeuten, dass der Ethnograph sich in der Teilnahme am Geschehen von der Rolle des interpretierenden Forschers, bei der Arbeit des interpretierenden Forschers von der des Teilnehmers und in der Rolle des Hermeneuten von beiden anderen loslösen muss. Dies ist nun zweifellos leichter gesagt als getan; da ein Forschungsprojekt grundsätzlich den vollen Einsatz der Person verlangt, diffundieren diese Rollen natürlicherweise mehr oder weniger stark. Dennoch ist die Fähigkeit, sich im wahren Sinne des Wortes bei einer Tätigkeit von der anderen **abzugrenzen** und vice versa eine unverzichtbare Fähigkeit des Ethnographen, ohne die seine Arbeit nicht zu den jeweils spezifischen Rekonstruktionen von Sinnstrukturen und Relevanzen führen kann. Aber um Missverständnisse auszuräumen: Diese Abgrenzung und Loslösung aus bestimmten Rollen zu bestimmten Zeiten darf nicht streng „weltzeitlich“ verstanden werden. In der Tat ist es ja vielmehr gerade so, dass **während** des Aufenthaltes im Feld teilgenommen, beobachtet und interpretiert wird; diese verschiedenen Mittel der lebensweltlichen Ethnographie müssen keineswegs strikt in bereits vorgefertigten Zeitabläufen und -strukturen verankert oder in sklavischer Manier „durchgezogen werden“. Wichtig ist nicht, was der Ethnograph wann, wo und mit welchen Mitteln tut, sondern dass er sich **bewusst** ist, wann er was wo mit welchen Mitteln tut bzw. getan hat. Nicht die Zeitpunkte einzelner Methodenschritte sind also meines Erachtens in

²⁷⁵ Der mittlerweile obsolete, aus der Kolonialgeschichte stammende Begriff der „Verkafferung“ im Feld wies auf diese Gefahr hin. Trotz der negativen Konnotation des Begriffs besteht allerdings die Gefahr der zu starken Involviertheit ins Feld nach wie vor (ebenso wie die sich daraus für den Forscher ergebenden Konsequenzen).

²⁷⁶ Vgl. Girtler 1984; vgl. auch Hirschauer/Amann 1997, vor allem S. 25 ff.

der ethnographischen Arbeit vorrangig, sondern die Bewusstheit des Forschers über sie.

Damit berühren wir einen weiteren wichtigen Aspekt lebensweltlicher Ethnographie, nämlich den der notwendigen Flexibilität des Projektdesigns einer sich als verstehend verstehenden Soziologie. Sowie die Involviertheit des Forschers in sein Feld diesen dahingehend beeinflusst, eigene Vorstellungen, Vorurteile oder schlicht Erwartungen in Bezug auf das zu untersuchende Feld und die in ihm verorteten Personen zu hinterfragen, zu modifizieren und ggf. zu revidieren, so kann – und wird dies in der Regel auch – analog dazu dem Forscher bewusst werden, dass sein vorher zurechtgelegtes Methodenspektrum zu klein, zu starr oder gar zu grobschlächtig ist, die feinen Nuancen der im Feld gewonnenen Daten weiter produktiv zu bearbeiten, was wiederum hohe Anforderungen an die Flexibilität des Feldforschers stellt. Da Methoden bekanntlich keinen Eigen-Wert haben, sondern im Interesse ihrer Nützlichkeit zur Beantwortung soziologisch relevanter Fragestellungen ausgewählt oder entwickelt werden müssen, werden sich vorgedachte, vorentworfene Forschungsdesigns kaum jemals – schon im Hinblick auf die potenziell unendlich vielfältigen Möglichkeiten in der Eigendynamik des Feldes – strikt, konsequent und unweglos durchhalten lassen.

6.3 Annäherung an die kleine Lebens-Welt der Automatenspieler

Die Annäherung an ein Feld wie das der Automatenspieler, welches konkreterweise in den Orten der Spielstätten vorzufinden ist, darf – wenn sie den Grundprinzipien der lebensweltlichen Ethnographie nicht zuwiderlaufen soll – nicht hypothesengeleitet, sondern muss im positiven Sinne des Wortes naiv erfolgen²⁷⁷. Diese Naivität bedeutet konkret, bei der Annäherung an das Feld (die ja auf den ersten Blick recht einfach erscheinen mag, denn man müsste theoretisch zunächst lediglich eine der ca. 7500 Spielstätten in Deutschland betreten) die eigenen Routinen, Relevanzen und Sinnstrukturen abzulegen und sowohl die Sprache des Feldes als auch seine Relevanzen und Routinen auf sich zukommen, ja auf sich

²⁷⁷ Der bereits erwähnte Begriff der „künstlichen Dummheit“ sei hier noch einmal bemüht. Hypothesengeleitetes Hineingehen ins Feld würde den Forscher apriori befangen machen und ihm gerade den naiven, unvoreingenommenen und somit *erkenntnistiftenden* Durch-Blick verwehren, den die lebensweltliche Ethnographie anstrebt.

wirken lassen. Im Folgenden würden dann Vertrautheit sowohl mit dem Feld als auch mit den Routinen, Strukturen und der Sprache der Akteure durch aktives Mit-Tun, Mit-Erleben und evtl. Mit-Erleiden spezifischer Abläufe vor Ort hergestellt. Bevor wir den sich an diese Abläufe anschließenden Prozess der Datenerhebung bzw. Datenauswertung ins Blickfeld nehmen, sollen hier zunächst einige feldspezifische Probleme und Fragestellungen erörtert werden, die für die Aufgabenstellung der vorliegenden Arbeit von gewisser Wichtigkeit sind.

Zunächst stellt sich – gerade aufgrund der Tatsache, dass es in der Bundesrepublik ca. 7500 Spielstätten gibt, die sich abgesehen von den Vorgängen an den Automaten selbst zum Teil gravierend voneinander unterscheiden, was Inneneinrichtung, Publikum u. dgl. mehr angeht – die Frage nach der Auswahl des konkret zu untersuchenden Feldes Spielstätte aus der Vielzahl der potenziell in Frage kommenden „Felder“, die meines Erachtens keineswegs als homogenes „Biotop“ ungeachtet eben dieser Besonderheiten angesehen werden dürfen, sondern – und dessen muss man sich als Feldforscher bewusst sein – ihre jeweiligen Besonderheiten in Bezug auf z.B. demographische Merkmale, soziale Stellung der Spieler in der Gesellschaft u.Ä. aufweisen können, aber nicht zwangsläufig müssen, wenn wir unterstellen, dass die Essenz des Spielertums ungeachtet jeweiliger individueller Unterschiede der Felder und ihrer Akteure ein gemeinsames „Typisches“²⁷⁸ beinhaltet, welches im Verlauf des Forschungsprozesses zu eruieren ist. Wir stoßen hier wiederum an das so genannte Validitätsproblem, dem sich die Methode der lebensweltlichen Ethnographie regelmäßig ausgesetzt sieht: Zum einen ist (durchaus berechtigterweise) die Frage virulent, welche Gültigkeit die mit Hilfe der lebensweltlichen Ethnographie gewonnenen Aussagen über Sinn und Sinnggebung kleiner Lebenswelten für sich beanspruchen dürfen, wenn quasi fokussiert ein recht unüberschaubarer und facettenreicher Teilbereich einer Gesamtgesellschaft anhand ausgewählter „Einzelfallstudien“ wissenschaftlich erhellt werden soll²⁷⁹; zum anderen stellt sich forschungspraktisch die Frage, wie und nach welchen Kriterien eben diese „Einzelfallstudien“ und die ihnen zugrunde liegenden „Einzelfälle“ für den

²⁷⁸ Zum Problem der wissenschaftlichen Konstruktion von (Ideal-)Typen siehe u.a. Honer 1993, S. 110 ff.; Hitzler 1988, S. 62 ff.; Schütz/Luckmann 1975, vor allem S. 229 ff.

²⁷⁹ Diesem Einwand lässt sich meines Erachtens am besten damit entgegenzutreten, dass es gar nicht die Absicht der lebensweltlichen Ethnographie ist, ihre Ergebnisse zu sozialwissenschaftlichen Universalschablonen „hochzurechnen“, sondern die Aufgabe der lebensweltlichen Ethnographie die ist, spezifische kleine Lebenswelten zu erkunden und zu analysieren. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Forschungsprozess ausgewählt wurden²⁸⁰. Zum ersten Einwurf ist lediglich zu entgegnen, dass es ja gerade das erklärte Ziel der lebensweltlichen Ethnographie ist, anhand fokussierter Einzelfallstudien das für die jeweilige Lebens-Welt „Typische“ herauszuarbeiten, ohne dabei selbstverständlich in den Fehler zu verfallen, sowohl die erhobenen Daten als auch die daraus abgeleiteten Schlussfolgerungen zu verabsolutieren²⁸¹. Gerade diese Art der Freiheit, Lebens-Welten ohne einen Allgemeingültigkeitsanspruch im Sinne der quantitativen Methoden zu analysieren und darzustellen, macht die Stärke der lebensweltlichen Ethnographie aus, ja nicht zuletzt auch gerade ihren Reiz²⁸².

Zum zweiten Punkt, nach welchen Kriterien an welchen Orten welche Probanden ausgewählt werden, ist zu sagen, dass diese Umstände in aller Regel nicht vor dem Beginn der Untersuchungen in Erscheinung treten, sondern innerhalb eben dieser Untersuchungen. Auch diese forschungspragmatische Freiheit, spezifische Fragen zu entwickeln, geeignete Orte zu finden, gesprächsbereite und -willige Gegenüber zu erreichen und sich somit am Gegenstand zu orientieren statt dem Gegenstand eine Orientierung zu verordnen, verstärkt meines Erachtens gerade noch – da der Forschungsprozess auf diese Weise höchst flexibel bleibt – die wissenschaftliche Aussagekraft ethnographischer Studien²⁸³.

Dennoch musste ich mich im Vorfeld meiner Untersuchungen in gewisser Weise festlegen, welchen Zugang zu welchen Orten ich wählen würde; um selbst auferlegte Beschränkungen geographischer, zeitlicher und Probandenauswahl betreffender Art kam ich – schon aufgrund der Allgegenwart des Feldes Spielstätte im gesamten Bundesgebiet – nicht herum. Meine Studien beschränken sich daher auf die

²⁸⁰ Analog zur Anmerkung 279 der vorliegenden Arbeit ließe sich hier entgegnen, dass eben Einzelfälle wie auch Einzelfallstudien zwar mit dem Anspruch ausgewählt bzw. dokumentiert werden, anhand ihrer immanenten „Typik“ Licht auf ein größeres Ganzes zu werfen, ohne aber dass der Anspruch erhoben würde, die in diesen Untersuchungen erfolgten Schlüsse seien „repräsentativ“ im Sinne der quantitativen Sozialforschung. Vgl. zu beiden Anmerkungen Kromrey 2000, vor allem S. 369 ff.

²⁸¹ Vgl. Honer 1993, S. 117 ff.; Girtler 1984

²⁸² Dem lebensweltlich-ethnographisch orientierten Sozialforscher sind ja bekanntermaßen gerade die Menschen hinter den Zahlen der quantitativen Erhebungsmethoden das Objekt seines Interesses (dies scheint übrigens eine allgemein verbreitete Neigung zu sein; nicht ohne Grund haben Bücher wie z.B. „Wir Kinder vom Bahnhof Zoo“ von Christiane F. stets ein ungleich größeres Publikum erreicht, bewegt und zumindest zum Mit-Fühlen angeregt als epidemiologische Studien zum Thema Drogenkonsum bei Jugendlichen oder Ähnliches). Pointiert und polemisch zugespitzt könnte man auch sagen: Wer die im Stadtbild gegenwärtigen Zeugen Jehovas (unbewusst) zählt und sein Augenmerk auf z.B. ihre Altersstruktur richtet, taugt eher zum quantitativen Methoden anwendenden Demoskopien als derjenige, der mit ihnen redet (sofern er zu Wort kommt) und versucht, *ihre* Sicht der Welt zu verstehen. Neu-Gier ist der Antrieb des lebensweltlichen Ethnographen, Neugierde der des Demoskopien.

²⁸³ Vgl. Honer 1993, die immer wieder auf die Notwendigkeit der flexiblen Reaktion auf unvorhergesehene und unerwartete Ereignisse, Wendungen und Irritationen hinwies.

Spielstätten und Spieler einer durchschnittlichen Kleinstadt (ca. 25.000 Einwohner) im norddeutschen Raum; sowohl die Namen der Spielstätten als auch die der Spieler sowie die Namen sämtlicher anderer erwähnter Personen und Orte sind von mir selbstverständlich geändert worden, die Stadt selbst, in der die Untersuchungen stattfanden, wird von mir im Folgenden der Einfachheit halber „Spielstadt“ genannt²⁸⁴. Zunächst war – in der Phase des sich Vertrautmachens mit dem Gegenstand – mein Feldzugang denkbar einfach. Ich besuchte innerhalb eines halben Jahres ca. 2- bis 3-mal wöchentlich zu unterschiedlichen Tages- und auch Nachtzeiten die verschiedenen Spielstätten in Spielstadt, und zwar sowohl wochentags als auch am Wochenende; mein regelmäßiges Erscheinen in den Spielstätten verschaffte mir langsam – über das Stadium des offensichtlichen Neulings, dem man im Einzelfall sowohl von Seiten des Personals als auch von Seiten anderer Spieler die Abläufe am Gerät, die Gepflogenheiten in der Halle, die „Schrullen“ anderer Spieler u. dgl. mehr erklärte – Kompetenz im Umgang mit den Geräten als auch eine Vertrautheit mit der Sprache des Feldes und seiner Akteure²⁸⁵. Somit „reifte“ ich langsam zum akzeptierten Mitglied der Spielerschaft heran, demgegenüber die anfängliche Zurückhaltung aufgegeben wurde und demgegenüber man „kein Blatt mehr vor den Mund nahm“. (Den Umstand, dass ich Soziologe bin und Feldforschung betreibe, verschwieg ich dabei wissentlich; ich bin noch heute davon überzeugt, dass ein derartiges „Outing“ meine „Vollmitgliedschaft“ unter den Spielern definitiv verhindert und mich wertvoller Einsichten beraubt hätte. Diese Art der „verdeckten Ermittlung“ ist unter Feldforschern selbst nicht unumstritten; ich denke allerdings, dass der aus der verdeckten Position stammende Erkenntnisgewinn, der mir anders verunmöglicht worden wäre, in Verbindung mit der vollständigen Anonymisierung der Orte und Personen diese Art der Feldforschung vertretbar macht.)²⁸⁶

Und nicht nur das: Meine Eigenschaft als Spieler (d.h. als aktiver Spieler, der nicht nur so tut als ob, sondern der schon aufgrund des Umstands, auch tatsächlich eigenes, alltagstaugliches Geld aufs Spiel zu setzen, tief in den Spielvorgang und in die sozialen Vorgänge in der Halle involviert wurde) ermöglichte mir zusätzlich zu

²⁸⁴ Um möglichen Spekulationen vorzubeugen und um Hobbydetektive zu entmutigen, sei hier lediglich erwähnt, dass Spielstadt von meinem Wohnort aus mit dem Pkw in ca. 2 Stunden zu erreichen ist. Spielstadt als Ort meiner Forschung wurde aus zehn Städten vergleichbarer Größe per Losverfahren ermittelt.

²⁸⁵ Auf das Thema „Vertrautheit“ mit dem Feld ist bereits ausreichend eingegangen worden; zum Thema „Sprache des Feldes“ siehe u.a. Maeder/Brosziewski 1997 in: Hitzler/Honer 1997

Beobachtung, Teilnahme und Kommunikation das Erleben, das Erfühlen und damit das Nachempfindenkönnen spezifischer emotionaler Anteile am Automatenpiel, mit anderen Worten die Möglichkeit der Introspektion, die mir die Essenz des Spielens ungleich deutlicher machte als alle anderen methodologischen Versuche der Sinnrekonstruktion (und dies in allen Konsequenzen; ich glaube aufrichtig, dass niemand, der noch nie um eigenes Geld am Automaten gespielt hat, **wirklich** nachvollziehen kann, wie es sich **anfühlt**, 100 Euro verloren zu haben, mehrmals hintereinander im Risiko Pech zu haben oder auch – seltener Glücksfall – durch eine elegante Direktkombination einen Gewinn von ca. 400 Euro erzielt zu haben)²⁸⁷. Das aktive Mit-Tun also hat in der Tat den unbestreitbaren Vorteil, die in der lebensweltlichen Ethnographie zum Programm erhobene „Übernahme der anderen Perspektive“ in entscheidender Weise zu erleichtern; der Gefahr, im Feld die eigene Forschungsintention durch zu starke (auch emotionale) Einbindung in das Geschehen zu vernachlässigen, lässt sich nach meinen Erfahrungen dadurch gezielt und effektiv entgegenwirken, dass das, was man im Verlauf einer „Forschungseinheit“ beobachtet, erlebt und erfühlt hat, unmittelbar im Anschluss an die jeweilige Forschungssequenz in Form eines Gedächtnisprotokolls vertextet und

²⁸⁶ Honer 1963, S. 60 bringt die ethische Frage der lebensweltlichen Ethnographie unter Hinweis auf Unruh 1979, Bulmer 1982, Punch 1986 und Geer 1964 folgendermaßen auf den Punkt: „Die Frage, ob man dabei ‚verdeckt‘ oder ‚nicht-verdeckt‘ arbeiten sollte, lässt sich übrigens meines Erachtens **nicht generell** beantworten. Sie hängt von den Feldbedingungen und von der eigenen Interessenlage ab: Arbeitet man verdeckt, dann bewegt man sich als normaler (oder auch eben nicht so normaler) Mensch unter Menschen und hat all jene Interaktionsprobleme, die man auch sonst hat – und oft noch einige andere dazu. Arbeitet man unverdeckt, dann gewährt einem die Rolle des Soziologen zwar eine gewisse Chance, seine eventuellen eigenen zwischenmenschlichen Inkompetenzen etwas zu kaschieren bzw. hinter einer ‚seriösen Maskerade‘ zu verbergen. Dafür, bzw. unter normalen, jedenfalls länger dauernden Umständen zusätzlich, hat man dann Probleme mit Erwartungen, Befürchtungen, Hoffnungen, die die Menschen, mit denen man es zu tun hat, damit verbinden, dass sie zum Gegenstand wissenschaftlichen Interesses werden ... Den einzigen **grundsätzlichen** Ratschlag, den man mithin für das Verhalten im Feld geben kann, ist Blanche Geer (1964) zur Folge deshalb der, herauszufinden, wen die Menschen, mit denen man es zu tun hat, als ihren ‚Feind‘ betrachten, und dann den glaubhaften Eindruck zu vermitteln, man habe mit diesem weder etwas zu tun, noch sympathisiere man mit ihm“. (Hervorhebungen im Original, VL)

Auch Girtler (1984) äußert sich ähnlich dahingehend, dass beide Arten der „Ermittlung“ ihre jeweiligen Vor- und Nachteile haben können und bleibt in dieser Frage grundsätzlich „offen“.

Meine Entscheidung, „verdeckt“ zu arbeiten, resultiert zum einen aus meiner Erfahrung, dass Spieler sich als Gegenstand wissenschaftlichen Interesses sehr schnell „pathologisiert“ fühlen und in Folge dessen „mauern“ und zum anderen daraus, dass ich neben meiner Forschungstätigkeit für einen Spielautomatenhersteller und -aufsteller arbeite, weshalb ich bereits des Öfteren bei Untersuchungen außerhalb meines Dissertationsvorhabens erfahren musste, dass die Spieler, wenn sie über diesen Umstand von mir aufgeklärt wurden, „dicht machten“ und darüber hinaus als Vertreter der „Gegenseite“ sich von mir distanzieren, mich um Geld angingen u. dgl. mehr.

Zu diesem Problem vgl. auch Girtler 1980; Murphy/Dingwall 2001 in: Atkinson/Coffey 2001; Niederbacher 2004, z. Thema „Sensible Felder“

²⁸⁷ Vgl. Meyer/Bachmann 2000, vor allem S. 138 ff., S. 174; siehe auch Nutt 1994, S. 93 ff. (Der Journalist Nutt unternahm aus eben diesen erwähnten Gründen „Selbstversuche“ an Spielautomaten.)

somit für spätere, „distanziertere“ Reflexionen nutzbar macht²⁸⁸. Hierbei möchte ich den Wert späterer, „distanzierterer“ Reflexionen ausdrücklich nicht in Frage stellen, in der Tat kann zeitlich-räumliche Distanz zum vertexteten Erleben tiefe analytische Einsichten produzieren, die dem unmittelbar aus dem Feld kommenden, noch ganz durch die Fülle sämtlicher Sinneseindrücke im Verlauf eines mehrstündigen Aufenthalts in einer Spielstätte befangenen Feldforscher aufgrund seiner sensuellen Betäubung verschlossen bleiben würden. Dennoch vertrete ich die Meinung, dass auch und gerade frische, eben erst erlebte und beobachtete Inhalte trotz oder gerade wegen der noch rauschhaften Nachwirkung des Spielstättenbesuches vertextet werden **müssen**, um gerade eben diese Rauschhaftigkeit des Spielgeschehens, die sich aus der Vielzahl an Sinneseindrücken, kommunikativen Einheiten und nicht zuletzt aus den spannenden, zum Teil geradezu nervenaufreibenden Spielabläufen am Automaten ergibt, angemessen und für den Außenseiter transparent darstellen zu können (insgesamt wurden von mir im Laufe der Arbeit neunundfünfzig Feldprotokolle und drei Introspektionsprotokolle angefertigt). Das existenzielle Engagement im Feld Spielhalle ist – abgesehen von einigen wenigen, ereignisarmen Abenden, an denen z.B. aufgrund einer Sportübertragung im Fernsehen „nichts los“ ist – extrem fordernd und anstrengend; die von manchen Spielern beschriebene Abgespanntheit, das „Kaputt-Sein“ nach einem „durchgezockten“ Abend konnte von mir im Laufe meiner Feldstudien in vollem Umfang nachvollzogen, nacherlebt werden (so hatte ich beispielsweise, ähnlich wie nach dem Konsum eines ergreifenden Films, nach meinen Feldaufenthalten stets Schwierigkeiten, mich zu entspannen oder Schlaf zu finden, woran – u.a. – auch der in Spielstätten übliche hohe Kaffee- und Zigarettenkonsum nicht ganz unschuldig war, dem ich mich im Verlauf meiner Involviertheit ins Spielgeschehen unbewusst angepasst hatte)²⁸⁹.

Doch zurück zum Versuch der Annäherung an die kleinen Lebens-Welten der Automatenspieler, die in Spielstätten ihre räumliche wie auch soziale Verortung finden. Der Zugang zu dieser kleinen Lebens-Welt ist einfach und schwierig zugleich; einfach insofern, als dass ich lediglich mit Zeit und Geld ausgestattet irgendeine beliebige Spielstätte betreten muss und ohne Komplikationen nach Einwecheln

²⁸⁸ Vgl. Girtler 1984, vor allem S. 131 ff., vgl. auch Niederbacher 2004

²⁸⁹ Der in der einschlägigen Literatur oft berichtete „Spielrausch“ ergibt sich nach meinen Erfahrungen aus der Kombination der dem Spielen um Geld immanenten „Gier nach Mehr“ mit der hallentypischen Reizüberflutung in Verbindung mit dem Konsum anregender Genussmittel. Das Gefühl nach Verlassen einer Spielstätte ist ähnlich wie die Gefühle während des Spielens an Automaten einzigartig und schwer beschreib- bzw. vergleichbar; dem Interessierten kann ich hier nur raten, das Gefühl im Eigenversuch nachzuerleben.

meines Geldes in Münzen am Spielgeschehen teilnehmen und – im Rahmen dessen – auch beobachten kann, schwierig wird der Zugang insofern, als dass die bloße physische Anwesenheit meiner Person in der Spielstätte von den anderen Spielgästen in aller Regel weder positiv noch negativ, weder freundlich noch unfreundlich zur Kenntnis genommen wird, sondern ich als Person und in der betreffenden Halle als Neuling nicht demonstrativ, aber faktisch ignoriert werde. Als Neuling in der „Halle“ (kaum ein Spieler spricht selbst von „Spielstätte“; die Sprache der Spieler ist eine Insider-Sprache, die manche Soziologen zur Anführung eines Glossars spezifischer Spielerbegriffe anregte)²⁹⁰ werde ich in aller Regel von der Aufsicht freundlich empfangen; man bietet mir Kaffee an und erkundigt sich, ob man mir helfen könne u. dgl. mehr. Für die anderen – in eben dieser Halle bereits etablierten (Stamm-)Gäste – bin ich zunächst eine „Unperson“, die bestenfalls mit einem Blick gestreift wird, der man aber sonst keine besondere Beachtung schenkt²⁹¹. Die alleinige körperliche Anwesenheit am Orte des Geschehens macht einen noch längst nicht zum Mitglied einer wie auch immer gearteten Gemeinschaft; man ist quasi in Gesellschaft allein mit sich und den Geräten. Der selbst zaghafte Versuch meinerseits, mit anderen Spielern in Kommunikation zu treten, scheiterte an (demonstrativer?) Einsilbigkeit meiner Gegenüber und an ihrem Rückzug vor ihr Gerät, wobei mir zwangsläufig, wenn auch wohl nicht demonstrativ, der Rücken zugewandt wurde. Diese Umstände erschienen mir damals zumindest als besonders **merk**-würdig, denn ich konnte unter anderen Spielern durchaus angeregte Unterhaltungen, Erörterungen von Spielzügen und -strategien, ja selbst ausgelassenes Herumalbern und gegenseitige ironisierende Kommentare bezüglich der Kompetenzen bzw. Inkompetenzen des jeweiligen anderen mitverfolgen. Ich wurde allerdings in diese verschiedenen Kommunikationsabläufe nicht mit einbezogen, und dieser Umstand verunsicherte mich zugegebenermaßen bis an die Grenze der Frustration.

²⁹⁰ So z.B. Raimund 1988, Fröhling 1993. Da sich im Verlauf der vorliegenden Arbeit die verwendeten Termini dem geeigneten Leser von selbst erschließen bzw. in seltenen Fällen von mir im Text erklärt werden, wo es notwendig ist, verzichte ich auf ein solches Glossar.

²⁹¹ Vgl. Goffman 2002, S. 138 ff. Während Goffman im Ignorieren der „Unperson“ (z.B. eines Dienstboten) zu Recht eher eine soziale Standortbestimmung in Bezug auf Hierarchie erblickt, möchte ich den Begriff der Unperson im Zusammenhang mit dem sozialen Raum Spielstätte eher im Sinne des potenziell akzeptablen, auf diese Akzeptanz aber noch nicht geprüften Außenseiters verstanden wissen. Ähnliche Phänomene sind in der „Szene-Gastronomie“ zu beobachten.

Diese eben beschriebenen Abläufe des Nicht-beachtet-Werdens wiederholten sich zunächst in allen Spielstätten in Spielstadt; da ich mich weder im Kleidungsstil noch im Auftreten von anderen Spielern unterschied²⁹², beschränkte ich mich in der Folgezeit darauf, die Spielstätten regelmäßig zu besuchen, dort zu spielen und die Interaktionen der anderen Gäste zu beobachten. Zwei Dinge wurden mir dabei im Laufe der Zeit von ca. 8 Wochen deutlich: Zum einen hatten auch andere „Neulinge“ in den entsprechenden Hallen dieselben beobachtbaren Akzeptanzprobleme, was meine ursprünglich aufkeimende Vermutung, irgendetwas an mir sei auffällig oder „stimme nicht“, zerstreute; zum anderen konnte ich feststellen, dass ich mit zunehmender Frequenz meiner Hallenbesuche langsam, aber mit gewisser Stetigkeit als **dazugehörig** angesehen wurde. Die ersten Anzeichen für diese Art von Zugehörigkeit waren denkbar einfach, ein Zunicken als Gruß hier, ein „Hallo“ da, vereinzelt Nachfragen nach meinen Gewinnen, Verlusten und gerade abgelaufenen Spielzügen am Gerät bildeten die ersten Hinweise, von den anderen Spielern als **Spieler** (und Person) wahrgenommen zu werden. Kommunikative Akte meinerseits wurden bereitwilliger zum Ausgangspunkt kurzer Unterhaltungen genommen, und langsam entstand nicht nur eine Vertrautheit mit den Geräten, sondern auch eine mit den diese Geräte ebenfalls Bespielenden. Da ich im Laufe der folgenden Wochen und Monate viel Zeit in den Spielstätten verbrachte, wurde ich allmählich zum akzeptierten „Vollmitglied“ der Spielerszene in Spielstadt; die anfänglich auf mich chaotisch und ungeordnet wirkenden Abläufe im Feld (das dem Uneingeweihten aufgrund der Fülle sowohl der Reize als auch der diversen Interaktionsmuster als „Bienenhaus“ erscheinen mag) verwandelten sich in meinen Augen **zusehends** in typische, wiederkehrende und offenbar in der Spielerszene allgemein gültige Verhaltens-, Kommunikations- und Interaktionsmuster. Da ich aus verschiedenen Gründen auch außerhalb von Spielstadt häufig Spielstätten besuchte, kam ich darüber hinaus zu der Meinung, dass das, was in den Spielstätten Spielstadts vor sich geht, auch für Spielstätten an anderen Orten (idealtypischerweise) ein wiederkehrendes, verbindliches System von Routinen, Relevanzen und Sinnstrukturen darstellt. Ich möchte daher in den folgenden Abschnitten darstellen, was – ungeachtet der eventuellen Besonderheiten in einigen spezifischen Fällen –

²⁹² Der Kleidungsstil eines typischen Spielhallenbesuchers ist leger; Anzugträger fallen aus dem Rahmen, ziehen skeptische Blicke auf sich und sind in Spielstätten äußerst selten zu sehen. Die übliche Anrede der Spieler untereinander ist das „Du“, auch das Personal siezt höchstens neue, unbekannte Gäste fortgeschrittenen Alters. Auch das Personal wird von den Stammgästen einer Halle geduzt; all diesen Gepflogenheiten habe ich mich während meiner Feldaufenthalte selbstverständlich angepasst.

idealtypischerweise in der Spielstätte vor sich geht und meines Erachtens in allen Spielstätten beobachtbar, erlebbar und beschreibbar sein dürfte, bevor ich mich an die Aufgabe heranwage, den jeweils subjektiv gemeinten Sinn einzelner Handlungs-, Kommunikations- und Interaktionsmuster zu rekonstruieren.

Bereits das **Betreten der Halle** durch den Spielgast verläuft in einer Art und Weise, die vielfältigen Raum für Ausdeutungen unterschiedlichster Art bezüglich seines Status in der Spielerschaft der jeweiligen Spielstätte, bezüglich seiner Eigenschaft als Anfänger, Fortgeschrittener oder „Profi“ und auch in Bezug auf seine Rolle als (möglicher) Stammgast oder Neuling zulässt. In der Regel öffnen sich die Türen der Spielstätte automatisch, dieser Vorgang, der das Betreten der Halle durch eine Person ankündigt, wird von den bereits anwesenden Spielgästen bemerkt, die sich kurz über Blicke der Identität des Gastes vergewissern, um sich anschließend in der Regel augenscheinlich unbeeindruckt wieder ihrem Spiel zu widmen. Bestenfalls Fremde, „Neulinge“ in der Halle oder Gruppen werden Gegenstand etwas längerer Betrachtung²⁹³; lediglich in Ausnahmefällen kommt es zu einer expliziten Begrüßung des Ankömmlings durch die bereits Anwesenden. Diese Ausnahmefälle konstituieren sich z.B. aus längerer Abwesenheit eines Stammgastes vom Ort des Geschehens, aus evtl. den anderen Gästen bekannten besonderen Umständen (wie z.B. Umzug, Jobwechsel o.Ä.), aber eine wie in der Gastronomie übliche Begrüßung lauterer, herzlicherer Art des anderen findet kaum jemals statt.

Ähnlich verhält es sich mit dem Verhalten des Personals beim Betreten eines Kunden der Spielstätte; zwar werden offensichtliche Neukunden explizit begrüßt, nach Getränkewünschen befragt oder in der Halle herumgeführt²⁹⁴, doch die Begrüßung eines Stammgastes verläuft diskret, lakonisch, bestenfalls versehen mit rhetorischen Fragen nach dem Befinden des Gegenübers, die von diesem ähnlich wortkarg, oftmals floskelhaft erwidert werden. Auffällig ist dabei im Besonderen, dass Namen in der Konversation kaum genannt werden, lediglich alteingesessene Stammkunden werden mit Namen begrüßt; auch die Spieler untereinander reden

²⁹³ Diese etwas längeren Betrachtungen erfolgen allerdings nicht erkennbar misstrauisch oder gar offen feindselig, sondern scheinen mir eher von Neugier geprägt zu sein. Anzeichen für „Territorialverhalten“, wobei wie in manchen Szenekneipen der Neankömmling auf soziale Äquivalenz geprüft zu werden scheint, habe ich nicht entdecken bzw. erspüren können.

²⁹⁴ Wahrscheinlich zum Abbau von Schwellenängsten; dem Gast werden dabei die Örtlichkeiten und die verschiedenen „Konzessionen“ gezeigt, seine Wünsche werden erfragt u. dgl. mehr.

sich höchst selten mit Namen an und scheinen eben diesen Namen ihrer „Mitspieler“ oftmals nicht einmal zu kennen²⁹⁵.

Etwas anders verhält es sich in Spielstätten, die einen der Gastronomie ähnlichen Thekenbereich aufweisen. Dieser Thekenbereich, der von den einzelnen Räumen („Konzessionen“) der Spielstätte abgetrennt ist, ist dort häufig eine Art erster Anlaufstelle für Spieler, die vor dem eigentlichen Spielvorgang dort noch einen Kaffee trinken, sich dabei mit anderen Gästen und z.T. dem Personal unterhalten, ohne dass dabei allerdings die Art von Intimität aufkommt, die man aus der Gastronomie kennt. Dabei ist im Besonderen hervorzuheben, dass Art und Inhalte der Konversationen am Tresen keine besondere Tiefe widerspiegeln; es fehlen vor allem die persönlichen Themen, das Erörtern von Problemen jedweder Art und die Art der persönlichen „Offenbarungen“, wie sie aus der Gastronomie bekannt sind, in der sowohl Gäste als auch Wirt und/oder Bedienung sich wechselseitig öffnen und ihrem jeweiligen Gegenüber gewissermaßen „ihr Herz ausschütten“²⁹⁶. Die Konversation im Thekenbereich einer Spielhalle bleibt demgegenüber oberflächlich und kommt über recht belanglose Plänkeleien, Blödeleien und Anspielungen kaum hinaus²⁹⁷, was umso bemerkenswerter erscheint, als dass sich zumindest sowohl das Personal und die Stammgäste als auch die Stammgäste untereinander oft seit Jahren kennen. (Dies bedeutet keineswegs, dass eine Spielstätte ein quasi kommunikationsfreier Raum ist; wie an späterer Stelle der vorliegenden Arbeit noch gezeigt werden wird, findet durchaus eine rege Kommunikation zwischen Spielern untereinander und zwischen Spielern und Personal statt, nur eben in anderem „Rahmen“. Damit korrespondiert auch eine von mir in Spielstadt gemachte Beobachtung, nämlich die, dass Spieler, die sich aus „ihrer“ Halle kennen, sich außerhalb dieser ignorieren und sich z.B. dann, wenn sie sich zufällig auf der Straße oder anderswo begegnen, höchstens kurz zunicken; bei Personen, die sich aus

²⁹⁵ Wenn Spieler sich untereinander über andere Spieler in deren Abwesenheit unterhalten, werden diese z.B. als „der mit der Brille“, „der, der immer bis oben drückt“ u.ä. Umschreibungen charakterisiert. Dieses scheint zu genügen, sich der Identität der betreffenden Person zu vergewissern; dieser Umstand bestärkt mich in der Ansicht, dass Spieler ihre Position in der Halle über ihre Identität als Spieler definieren, der über bestimmte Spielercharakteristika verfügt, nicht aber über ihre personelle Identität. Spieler scheinen von daher Wert auf Anonymität im wahren Sinne des Wortes zu legen; damit korrespondiert der Umstand, dass Spieler Eigenschaften, die Rückschlüsse auf ihre Identität außerhalb der Spielstätte zulassen, in der Regel nicht in der Konversation thematisieren, wie dies z.B. in der Gastronomie der Fall ist („Was machst du eigentlich beruflich?“, „Wohnst du auch in Spielstadt?“ o.Ä.).

²⁹⁶ Gerade dies scheint ja oft gerade den Reiz der Dazugehörigkeit in der Besucherschaft einer Szenekneipe auszumachen, wobei der Grad der Intimität des jeweils in der Konversation Thematisierten über die Position des Gastes in der Gemeinschaft Aufschluss gibt.

²⁹⁷ Thematisiert werden dabei vor allem – neben vor kurzem erzielten Gewinnen, erlittenen Verlusten und Spielereignissen – sportliche Themen, wie Fußball- oder Boxsportereignisse der jüngeren Vergangenheit.

einschlägigen Szenekneipen kennen, wäre ein solches Verhalten höchst seltsam²⁹⁸. Dieser Umstand weist meines Erachtens darauf hin, dass die Spielstätte ein im wahren Wortsinn exklusiver sozialer Raum ist; man trifft sich in ihm, kommuniziert miteinander, man kennt sich – aber man übernimmt seine **Eigenschaft** als Spieler nur **dort** und lässt sie bei Verlassen der Halle auch **dort** zurück.)

Das Betreten der Halle selbst wiederum verläuft nach geradezu paradigmatischen Schemata; der Neuling betritt die Spielstätte zögerlich, unschlüssig und eher abwartend, evtl. in der Gewissheit, dass das Personal sich seiner annimmt, der bereits etablierte, akzeptierte Stammgast schreitet ohne Anzeichen von Schwellenangst hinein, blickt sich in der Regel kurz um und steuert zielstrebig den Bereich an, den er – je nach Tagesform und Laune – ansteuern möchte. Der Abstecher an die Theke (falls vorhanden) oder direkt an die Geräte zu gehen scheinen von ihm apriorisch festgelegt, über seine Absicht zu spielen kommen keine Zweifel auf. Der Schritt des Spielers ist **raumgreifend**, seine Bewegungsmuster sind ohne erkennbare Anzeichen von Zögern oder Zaudern, zielstrebig, selbstbewusst und bar jedes Anzeichens eventueller Bedenken hinsichtlich des eigenen Tuns²⁹⁹. Dies wäre nicht weiter erwähnenswert, wenn nicht verschiedene Autoren darauf hingewiesen hätten, Automatenspieler seien voller Skrupel und „unbewusster“ Vorbehalte ihrem eigenen Verhalten gegenüber³⁰⁰; will man an dieser Stelle nicht in populärpsychologischer Weise vermuten, gerade die offenkundige Zielstrebigkeit des Stammspielers maskiere als Abwehrmechanismus eben diese Selbstzweifel, muss man konstatieren, dass der Spieler das Spielen in bewusster Entscheidung will.

Nach dem Betreten der Halle und den daran eventuell anschließenden Ritualen von Begrüßung und „Smalltalk“ stellt das **Einwechseln von Geldscheinen in automatenaugliche Münzen** den nächsten entscheidenden Schritt auf dem Weg

²⁹⁸ Vgl. Anmerkung 295 der vorliegenden Arbeit. Auch in diesem Fall scheint der Wunsch nach Anonymität vorherrschend; der Umstand, Spieler zu sein, geht wohl nach Ansicht der Betroffenen außerhalb der Halle niemanden etwas an. Siehe auch Schuller 1993, vor allem S. 78

²⁹⁹ Vgl. dazu im Gegensatz aber z.B. Ahrends 1983, S. 56 f. „Es war mir von Anfang an peinlich, spielen zu gehen, auch ihm (dem Inhaber, VL) gegenüber. Ich sah ihn nicht an, wenn ich den Schein zum Wechseln hinreichte, nuschelte nur etwas Unverständliches ... Einmal erwischte mich mein gehetztes, erschrockenes Gesicht im Spiegel, fortan machte ich gute Miene ... doch auch sonst war ich kurz angebunden. Ich wollte ihn nicht mögen, auch kein Verständnis für ihn haben ... Ich brauchte ihn nicht als freundlichen Nachbarn, sondern als Vorstand meiner Hölle.“

³⁰⁰ Siehe ebd.; vgl. auch Meyer/Bachmann 2000, S. 30 ff.

zum Spielvorgang selbst dar. Meistens wählt der Spieler – in größeren Hallen – eine bestimmte „Konzession“ aus, klingelt nach der Aufsicht und wechselt einen bestimmten Betrag Geldes in Münzen um. Auffällig ist hierbei, dass in aller Regel selbst Vielspieler, die z.T. erhebliche Summen an einem Abend einsetzen, zunächst lediglich einen relativ geringen Betrag, z.B. zwanzig Euro, in „Spielgeld“ umtauschen. Schirrmeister hat angedeutet, dass der Umstand der „Alltagstauglichkeit“ des Zahlungsmittels, welches nun zum „Spielgeld“ wird, den Spieler vielleicht zu gewisser Vorsicht verleitet³⁰¹; Ahrends bemerkt durchaus treffend: „Aber Geld ist nicht Geld. Wofür man draußen Milch und Brötchen kaufen kann, wovon und wofür man draußen lebt, das verwandelt sich hier unversehens in Spielgeld, das einzig dazu taugt, ein paar bunte Scheiben zum Drehen zu bringen. Der ganze Ernst des Lebens wird ein Jux im Handumdrehen“³⁰², und vielleicht ist es wirklich so, dass der Umstand des Einwechselns immer nur kleinerer Einheiten Geldes Ausdruck einer latenten „Bremsbereitschaft“ des Spielers ist. Von mir immer wieder beobachtet wurde allerdings, dass Spieler tatsächlich mehrmals im Laufe eines Spielaufenthalts in der Halle kleinere Summen nacheinander eintauschten; ob es sich hierbei um ein so genanntes „Chasing“, d.h. den Verlusten hinterherjagen, handelt³⁰³ oder ob sonstige Vorbehalte auf Seiten der Spieler bestehen, gleich eine größere Summe des Geldes auf einmal einzutauschen, ist nur schwer zu entscheiden. Wenn man sich allerdings vor Augen hält, dass Spieler oft auch gewonnenes Geld nicht etwa einstecken und die Halle verlassen, sondern zum Spielen an wiederum anderen Automaten verwenden, drängt sich einem in der Tat das **Gefühl** auf, dass der Spieler mit zunehmender Involviertheit in den Spielverlauf den Alltagswert des Geldes zugunsten des Erlebniswertes am Automaten vergisst.

Das Einwechseln des Geldes beim Personal erfolgt meist ohne sichtliche Gefühlsregung, „zehn Zweier“ o.Ä. beim Herüberreichen des Geldscheins sind meist die einzigen Worte des Spielers, auch von Seiten des Personals erfolgt das Wechseln des Geldes emotionslos, sachlich und höchstens mit der Erfragung eventueller Getränkewünsche verbunden. Bemerkenswert ist allerdings, dass in vielen „Konzessionen“ Geldwechselautomaten angebracht sind, die es dem Spieler erlauben, sein Geld ohne persönlichen Kontakt mit dem Personal und somit auch

³⁰¹ Vgl. Schirrmeister 2002, S. 147

³⁰² Ahrends 1983, S. 58

³⁰³ Meyer/Bachmann 2000, S. 58

ohne eventuell vorhandener Ängste sozialer Kontrolle in Bezug auf das eingesetzte – und damit vielleicht verspielte – Geld einzuwechseln. Diese Geldwechselautomaten werden allerdings nach meinem Dafürhalten recht selten benutzt, sei es, dass der Spieler Übervorteilung oder technische Probleme befürchtet³⁰⁴, sei es, dass ihm der Kontakt zum Personal trotz der klinisch-kühlen Transaktion in irgendeiner Weise wichtig ist. Ein weiterer Grund für die Bevorzugung des Geldwechselns beim Personal mag auch sein, dass oft gleichzeitig mit dem Vorgang des Wechselns ein Getränk bestellt wird, eine Aufgabe, die der Wechselautomat nicht erfüllen kann. Gleichzeitig mit dem Einwechseln des ersten Geldscheins erfolgt die Getränkeauswahl. Hierbei ist es so, dass die Aufsicht dem Geldspielkunden Kaffee, Tee oder Kakao gratis offeriert; bei Stammgästen, deren Trinkgewohnheiten dem Personal bekannt sind, wird der Getränkewunsch des Gastes oftmals nur noch in Form einer rhetorischen Frage („Kaffee schwarz?“) festgestellt und das Gewünschte gebracht. In der Regel wird – während der Spieler an dem oder den Automaten beschäftigt ist – des Öfteren noch einmal nachgefragt, ob noch weitere Getränke gewünscht werden, parallel dazu werden alte Tassen entsorgt, Aschenbecher geleert und die Spielumgebung nötigenfalls gesäubert, z.B. mit einem feuchten Tuch. Diese Vorgänge vollziehen sich diskret, leise, unaufdringlich; der Spieler möchte – und dessen ist sich das Personal bewusst – im Spielvorgang so wenig wie möglich gestört werden³⁰⁵. Der Umstand, dass Geldspielgäste (im Gegensatz zu Spielern an Unterhaltungsgeräten) ihre Getränke kostenlos erhalten, scheint ein ungeschriebenes Gesetz sämtlicher Spielstätten in Spielstadt (und darüber hinaus) zu sein; Verstöße gegen dieses „Gesetz“ (z.B. durch eine noch unerfahrene neue Mitarbeiterin) werden von den Spielern mit Gereiztheit und Unduldsamkeit beantwortet³⁰⁶. Nebenbei bemerkt: Als ich die ersten Exkursionen in die mir damals noch fremde Lebenswelt der Automatenspieler unternahm, erschien mir dieser

³⁰⁴ So musste ich während meiner Feldaufenthalte mehrfach erfahren, dass der Wechselautomat mein Geld nicht annahm und der Geldschein immer wieder herausgeschoben wurde. Irgendwann gab ich entnervt auf und wechselte nur noch beim Personal.

³⁰⁵ Vgl. Ludwig 2002. – Immerhin die Hälfte von 962 Probanden gaben an, in der Spielstätte am liebsten „ihre Ruhe“ haben zu wollen; knapp 50% der Probanden bevorzugten im Zusammenhang mit dem Service einen diskreten, sie nicht störenden Ablauf einzelner Verrichtungen (z.B. Getränke servieren, Aschenbecher leeren u.Ä.).

³⁰⁶ Siehe dazu Fröhling 1993, S. 66 – Ein Spieler berichtet: „Es ist unlogisch, aber ich wäre noch nicht mal in die normalen Spielhallen reingegangen, wenn das auch nur 50 Pfennig Eintritt gekostet hätte. Ich hätte in der Halle auch nie für einen Kaffee Geld bezahlt. Wenn mir einer gekommen wäre mit ‚Der Kaffee kostet 50 Pfennig‘, dann hätte ich gesagt: ‚Du hast wohl ’ne Meise. Ich habe 300 Mark in der Kiste drin und soll für eine Tasse Kaffee 50 Pfennig bezahlen?‘“ Diese Einstellung der Spieler kann ich nach meinen Beobachtungen voll und ganz bestätigen.

Umstand merkwürdig. In der Tat bieten sich im Zusammenhang mit dem obligatorischen Gratiskaffee ja durchaus zwei mögliche Argumentationslinien dar: Zum einen könnte man als Spieler sagen, dass die Summen, die man im Laufe des Spiels einsetzt oder in den letzten Wochen und Monaten „investiert“ hat, den Gratiskaffee als das Mindeste erscheinen lassen, was man als Spieler verlangen kann; andererseits könnte man eben angesichts dieser Summen und „Investitionen“ über den einen Euro pro Kaffee doch locker hinwegsehen. Erst mit fortschreitender Dauer meiner Feldaufenthalte, die auch für mich mit z.T. erheblichem finanziellen Aufwand verbunden waren, sträubte sich auch in mir etwas dagegen, erhebliche Summen Geldes in Spielautomaten zu stecken, dabei häufig Pech zu haben und dann auch noch für meinen Kaffee bezahlen zu sollen. Wiederum eine Einsicht, die ohne tätige Involviertheit ins Feld wohl kaum zu meiner Erkenntnis gelangt wäre. Trotz der Banalität des Beispiels zeigt sich wiederum deutlich, dass aktives Mit-Tun tiefere Einsichten bringen kann als andere Verfahren; ebenso bestätigte sich der Satz, dass nur ein Spieler einen Spieler wirklich **verstehen** kann, auch hier in eindrucksvoller Weise³⁰⁷.

Kaltgetränke wie Cola, Sprite, Wasser müssen von den Geldspielgästen bezahlt werden, allerdings kommt es häufig vor, dass Vielspielern auch die Kaltgetränke „auf Kosten des Hauses“ serviert werden. Wer was gratis bekommt, entscheidet das Personal vor Ort. Teilweise kommt es dadurch zu leichten Eifersüchteleien zwischen Spielern und Personal („Ich hab genauso viel reingesteckt, wieso muss ich jetzt meine Cola bezahlen?“), in der Regel wird aber diese Praxis von den Spielern akzeptiert und nicht weiter thematisiert. Thematisiert wird diese Praxis lediglich von den Benutzern so genannter „Fungames“, die oft ebenso nicht unerhebliche Beträge in ihr Spiel investieren, Getränke aber generell bezahlen müssen. Von dieser Praxis wird zumindest in den Spielstätten in Spielstadt langsam abgewichen, wohl weil auch die Betreiber der Hallen erkannt haben, dass derartige Thematisierungen in ihren Hallen zu Missstimmungen führen können³⁰⁸.

³⁰⁷ Vgl. Fröhling 1993, S. 98. Fröhling verweist auf den Umstand, dass gerade Spieler in Selbsthilfegruppen für pathologische Spieler aufgrund der eigenen Involviertheit in das Gesamtgefüge des Spielens zu absoluten „Experten“ werden. Siehe auch Meyer/Bachmann 2000, S. 138 ff., S. 216 ff. Das so genannte „Expertentum des Betroffenseins“ ist Grundlage wohl jeder suchtspezifischen Gruppenarbeit.

³⁰⁸ Insbesondere Vielspieler an so genannten Fungames werden nach meinen Beobachtungen bei der Praxis der Getränkeausgabe zunehmend den Geldspielgästen gleichgestellt, da zumindest sie ähnliche Summen in ihr Spiel investieren wie die traditionellen Geldspielkunden.

Die Frage, **nach welchen Kriterien der Spieler „sein“ Gerät bzw. „seine“ Geräte auswählt**, die er zunächst mit einigen Münzen (in der Regel Zwei-Euro-Stücke) „anfüttert“, ist außerordentlich schwer zu beantworten. Dies liegt zum einen daran, dass die unterschiedlichsten Gerätetypen am Markt aufgestellt sind und die Auswahl schon von daher schwer fallen dürfte, zum anderen trifft der Spieler, wenn er die Halle betritt, nur selten „Konzessionen“ an, in denen noch alle Geräte unbespielt sind und in denen er infolgedessen die freie Auswahl hat. Nach meinen Beobachtungen richtet sich die Geräteauswahl im Wesentlichen nach drei Kriterien, die für den Spieler von entscheidender Bedeutung sind:

a) Der Spieler „besitzt“ ein spezielles Lieblingsgerät; der Umstand, ein Gerät zu seinem Lieblingsgerät zu machen, hängt sehr häufig von akzidentellen Ereignissen ab, z.B. wenn der Spieler an diesem Gerät in letzter Zeit häufiger größere Gewinne erzielt hat (dies gilt auch für Vielspieler, die mehrere Geräte gleichzeitig bespielen)³⁰⁹.

b) Das Gerät ist neu auf dem Markt bzw. in der Halle; neue Geräte interessieren, locken, wollen erobert und müssen im Spielsystem durchblickt werden. Darüber hinaus stehen neue Geräte oft in dem Ruf, gut zu „schmeißen“, oder wie Schuller es ausdrückte: „Neue Hallen und neue Automaten – am besten neue Automaten in neuen Hallen – schmissen meistens was, damit die Gäste auch wiederkamen“³¹⁰.

c) Beleuchtete Bonuspfeile, gefüllte Jackpots u.Ä. suggerieren dem Spieler, ein größerer Gewinn stehe bald bevor. So kann es z.B. an einem Gerät möglich sein, dass durch die Beleuchtung mehrerer Bonuspfeile ein eventuell erzielter Gewinn von zwanzig Sonderspielen auf fünfzig Money-Jumbospiele erhöht wird. Dieser Reiz scheint Spieler stark anzuziehen³¹¹.

Darüber hinaus kann es allerdings auch passieren, dass der Spieler aufgrund starker Besucherfrequenz nicht mehr die freie Auswahl hat. In diesem Fall neigt er dazu, die freien Geräte ungeachtet seiner persönlichen Vorlieben zu bespielen, evtl. auch um später an frei gewordene Geräte zu wechseln, die ihm persönlich besser zusagen.

³⁰⁹ Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 217

³¹⁰ Schuller 1993, S. 133

³¹¹ In der Tat sieht man draußen im Feld nur selten Geräte, an denen die entsprechenden Bonuspfeile beleuchtet sind, was wiederum darauf hindeutet, dass Spieler so lange das entsprechende Gerät bespielen, bis sie in den Genuss dieses Bonus gekommen sind oder, wie es in der Spielersprache heißt, „das Licht ausgemacht“ haben. Wohl auch aus diesen Gründen sind Geräte neuerer Bauart so programmiert, dass nach Verlöschen eines Bonuspfeils ein anderer beleuchtet wird, ohne dass ein Spieler etwas Konkretes dazu tun muss. Die Jackpots an Automaten in staatlichen Spielbanken scheinen einen ähnlichen Zweck zu erfüllen.

Ein nicht zu unterschätzender Umstand bei der Geräteauswahl dürfte allerdings auch die „Zockermythologie“ spielen, die in allen Hallen verbreitet und Gegenstand angeregter Diskussionen unter den Spielern ist. Der Duden definiert einen Mythos als „legendär gewordene Gestalt oder Begebenheit“³¹², und in der Tat bestehen in Spielstätten eine Unzahl verschiedenster Mythen bezüglich einzelner Geräte, Verhaltensweisen dieser Geräte, Erfolg versprechender Spielstrategien u. dgl. mehr. Da diese „Zockermythologie“ außerordentlich facettenreich und vielgestaltig präsent ist, wird sie an späterer Stelle in der vorliegenden Arbeit noch ausführlicher untersucht werden. Hier sei lediglich angemerkt, dass Spieler sich bei der Geräteauswahl auch von dem „Ruf“, den ein Gerät bei anderen Spielgästen genießt, in nicht unerheblichem Umfang leiten lassen.

Ein weiterer Umstand, der bei der Auswahl des bespielten Gerätes eine Rolle spielt, ist der, ob dieses Gerät in der letzten Zeit viel, wenig oder gar nichts „geschmissen“ hat. Da unter Spielern die Ansicht vorherrscht, die Gewinnchancen an einem Gerät hängen von den vorangegangenen Spielereignissen ab („Der hat gestern erst zweihundertachtzig Euro gegeben, da brauchst du jetzt nicht ran.“, „Der tut schon seit Wochen nichts mehr, der muss ja bald mal kommen.“), erkundigen sich Spieler oftmals ausdrücklich sowohl beim Personal als auch bei ihren Mitspielern nach eben diesen vorangegangenen Ereignissen. Auch dieser Umstand ist der „Spielermythologie“ zuzurechnen. Dass sich Abweichungen vom Zufall („Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“ unterliegen in ihrem Verhalten dem Zufall und sonst nichts) innerhalb absehbarer Zeit von selbst korrigieren müssten, dieser Umstand bzw. Glaube wird landläufig als so genannter „Monte-Carlo-Irrtum“ bezeichnet³¹³. Verschwiegen werden darf allerdings nicht – auch dazu an späterer Stelle mehr – dass die Bestandteile der Spielermythologie von den Spielern selbst, vor allem in Phasen des Nicht-Spielens, kritisch hinterfragt und angezweifelt werden; es scheint fast so, als ob der Spieler im Spielvorgang an Mythen glaubt, die er außerhalb dessen in ihrer Unzuverlässigkeit und Zweifelhaftigkeit erkennt. Wenden wir uns daher dem zu, was am Gerät geschieht

³¹² Der kleine Duden 1983

³¹³ Haase 1992, S. 139 – In staatlichen Spielbanken ist es im Bereich des Roulettisches üblich, die zuletzt gefallenen Zahlen an einem weithin sichtbaren Display anzuzeigen; viele Roulettspieler notieren sich ebenso die so genannten „Permanenzen“, um aus vorangegangenen Ereignissen zukünftige ableiten zu können („Jetzt ist fünfmal die Rot gekommen, Schwarz ist überfällig“). Der Umstand, dass in jedem neuen Spiel dieselben Wahrscheinlichkeiten gelten, wird von den Spielern nicht akzeptiert.

und in welcher Weise der Spieler sein Gerät bzw. seine Geräte behandelt und welchen Sinn der Spieler eben diesem seinem Verhalten beimisst.

Der eigentliche **Spielvorgang** – und damit das **Verhalten des Spielers am Gerät** – beginnt mit dem Einwurf von Münzen, woraufhin sich der Automat „in Bewegung setzt“, d.h. die Walzen oder Scheiben sich drehen und über Gewinn oder Nicht-Gewinn entschieden wird. In aller Regel betätigt der Spieler die Nach-Start-Taste, mit der die erste Scheibe/Walze bei Nichtauftauchen eines hochwertigen Gewinn-Symbols zum zweiten Lauf/Versuch gebracht wird. Bespielt der Spieler mehrere Geräte, werden diese in derselben Weise zum Laufen gebracht, wobei allerdings in der Regel sich der Spieler vor einem Gerät niederlässt und dieses aktiv bespielt und die anderen über Risiko-Vorwahl (er stellt mit Hilfe der Risikotasten vorab ein, bis wohin ein anfallender Gewinn vom Automaten selbst riskiert werden soll) laufen lässt und nur bei Erreichen höherwertiger Gewinnfelder aktiv in das Spielgeschehen eingreift, sei es durch manuelles Weiterrisikieren des erreichten Gewinns, durch die Betätigung evtl. vorhandener „Startauspielungen“ oder Annahme des Gewinns mit der „Stoptaste“³¹⁴. Das Verhalten des Spielers ist – zumindest in der Anfangsphase des Spielens – stoisch, ruhig, abwartend; mit fast klinisch-kühlem Interesse lässt der Spieler das Gerät laufen, betätigt bei anfallenden Gewinnen die Risikotaste in der Hoffnung auf Vermehrung bzw. Vervielfachung seines Gewinns und begnügt sich ansonsten damit, dem Gerät eher passiv zuzusehen. Gefühlsregungen werden erst im Zusammenhang mit besonderen Ereignissen sichtbar; ein erfolgreiches „Hochdrücken“, wiederholte Risikoverluste oder Startauspielungen, die auf dem niedrigstmöglichen Gewinnfeld stehen bleiben und dann im Risiko verloren gehen, provozieren erste verbale und nonverbale Äußerungen und Kommentare, im Erfolgsfall ebenso wie im Falle des Verlustes. Auffällig ist, dass **direkt** über Gewinnkombinationen einlaufende Seriengewinne zwar vom Spieler erfreut zur Kenntnis genommen werden, er aber von diesen deutlich überrascht scheint und mit ihnen eigentlich nicht rechnet. Dieser Punkt ist entscheidend für das Verständnis des Spielerverhaltens; das Spielen an den betreffenden Geräten ist und bleibt primär ein **Risikospiel**, die enorme Bedeutung des aktiven „Hochdrückens“, ja der Betätigung der Risikotaste überhaupt macht meines Erachtens den Reiz des Geldspiels an sich aus. „Vor allem mit den Risikotasten ist dem Spieler ein weites Feld scheinbarer

³¹⁴ Vgl. S.15 ff. der vorliegenden Arbeit

Einflussnahme möglich. Diese ‚Arbeit‘ ist vielleicht das Attraktivste an dem neuen (geschrieben 1983, VL) Automatenpiel. Die mühelose Mühe, der Kampf um Bares vom weichen Sessel aus. Das Chefmäßige, das Knöpfchendrücken mit zerfurchter Stirn und lässiger Gebärde, fluchen, schimpfen dürfen, wenn’s nicht so gut läuft – und dabei immer die Gewissheit: ‚Dich kriege ich schon, du kriechst schon noch zu Kreuze‘³¹⁵, beschreibt Ahrends die immense Wichtigkeit des Risikospiele. Auch bei meinen sämtlichen Feldbeobachtungen fiel mir immer wieder auf, mit welcher Leidenschaft sich der Spieler der Risikotaste widmet. Zwar hängt das Ergebnis bei der Betätigung der Risikotaste allein vom Zufall (1:1) ab³¹⁶, wodurch sich die Wahrscheinlichkeit des „Absturzes“ mit jedem erreichten höheren Gewinnfeld potenziert, aber dennoch drücken die Spieler erkennbar nach Licht- oder Tonsignal, kräftig oder sanft, in bestimmtem Rhythmus, schnell oder langsam und sind – zumindest im Spielvorgang; außerhalb dessen wissen sie sehr wohl über die Tatsache Bescheid, wie wenig sie aktiv beeinflussen können, nämlich im Grunde nichts – offenbar nicht in der Lage, zu akzeptieren, dass das, was sie tun, keinen **wirklichen** Einfluss auf das Ergebnis hat³¹⁷. Mit der leidenschaftlichen Betätigung der Risikotaste korrespondiert der Umstand, dass sich der Spieler im weiteren Spielverlauf zunehmend „emotionalisiert“; die kühle Geschäftigkeit des Spielbeginns wird mit der Zeit abgelöst durch Kommentierungen von Spielverläufen, verbal wie nonverbal. Da durch die Wahrscheinlichkeitsverteilung Spielerfolge seltener eintreten als Misserfolge, neigen Spieler dazu, eben diese Misserfolge (wiederholte Risikoverluste u.Ä.) mit Gebärden von Verzweiflung und mit Kommentaren des Unglaubens bezüglich ihres Spielerpechs zu untermalen. Insbesondere wiederholte Risikoverluste an bestimmten Stellen der Risikoleiter, die ja rein zufällig in Erscheinung treten, reizen den Spieler zu Kommentaren wie „Das gibt’s doch nicht“ oder „Das kann doch nicht sein“³¹⁸; auch „Fastgewinne“ lösen bisweilen ähnliche Kommentierungen aus. Bisweilen lassen sich Spieler in diesen Situationen zu derben, oftmals sexualisierten Kraftausdrücken („Fotze“) hinreißen, auch angedeutete oder tatsächlich ausgeführte Schläge oder Tritte gegen das Gerät

³¹⁵ Ahrends 1983, S. 31

³¹⁶ Im „Scheibentext“ der Automaten wird explizit darauf hingewiesen, dass bei Betätigung der Risikotaste „eines der beiden Felder (höherwertiges Gewinnfeld bzw. Verlustfeld, VL) mit gleicher Häufigkeit ausgewählt wird“.

³¹⁷ Vgl. Ahrends 1983, S. 63 „Auch der Verbissenste weiß wohl insgeheim, wie wenig es (das Spielereignis, VL) von ihm abhängt, aber er braucht es nicht zur Kenntnis zu nehmen. Die ganz alten Hasen sind über die Alibis hinaus, sie nehmen den Automaten, wie er wirklich ist.“

³¹⁸ Vgl. Schuller 1993, S. 150

wurden von mir mehrfach beobachtet (ein Verhalten, das das Personal auf den Plan ruft, welches den Spieler zur Mäßigung auffordert); im Kontrast dazu allerdings gibt es ebenso Spieler, die selbst erhebliche Frustrationen scheinbar ungerührt „wegstecken“ oder bestenfalls mit einem lakonischen „war ja klar“, „musste ja so kommen“, „das wusste ich“ u.Ä. kommentieren³¹⁹.

Bemerkenswert ist, dass Spieler offenbar dazu neigen, sich insbesondere nach längeren Verlustphasen in ein Gerät quasi zu „verbeißen“, wohl in der Hoffnung, ihre Pechsträhne müsse bald ein Ende haben („Jetzt hab ich schon achtzig Euro drin, der muss doch jetzt bald mal was bringen“)³²⁰; auch dem Verfasser der vorliegenden Arbeit fiel es oft schwer, nach längeren Verlustphasen das Gerät zu verlassen. Auch in mir sträubte sich etwas, zu akzeptieren, dass Abweichungen von der mathematischen Wahrscheinlichkeitsverteilung sich eben nicht frühestmöglich korrigieren. Auffällig ist weiterhin, dass an Geräten erzielte Gewinne in der Regel nicht zur Beendigung des Spielens an sich führen, sondern das gewonnene Geld zum Spielen an anderen Geräten eingesetzt wird. Der Wunsch nach mehr **Geld** wird allerdings – auch dies konnte/musste ich am eigenen Leib erfahren – sekundär gegenüber dem Wunsch nach mehr **Spiel**, der oftmals beschriebene Spielrausch, d.h. der Wunsch nach einem spezifischen, dem Außenstehenden nur schwer vermittelbaren Erlebniszustand beinhaltet eben auch den Umstand, **spielen** zu wollen und den Gedanken an das dazu erforderliche Geld in dieser Phase nach hinten zu schieben. „Wovon und wofür man draußen lebt“ – das scheint für den Spieler letztlich nur noch ein Mittel zu sein, sich ein Erlebnis zu kaufen, ungeachtet der Tatsache, dass dieses Erlebnis eben auch einen sich auf den Alltag potenziell auswirkenden Preis hat³²¹. Die Leidenschaft, mit der der Spieler seinem Spiel

³¹⁹ Siehe dazu Der Spiegel 17/1984. Der Redakteur Nikolaus von Festenberg beschreibt das Verhalten eines Spielers, den er an einem ausgiebigen Spielabend begleiten durfte, nach einer Pechsträhne mit den Worten: „Er nimmt sich vor, dem Automaten seinen Zorn nicht mehr zu zeigen. Er hat nur noch Hohn und Verachtung für ihn übrig: ‚Natürlich, war doch klar ... das musste ja so kommen ...‘ Erwin springt aus Enttäuschung so schnöde mit sich um, wie es der Automat mit ihm getan hat.“

Treffend auch zum Thema zunehmende Emotionalisierung im Spielvorgang: Schirmermeister 2002, S. 144 f. „Die Niederlagen – besser: die Spielverluste ... werden vom Spieler in stoischer Passivität hingenommen ... Tritte, Rütteln, Schläge, böse Flüche ... deuten darauf hin, wie ernst mancher Spieler das einsame Spiel am Automaten nimmt ...“ (wenn sich das Spielen mangels Geld dem Ende zuneigt, VL)

³²⁰ Vgl. Ahrends 1983, S. 32 „‚Jetzt habe ich so viel investiert – der muß doch irgendwann kommen!‘ Solche u.ä. Sätze fallen oft in der Spielhalle, sie sind bezeichnend für das Spielverhalten derer, die investieren ...“

³²¹ Meyer/Bachmann 2000, S. 63 „In der Anfangsphase einer Spielsequenz eher mit Gleichgültigkeit begleitet, verursachen Verluste später Missstimmung: Enttäuschung, Niedergeschlagenheit ... bis hin zu Panikgefühlen, wenn dem Spieler bewusst wird, welchen Schaden er angerichtet hat.“ Diese auf pathologische Spieler gemünzten Aussagen können meines Erachtens nicht unbedingt generalisiert werden; Tatsache ist allerdings, dass ein **übertriebenes** Spielverhalten sich zweifellos auf den Alltag des Spielers auswirkt, ein gemäßigtes, kontrolliertes dagegen nicht unbedingt. Was einen gemäßigt und vernunftgesteuert Spielenden nach Ende einer

nachgeht, steigt ebenso wie seine emotionale Involviertheit in das Spiel mit der Dauer und (ökonomischen) Intensität des Spiels; die oft zu Beginn des Spiels beobachtbare „Coolness“ des Spielers verschwindet – außer in den seltenen Fällen, in denen der Spieler an mehreren Geräten zugleich hohe Gewinne erzielt und daraufhin eventuell die Spielstätte verlässt – zusehends mit der Dauer seines Aufenthalts, bis am Ende zu vorgerückter Stunde die Halle aus einer Ansammlung hochgradig erregter Individuen besteht, die buchstäblich Zeit und Raum vergessen haben. Gerade Spieler, die mehrere Geräte gleichzeitig bespielen, neigen dann in ihrer Leidenschaft dazu, stehend die Ereignisse an den Geräten zu verfolgen, sich bei besonderen Ereignissen buchstäblich laufend an das betreffende Gerät zu begeben, um in das Spielgeschehen einzugreifen, dabei hektisch Kaffee zu trinken, zu rauchen und – im Fall längerer ereignis-, sprich gewinnarmer Momente – Geld einzuwechseln. Die Kommunikation unter den Spielern erreicht in dieser Phase ihren Höhepunkt; da diese Kommunikation an späterer Stelle der vorliegenden Arbeit noch ausführlich dargestellt werden wird, sei hier lediglich darauf verwiesen, dass mit steigender Spielintensität und Spieldauer der kommunikative Austausch unter den Spielern zusehends angefacht wird. Dies gilt nach meinen Beobachtungen auch für die Interaktionen zwischen den Spielern und dem Personal; die anfangs recht einsilbigen, lakonischen Wortwechsel intensivieren sich in analoger Weise mit fortschreitender Spielintensität und -dauer. Auffällig erscheint mir aber, dass die Spieler selbst mit zunehmender Spielintensität und -dauer trotz ihrer hektischen Betriebsamkeit zunehmend fatalistischer werden, sich zusehends in ihr zufallsgesteuertes Schicksal ergeben und – anders als es ihre Betriebsamkeit nahe legen könnte, ihre faktische Machtlosigkeit gegenüber der unbestechlichen Elektronik der Zufallsgeneratoren akzeptieren³²². Lediglich kleine beobachtbare Anzeichen im Spielerverhalten weisen auf diesen Umstand hin; die Risikotaste wird zunehmend lustloser und unter Vernachlässigung bestimmter Schemata (Rhythmus, Licht- und Tonsignale etc.) betätigt, teilweise setzen sich die Spieler wieder und lassen die Geräte „von selber machen“, in einigen Fällen wird die zuvor beobachtete Leidenschaft im Spielvorgang ersetzt durch abwartendes, fast möchte man sagen, resignatives Hoffen und Harren³²³. Die Spieler, die sich dem Ende des Spielens

Spielsequenz mehr als das verlorene Geld ärgern kann, ist vielmehr das Ausbleiben des Glücksgefühls, das mit dem Vorgang des Gewinnens (der ja bedingt durch das Abspielen von Serien, welche eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt, besonders in die Länge gezogen wird) verbunden ist

³²² Vgl. Anmerkung 317 der vorliegenden Arbeit, siehe auch Ahrends 1983, S. 70

³²³ Ebd.

durch Aufbrauchen ihrer mitgeführten Barschaft nähern, reagieren recht unterschiedlich auf eben diesen Umstand. Während die einen sich wortarm oder wortlos ihrem Schicksal fügen und höchstens lediglich **erfühlbare** Signale von Resignation oder Trauer über den „Totalverlust“ aussenden, verfallen andere in z.T. auch andere Spieler zu Kommentaren negativer Art animierende Klagen über ihr Pech, ihr verlorenes Geld oder ergehen sich in Äußerungen über den vermeintlichen „Betrug“ („Zweihundert Euro reingesteckt, nicht eine Scheiß-Serie – das gibt’s ja wohl nicht, alles Beschiss hier“ o.Ä.)³²⁴. Was hierbei allerdings auffällt, ist der Umstand, dass andere Spieler – die ja zumindest als Vielspieler schon oft ähnliche Situationen erlebt haben – zwar ihre Kommentare dem „Pechvogel“ gegenüber formulieren („klar, hab ich neulich genauso gehabt, 300 Euro weg, keine Serie – nichts“), diese Kommentare jedoch weder den immanenten Betrugsvorwurf noch die Besonderheit der vom jeweiligen Gegenüber soeben gemachten Erfahrungen bestärken. Dieses ist meines Erachtens recht einfach dadurch zu erklären, dass **jeder** Vielspieler eben gerade jene Art von Pechsträhne kennen muss („Seuche an den Fingern“) und ebenso dadurch, dass derjenige, der an einem bestimmten Tag oder Abend eine erhebliche Summe Geldes verspielt und dementsprechend geneigt ist, mit dem Schicksal auf vielfältige Weise zu hadern, an anderen Tagen durchaus auch z.T. erhebliche Summen gewinnt und vice versa. Die Rollen Gewinner bzw. Verlierer sind je nach Zufall jederzeit austauschbar, und gerade das Wissen um diesen Umstand führt – verbunden mit der relativen Gewissheit, in absehbarer Zeit jeweils beide Rollen auszufüllen – zum Weiterspielen, zum Wiederkommen und zur relativen Gelassenheit im Umgang mit Verlierern und Verlusten³²⁵. Dass jeder, der **regelmäßig** spielt, „unterm Strich“ Verluste einfährt, ist den Spielern durchaus bekannt; die Leidenschaft jedoch, das Ungewisse, der Umstand, eben nicht zu wissen, wie eine Spielsequenz für den Spieler ausgeht – gerade das ist ja eben der Reiz am Automatenpiel, der Nichtspielern so unerfahrbar, fremd und damit nicht nachvollziehbar bleibt³²⁶. Die Verluste, die „unterm Strich“ eingefahren werden,

³²⁴ Vgl. Schuller 1993, S. 150 f.

³²⁵ In der Tat kann ein Vielspieler sich aufgrund der Konstruktionsweise der Automaten bzw. aufgrund der Zufallsverteilung in der Elektronik des Gerätes recht sicher sein, mit gewisser Regelmäßigkeit auch größere Gewinne zu erzielen, was die Gelassenheit gegenüber „Pechsträhnen“ oder „Durststrecken“ deutlich erhöht. Anders als z.B. beim Samstaglotto, bei dem die Aussicht auf den Hauptgewinn astronomisch gering ist, wird der Hauptgewinn am Spielautomaten, d.h. die „große Serie“, vom Spieler durchaus recht regelmäßig erlebt.

³²⁶ Vgl. Ahrends 1983, S. 55 ff. – Ahrends beschreibt gerade den Umstand der Ungewissheit des Spieldausgangs als ungeheuren, unwiderstehlichen Reiz des Spiels; auch auf den Satz Nutts sei noch einmal verwiesen, nichts am Automatenpiel sei verlockend, ehe man nicht selber die Sphäre des Spiels betreten habe. Nutt 1994, S. 97

verblassen nämlich gerade vor dem bei Vielspielern mit großer Wahrscheinlichkeit zu erwartenden Gewinn; dem Glückspilz, der – evtl. sogar an mehreren Geräten gleichzeitig – einen hohen Gewinn erzielt, bedeuten vorangegangene Verlustsequenzen nichts mehr. „Aber fragt ihn jetzt nicht, ihr ungnädigen Nichtspieler, fragt ihn nicht nach seiner Bilanz! Fragt nicht, wie viel er investiert hat, bevor ihn der Automat mit einer „Hundert“ beglückte; nun hat es sich ja gelohnt“³²⁷, dieser Satz bringt den Zusammenhang auf den Punkt.

Von verschiedener Seite wurde des Öfteren darauf hingewiesen, dass Spieler zum Aberglauben neigen und dieser sich im Mitführen von „Glücksbringern“, im Anziehen der „Gewinnerjacke“ u.Ä. zeige³²⁸. Ich persönlich konnte solche Beobachtungen nicht machen und von daher nicht bestätigen. Nach meinen Beobachtungen ist es allerdings so, dass der Aberglaube unter Spielern in der Tat verbreitet ist und sich lediglich an anderer Stelle, nämlich in den noch darzustellenden „Zockermythen“ über Geräteverhalten, „Gesetzmäßigkeiten“ und Spielstrategien äußert. Sämtliche dieser „Zockermythen“ finden ihren Niederschlag selbstverständlich nicht nur in den narrativen Traditionen der Spielerschaft, wo sie als konsequenzlose Anekdoten kursieren könnten, sondern eben auch im Verhalten am Gerät. Das Verhalten des Spielers vor dem Spielautomaten bzw. gegenüber dem Spielautomaten bildet die Essenz der Zockermythologie plastisch ab; durchdrungen von der „Gewissheit“, das eigene Verhalten **müsse** doch in irgendeiner Weise das Geschehen am Gerät beeinflussen, die eigenen Wissensbestände um das Wesen der Spielautomaten **müssten** doch in positiver Weise sich niederschlagen, die eigenen Erfahrungen und Kenntnisse, kurz das eigene Expertentum **müsse** sich doch irgendwann im wahren Sinne des Wortes auszahlen, agiert der Spieler am Gerät³²⁹.

Angesichts dessen mag es überraschen, dass ich gerade auf diese Umstände des Agierens am Gerät nicht hier, sondern erst später bei der Erörterung der diversen

³²⁷ Ahrends 1983, S. 24

³²⁸ Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 217; vgl. auch Fröhling 1993 – (Interessanterweise – und im Gegensatz dazu – führen Kandidaten bei Quizshows wie z.B. „Wer wird Millionär“ häufig Maskottchen mit, die sie in die Kamera halten, wenn ihr Name verlesen wird und ihr Gesicht im Bild erscheint.)

³²⁹ Ich erwähnte bereits, dass es dem Menschen generell schwer zu fallen scheint, einzusehen, dass das, was er tut, mit dem, was passiert, **nicht** zusammenhängen muss. Die Analogie zu Magie und Religion drängt sich hier förmlich auf, besonders wenn man bedenkt, wie Anhänger einer bestimmten Glaubensrichtung welcher Art auch immer reagieren, wenn sie feststellen, dass ihre „unfehlbaren“ Rituale nicht die erwünschte Wirkung zeigen. Mit dem Fortschreiten der Säkularisierung haben esoterische Überzeugungen, z.B. im Bereich der so genannten Alternativmedizin, oft ähnliche Symptome kognitiver Dissonanzen hervorgebracht. Die Auseinandersetzungen zwischen Schulmedizinern und Anhängern eines beliebigen „Gurus“ einer beliebigen „alternativen“ Medizin liefern genug Belege für die Analogien, die oben angesprochen wurden, inklusive der „Beweisführungen“, die „Alternativmethode“ habe eben nicht versagt, sondern sei lediglich nicht konsequent genug befolgt worden u. dgl. mehr.

Spielermythen eingehe. Die Überraschung ist vielleicht noch größer, wenn man bedenkt, auf wie vielfältige Weise die Spieler sich am Gerät – höchst individuell, z.T. generalisierbar, immer aber originell – betätigen. Den Grund für dieses Vorgehen möchte ich im Folgenden kurz skizzieren.

Exkurs:

Kontrolle, Kontrollillusion und Kontrollverlust. Terminologische Probleme im Spannungsfeld zwischen Soziologie und Psychologie

In der einschlägigen psychologischen Fachliteratur hat es sich – ungeachtet der nosologischen Einordnung des krankhaften Spielens unter „Störungen der Impulskontrolle“ oder unter den so genannten nicht stoffgebundenen Abhängigkeiten, sprich Spielsucht³³⁰ – durchgesetzt, den Begriffen bzw. Phänomenen Kontrolle, Kontrollillusion und Kontrollverlust im Zusammenhang mit dem pathologischen Glücksspiel, wie es korrekterweise heißt, einen recht großen Stellenwert im Bedingungsgefüge der Herausbildung, Entwicklung und Symptomatik eines problematischen Spielverhaltens einzuräumen. Der Begriff des Kontrollverlustes lässt sich – auch und gerade in seiner Ableitung aus dem Bereich der Substanzabhängigkeiten wie z.B. Alkoholismus³³¹ – recht einfach dahingehend definieren, dass ein pathologischer Spieler, sobald er einmal zu Spielen begonnen hat, nicht mehr mäßig und vernunftgesteuert spielen kann, sondern exzessiv bis zum Aufbrauchen sämtlicher finanzieller Mittel weiterspielen **muss**, auch wenn er die ruinöse Schädlichkeit des eigenen Verhaltens erkennt³³². Der Umstand, dass beim Spielen dem Körper kein Suchtstoff im engeren Sinne zugeführt wird, hat unter anderem dazu geführt, dass manche Wissenschaftler das pathologische Spielen als „Störung der Impulskontrolle“ oder Zwangsneurose betrachten³³³, während andere ungeachtet dessen aufgrund der Analogien im gesamten Bedingungsgefüge diverser Abhängigkeiten den „Suchtstoff“ für sekundär halten und gemäß der Devise „Sucht ist Sucht“ folgerichtig von Spielsucht reden, wobei als Definitionskern der Satz gilt,

³³⁰ Typisch hierzu die unterschiedlichen Sichtweisen des DSM IV und die des Bremer Psychologen Gerhard Meyer, vgl. hierzu die Anmerkung 3, 4 und 5 der vorliegenden Arbeit

³³¹ Vgl. Feuerlein 1989

³³² Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 32 ff.

³³³ Vgl. Anmerkung 5 der vorliegenden Arbeit

eine Sucht sei „das unabweisbare Verlangen nach einem bestimmten Erlebniszustand, dem die Kräfte des Verstandes untergeordnet werden“³³⁴, und wobei die Frage, **wodurch** dieser bestimmte Erlebniszustand hervorgerufen wird, in den Hintergrund tritt.

Der Begriff der Kontrolle ist vor diesem Hintergrund etwas doppelbödig zu interpretieren. Zum einen beinhaltet der Begriff den Umstand, dass Spieler durchaus kontrolliert, d.h. im Rahmen ihrer Vorsätze, finanziellen Möglichkeiten u. dgl. spielen können, zum anderen lassen sich Versuche der Kontrolle des eigenen Spielverhaltens psychologisierenderweise als Vorboten eines latenten Gefährdungspotenzials definieren, und zwar ganz gemäß der Devise, dass jemand, der **kein** latentes Problem mit was auch immer hat, eben keine Kontrollmechanismen irgendwelcher Art brauche. Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Wer sich beim Spielen ein gewisses Einsatzlimit für einen Spielablauf setzt, demonstriert damit eben bereits ein latentes, quasi bereits auf der Lauer liegendes Problem, denn selbst wenn er dieses selbstgesetzte Limit nicht überschreitet, „beweist“ bereits das Setzen des Limits, dass der Betreffende seinem eigenen Verhalten nicht traut bzw. ihm gegenüber zur Vorsicht neigt. Man kann in dieser Argumentation merken, dass das Modell der „Spielsucht“ dem der Entwicklung einer Substanzabhängigkeit im Analogieschluss entlehnt ist; es ist in der Tat z.B. bei Alkoholikern ein typischer Umstand ihrer Krankheitsentwicklung, das eigene Trinkverhalten mit Kontrollversuchen („nicht öfter als dreimal die Woche“, „nicht mehr als fünf Bier am Abend“ u. dgl.) im Griff zu halten, was allerdings – auch dies durchaus typisch – auf Dauer misslingt³³⁵. Ein Kernsatz der Arbeit mit Alkoholkranken lautet daher – ob zu Recht oder Unrecht – dass derjenige, der sein eigenes Trinkverhalten kritischer Reflexion unterzieht und Kontrollversuche welcher Art auch immer unternimmt, bereits ein Problem haben muss.

Dennoch halte ich die vorgebrachten Argumente für zumindest hinterfragbar; Kontrolle und das Bestreben, das eigene Verhalten zu kontrollieren, stellen ein ganz allgemein menschliches Bedürfnis dar, sich den Erfordernissen der die Individuen umgebenden Gesellschaft anzupassen, was das psychoanalytische Modell des „Triebverzichtes“ im Interesse eines geregelten Zusammenlebens begründet³³⁶. Polemisierend zugespitzt könnte man also durchaus fragen, ob sich – wenn „latent

³³⁴ Siehe hierzu Wanke 1985; Alberti/Kellermann 1999; Poppelreuther/Gross 2000

³³⁵ Vgl. Feuerlein 1989

³³⁶ Vgl. Freud 1982

pathologisches Verhalten“ aus den Versuchen der Kontrolle eines beliebigen Verhaltens spräche – dann nicht nur der im wahren Wortsinn „Unkontrollierte“, der sich keinerlei Beschränkungen seines Verhaltens auferlegt und der das eigene Verhalten eben nicht kritisch reflektiert, als der ausschließlich Gesunde betrachten dürfte, eine Sichtweise, die sämtliche Notwendigkeiten der Selbstbeschränkung negierte und sämtliche sozialen Erfordernisse außer Acht ließe.

Auf Spieler angewendet lassen sich diese Gedankengänge noch weiter treiben. Wenn die kritische Reflexion des eigenen Spielverhaltens und die damit einhergehenden Kontrollversuche und -erfolge ein Symptom einer bereits vorhandenen latenten Gefährdung sein sollten, müsste man folgerichtig jeden Spieler als pathologischen etikettieren, den sich kontrollierenden wie den unkontrolliert Spielenden gleichermaßen; im einen Falle ist das Spielverhalten latent problematisch, im anderen manifest problematisch, nichtpathologisches Spielen wäre somit per se aus der Welt „herausdefiniert“. (Auch auf Alkoholismus ließen sich diese zugegebenermaßen spitzfindigen Überlegungen anstellen. Wer unkritisch und unreflektiert trinkt, hat bereits ein Problem, da er sonst das eigene Trinkverhalten eben kritisch reflektieren würde; wer das eigene Trinkverhalten kritischer Reflexion unterzieht und evtl. – aus welchen Gründen auch immer – einschränkt, hat erst recht ein Problem, sonst bedürfte er nicht eben dieser Selbstbeschränkungen und -reflexionen; wer hingegen unreflektiert, uneingeschränkt und unkontrolliert trinkt, ist erst recht ein Problemfall, da er offenbar alle Bezüge zur Mäßigung verloren hat. Auch in diesem Bereich ließe sich ein unproblematisches Trinkverhalten jenseits aller Pathologie per definitionem negieren.)³³⁷

Auf diese evtl. etwas scholastisch anmutenden Einlassungen hätte getrost verzichtet werden können, wenn sich nicht gerade innerhalb der letzten Jahre in der Fachliteratur insbesondere der Autoren, die sich mit dem pathologischen Spielen beschäftigen und aus diesem Themengebiet ihre Wissensbestände beziehen, der Trend herauskristallisiert hätte, Spielen an Automaten mit pathologischem Spiel generell gleichzusetzen³³⁸. Das bereits ausführlich behandelte Problem, die

³³⁷ Ein alter Psychiaterwitz illustriert diese Zirkelschlüsse recht treffend, in denen „Gesundheit“ nicht mehr vorkommt: Erscheint ein Patient zu einem vereinbarten Termin frühzeitig, ist er ängstlich, kommt er pünktlich, ist er zwanghaft, kommt er gar zu spät, ist er (latent) sadistisch veranlagt.

³³⁸ So wird z.B. in der in Anmerkung 334 der vorliegenden Arbeit zitierten Literatur zwar auf die *Möglichkeit* des nicht pathologischen Spielens hingewiesen, dessen Existenz aber kaum jemals in Erwägung gezogen.

„Sinnverordnung“ über die Köpfe der Akteure hinweg statt die Sinnrekonstruktion „durch die Augen der Akteure hindurch“ vorzunehmen, wird am gesamten Thema des Automatenspiels exemplarisch virulent. Dieser Umstand lässt sich abschließend für den Exkurs insbesondere am Beispiel der so genannten Kontrollillusion aufzeigen, deren Vorhandensein für die eher psychopathologisch orientierten Forscher als eine *conditio sine qua non* der „Abhängigkeit“ vom Automatenpiel angesehen wird. Unter Kontrollillusion wird im Allgemeinen verstanden, dass dem Spieler Einflussmöglichkeiten in den Spielablauf vorgespielt werden, die er *de facto* nicht besitzt, an deren Existenz er aber unbeirrt glaubt und deren Verankerung in seiner Psyche ihn immer wieder dazu treibt, das Spiel zu suchen und den Automaten mittels spezieller Strategien und Finessen, Tricks und Geschicklichkeiten zu „überlisten“³³⁹. Nun ist es nicht zu bestreiten, dass Spieler im Spielvorgang versuchen, mittels spezifischer „Systeme“ die unbestechliche elektronische Zufallsverteilung zu beeinflussen; am Beispiel der Betätigung der Risikotaste ist dieser Umstand bereits zur Sprache gekommen (ebenso wenig ist zu bestreiten, dass es tatsächlich Personen gibt, die gegenüber dem Spielen einen „Kontrollverlust“ erleiden, mehr spielen, als ihnen gut tut und für die das Unterlassen des Automatenspiels sicher die geeignete Alternative wäre), dennoch lässt sich fragen, ob diese so genannte Kontrollillusion wirklich in der Art paradigmatischer Form auf Automatenspieler angewendet werden muss, wie dies in der psychologisch orientierten Literatur nahe gelegt wird. Sämtliche Arten der Kontrollillusion wie mathematische („dreimal bei zwanzig Sonderspielen abgestürzt, beim vierten Mal muss es klappen“), mechanische („du musst genau dann drücken, wenn Licht und Ton synchron oben sind“), und eher intuitive („bei den Bildern, die die Kiste gezeigt hat, muss bald was kommen, das spür ich“) sind auch vom Verfasser der vorliegenden Arbeit beobachtet und erfragt worden, aber – notabene – **während** des Spielvorgangs, keinesfalls davor oder danach. Spieler, die vor oder nach dem Spiel auf ihre Einflussmöglichkeiten befragt werden, haben in der Tat eine sehr realistische Vorstellung von ihrer „Einflussnahme“ auf den Spielverlauf; auf konkrete „Systeme“ oder „Gesetzmäßigkeiten“, sprich Berechenbarkeit der Automaten angesprochen reagieren Spieler außerhalb des Spielvorgangs mit wegwerfenden Handbewegungen, lakonischen Äußerungen wie „Quatsch, wenn die Kiste will, will sie, und wenn nicht, kannst du machen was du willst“, oder gar mit leichter

³³⁹ Stellvertretend für viele andere: Meyer/Bachmann 2000, S. 217; Poppelreuther/Gross 2000, S. 5

Gereiztheit, als ob sie dem Fragenden unterstellen, er halte sie „wohl für dämlich“³⁴⁰. Sämtliche Verhaltensweisen am Automaten, die in ähnlicher Weise nahe legen könnten, die Spieler glaubten an eine aktive Beeinflussbarkeit des Gerätes (wie z.B. das Stoppen von Ausspielungen mit der Risikotaste, das Zuhalten des mittleren Gewinnfensters bei Einlaufen hochwertiger Gewinnsymbole auf den äußeren Scheiben/Walzen, der sich ändernde Rhythmus beim Riskieren von Gewinnen u. dgl. m.) werden zwar von den Spielern praktiziert, ihr Wert aber von diesen selbst als nichtig erkannt. Mundus vult decipi – ich bin mittlerweile zu der Schlussfolgerung gelangt, der Spieler **möchte** zwar im Spielvorgang selbst an die mögliche Beeinflussbarkeit des Automaten glauben, **kann** es aber aufgrund seiner Erfahrungen, die ja jedem Spieler auf lange Sicht die Vergeblichkeit seiner Bemühungen mehr als deutlich macht, nicht. Von daher neige ich eher dazu, den Automatenspieler mit einem Kinobesucher zu vergleichen. Der Kinogänger weiß, dass das, was er auf der Leinwand sieht, „nur gespielt“ und damit nicht die Realität ist, aber er bezahlt für ein spannendes, mitreißendes, evtl. romantisches **illusionäres** Vergnügen, aber will dann, wenn der Film läuft, eben dieses gerade nicht zur Kenntnis nehmen³⁴¹. Aus diesen Gründen werden sämtliche Verhaltensweisen am Gerät, die Ausdruck und Niederschlag der Spielermythologie sind und die der Psychologe als Kontrollillusion bezeichnen würde, an späterer Stelle ausführlicher behandelt. **Exkursende**

Wenn der Spieler sein Spiel beendet hat – sei es aus Zeitgründen, finanziellen oder sonstigen Beweggründen – **verlässt er die Spielstätte**. Dieses Verlassen der Spielhalle vollzieht sich auf recht unterschiedliche Weise; die Art des Verlassens des Ortes kann dabei nach meinen Beobachtungen sowohl wie bereits erwähnt unterschiedlich motiviert sein und unterschiedlich vollzogen werden. Für den (Regel-) Fall, dass der Spieler nach Verlusten die Halle verlässt, gelten allerdings ebenso wie für die Fälle, in denen der Spieler nach Gewinnen oder aus Zeitgründen dem Ort des Geschehens den Rücken kehrt, keine festen oder gar axiomatischen starren

³⁴⁰ Als ich einmal abseits meiner Dissertation Spieler nach dem „richtigen“ System zur Betätigung der Risikotaste fragte, erntete ich – anders als angesichts der paradigmatisch vertretenen Allgegenwart der „Kontrollillusion“ in der einschlägigen psychologischen Literatur zu erwarten gewesen wäre – Verwunderung und (bisweilen) böse Antworten und Kommentare.

³⁴¹ Entsprechend reagieren Kinobesucher dann, wenn z.B. durch einen Regiefehler ein Mikrofon im Bild zu sehen ist o.ä. Ungeschicklichkeiten der Filmemacher den Zuschauer „in die Wirklichkeit“ zurückholen, deutlich enttäuscht, da sie sich wahrscheinlich um ihre gewünschte Illusion betrogen fühlen.

„Gesetze“. Im Gegenteil: Bisweilen verbleiben Spieler, die ihre finanziellen Reserven verbraucht haben, am Ort und sehen den anderen, noch aktiv spielenden Gästen fasziniert zu, geben Kommentare über Spielverläufe und Geräteverhalten ab und spielen so quasi „im Geiste“ mit³⁴²; teilweise allerdings verlassen die Spieler die Räumlichkeit abrupt und großlos, sichtbar frustriert oder aber – vielleicht als Tribut an die oftmals bereits mehrfach erwähnte Forderung des Spielerkodex, Verluste „wie ein Mann hinzunehmen“ – ohne erkennbare negative Gefühlsregung, wobei sogar ein Abschiedsplausch mit den Mitspielern oder dem Personal bisweilen nicht fehlt, manchmal auch verbunden mit dem Einnehmen eines so genannten „Schlürschlucks“ (Abschiedsgetränk). Diese gewissermaßen regellose Regelmäßigkeit der unterschiedlichsten Arten, die Spielstätte zu verlassen, hat mich anfangs zugegebenermaßen erheblich verwirrt; ich war davon ausgegangen, dass für die Beendigung des Spielvorgangs und das sich daran anschließende Verlassen der Halle ähnlich gleichförmige Regeln, Verhaltenskodizes und Gesetzmäßigkeiten auftauchen und beobachtbar sein müssten, wie dies für die Art und Weise der Bespielung der Automaten gilt. Was mich anfangs im Besonderen irritierte, war der Umstand, dass Spieler selbst nach relativ hohen Verlusten nicht etwa zwangsläufig frustriert, aggressiv oder gar „wutschraubend“ aus der Halle stapften, sondern – obwohl dies natürlich auch vorkam – die Art und Weise des Verlassens des Raumes „aufrecht“ erfolgte, teilweise verbunden mit den bereits beschriebenen möglichen Abschiedsritualen. Später erschlossen sich mir die Hintergründe dieser Verhaltensweisen besser; insbesondere die Beziehung der Spieler zu „ihrer“ Halle, die ja durchaus ambivalent zu nennen ist (sie verbringen einen Großteil ihrer Freizeit dort, fühlen sich geborgen, vielleicht gar „zu Hause“, lassen allerdings auch erhebliche Summen Geldes dort zurück)³⁴³ und die Beziehung der Spieler zum Geld, dessen Alltagstauglichkeit als Zahlungsmittel das Spielen ja durchaus zu einer Betätigung macht, die Konsequenzen auch für das Leben des Spielers außerhalb des sozialen Raumes Spielstätte haben kann, führen meines Erachtens zu eben jener auf den ersten Blick erstaunlichen Emotionslosigkeit und Gelassenheit der Spieler selbst nach längeren Verlustphasen, die ja, wie bereits beschrieben,

³⁴² Z.T. fragen die Spieler, die nicht mehr aktiv spielen können, den anderen dann auch z.B.: „Darf ich mal für dich drücken?“ o.Ä.

³⁴³ Diese Ambivalenz drückt sich manchmal in Aussagen wie „Da hab ich eurem Chef mal wieder seinen neuen Wagen mitfinanziert“ aus, wird aber von den Spielern allgemein nur selten thematisiert. Generelle Thematisierungen von Ambivalenz finden zumindest am Ort des Geschehens höchst selten statt.

aufgrund der Zufallsverteilung mathematischer Art eher die Regel als die Ausnahme darstellen.

Zum ersten Punkt, nämlich zu der etwas ambivalenten Beziehung der Spieler zu „ihrer“ Halle, lässt sich anmerken, dass gerade der Umstand, sich trotz häufigerer Verluste (mit denen der Spieler ohnehin rechnet) dort akzeptiert, geborgen und „zu Hause“ zu fühlen, offen geäußerte Aggressionen oder Frustrationen wie Schimpfen, Fluchen, Schläge oder Tritte gegen die Geräte – evtl. gerade in der Abschiedsphase als Ventil eingesetzt – apriorisch unterbindet. Spieler, die sich in dieser Weise verhalten, werden auch während der Spielphasen vom Personal zur Mäßigung aufgerufen, ermahnt oder gar im Wiederholungsfall mit Hausverbot bedroht oder auch, falls alle Ermahnungen nichts nützen, belegt. Gerade ein Hausverbot aber wird von den Spielern außerordentlich gefürchtet, da sie durch dieses eben jenen Bekanntenkreis, sozialen Raum und das Aufenthaltsrecht in ihm verlieren würden, der ihnen – wie an ihrer Eigenschaft als Stammgast und an ihrer Verweildauer in ihm zu ersehen ist – sehr viel bedeutet. Einmal erteilte Hausverbote werden generell nicht zurückgenommen; die zahlreichen Versuche von Ausgeschlossenen, mittels schriftlicher Entschuldigungen inklusive der Versicherung, sich in Zukunft angemessen zu verhalten, den Betreiber der Spielstätte(n) zur Rücknahme des Hausverbots zu bewegen, unterstreichen das bisher Gesagte recht eindrucksvoll³⁴⁴.

Zum zweiten Punkt, dem Umstand nämlich, dass Spieler selbst nach längeren Verlustphasen und dem Verspielen größerer Summen ihre Contenance nicht verlieren, ist anzumerken, dass ich anfangs – wie so viele andere auch – die Rolle des Geldes im Zusammenhang mit dem Automatenpiel offenbar falsch eingeschätzt hatte. Zu Beginn meiner Feldaufenthalte, bei denen ich bis zum Abschluss der vorliegenden Arbeit stets selbst aktiv **mitspielte**, hatte ich zugegebenermaßen anfangs regelmäßig die Hoffnung auf Geldgewinne; diese erfolgten zwar auch durchaus, aber eben nicht in dem Maße, das ich mir anfangs erhofft hatte. Im Gegenteil: Auch ich unterlag den unbestechlichen Gesetzen der Wahrscheinlichkeitsrechnung und verlor auf lange Sicht mehr, als ich einsetzte. Auch wenn ich mich anfangs damit trösten konnte, dass meine Verluste sich im Rahmen hielten (so bespielte ich jeweils z.B. nur ein Gerät und nahm auch kleinere Gewinne

³⁴⁴ Ein Spielhallenbetreiber zeigte mir eine stattliche Anzahl derartiger „Bittbriefe“, in denen darüber hinaus auch häufig der Umstand thematisiert wurde, man sei doch über Jahre ein guter, sprich zahlungskräftiger Kunde gewesen und habe dort in der Halle nicht zuletzt auch seinen gesamten Freundeskreis.

an; dieses Verhalten unterließ ich aber bald, da mich diese vorsichtige Art zu spielen auf Dauer den anderen Spielern gegenüber auffallen ließ)³⁴⁵ und das Ganze eben im Rahmen eines Forschungsvorhabens notwendig war, so unterlag ich bisweilen trotz aller nötigen wissenschaftlichen Distanz der Faszination des Spielens **an sich**, was mir wiederum verdeutlichte, warum Spieler selbst mit erheblichen Gewinnen nicht etwa die Halle verlassen, sondern das gewonnene Geld zum Spielen an anderen Automaten verwenden. Ebenso muss ich zugeben, dass es mir im Laufe der Untersuchungen bisweilen nicht gerade leicht fiel, mich aus dem Feld quasi herauszuziehen, um das Beobachtete zu vertexten, zu analysieren usw., anstatt dem Spieltrieb nachzugeben und mich so der Gefahr auszusetzen, im Feld zu „verkaffern“, um den obsoleten Ausdruck nochmals zu bemühen. Mit anderen Worten: Das Automatenspiel, das dem Uneingeweihten so langweilig und uninteressant erscheinen mag, entwickelt eine Eigendynamik der Faszination Spielen, nicht der Faszination des Geldes, die den Menschen zum Spieler werden lässt. „Was zählt schon Geld, wenn es um Höheres geht“³⁴⁶, konstatiert Ahrends; Geld taugt als Spielgeld und Gewinne taugen zum Spielen, es wird weniger **um** Geld als **mit** Geld gespielt, und das Spielen als solches rückt in den Mittelpunkt des Spielerinteresses, nicht etwa primär der (pekuniäre) Gewinn als solcher³⁴⁷. Wenn Spieler verlieren und sich aufgrund der Begrenztheit ihrer finanziellen Mittel dem Spielende nähern, trauern sie meines Erachtens nicht so sehr dem Geld als alltagstauglichem Zahlungsmittel hinterher, sondern der Möglichkeit, weiterzuspielen³⁴⁸. Dementsprechend erfolgt der Rückzug aus dem sozialen Raum Spielhalle in aller Regel friedlich; Trauer kommt eher darüber auf, dass das Spielen als solches aus monetären Gründen beendet werden muss. Damit korrespondiert, dass ich im Verlauf meiner gesamten Feldaufenthalte zwar selbst anfangs verlorenes Geld gedanklich in Konsumgüter des täglichen Bedarfs umgerechnet hatte, aber **niemals** von einem anderen Spieler explizit darauf aufmerksam gemacht wurde, für das von ihm im Laufe des Spiels eingesetzte Geld hätte er sich doch dieses oder jenes kaufen können.

³⁴⁵ Allerdings erregte meine vorsichtige Art zu spielen keinen Argwohn; man gab mir – als offensichtlichem Anfänger – vielmehr Tipps, wie ich „erfolgreicher“ spielen könnte und sollte.

³⁴⁶ Ahrends 1983, S. 62

³⁴⁷ Dies wird auch von den Apologeten des „Suchtmodells“ mittlerweile anerkannt; vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 39

³⁴⁸ Ebd., vgl. auch Ahrends 1983, S. 61 „Solange die Scheiben kreisen, schwebe ich herrlich in Erwartung und fühle mich zuletzt nicht so sehr um mein Geld betrogen, als um dieses Schweben, das plötzlich aus wichtigen finanziellen Gründen abreißt und nur ein dummes Spiel gewesen sein soll. Aber es war doch so viel mehr!“

Ein weiterer wichtiger Punkt erscheint mir zum Abschluss dieses Abschnitts im Zusammenhang mit Geld noch erwähnenswert. Ich habe bereits des Öfteren darauf hingewiesen, dass Verluste „wie ein Mann wegzustecken“ und die Halle „aufrecht“ zu verlassen zumindest in nicht unerheblichem Umfang zum Selbstbild des Spielers als „ganzer Kerl“ gehört; Spieler, die larmoyant ihr Pech beklagen oder gar in aggressiver Weise mit dem Schicksal hadern, scheinen folgerichtig eher der Verachtung der anderen Spieler ausgesetzt zu sein. Ein Spieler äußerte sich sehr aufschlussreich im Bezug auf beide Umstände folgendermaßen: „Ich sag mal, wenn ich hier reinkomme und sag mir, also gut, fünfzig oder hundert Euro verknall ich jetzt, hab ich meinen Spaß dabei, das ist die richtige Einstellung. Aber das Geld muss weg sein, gedanklich mein ich. Das darf nicht wehtun, das darf kein Geld sein, das ich eigentlich für was anderes brauche; das (Geld, VL) muss einfach über sein. Wenn ich dann Glück hab und gewinn was – gut, dann hab ich eben Glück gehabt. Aber drauf bauen darfst du nicht, dann hast du schon die Arschkarte gezogen ... das ist es ja, wenn du z.T. die Typen siehst, die nicht verlieren können. Die kloppen gegen die Kiste wie die Bescheuerten, wie die kleinen Mädchen, und wenn am Ende das Geld weg ist, rotzen die vielleicht noch auf die Scheibe (des Automaten, VL). Die sollten's echt lassen, wer nicht verlieren kann, braucht hier eigentlich gar nicht herzukommen.“

Diese Äußerungen eines Spielers illustrieren meines Erachtens sehr gut meine bisherigen Ausführungen; abgesehen von der vom Spieler hier latent vorgebrachten Klage über die, die „nicht verlieren können“, verdeutlichen seine Äußerungen auch, in welcher Weise man seiner Ansicht nach „richtig“ spielt: Das Geld ist Mittel zum Zweck, sich ein Erlebnis, ein Vergnügen zu erkaufen, der Glücksfall des Gewinns wird nicht zwingend erwartet („sonst hast du schon die Arschkarte gezogen“), das Spielen als Betätigung, als Vorgang steht im Mittelpunkt seines Interesses³⁴⁹. Auch ein gewisser Machismo ist nicht zu übersehen, die abfälligen Äußerungen über die, die gegen die Geräte schlagen „wie die kleinen Mädchen“, bringt das Spielen um Geld und das Verlierenkönnen mit Anstand in unübersehbare Relation zu zumindest seinem Selbstbild vom Spieler als Mann, wobei „Mann“ hier nicht explizit biologisch, sondern eher rollentheoretisch zu verstehen ist.

Dieser Spieler, der nach meinen Beobachtungen Stammgast in der Halle ist, verabschiedete sich später sowohl von mir als auch vom Personal mit den Worten

³⁴⁹ Vgl. ebd.

„bis bald“; diese floskelhafte Verabschiedung ist in Spielstätten eher die Regel als die Ausnahme und untermauert in beiderseitigem Einvernehmen den Status des die Halle Verlassenden als Spieler; diesen und ähnlichen Verabschiedungsworten („bis morgen“, „bis zum nächsten Mal“ u. dgl.) wird nicht widersprochen, was wiederum einer Standortbestimmung, einer Statusfixierung einer Eigenschaft eines Individuums als Spieler gleichkommt.

7. Kommunikation und Interaktion

Welche Funktionen, Abläufe und Intentionen man kommunikativen und interaktiven Akten unter Menschen auch im Einzelnen zumessen mag und wie die Meinungen und Ansichten über eben diese auch immer sein mögen³⁵⁰, so lässt sich doch allgemein verbindlich feststellen, dass sowohl Kommunikation als auch Interaktion zutiefst natürliche menschliche Bedürfnisse darstellen und wohl zweifelsfrei der Natur sowohl des Menschen als auch der Natur sozialer Beziehungen welcher Art auch immer zwangsläufig immanent sind³⁵¹. Analog zur Unhinterfragbarkeit des Watzlawick'schen Kommunikationsaxioms („Man kann nicht nicht kommunizieren“) lässt sich konstatieren, dass überall dort, wo mindestens zwei Menschen aufeinander treffen, Interaktionen irgendeiner Art stattfinden müssen.

Das Fehlen kommunikativer Akte ist somit ebenso wie das Fehlen interaktiver Akte gerade in einem **sozialen** Raum wie einer Spielstätte kaum zu erwarten, umso überraschender ist es daher, dass das oftmals kolportierte Bild des einem quasi „einsamen Laster“ frönenden, introvertierten und kommunikations- bzw. interaktionsfeindlichen Automatenpielers das nach meinen Erfahrungen unter Nichtspielern verbreitete ist, gestützt und aufrechterhalten eventuell durch irrationale und erfahrungslose Vorurteile, vielleicht auch durch Berichte und Aussagen **pathologischer** Spieler und durch die Veröffentlichungen derjenigen, die sich eben mit diesen und nur mit diesen auseinander setzen³⁵².

³⁵⁰ Siehe z.B. exemplarisch Goffman 1986, S. 7. „Der Untersuchungsgegenstand ... sind jene Ereignisse, die im Verlauf und aufgrund des Zusammenseins von Leuten geschehen. Die Grundelemente des Verhaltens sind Blicke, Gesten, Haltungen und sprachliche Äußerungen, die Leute ständig in die Situation einbringen, unabhängig davon, ob diese Situation erwünscht ist oder nicht. Dies sind Anhaltspunkte für Orientierung und Engagement, Ausdrucksweisen der geistigen und körperlichen Verfassung ...“; vgl. auch Knoblauch 1995, S. V, der anmerkt, „... dass selbst die einfachsten Gesellschaften Sprach- und Kommunikationssysteme von einer Komplexität kennen, die noch ihre gelehrtesten Erforscher vor große Rätsel stellte ... Das kommunikative **Handeln** nämlich vollzieht sich zwar in gesellschaftlich verfügbaren Formen; es ist aber auch ein **Handeln**, das diese Formen intentional verwendet und mit ihnen ‚arbeitet‘“. (Hervorhebungen VL), vgl. auch ders. 1996, S. 11 „Die Kommunikation ist deswegen bedeutsam, weil sie die Sinnhaftigkeit meiner Welt mit der anderer abgleicht und daraus eine **gemeinsame soziale Lebenswelt** macht.“ (Hervorhebungen VL)

Ähnlich wie Knoblauch unterstellt auch Honer 1993 ein zutiefst menschliches Grundbedürfnis nach Selbstoffenbarung und Herstellung von Gemeinsamkeit mittels kommunikativer Akte. Vgl. Honer 1993, S. 70 ff.

³⁵¹ Was auch immer man von Argumenten, die auf der so genannten *conditio humana* basieren, halten mag, so gibt es einen besonderen Zusammenhang zwischen dem Scheitern zwischenmenschlicher Beziehungen und der in ihnen vorherrschenden Sprachlosigkeit bzw. Unfähigkeit, miteinander „auf gleicher Wellenlänge“ zu kommunizieren. Die Unfähigkeit, angemessen miteinander zu interagieren, lässt sowohl Paare als auch Gruppen auseinander brechen; eine Tatsache, die wohl jedes Individuum im Laufe seines Lebens schmerzlich erfährt.

³⁵² Exemplarisch hierfür Ahrends 1983; Schuller 1993; Meyer/Bachmann 2000; vgl. auch Der Spiegel 17/1984 S. 85 ff.

Der Journalist Ahrends beschreibt den seiner Ansicht nach typischen (fehlenden) Kommunikations- und Interaktionsverlauf in der Spielstätte mit folgenden Worten: „In der Spielhalle wird nicht gesprochen, es herrscht der distinguierte Ton elektroakustischen Schulterklopfens ... ansonsten nimmt man einander nicht zur Kenntnis, auch wenn man sich inzwischen fast täglich hier begegnet. Spielhalle ist nicht Kneipe, man übt, gemeinsam allein zu sein, stundenlang, wortlos, blicklos ... Einmal sollte der Strom ausfallen, und wir sollten uns ansehen und miteinander reden und gemeinsam darüber hinwegkommen (über das Spielen an sich, VL), das wünsche ich mir. Typisch Spieler: Warten auf den Stromausfall.“³⁵³ Auf derselben Seite seines Werkes räumt Ahrends allerdings ein: „Wenn man mal ein paar Worte wechselt, ist es peinliche Kraftmeierei über den letzten großen Gewinn und wie man die Kästen am besten rumkriegt; oder man bestätigt sich heuchlerisch in seiner sportlich-lockeren Haltung: ‚Ich komm nur manchmal, eher selten, so nach Feierabend vorbei, wenn mir mal danach ist ...‘ – so spricht der Stammgast.“³⁵⁴

Dass Ahrends selbst – nach eigenen Angaben pathologischer Spieler – sich in diesen Aussagen widerspricht, ist unübersehbar. Ich bezweifle nicht den subjektiven Wahrheitsgehalt seiner geäußerten Empfindungen und Beobachtungen, bin aber der Ansicht, dass seine persönliche als leidvoll empfundene Involviertheit in den Komplex des Automatenspiels ihm den Blick auf eine tiefergehende Analyse eben dieser seiner Beobachtungen und Empfindungen verstellt. Mehrere Dinge scheinen Ahrends entgangen zu sein; die Frage, ob hier tatsächlich eine Einzelbeobachtung geschildert wird oder ob es sich bei diesem Report um das Konglomerat verschiedener Ereignisse und Erlebnisse handelt, ist dabei von sekundärem Interesse.

Zum Ersten ist anzumerken, dass auch in einer Kneipe durchaus „gemeinsames Alleinsein“ praktiziert werden kann, die sozialen Funktionen von Kneipen sind keineswegs darauf beschränkt, das Individuum aktive, dem Gegenüber direkt zugewandte Kommunikation betreiben zu lassen. Zwar geschieht auch das, aber gerade in einer Zeit zunehmender „Versingelung“ der Gesellschaft steigt kaum nur die Zahl derer, die die Kneipe als „Kontaktbörse“ betrachten und zu nutzen versuchen, sondern auch die Zahl derer, deren vordringlicher Wunsch es ist, sich „einmal unter die Leute zu begeben“, ohne dabei **direkten** Kontakt zu anderen zu

³⁵³ Ahrends 1983, S. 71 f.

³⁵⁴ Ebd.

suchen und die somit schlicht in Gesellschaft allein bleiben **wollen** (was nach meinen Erfahrungen allerdings oft und gerade für Frauen ein Problem darstellen kann, da von manchen aus der Anwesenheit einer Frau ohne Begleitung dieser ein Kontaktwunsch unterstellt wird, was wiederum zu gewissen Nähe-Distanz-Problemen und den daraus folgenden Irritationen führen kann)³⁵⁵. Gerade in der Gastronomie kann es, je nach Art der Lokalität und den in ihr herrschenden „ungeschriebenen Gesetzen“, ebenso zu gewissen Selbstbeherrschung erfordernden Versuchen und Bemühungen kommen, stundenlang wort- und blicklos gemeinsam allein zu bleiben; eine Differenzierung innerhalb der Begriffe und Umstände, **allein** bleiben zu wollen, ohne sich **einsam** fühlen zu müssen, ist meines Erachtens für eine genauere Analyse entsprechender Kommunikations- und Interaktionsmuster dringend anzuraten. Dieser von mir aufgrund zahlreicher Analogien zwischen Gastronomie und Spielstätte gerne bemühte Vergleich zwischen Kneipe (oder besser und der Etymologie nach sinnvoller: Lokal) und Spielstätte deckt die zweite Schwäche der Ahrends'schen Einlassungen auf. Ahrends beschreibt in seinen Worten von „peinlicher Kraftmeierei“ oder „heuchlerischer Bestätigung der sportlich-lockeren Haltung“ im Grunde nichts anderes als den für Spielstätten durchaus üblichen Smalltalk, nur übersieht er dabei, dass Kommunikationsinhalte – welcher Qualität auch immer – transportiert werden und die Qualität dieser Inhalte nichts an ihrer **Existenz** ändert. Vergleicht man dieses wiederum mit den in Lokalen geäußerten Kommunikationsinhalten, so mag der Gegenstand des jeweils geäußerten ein anderer sein, der sich vielleicht nicht auf das Automatenpiel bezieht, die Qualität des geäußerten Inhalts kann aber durchaus ebenso im Bereich des Smalltalks verbleiben wie überall anders auch, wo Menschen zusammenkommen (wobei ich zugeben muss, dass mir persönlich der Begriff der „Qualität“ in Bezug auf kommunikative Inhalte etwas Unbehagen verursacht, da er unter Umständen eine Wertung impliziert, die ich mir nicht anmaßen möchte)³⁵⁶. Drittens übersieht Ahrends, dass er entgegen seiner eigenen Einschätzung eben doch und gerade Kommunikations- und Interaktionsmuster beschreibt, die sich zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten abgespielt haben. „Kraftmeierei“, sich „nicht zur Kenntnis zu

³⁵⁵ Dies ist allerdings kein *ausschließliches* „Frauenproblem“; wohl jeder Mann dürfte bereits Situationen erlebt haben, in denen er lediglich in Ruhe etwas trinken wollte und von einem kommunikationsbedürftigen Gast gnadenlos „zugetextet“ wurde.

³⁵⁶ Ich persönlich würde mich sogar weigern, dem so genannten Smalltalk ein gemessen an tiefgreifenden Diskussionen hochgeistiger Themen pejoratives Etikett zu verleihen. Kommunikationsbedürfnisse variieren je nach Tagesform und Stimmungslage; sowohl die eine als auch die andere Art der Kommunikation erfüllt ihren Zweck gemäß der Devise: Alles zu seiner Zeit.

nehmen“, Wort- und Blicklosigkeit zu üben, nicht zu sprechen: Alle diese Verhaltensweisen stellen kommunikative und interaktive Akte dar, nur Ahrends übersieht eben diesen Umstand aufgrund seiner persönlichen Involviertheit und seiner daraus resultierenden Probleme sowie aufgrund seiner Intention, „aufklärerisch“ wirken zu wollen. Nun ist dies alles Ahrends nicht schuldhaft vorzuwerfen, da er erstens kein Soziologe ist, der sich wissenschaftliche Distanz auferlegen müsste, und da er zweitens als pathologischer Spieler gerade die Intention verfolgt, über die Gefahren des Automatenspiels aus der Sicht eines betroffenen Spielers aufzuklären und – aus seiner subjektiv-negativ geprägten Erfahrung heraus – andere über die Innen- und Außenvorgänge des Automatenspiels zu informieren.³⁵⁷ Aber gerade an Ahrends wird deutlich, zu welchen Perspektivenverzerrungen und Kurz-Schlüssen eine zu starke emotionale Involviertheit in das jeweils zu beobachtende Feldgeschehen führen kann; trotz der unbestreitbaren journalistischen Qualität seiner Arbeit, die ja durchaus spannend, fesselnd und flüssig zu lesen ist, zeichnet Ahrends ein Bild des Automatenspiels aus der Perspektive des Pathologischen und generalisiert diese meines Erachtens über das notwendige Maß hinaus³⁵⁸.

Interessanterweise ist der Journalist Schuller – ebenfalls pathologischer Spieler – zu einer wesentlich differenzierteren Betrachtung sowohl des Spielens an Automaten als auch der kommunikativen und interaktiven Prozesse in Spielstätten in der Lage. Zwar beschreibt auch Schuller sich selbst als insgesamt eher einzelgängerischen Typ, vernachlässigt aber die gesamten **sozialen** Aspekte des „Spielhallengeschehens“ vom Beginn seiner Spielerlaufbahn bis zu ihrem Ende (?) nicht. Im Gegenteil: Auch wenn es natürlich nicht Schullers erklärtes Anliegen ist, das Automatenpiel soziologisch zu untersuchen, betont er dennoch des Öfteren – und wie ich meine zutreffend – die persönlichkeitsimmanente Wichtigkeit, zu einer fast elitären Gruppe von Individuen zu gehören, einer „... Clique der tollkühnen Daddel-Desperados, die die Pleite nicht fürchteten und ohne nervöses Zucken vierundzwanzig Sonderspiele riskierten.“³⁵⁹ Was Schullers Darstellungen von denen Ahrends unterscheidet, ist vor allem das ausführliche Eingeständnis, sich als akzeptiertes Mitglied einer Gruppe aufgewertet

³⁵⁷ Vgl. die Anmerkung 286 der vorliegenden Arbeit über die Kollisionen wertneutraler Beschreibung mit dem Anspruch der „Aufklärung“ anderer Personen.

³⁵⁸ Ein generelles Problem stark fokussierend arbeitender Forscher und Journalisten, vgl. die Anmerkung 352 der vorliegenden Arbeit

³⁵⁹ Schuller 1993, S. 79

(ein Psychoanalytiker würde in diesem Zusammenhang von narzisstischer Befriedigung reden) und anerkannt zu fühlen³⁶⁰, was insgesamt – zusammen mit den zum Teil recht ausführlichen Darstellungen sozialer, kommunikativer und interaktiver Akte im Zusammenhang mit dem Spiel – für eine recht ausgeprägte Introspektionsfähigkeit Schullers spricht³⁶¹. Inwieweit Schullers Eigenschaft als pathologischer Spieler seine Introspektionsfähigkeit beeinflusst oder in eine bestimmte Richtung gelenkt hat, mag dahingestellt bleiben; die anschauliche und offene Darstellungsweise seiner intimen Gefühle, Hoffnungen und Wünsche bestärkt mich allerdings gerade aufgrund ihres informatorischen Gehalts in der Ansicht, dass auch der Feldforscher eben diese Introspektionsfähigkeit in Bezug auf das eigene Mit-Tun wie auch die Fähigkeit, die Ergebnisse der Introspektion zu präsentieren, unabdingbar benötigt, um ein komplexes Feldgeschehen wirklich „von innen heraus“ dem Außenstehenden transparent zu machen³⁶².

Zusammenfassend lässt sich also schlussfolgern, dass die Spielhalle **kein** kommunikationsfreier, ja nicht einmal kommunikationsarmer sozialer Raum ist und in Anbetracht der weithin akzeptierten Definitionen und Vorstellungen von Kommunikation gar nicht sein kann; dies lässt sich ebenso uneingeschränkt auf das Thema Interaktion übertragen. Ich bin sicher, dass niemand, der sich ernsthaft soziologisch mit den Vorgängen in Spielstätten beschäftigt, diese Spielstätten als Aufenthaltsort kommunikationsfeindlicher oder -unfähiger (fast möchte man sagen: autistischer) Individuen ansehen wird.³⁶³

³⁶⁰ Vgl. ebd. S. 56

³⁶¹ Vgl. ebd. S. 78 ff

³⁶² Auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen, möchte ich noch einmal die meines Erachtens enorme Wichtigkeit der wissenschaftlichen Introspektion gerade bei der Erforschung hochemotionaler Feldgeschehnisse betonen. Man muss, will man ein derartig emotionalisiertes, „irrationales“ Feld wie das der Automatenspieler untersuchen und dem Außenstehenden transparent machen, nicht nur bereit sein, sich selbst in seinen eigenen Emotionen „schonungslos“ zu hinterfragen, sondern auch bereit sein, mit einem u.U. peinlich wirkenden Exhibitionismus eben diese Emotionen zu thematisieren. Wissenschaftlichkeit im Vorgehen, Introspektion und Darlegung der dabei gewonnenen Erkenntnisse sind eventuell sogar der *angemessene* Weg der Erkenntnisgewinnung und -darstellung innerhalb „sensibler Felder“.

³⁶³ Ich kann selbst nur darüber spekulieren, warum und auf welche Weise sich diese falschen Vorstellungen innerhalb der nichtspielenden Öffentlichkeit festgesetzt haben. Eine Rolle dabei könnte – neben der einschlägigen Berichterstattung in den Medien – gespielt haben, dass Neulinge (z.B. Journalisten, die einen Bericht über das Automatenpiel verfassen wollen und dementsprechend Spielstätten betreten und auch versuchsweise die Geräte bespielen) noch aufgrund mangelnder Routine im Umgang mit den Automaten ausschließlich mit diesen und den Vorgängen an ihnen beschäftigt sind, sodass eine Kommunikation mit anderen nicht stattfindet und die Kommunikation anderer Spieler dabei übersehen wird.

Wenden wir uns daher den Kommunikations- und Interaktionsformen, -beziehungen und -ritualen zu, die in Spielstätten strukturell ablaufen³⁶⁴. Der Übersichtlichkeit halber sind die folgenden Ausführungen in verschiedene Einzelabschnitte unterteilt, obwohl es selbstverständlich zu inhaltlichen Überschneidungen der einen oder anderen Art kommen kann. Dennoch halte ich diese Weise der Unterteilungen in Einzelabschnitte gerade aufgrund der Komplexität des Feldgeschehens für geradezu zwingend notwendig, auch wenn natürlich eben diese Komplexität des „Bienenhauses“ Spielhalle dem Leser plastisch vermitteln zu wollen, gerade durch diese Vorgehensweise etwas behindert werden könnte. Trotzdem glaube ich, dass bei der Unterteilung der folgenden Ausführungen in einzelne Themenfoki die Vorteile überwiegen.

7.1 Spieler und Spieler

Abgesehen von den bereits beschriebenen sporadischen und nicht unbedingt zu generalisierenden Ritualen der Begrüßung untereinander bekannter Spieler einer bestimmten Spielstätte zeichnen sich kommunikative und interaktive Akte zwischen Spielern vor allem dadurch aus, dass sie in aller Regel während des Spielvorgangs ablaufen und sich ebenso regelhaft auf die Geschehnisse an den bespielten Geräten beziehen. Eine ausdrückliche Begrüßung eines Spielers, der eine Konzession betritt, in der sich bereits einer oder mehrere andere Spieler betätigen, findet kaum statt; man beschränkt sich im Allgemeinen auf ein kurzes Heben des Blicks, auf ein diskretes Zunicken oder auf eine ebenso unauffällige Bewegung der Hand als Gruß. **Während** des Spielvorgangs selbst allerdings beginnen die Spieler mit Kommunikation und Interaktion, die Anlässe hierfür und die Abläufe dabei lassen sich – ungeachtet gewisser „Verwischungen“ an den Rändern der Themenfoki – grob verallgemeinernd folgendermaßen beschreiben:

a) Unerwartete, zufällige „Direkteinläufe“ hochwertiger Serienkombinationen, die dem Spieler einen hohen Geldgewinn bescheren. Diese Direkteinläufe stellen – bedingt durch die mathematische Zufallsverteilung in den Geräten – seltene und von daher

³⁶⁴ Unter strukturell verstehe ich dabei die Abläufe, die ungeachtet individueller Unterschiede bei der Ausgestaltung der Halle, beim Publikum und bei der Lage der jeweiligen Spielstätte in allen Spielstätten gleichermaßen ablaufen und beobachtbar sind.

eben auch überraschende Ereignisse dar, die Äußerungen des glücklichen Spielers wie auch seiner Mitspieler evozieren³⁶⁵.

b) Hochwertige Risikoerfolge, d.h. einem Spieler ist es gelungen, einen kleinen Gewinn mit Hilfe der Risikotaste in eine hochwertige Serie zu verwandeln. Durch die Wahrscheinlichkeitsrechnung bedingt (Risiko 1:1 in jedem einzelnen Risikoschritt) stellt auch ein solches Ereignis ein eher seltenes Geschehen dar, wenn es auch relativ zum Direkteinlauf gesehen häufiger vorkommt und erlebt wird. Derartige Risikoerfolge evozieren ebenso Kommunikationen und Interaktionen unter den Spielern³⁶⁶.

c) Unerwartet hohe Serienspielgewinne bei Ausspielungen. Wie bereits an früherer Stelle der vorliegenden Arbeit angeführt, werden die Ergebnisse von Ausspielungen vom Zufallsgenerator gesteuert; die Chance auf einen hohen Gewinn (d.h. die Ausspielung „bleibt auf der Hundert stehen“) ist recht gering, weshalb auch dieses Spielereignis selten erlebt und als herausragender Glücksfall betrachtet wird, was wiederum Kommunikation und Interaktion zwischen den Spielern entfacht³⁶⁷.

d) Ereignisarmut am Gerät. Es ist möglich, dass ein Spieler zufallsbedingt nur seltene, geringe Kleingewinne erzielt und dementsprechend nur selten aktiv in den Spielablauf eingreifen kann, vor allem durch Betätigung der Risikotaste. Die Wichtigkeit des Risikospiels ist bereits erläutert worden, ein Mangel an Möglichkeiten zu „drücken“ stellt ein häufiges Thema in der Spielerkonversation dar³⁶⁸.

e) Anhaltendes „Risikopech“. Erlebt ein Spieler wiederholt und regelmäßig „Risikoabstürze“ im unteren Bereich der Risikoleiter, ohne dass sich zwischendurch zumindest kleine Teilerfolge erzielen lassen, befeuert dieser Umstand („Die Scheißkiste lässt sich ums Verrecken nicht drücken“) die Konversation. Als besondere Form des Risikopechs lässt sich der Absturz auf der Risikoleiter kurz vor Erreichen des möglichen Höchstgewinns anführen; wenn dieses Ereignis mehrfach

³⁶⁵ Da diese durch Direkteinläufe auftretenden Gewinne dem Spieler ohne eigenes Zutun zufallen, werden sie zwar vom betroffenen Spieler wie von seinen Mitspielern kommunikativ thematisiert, dieses aber nur in recht kurzer und knapper Form.

³⁶⁶ Beim Erreichen hochwertiger Serien mittels der Risikotaste trägt der unterstellte, aber faktisch nicht vorhandene Kompetenzanteil beim Thematisieren des Gewinns zur ausführlicheren Erörterung und Kommentierung des Ereignisses bei.

³⁶⁷ Wiederum ein unerwartet seltener Glücksfall; vgl. Anmerkung 365 der vorliegenden Arbeit

³⁶⁸ Nichts scheint einen Spieler auf lange Sicht mehr zu ärgern, als durch Ereignisarmut am Gerät erzwungene Untätigkeit und Passivität ertragen zu müssen. Der Spieler möchte aktiv in das Geschehen eingreifen und sich Erfolge „erarbeiten“; die Ausnahme bilden lediglich Gelegenheitsspieler, die z.B. in der Gastronomie an einem Gerät zwei Euro einwerfen und das Gerät unbeeinflusst laufen lassen. Diese Spieler gehen mit dem Automaten in einer Weise um, die cum grano salis mit dem Kaufen eines Loses vergleichbar ist; vgl. Ahrends 1983, S. 62 – „Der Spielsalon will kein Treffpunkt fauler Fatalisten sein, sondern ein Ort, wo man durch Leistung etwas erreichen kann, durch Konzentration, Reaktionsvermögen, Lernfähigkeit.“

in einer Spielsequenz auftritt, bietet gerade dieser Umstand („Das gibt’s doch nicht“) Anknüpfungspunkte für ausgiebige Konversation³⁶⁹.

f) Anhaltende Glückssträhnen. Wenn ein Spieler das Glück hat, innerhalb einer Spielsequenz hohe Gewinne zu erzielen und dieses eventuell an mehreren Geräten gleichzeitig oder auch zudem in mehreren Spielsequenzen (z.B. an mehreren Abenden hintereinander) geschieht, wird dieser Umstand in der Regel vom glücklichen Spieler selbst wie auch von seinen Mitspielern ausgiebig thematisiert³⁷⁰.

Für das Verständnis der folgenden Ausführungen ist es wichtig, sich noch einmal ins Gedächtnis zu rufen, dass **alle** Spielverläufe und -ereignisse durch Licht- und Tonsignale des Spielautomaten kommentiert werden; jeder erfahrene Spieler weiß von daher selbst ohne direktes Hinsehen, was um ihn herum oder auch hinter ihm geschieht bzw. geschehen ist. Höchstgewinnmelodien, die jeweilige Tonhöhe beim „Erklettern“ der Risikoleiter, die Erfolgs- bzw. Verlustsounds sowie die „Auspielungsmelodien“ und die sich daran anschließenden Erfolgs- bzw. Verlustgeräusche halten den Spieler in der Konzession stets über das um ihn herum sich Abspielende auf dem Laufenden und bieten somit zahlreiche Möglichkeiten, Kommunikation „aus gutem Grund“ zu beginnen. Kommunikation und Interaktion zwischen den Spielern werden nun grundsätzlich auf zweierlei Weise angebahnt. Zum einen kommentieren Spieler das ihnen Widerfahrende, verbal oder nonverbal in einer Art lautem oder leisem bzw. stummem Selbstgespräch mittels Gestik und Mimik, was andere dazu bringt, auf eben diese derart vorgebrachten Inhalte Bezug zu nehmen. Diese Art der Animierung von Austausch funktioniert, ob auf Inhalte verbal oder nonverbal reagiert wird, hängt vor allem (von persönlichkeitsimmanenten Merkmalen und Stimmungslagen abgesehen) davon ab, ob positive oder negative Ereignisse Gegenstand des Austauschs sind. Nach meinen Beobachtungen reagieren Spieler auf positive Ereignisse eher laut, verbal oder nonverbal erfreut, aber kurz (z.B. mit Äußerungen wie „Na also“, „Geht doch“, „Ja!“ u.Ä., häufig beobachtbare Gesten sind dabei die geballte „Siegerfaust“, der gehobene Daumen einer Hand oder ein triumphierendes, energisches Kopfnicken gegenüber dem entsprechenden Gerät), wobei allerdings negative Ereignisse wesentlich ausführlicher kommentiert, diskutiert und analysiert werden als positive und zu regen

³⁶⁹ Vgl. den Abschnitt „Gewinnerwartungsmythen“ in der vorliegenden Arbeit

³⁷⁰ Vgl. den Abschnitt „Personenbezogene Mythen“ in der vorliegenden Arbeit

Diskussionen über das eingetretene Ereignis bzw. noch zu erwartende Ereignisse, Strategien, „Bilanzrechnungen“ u.Ä. führen.

Der Grund hierfür liegt nach meiner Vermutung darin, dass der Glückliche, dem z.B. eine hochwertige Serie zugefallen ist, sich bereits auf der „sicheren Seite“ befindet und nicht mehr ohne Gewinn nach Hause gehen wird (sofern er den erzielten Gewinn nicht komplett an anderen Geräten verspielt), ihm aber das Spannungsmoment fehlt, welches derjenige, der (noch) nicht gewonnen hat, noch erlebt und für den die Spielsequenz noch völlig „offen“ ist, ebenso wie seine „Abschlussbilanz“. Die Spieler, die sich noch ohne größeren Gewinn in der Spielphase befinden, haben von daher naturgemäß größeren Anlass zur Kommunikation spielspezifischer Inhalte. Das erwähnte Spannungsmoment, das den Hauptreiz des Spielens überhaupt erst ausmacht³⁷¹, ist vermutlich auch der Grund dafür, dass Spieler sich beim Abspielen der „großen Serie“ in aller Regel vom Gerät per Knopfdruck Teilgewinnbeträge auszahlen lassen, um an anderen Geräten ihr Glück zu versuchen, sprich das Spannungsmoment des noch offenen Ergebnisses aufrechtzuerhalten.

Ein Umstand ist allerdings meines Erachtens der für die Kommunikation unter Spielern der wichtigste. Wie und in welcher Weise auch immer unter Spielern kommuniziert und interagiert wird (laut oder leise, verbal oder nonverbal, kurz und knapp oder ausführlich, mit Gesten von Verzweiflung, Resignation, Triumph oder Glück, rebellierend oder mit „Galgenhumor“ angesichts schwindender Gelder u. dgl.), stets ist das Gerät der Katalysator, über den überhaupt erst Kommunikation und Interaktion entstehen³⁷². Wenn auch das Gerät und dessen Verhalten stets dem Zufall unterliegen und von daher alle Diskussionen und Analysen über Strategien und zu erwartende Ereignisse im rationalen Sinne „sinnlos“ sind, so stellen doch das Objekt und der Kampf gegen die Tücken des Objektes den Gegenstand dar, über den **Gemeinsamkeit** unter den Spielern hergestellt wird³⁷³. Wenn man sich lediglich

³⁷¹ Vgl. Ahrends 1983, S. 73 – „Es ist schon ungeheuer spannend, in die Spielhalle zu gehen und nicht zu wissen, wie man sie wieder verlassen wird: **Da** ist eben noch alles offen.“ (Hervorhebung im Original, VL)

³⁷² Der Vergleich zu bestimmten „Events“ drängt sich hier förmlich auf. So finden beispielsweise regelmäßig Treffen von Autonarren statt, die mittels Aufwendungen z.T. erheblicher Geldbeträge ein Durchschnittsfahrzeug in eine nach individuellen Vorstellungen gestaltete Rennmaschine verwandelt haben. Die Fachsimpeleien der beteiligten Personen haben mit denen der Automatenspieler gemeinsam, dass eine technische Apparatur den Ausgangspunkt ergiebiger, fast unerschöpflicher Debatten und Diskussionen darstellt. Es wäre interessant zu erfahren, ob sich die Beteiligten außerhalb des Events und seiner Themen etwas zu sagen hätten und „Gemeinsamkeit“ denkbar wäre. Vgl. auch Gebhard/Hitzler/Pfadenhauer 2000

³⁷³ Vgl. Anmerkung 372 der vorliegenden Arbeit

darauf verlassen kann, dass nichts gewiss ist, und man sich eben auf nichts **wirklich** verlassen kann, so kann man sich immerhin darauf verlassen, dass dem Spieler niemals der Gesprächsstoff ausgehen wird. (Wie auch immer man persönlich zum Automaten spiel eingestellt sein mag: Wären die Geräte wirklich berechenbar, würde die Kommunikation unter den Spielern kürzer, langweiliger und ärmer.) Spieler haben somit immer „ein Thema“, und eben dieser Umstand, in einer sich zunehmend individualisierenden Gesellschaft stets einen festen Anlaufpunkt sozialer Interaktion vorzufinden, an dem kaum Schweigen herrschen kann und an dem man Gemeinsamkeit quasi zwangsläufig erlebt, ist meines Wissens nie auch nur annähernd gebührend berücksichtigt worden³⁷⁴.

Sämtliche Inhalte der in Spielstätten stattfindenden Kommunikation darzustellen, würde den Rahmen einer wohl jeden wissenschaftlichen Abhandlung übersteigen; die wichtigsten spielerspezifischen Inhalte werden aufgrund ihrer Komplexität an späterer Stelle der vorliegenden Arbeit behandelt. Ein weiterer wichtiger Aspekt der Spielerkommunikation soll hier allerdings nicht unerwähnt bleiben. Selten, aber manchmal eben doch, spielen ein Spielerpaar oder eine Spielergruppe gemeinsam an den Geräten; diese Arten des gemeinsamen Spielens soll hier kurz umrissen werden.

a) Zwei Personen betreten gemeinsam die Spielhalle und lassen sich nach den üblichen Formalitäten des Geldwechslens, der eventuellen Begrüßung anderer Spieler und der Getränkeauswahl vor nebeneinander liegenden Geräten nieder. Befinden sich beide Personen in Bezug auf ihre Spielkompetenz auf „gleicher Augenhöhe“, verläuft das Spiel in der bereits beschriebenen Art und Weise; für den Fall, dass eine Person eine höhere Spielkompetenz aufweist als die andere oder es sich um ein Paar der Sorte „Profi“ – Anfänger handelt, lässt sich eine Art Tutorensystem im Spielverlauf beobachten, innerhalb dessen der kompetente Spieler dem weniger bzw. nicht kompetenten Funktion und Aufbau der Geräte, Strategien und Spielabläufe erklärt. Bemerkenswerterweise handelt es sich bei solchen Paaren häufig um Männer und Frauen, die in Partnerschaft oder Ehe zusammenleben; der kompetente Spieler ist dabei in der Regel der Mann, der seiner Frau/Partnerin die Geheimnisse des Automaten spiels verrät und sie in der „richtigen“ Handhabung des

³⁷⁴ Selbsthilfegruppen haben meines Erachtens – abgesehen von ihrer wertvollen und unbestreitbaren therapeutischen Wirkung – eine vergleichbare Funktion. Sie wirken identitätsstiftend, bieten einen verlässlichen Anlaufpunkt innerhalb einer sich zunehmend individualisierenden Umgebung und bieten immer ein spezifisches Thema an, von dem Kommunikation ihren Ausgang nimmt. Vgl. Meyer/Bachmann 2000, S. 138 ff.; Knoblauch 1995, S. 253 ff.

Spielautomaten unterweist³⁷⁵. Oftmals ist hierbei ein latenter Stolz auf Seiten des kompetenten Vielspielers zu **erspüren**, einen Wissensvorsprung zu besitzen und vom eigenen Expertentum etwas einem anderen zu vermitteln³⁷⁶. Die Kommunikation verläuft in diesen Fällen recht eingleisig, es wird gelehrt und gelernt und somit Kompetenz vermittelt. Dieses gilt auch für männliche Spielerpaare vor den Geräten, die allerdings nach meinen Beobachtungen in diesem Tutor-Schüler-Gefälle nur recht selten auftreten. Dass zwei Frauen auf diese Weise gemeinsam spielen, konnte von mir nicht ein einziges Mal beobachtet werden; ich vermute, dass Männer eher dazu neigen, sich etwas Neues selbst zu erobern, als es sich von anderen erklären zu lassen und Einmischungen in ihr (noch inkompetentes, unsicheres) Spiel eher zurückweisen würden³⁷⁷. Dazu muss ich anmerken, dass mir – wie bereits erwähnt – in der Anfangsphase meiner Beobachtungen, in der ich auf die anderen anwesenden Spielgäste einen wohl etwas hilflosen, unsicheren Eindruck gemacht haben muss, zwar von Seiten der kompetenten Vielspieler Tipps und Ratschläge, Strategien und Funktionen der Geräte bereitwillig erklärt wurden, aber das erst, als ich mit Gestik und Mimik oder *expressis verbis* um Hilfe gebeten hatte, nicht etwa ungefragt, ungebeten oder gar aufdringlich besserwisserisch³⁷⁸.

b) Eine Gruppe von Personen betritt die Spielhalle und begibt sich nach dem üblichen Prozedere an die Geräte. Hierbei handelt es sich in aller Regel um kompetente Vielspieler, die sich – sei es aus der Halle, sei es aus anderen Zusammenhängen her – kennen³⁷⁹ und die nun im weiteren Verlauf die Geschehnisse an den Automaten ihrer Mitspieler ebenso gebannt verfolgen wie das Geschehen an dem jeweils von ihnen selbst bespielten Gerät. Nahezu pausenlose

³⁷⁵ Ich hatte während meiner Feldaufenthalte regelmäßig den Eindruck, dass Männer versuchen, auf diese Weise ihren Partnerinnen zu vermitteln, was sie persönlich am Automatenpiel reizt; ein Reiz, der von Partnerinnen spielender Männer oftmals nicht nachvollzogen werden kann (was wohl für Nichtspieler im Allgemeinen gilt). Die Spielereigenschaft des Partners mag eventuell vorher bereits Thema innerhalb der Partnerschaft geworden sein.

³⁷⁶ Vgl. Ahrends 1983, S. 31 – „Kürzer musst du ihn nehmen, genau auf den Ton (im Risiko, VL), sonst geht er ab ... beim dritten Blinken (des Risikogewinnfeldes, VL): Da kommt er fast immer. Diese ernsthaften Ratschläge der Profizocker verraten, wie wichtig es für sie ist, „Fachmann“ zu sein, etwas zu verstehen von ihrem Fach.“ Vgl. auch Meyer/Bachmann 2000, S. 64 „... Triumph war das natürlich (das erfolgreiche „Hochdrücken“ auf der Risikoleiter, VL)! Peng, klack, die anderen drehen sich um, oh, guck mal, er hat schon wieder hochgedrückt, oder so. Da stand man dann irgendwie so da, das war super ... eben weil andere zuguckten; das waren Bananen (Feiglinge, VL), die immer nur auf zwei oder fünf Spiele drückten.“

³⁷⁷ Ludwig 2002, S. 34 f. Gut die Hälfte von insgesamt fast eintausend befragten Personen fühlen sich durch Ratschläge und Einmischungen anderer Spieler deutlich gestört.

³⁷⁸ Ein ungeschriebenes Gesetz innerhalb der Spielerschaft scheint zu besagen: „Halte dich aus dem Spiel des anderen raus, es sei denn, du wirst gefragt oder um Hilfe gebeten.“ Vgl. Anmerkung 377 der vorliegenden Arbeit.

³⁷⁹ Erkennbar ist die bereits vor dem Betreten der Spielhalle existierende Bekanntschaft dieser Personen miteinander z.B. an der Tatsache, dass sie sich mit Namen anreden oder ihre Äußerungen sich auf vorherige gemeinsame Erlebnisse beziehen.

Kommentare, Ratschläge, Strategieerörterungen sind die Begleitmusik ihres gemeinsamen Spielens; Verluste scheinen dabei als gemeinsame Verluste, Gewinne als gemeinsame Gewinne erlebt zu werden, ungeachtet der Frage, wer am Ende der Spielsequenz das meiste Geld in der Tasche hat. Bei diesen Gruppenspielern gewinnt man in starkem Maße den Eindruck, ihr gemeinsames Spielen spiegele eine ausgeprägte „Wir-gegen-die“-Mentalität wider; der gemeinsame Kampf gegen die Technik (oder den Betreiber?) steht augenscheinlich im Mittelpunkt des Interesses dieser Spielerklientel³⁸⁰. Der von manchen Autoren vertretene Standpunkt, unter den Spielern gönne niemand einem anderen den Gewinn³⁸¹, konnte von mir nicht beobachtet und kann somit auch nicht bestätigt werden; dies gilt – notabene – allerdings meines Erachtens nicht nur für „Gruppenspieler“, sondern für Spieler im Allgemeinen, die ja bereits aufgrund ihrer Identität als Spieler eine Gruppe bilden und bei denen aufgrund dessen allein schon ein ebensolches „Wir-gegen-die“-Gefühl zu unterstellen sein dürfte. Ohne an dieser Stelle einschlägige Klischees bemühen zu wollen, muss ich doch anmerken, dass das gemeinsame „Gruppenspielen“ eher von jungen türkischen Spielgästen – die ja den prozentual höchsten Ausländeranteil unter den Geldspielgästen stellen – praktiziert wird als von deutschen Spielern derselben Altersgruppe; auch in einschlägigen Untersuchungen ließ sich nachweisen, dass Türken zu insgesamt geselligerem Spielverhalten neigen als Deutsche³⁸². Die genauen Gründe hierfür zu erforschen kann an dieser Stelle nicht geleistet werden, für das Ziel der vorliegenden Arbeit genügt das Wissen um diesen Umstand. (Eine Spekulation möchte ich mir aber dennoch nicht versagen: Ich glaube, dass Menschen in der Umgebung einer anderen Ethnie eher zur Gruppenbildung neigen als andere; in einer fremden Umgebung gibt die Gruppe Halt und Geborgenheit. Ich glaube nicht, dass dieser Umstand der Gruppenbildung „typisch türkisch“ ist oder gar in der „Mentalität“ der betreffenden Ethnie liegt. Diese einfachen Erklärungsansätze vernachlässigen ja bereits den Umstand, dass auch

³⁸⁰ Diese Mentalität zeigt sich vor allem darin, dass Gewinne bzw. Verluste **eines** dieser Gruppenspieler von der Gruppe bejubelt bzw. bedauert wird; auch mannschaftsporttypische Siegerposen wie z.B. das so genannte „Abklatschen“ weisen in dieselbe Richtung.

³⁸¹ Vgl. Fröhling 1993, S. 64 – „Wenn einer in der Spielhalle dick absahnt, sind alle anderen stinkig.“ Nach meinen Erfahrungen stimmt diese Aussage nicht, der glückliche Spieler wird eher beglückwünscht oder geradezu „gefeiert“. Über „latente“ Neidgefühle, die auf diese Weise „unbewusst“ maskiert werden, möchte ich nicht spekulieren.

³⁸² Vgl. Ludwig 2002, S. 35 ff. – Jüngere ausländische Spielgäste (mehrheitlich Türken) haben deutlich weniger Vorbehalte gegen Ratschläge, „Einmischungen“ und Beobachtung ihres Spielens durch andere Spieler als ihre deutschen „Kollegen“.

Deutsche im Ausland zu ähnlichen Gruppenbildungen neigen und durch diese – z.B. im touristischen Bereich – nicht immer unbedingt positiv auffallen.)

c) Personen betreten alleine die Spielstätte, Paar- oder Gruppenbildungen ergeben sich erst im Verlauf der Spielsequenz. Dieses mag verschiedene Gründe haben; so kann es z.B. vorkommen, dass die die Halle allein betretenden Spieler Bekannte treffen und es daraufhin zu Paar- oder Gruppenbildungen kommt. Ebenso gut allerdings – auch das wurde von mir wiederholt beobachtet und auch erlebt – kommt es vor, dass die sich im Laufe der Spielsequenz ergebenden Konversationen zu Paar- oder Gruppenbildung animieren, wenn die „Chemie“ stimmt oder wenn herausragende Spielereignisse akzidentell mit persönlichen Vorbekanntschaften anderer Anwesender zusammenfallen u. dgl. mehr. Damit korrespondiert der Umstand, dass ich zu einigen bestimmten Spielern in den Hallen von Spielstadt lange „keinen Draht“ bekam und mich bereits damit abgefunden hatte, mit diesen wohl auch in Zukunft nie ein Wort zu wechseln, bis eines Tages zufällig – z.B. durch das Erleben eines herausragenden Spielereignisses – eine Konversation in Gang kam, die das Eis brach und im Folgenden dazu führte, dass ich bei sämtlichen weiteren Zusammentreffen mit diesen Spielern anregende und fruchtbare Gespräche führen konnte.

Zum Abschluss dieses Abschnitts möchte ich allerdings auch nicht verschweigen, dass es durchaus Zeiten geben kann, in denen die Spieler in der Tat mit sich und dem Gerät allein sein wollen und sich so z.B. ein Spielabend tatsächlich als außerordentlich kommunikationsarm erweisen **kann**. Dies mag an der Zusammensetzung der Spielerschaft zu einem gewissen Zeitpunkt, an persönlichen Augenblicksbefindlichkeiten oder gar an persönlichen Aversionen der Spieler liegen, die zufällig zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Halle aufeinander treffen; festzuhalten bleibt allerdings, dass solche kommunikations- und konversationsarmen Momente eine Ausnahme bilden und keinesfalls – anders als es andere Autoren nahe legen – die Regel darstellen³⁸³.

³⁸³ Vgl. Anmerkung 352 der vorliegenden Arbeit

7.2 Spieler und Personal / Personal und Spieler

Insgesamt sollte man erwarten – und auch ich war mit den entsprechenden Erwartungen ins Feld Spielstätte gegangen, die ich trotz der innerhalb der sozialen Ethnographie allenthalben erhobenen Forderung nach Unvoreingenommenheit nicht abschütteln konnte – dass die Kommunikationen und Interaktionen zwischen Spieler und Personal zumindest in nicht unerheblichem Umfang von einem gewissen Machtgefälle geprägt sein müssten. Und in der Tat besitzt das Personal gegenüber dem Spieler verschiedene Arten von Macht: Zum einen kann das Personal, da es innerhalb der Räumlichkeit Hausrecht ausübt, Spieler bei unbotmäßigem Verhalten zur Ordnung rufen, Hausverbote androhen oder (Höchststrafe für den Spieler!) auch aussprechen³⁸⁴, zum anderen besteht die Macht des Personals gegenüber dem Spieler in all den kleinen Möglichkeiten „mikropolitischen Strategien“, ihm seinen Status innerhalb des Sozialgefüges der Halle, im positiven wie im negativen Sinne zu verdeutlichen. Die Freundlichkeit im Auftreten dem individuellen Spieler gegenüber, die sich oftmals nur in feinen Nuancen beim Geldwechseln, Kaffeeservieren oder bei der Erfüllung sonstiger Wünsche im direkten Vergleich mit der Art und Weise der Verrichtung derselben Aufgaben anderen Spielern gegenüber vergleichen lässt; mehr oder minder starke Konversationsbereitschaft in Bezug auf Gewinne oder Verluste an bestimmten Geräten innerhalb der letzten Tage seitens anderer Spieler oder gar in Bezug auf persönliche Themen, das Gewähren von Kaltgetränken „auf Kosten des Hauses“ u.a.m. sind geeignete und durchaus auch praktizierte Mittel, Macht zu demonstrieren und auch auszuüben³⁸⁵.

Und dennoch muss ich eingestehen, dass ich – im Vorfeld eventuell durch die Lektüre einschlägiger Werke, vielleicht auch durch persönliche Vorurteile negativ beeinflusst – mit der Dauer und Intensität meiner Feldaufenthalte zu einem sehr differenzierten Bild des Verhältnisses des Personals zum Spieler und vice versa gelangt bin und trotz des Umstandes, dass die von mir beschriebenen Mittel der Machtausübung und -demonstration tatsächlich auch vorkommen **können**, das Verhältnis Spieler – Personal/Personal – Spieler mittlerweile als ein eher

³⁸⁴ Vgl. Anmerkung 344 der vorliegenden Arbeit

³⁸⁵ In analoger Weise wird dem Besucher einer „Szenekneipe“ subtil, aber deutlich **spürbar** vermittelt, welchen Rang er in der Hierarchie der „angesagten“ Lokalität einnimmt.

freundschaftlich-kameradschaftliches ansehe³⁸⁶. Die Kommunikationsmuster, die mir anfangs sehr lakonisch, unpersönlich, fast möchte man sagen geschäftlich erschienen, erwiesen sich bald als hochkomplexe Rituale menschlicher Kommunikation und Interaktion, deren Sinn sich erst nach langen Feldstudien und durch genaue Kenntnis der spielstättenspezifischen Kodizes entwirren ließ.

Der besseren Übersichtlichkeit halber sollen auch in diesem Abschnitt die typischen und wohl in jeder Spielstätte beobachtbaren Kommunikations- und Interaktionsmuster thematisch geordnet dargestellt werden; wiederum vertrete ich die Ansicht, dass diese Art der Darstellung das dem Außenstehenden leicht als chaotisch erscheinende Geschehen in einer Spielstätte transparent zu machen geeignet ist.

a) Auf das Thema der **Begrüßung** bei Betreten der Lokalität bin ich bereits an früherer Stelle eingegangen; dargestellt wurde, in welcher Weise Neuankömmlinge und Stammgäste sowohl vom Personal als auch von den bereits anwesenden Personen empfangen werden. Deutlich wurde, dass die Kommunikation zu diesem Zeitpunkt inhaltlich über so genannten Smalltalk nicht hinauskommt. In wenigen Ausnahmefällen ist allerdings beobachtbar, dass tatsächlich **auch** eher persönliche Inhalte und Themen beider beteiligter Personen zur Sprache kommen. Insbesondere bei **bestimmten** Stammgästen ist den Inhalten der Konversation zu entnehmen, dass beide an der Konversation beteiligten Personen sich offenbar in einem gewissen Vertrauensverhältnis zueinander befinden und die Themenfoki ihrer Unterhaltung nicht über die Katalysatorfunktion der Automaten bestimmt werden. (Der Umstand, Stammgast zu sein, reicht dafür **allein** allerdings nicht aus. Die meisten Geldspielgäste sind Stammgäste und betreten die Halle regelmäßig und oft; persönliche Sympathien oder Antipathien sind vielmehr dafür verantwortlich, mit wem über was in welcher Form geredet wird. Es gibt durchaus auch Stammgäste, die beim Personal – aus welchen Gründen auch immer – unbeliebt sind und mit denen man nur das Notwendige austauscht.) Beliebte und immer wiederkehrende Themen innerhalb der Begrüßungskonversation sind auf beiden Seiten:

³⁸⁶ Den Hauptgrund hierfür sehe ich, abgesehen vom Maß der Vertrautheit beider Parteien miteinander, vor allem darin, dass das Personal aus Angestellten besteht, für die die Gewinne bzw. Verluste der Spieler keine ökonomischen Auswirkungen haben. Der Umstand, dass die Angestellten „doch nur ihre Arbeit machen“, lässt meines Erachtens eine spürbare Gegnerschaft ihnen gegenüber zudem nicht aufkommen. Die Verhältnisse wären sicher anders, würden die Angestellten in direkter Weise von den Spielverlusten ihrer Gäste profitieren.

1. *Gerätegebundene Ereignisse* in der Spielstätte innerhalb der letzten Tage. Dazu gehören erzielte Gewinne bzw. erlittene Verluste des Spielers sowie ihm mehr oder weniger bekannter anderer Gäste, das Auszahlverhalten der aufgestellten Geräte innerhalb der letzten Tage und eventuell ausgelöste Jackpots³⁸⁷.

2. *Kurz zurückliegende, nicht an Geräte gebundene Ereignisse* in der Spielstätte, die besonderer Erwähnung wert scheinen, wie z.B. Aggressivität eines bestimmten Gastes, technische Störungen, Ärger mit anderen Gästen oder gar mit dem „Chef“, d.h. Inhaber der Spielstätte³⁸⁸.

3. *Schrullen und „Macken“ anderer Spieler*, deren Verhalten aus bestimmten Gründen (z.B. extremes Spielen an mehreren Geräten gleichzeitig, „rumhängen“ in der Halle nach Verlust der gesamten mitgeführten Barschaft, auffälliges Äußeres o.Ä.) sonderbar erscheint und gern in ausgiebiger Weise erörtert, imitiert, karikiert, sprich „durch den Kakao“ gezogen wird.

4. *Persönliche Themen* wie Familienstand, Wohn- und Arbeitssituation, besondere Ereignisse der letzten Zeit (wie z.B. Erkrankung) werden bei besonderem Vertrauensverhältnis ebenfalls thematisiert. Auch Probleme wie z.B. am Arbeitsplatz, im Freundeskreis oder in der Familie finden in eben diesen (seltenen) Konversationen einander vertrauter und einander vertrauender Personen bisweilen ihren Platz³⁸⁹.

Auffällig ist in diesem Zusammenhang, dass zwar in aller Regel die Spieler männlichen und das Personal weiblichen Geschlechts ist, so genannte „Anmachversuche“ oder gar in der Gastronomie nicht seltene Versuche, mit dem Personal auch privaten Kontakt anzubahnen, in der Spielstätte in aller Regel unterbleiben. Dies scheint auf den ersten Blick wenig logisch zu sein, da sowohl Spieler (in der Regel Männer) als auch Personal (in der Regel Frauen) ihre Eigenschaft als Sexualwesen in der Spielstätte wohl kaum beim Betreten dieser quasi „an die Garderobe hängen“ können; bedenkt man allerdings, welche insgesamt

³⁸⁷ Diese Informationen bieten dem Spieler Anknüpfungspunkte für die Entwicklung spezifischer Gewinnerwartungen. Dementsprechend erkundigen sich Spieler häufig sowohl beim Personal als auch bei anderen Gästen nach eben diesen vorangegangenen Ereignissen.

³⁸⁸ Siehe dazu z.B. Schuller 1993, S. 90 ff. – Schuller beschreibt, wie eine Spielhallenaufsicht ihm die persönlichen, finanziellen und sozialen Probleme eines anderen Spielers erklärt, der kurz zuvor aufgrund dieser Probleme in der Halle einen „Ausraster“ hatte und daraufhin Hausverbot erteilt bekam (der Spieler hatte in einem Wutanfall ein Gerät zertrümmert).

³⁸⁹ So erlebte ich bei meinen Feldaufenthalten manchmal, dass am Tresen z.T. sogar Eheprobleme oder Arbeitslosigkeit zwischen einer Mitarbeiterin und einem Gast erörtert wurden. Näherte ich mich, um mir z.B. einen Kaffee zu holen, versiegte das Gespräch und wurde erst wieder fortgesetzt, als ich mich entfernte. Solche intimen Unterhaltungen finden in aller Regel flüsternd, fast in Verschwörer-Manier statt und weisen dementsprechend auf ein sehr enges Vertrauensverhältnis der beteiligten Personen hin.

doch recht starren Verhaltenskodizes in einer Spielstätte allgemein vorherrschen und bedenkt man zudem, dass die Spielstätte – wie bereits ausgeführt – ein im wahren Sinne des Wortes **exklusiver** sozialer Raum ist, liegt es nahe, das Fehlen sexualisierter Kommunikation zwischen Spielern und Personal als Bestandteil eben dieser Kodizes anzusehen, also gewissermaßen als ein von beiden Seiten bereitwillig akzeptiertes „Fraternisierungsverbot“, dessen Existenz nicht hinterfragt und dessen Grenzen in beiderseitigem Einvernehmen nicht überschritten werden, auch ungeachtet aller Vertrautheit miteinander innerhalb anderer Themenbereiche³⁹⁰.

b) Während des Spielverlaufs ist die Kommunikation zwischen beiden Parteien recht spärlich und beschränkt sich im Allgemeinen auf das Erfragen von Getränkewünschen durch das Personal und auch ebenso spärliche kommunikative Akte auf Seiten des Spielers („Noch einen Kaffee, schwarz wie immer bitte“), lediglich Geldwechselforgänge („Noch mal zehn Zweier bitte“) werden darüber hinaus artikuliert. Jedoch zwei besondere Umstände bahnen ausführlichere Kommunikationsakte an:

1. Höhere Seriengewinne. Erzielt ein Spieler einen höheren Seriengewinn, entfacht dieser Umstand nicht nur die Kommunikation zwischen dem Glücklichen und den anderen eventuell anwesenden Mitspielern, auch das Personal (in der Regel eine Einzelperson; in größeren Hallen mit mehreren Geldspielkonzessionen arbeiten zwar mehrere Angestellte, jedoch betreut meist eine Angestellte „ihre“ Konzession allein) wird in den Kommunikationsprozess mit einbezogen („Hier, sieh dir das an! Siebzig mal 'ne Jumbo!“) und zur Teilnahme an der Konversation animiert. Die Angestellte reagiert auf diese Animationsversuche nach meinen Beobachtungen in aller Regel freudig, gratulierend oder auch explizit auf zurückliegende Spieleräußerungen rekurrierend („Na bitte, gestern hast du mir noch erzählt, du hättest nie Glück!“) aufrichtig positiv mitfühlend. Da sich bei einem solchen Ereignis wie beschrieben auch die anderen Spielgäste in das Geschehen einschalten, geraten diese an den Glücksfall anschließenden Kommunikationsakte bisweilen recht lebhaft und laut.

³⁹⁰ Ein mir persönlich bekannter Spielstättenbetreiber erzählte mir unter der Bedingung der Wahrung seiner Anonymität, dass er in seinen Spielstätten zu enge persönliche Kontakte zwischen Gästen und Angestellten nicht wünsche, da er „Eifersucht, Klatsch und Tratsch in der Halle nicht gebrauchen“ könne. Seine primäre Befürchtung war ersichtlich die, dass seine Gäste irgendwann „nur noch zum Baggern und Quatschen statt zum Spielen“ kämen.

Wurde ein solcher Seriengewinn nicht durch Direkteinlauf einer Gewinnkombination, sondern mittels Risikotaste erreicht (was statistisch gesehen häufiger vorkommt), fehlen auch anerkennende Kommentare bezüglich der Spielkompetenz des Glückspilzes nicht; sowohl von Seiten der anderen Spieler als auch von Seiten des Personals werden dem Können und Glück des Betreffenden Anerkennung und Respekt gezollt. Für den nicht ganz seltenen Fall, dass sich die Mitarbeiterin zum Zeitpunkt des Erreichens des höherwertigen Gewinns am Orte des Geschehens statt hinter ihrem Tresen aufgehalten hat, z.B. um Kaffee zu servieren, ergehen sich Spieler des Öfteren in Kommentaren wie „Na also, kaum ist Nadine da, schon rappelt's“ und versehen die Mitarbeiterin mit der Eigenschaft ihres persönlichen Lieblings bzw. Maskottchens. Dies führt des Öfteren dazu, dass im Fall längerer Nichtgewinnphasen gerade nach dieser Aufsicht gerufen wird, etwa: „Nadine, komm mal, lass dich mal blicken, ich brauch mal wieder dringend 'ne Serie“ u.Ä. Diese Äußerungen erfolgen selbstverständlich etwas „augenzwinkernd“, da die Spieler ja durchaus wissen, dass zwischen der Anwesenheit einer bestimmten Mitarbeiterin und dem hochwertigen Spielereignis kein kausaler Zusammenhang besteht; trotzdem bieten solche akzidentellen Zusammentreffen kausal nicht miteinander verknüpfter Umstände Ansatzpunkte für ausgelassene verbale Albereien und für das Kundgeben individueller Spielerweisheiten („Gut, Nadine ist hier, also her mit der Serie“, „Oh Gott, Monique steht hinterm Tresen, den Abend kann ich vergessen“ u. dgl. m.).

In diesen beschriebenen Zusammenhängen lässt sich bereits erahnen, dass das Verhältnis Spieler – Personal vielschichtiger ist als auf den ersten Blick zu vermuten wäre; da sowohl die Spieleräußerungen als auch die z.T. recht ausgelassenen Albereien und Frotzeleien der Spieler vom Personal im Sinne eines Tit-for-tat erwidert werden und somit die Kommunikations- und Interaktionsakte nicht eingleisig verlaufen, gehe ich davon aus, dass zum einen auch das Personal ein Kommunikations**bedürfnis**³⁹¹ in Bezug auf die Spieler aufweist und dass zum anderen – anders als es sich dem Hallenneuling aufgrund der teilweise kühlen, geschäftsmäßigen Transaktionen in der Halle darstellen kann – eine tiefe und aufrichtig **mitempfindende** Beziehung des Personals zu „seinen“ Spielern besteht.

³⁹¹ Dieses Kommunikationsbedürfnis ist umso nachvollziehbarer, wenn man sich vor Augen hält, dass die *eigentlichen* Aufgaben der Angestellten sehr wortkarg sind und der Umstand, Aschenbecher zu leeren, Getränke zu servieren und Geld zu wechseln, auf Dauer sehr langweilig werden kann.

Der Umstand, dass sich die Mitarbeiterinnen über auch recht hohe Gewinne der Spieler aufrichtig zu freuen scheinen (warum auch nicht, da diese Gewinne schließlich nicht von ihnen zu tragen sind und diese keinen Einfluss auf ihr Gehalt haben, bestenfalls auf das ihres „Chefs“) ist darüber hinaus geeignet, das bisher Gesagte zu stützen³⁹².

Kommen wir nun zum zweiten Punkt, der die im Spielvorgang selbst recht einsilbigen Kommunikationsvorgänge in ausführlichere verwandelt.

2. Höhere Verluste / Längere „Durststrecken“. In jeder Spielhalle geschieht es schon aufgrund der mathematischen Wahrscheinlichkeitsverteilung regelmäßig, dass Spieler während einer Spielsequenz erhebliche Beträge verspielen und „Durststrecken“ erleben, in denen die Automaten nicht „schmeißen“. Auf die Spielerreaktion angesichts dieser über kurz oder lang zu erwartenden, regelhaften Abläufe wurde bereits ansatzweise in der vorliegenden Arbeit eingegangen; die Reaktionen des Personals angesichts solcher Nichtgewinnphasen sind relativ vielfältig und richten sich nach meinem Dafürhalten sowohl nach der jeweils aktuellen Stimmungslage des Personals als auch nach dem Verhältnis, welches die Mitarbeiterinnen zu den jeweiligen Spielern im Einzelnen haben. Offene Aggressionsäußerungen wie Tritte oder Schläge des Spielers gegen das Gerät werden ebenso wie zu laute, sexualisierte Kraftausdrücke mit Aufforderungen zur Mäßigung beantwortet, welche vom Spieler in aller Regel auch befolgt werden (das stets latent drohende Hausverbot wird von den Spielgästen genügend gefürchtet, um sich zu mäßigen; auch die soziale Kontrolle der Spieler untereinander verhindert allzu starke Reaktionen aggressiver Art). Stille Frustration, Enttäuschung und Verzweiflung, die sich oftmals nur nonverbal über Gesten und Mimik der Umgebung mitteilen, evozieren beim Personal vorsichtige, fast möchte man sagen sanfte, zärtliche Versuche der Aufnahme von Kommunikation. Blicke der Mitarbeiterinnen, die Mitgefühl ausdrücken, sanfte, vorsichtige Nachfragen („Na, läuft's nicht?“, „Pech heute?“, „Kein Glück bis jetzt?“ u.Ä.) bieten dem frustrierten Spieler Gelegenheit, im Rahmen der allgemeinen Verhaltenskodizes tolerierbare Klagen über sein Spielerpech zu artikulieren („Ne, Scheiße, schon zweihundert drin, keine Serie, nichts“, „Hör auf, dreimal bei Fünzig abgestürzt, das kann doch nicht sein“, „Nur

³⁹² Vgl. Anmerkung 386 der vorliegenden Arbeit

Kleinscheiß heute, kein Bonus, kann ich mich auf den Kopf stellen“), ohne dabei Gefahr zu laufen, auf Unverständnis oder Gleichgültigkeit zu stoßen. Auch diese Fürsorglichkeit dem Spielgast gegenüber ist nach meinem Dafürhalten ebenso wie die freudige Anteilnahme an einem höheren Gewinn echt und nicht etwa nur professionell vorgespielt; abgesehen von der im Laufe der Zeit sich sehr persönlich gestaltenden Beziehung der Mitarbeiterinnen zu „ihren“ Spielern dürfte dabei eine nicht unerhebliche Rolle spielen, dass das Personal die Alltagstauglichkeit des Geldes als Zahlungsmittel aufgrund mangelnder Involviertheit in den Spielablauf nicht vergisst und von daher Gewinne „ihrer“ Spieler in echter Freude begrüßt und Verluste in echtem Bedauern miterleidet³⁹³. Mitunter kann es vorkommen, dass pechbehafteten Spielern beim Servieren eines neuen Kaffees oder bei der Einwechslung eines neuen Scheins in Münzen nahe gelegt wird, aufzuhören, auch wenn die Betreiber der Spielhallen dies eventuell nicht sehr gerne sehen würden. (Bei meinem aktiven Mit-Tun als Spieler kam es insgesamt zweimal vor, dass nach längeren Durststrecken die Mitarbeiterin an mich herantrat und mir leise, fast verschwörerisch zuraunte: „Lass es für heute, das ist heut nicht dein Tag. Wenn die Dinger nicht wollen, kannst du spielen, bis der Arzt kommt.“ Garniert wurden diese Aussagen mit Beispielen anderer Spieler, die „es nicht lassen können“ und die mir quasi als abschreckendes Beispiel vor Augen geführt wurden, um mich von weiteren Verlusten an diesen Abenden abzuhalten.)³⁹⁴ Dies korrespondiert mit einem bestimmten, zeitweilig beobachtbaren Spielerverhalten, die eigene „Dämlichkeit“ zu beklagen und sich – zum Teil recht lautstark – über das eigene Verhalten zu ärgern. Dieser Ärger bezieht sich allerdings nicht auf den Umstand, **überhaupt** zu spielen, sondern vielmehr auf die Art und Weise, erzielte Gewinne erheblicher Größe (z.B. vierzig so genannte Jumbospiele) riskiert und verloren zu haben oder auf die Überschreitung selbstgesetzter Limits, die vor der Spielsequenz gesetzt und dann doch im Eifer des Gefechtes überschritten werden („Ab vierzig Money nehme ich an“,

³⁹³ In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu wissen, dass es dem Personal *verboten* ist, selbst unter Einsatz eigenen Geldes an den Geräten zu spielen, da im Falle eines durch eine Mitarbeiterin erzielten höheren Gewinns die Spieler Betrug oder Manipulation der Geräte befürchten könnten. Auch eine generelle Affinität der Angestellten zum Spielen wird vom Betreiber nicht gern gesehen; eine Mitarbeiterin, die in anderen Spielstätten als Spielerin verkehrt, müsste ebenso mit Problemen an ihrem Arbeitsplatz rechnen. Die Legende der spielspezifisch kompetenten, eventuell mit einem geheimen Wissensvorsprung bevorteilten Mitarbeiterinnen würde wohl – wie es ein Spielstättenbetreiber mir gegenüber ausdrückte – „die Atmosphäre vergiften.“

³⁹⁴ Ähnliches Verhalten des Personals wurde von mir auch anderen Spielern gegenüber beobachtet. Aber wie auch in anderen Zusammenhängen scheinen die Mitarbeiterinnen sehr sensible Antennen dafür entwickelt zu haben, wem sie was wann sagen können. Aggressive Vielspieler, deren Verhalten unübersehbar gestört ist, werden nur auf expliziten Wunsch hin in dieser Weise beraten evtl. aus Angst, die Aggression des Betroffenen ungebremst abzubekommen.

„Fünfzig Euro noch, dann ist Schluss“ u.Ä.). Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Bei einem meiner Feldaufenthalte wurde ich Zeuge einer solchen Szene. Ein jüngerer Spieler bespielte nach Betreten der Halle zwei Geräte, riskierte radikal bis in die höchste Gewinnspitze und hatte dabei das Glück, insgesamt zwei hochwertige Serien zu erreichen, die ihm in etwa dreihundert Euro Gewinn beschert hätten. Darüber hinaus löste zufällig im selben Zeitraum der Hallenjackpot aus (ein Jackpot, der sich aus den Einsätzen an den verschiedenen Geldspielgeräten speist und irgendwann per Zufallsgenerator auslöst und einem spielenden Gast zufällt), was ihm zusätzliche vierhundert Euro einbrachte. Hätte dieser Spieler nun seine Serien abgespielt, wäre er mit einem stattlichen Gewinn nach Hause gegangen. Doch umgekehrt: Der jüngere Mann ließ sich an den laufenden Geräten immer wieder Teilgewinnbeträge auszahlen, die er in andere Geräte investierte, bis er schließlich neun (!) Geräte gleichzeitig radikal riskierend bespielte. Nach ungefähr vier Stunden hatte er nicht nur seinen stattlichen Gewinn wieder verspielt, sondern darüber hinaus auch sein ursprünglich als Einsatz mitgeführtes Handgeld restlos verloren. Im Verlauf dieser ca. vier Stunden haderte der Spieler mit zunehmendem Pech und schrumpfenden Geldreserven sowohl mit sich selbst („Wie dämlich muss man eigentlich sein?“, „Da denkste, hundert Euro setze ich noch, dann Schluss, aber nee, weiter bis zum Ende“, „Wieso muss ich Arsch die fünfzig Money-Jumbo noch riskieren, wieso nehm ich nicht (den Gewinn, VL) an?“ u. dgl.) als auch mit seiner Gier, aus einem bereits stattlichen Gewinn einen noch stattlicheren machen zu wollen. Während dieser Phase war der Spieler hochgradig erregt, mitleidige Blicke von Seiten anderer Spieler, diskrete Anzeichen für Unverständnis (ein leichtes Schlagen der flachen Hand vor die Stirn von Seiten eines Spielers, der aus einem Nebenraum kam) und mehrmaliges, fast resignatives Kopfschütteln der Mitarbeiterin begleiteten den gesamten Vorgang. Beim Verlassen der Halle schließlich warf der Spieler der Mitarbeiterin die Frage zu: „Wieso habe ich nicht aufgehört, sag mir das. Wieso krieg ich den Hals nicht voll? Anstatt siebenhundert Euro mitzunehmen, ne, weiter bis ultimo“, woraufhin diese lediglich sanft entgegnete: „Was hätte ich machen sollen, hätte ich dir gesagt, hör auf, hättest du aufgehört?“, woraufhin der Spieler mit einem Achselzucken die Spielstätte verließ. Fairerweise muss ich anmerken, dass dieser Extremfall der einzige derartige Fall von totalem Spielrausch war, den ich im Laufe meiner gesamten Feldstudien erlebte; dieses Beispiel illustriert aber meines Erachtens auch recht deutlich, dass die Mitarbeiterinnen vor Ort im Laufe der Zeit ein

erheblich sensibles Gespür dafür entwickeln, wie und auf welche Weise sie wann welchem Spielgast was nahe legen können und wem was nicht³⁹⁵. Die manchmal insbesondere nach höheren Verlusten von Spielern an das Personal herangetragene Frage, wieso sie eigentlich spielen und ob sie (die Spieler) nicht eigentlich „einen Knall“ hätten, wird vom Personal meist damit gekontert, dass sie darauf hinweisen, niemand würde sie zum Spielen zwingen und sie könnten ihnen in ihre Entscheidungen und Angelegenheiten nicht hineinreden; eine Antwort, die von den Spielern auch durchaus akzeptiert wird und die keinen Widerspruch hervorruft („Da haste recht, na ja, was soll's, der eine so, der andere so“). Quasitherapeutische Gespräche in Bezug auf das Spielen im Allgemeinen finden – wenn überhaupt – eher in der relativen Ruhe und Abgeschlossenheit der Verabschiedungsphase statt, stellen aber keinesfalls das Hauptthema der in dieser Phase transportierten Kommunikationsinhalte dar. Wenden wir uns daher dieser Verabschiedungsphase und ihren kommunikativen Themen zu.

c) Nach einer Spielsequenz verlassen die Spieler die Halle, grüßend oder wortlos, den anderen „noch viel Glück“ wünschend oder sie ignorierend, oder sie halten am Thekenbereich der Spielstätte ein Abschiedsgespräch mit dem Personal, in das auch andere Spieler involviert werden können bzw. in das sich andere Spieler – ob von den bereits Redenden erwünscht oder nicht – einschalten. Die Konversationsinhalte bewegen sich dabei durchaus – ähnlich wie in der Begrüßungsphase – im Bereich des Smalltalks, je nach Vertrautheit zwischen Gast/Gästen und Personal werden aber auch unter Umständen persönlichere Themen berührt. Da in der Regel im Tresenbereich ein gewisses Kommen und Gehen herrscht, erschwert dieser Umstand die Erörterung intimerer Themen, zumal das Personal zwischendurch natürlich zusätzlich seinen Verpflichtungen gegenüber den noch spielenden Gästen nachkommen muss, was wiederum den Kommunikationsfluss während der „Verabschiedungsphase“ immer wieder unterbricht, wenn sich die Mitarbeiterin zur Erledigung ihrer Aufgaben zurückziehen muss.

Was aber vor allem die Verabschiedungsphase von der Begrüßungsphase in Bezug auf die thematisierten Inhalte unterscheidet, ist die Tatsache, dass der Austausch suchende Spieler bereits gespielt **hat** und dementsprechend der Ausgang der Spielsequenz nicht mehr „offen“ ist. Besonderes Glück gehabt zu haben und

³⁹⁵ Vgl. Anmerkung 394 der vorliegenden Arbeit

dementsprechend über finanzielle Mittel zu verfügen, wird erstaunlich selten zum expliziten Thema der Konversation gemacht; Spielverluste – auch über längere Zeiträume hinweg zusammengerechnet – bieten eher das Thema, um das sich die Gespräche drehen. Fragen nach Sinn und Zweck des Spielens an Geldgewinnspielgeräten werden dabei nicht ausgespart, aber dennoch ist es hierbei nicht etwa so, dass das Personal als quasitherapeutischer Ansprechpartner fungiert, sondern eher so, dass die „Bilanzen“ zwar erörtert werden, der Spieler diese aber als den eben zu zahlenden Preis für sein Vergnügen hinnimmt und nicht weiter thematisiert. Eine Ausnahme hierbei bilden Spieler, die in der Tat nach subjektivem Empfinden die Kontrolle über ihr Spielverhalten verloren haben und sich offenbar vom Gespräch mit dem Personal eine Lösung ihres Problems versprechen. Die Reaktionen des Personals auf diese vorgebrachten Erwartungen fallen recht unterschiedlich aus; bei allen Unterschieden in den individuellen Reaktionen der Mitarbeiterinnen lässt sich allerdings feststellen, dass diese nur selten versuchen, den Gast zu „therapieren“ oder mit gut gemeinten Ratschlägen Hilfe leisten zu wollen, sondern eher dazu neigen, den betroffenen Spieler an kompetente Ansprechpartner bzw. entsprechende Einrichtungen zu verweisen³⁹⁶, wohl auch in der Absicht der Abgrenzung, das Problem des jeweiligen Gegenübers nicht zu ihrem eigenen zu machen (was ja bereits aus rein geschäftlich-ökonomischen Gründen in ein schier auswegloses Dilemma führen müsste: Lasse ich einen Menschen sehenden Auges ins Unglück laufen, fühle ich mich schlecht; rede ich so lange auf ihn ein, bis er nicht mehr in die Spielstätte meines Arbeitgebers kommt, gefährde ich den Umsatz und damit im schlimmsten Fall mein eigenes Einkommen). Aus diesen Gründen ist der Verweis an andere, kompetentere Stellen nahe liegend: Die Mitarbeiterin hat einen Anstoß zur Hilfe gegeben, was der betreffende Spieler daraus macht, ist seine Angelegenheit. Alle weitere Verantwortung wurde somit geschickt auf den anderen abgewälzt, und die Mitarbeiterin kann sich ohne schlechtes Gewissen wieder ihren Aufgaben widmen. Sucht der betroffene Spieler professionelle Hilfe auf, hat sie eventuell einen Kunden verloren, aber dies ohne ihr

³⁹⁶ Z.B. mittels Hinweis auf die an jedem Gerät angebrachte Telefonnummer, die der sich belastet fühlende Spieler anrufen kann und unter der ihm Mitarbeiter der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung kompetent weiterhelfen.

„Verschulden“; spielt der Spieler ungebremst weiter, kann sie reinen Gewissens sein, denn die Entscheidung lag bei ihm³⁹⁷.

Im Zusammenhang mit all diesen kommunikativen und interaktiven Akten sollte meines Erachtens eine Besonderheit in Bezug auf Spielstätten noch einmal ausdrücklich erwähnt werden, der für das Verständnis der ablaufenden Konversationen und Interakte von großer Wichtigkeit ist. Alle an diesen Formen des zwischenmenschlichen Austauschs Beteiligten sind **nüchtern**, Alkoholausschank ist in Spielstätten untersagt, und erkennbar angetrunkene oder gar betrunkene Personen werden nicht eingelassen. Dieses hat für den Feldforscher den Vorteil, Kommunikation und Interaktion „vernünftig“ agierender Parteien untersuchen zu können, ohne den Einfluss von wie stark auch immer im Einzelfall vorhandenem Alkoholkonsum in seine Überlegungen mit einbeziehen zu müssen³⁹⁸. Auch bin ich mittlerweile zu der Überzeugung gelangt, dass gerade die in der Spielstätte obligatorische Nüchternheit der Anwesenden das Befolgen der Verhaltenskodizes maßgeblich erleichtert; Grenzüberschreitungen und -verletzungen aufgrund von Alkoholeinfluss finden nicht statt. Somit wäre eventuell auch unter anderem zu erklären, dass die für die Gastronomie so typischen „Anmachen“ männlicher Gäste gegenüber dem weiblichen Personal in aller Regel unterbleiben und dass darüber hinaus Aggression der Spieler gegeneinander die absolute Ausnahme darstellen. Alkohol enthemmt bekanntermaßen; im Gegensatz zu Kneipenbesuchen, bei denen ich öfter bereits Zeuge hässlicher Streitereien bis hin zu körperlichen Auseinandersetzungen werden musste, habe ich während meiner gesamten Feldaufenthalte in Spielstätten nur einmal eine Auseinandersetzung unter jüngeren türkischen Spielern erlebt. Diese verlief verbal; da die Beteiligten türkisch sprachen, kann ich zum Gegenstand des Streits nichts sagen. Die Auseinandersetzung wurde

³⁹⁷ Damit korrespondiert auch die von therapeutischen Fachleuten vertretene Ansicht, man könne einem Problemfall seine Probleme nicht abnehmen oder diese gar stellvertretend für ihn lösen, sondern nur Anstöße liefern, das eigene Verhalten kritisch zu hinterfragen und dadurch eventuell den Wunsch nach Hilfe entstehen zu lassen. Siehe dazu Meyer/Bachmann 2000, insbesondere S.148 ff.; Poppelreuther/Gross 2000; Thomasius 2000; Alberti/Kellermann 1999; Feuerlein 1989. In allen diesen Werken wird die (nachvollziehbare) Ansicht vertreten, man könne einem von welcher Droge auch immer betroffenen Suchtkranken („Spielsucht“ in diesem Fall) nur quasi „auf die Beine helfen“, gehen muss er selber.

³⁹⁸ Auf diese Weise erspart man sich glücklicherweise das Miteinbeziehen-Müssen „latenter, durch Alkoholeinfluss eventuell entsublimierter unbewusster Wünsche“ u.Ä.

umgehend von einem herbeigeeilten älteren türkischen Spielgast geschlichtet³⁹⁹, beide Parteien versöhnten sich nach kurzer Debatte umgehend wieder miteinander. (Zum Thema „Anmache“ ließe sich noch anführen, dass auch nach Betriebsfeiern oder ähnlichen Ereignissen regelmäßig post hoc verbale Wiederaufbauarbeiten an alkoholbedingten Ruinen zwischenmenschlicher Beziehungen stattfinden.) Vielleicht ist die Spielstätte gerade aufgrund der Nüchternheit der Anwesenden ein für den Außenstehenden – der in persönlichen Vorurteilen gefangen sein mag – angenehm überraschend friedlicher, aber auch „sexualitätsarmer“ Ort⁴⁰⁰.

7.3 Spieler und Gerät

Zwischen dem Spieler und dem Gerät, welches er bespielt, besteht eine besondere, eigentümliche und **bemerkenswerte** Beziehung, die sich in jeder Beobachtung aufs Neue bestätigt (in der Tat bespielt ein Spieler nicht selten mehrere Geräte gleichzeitig; der Einfachheit halber rede ich vom Gerät im Singular. Die folgenden Ausführungen werden durch diesen Umstand in ihrem Inhalt nicht berührt). Wir haben uns im Allgemeinen angewöhnt, Kommunikation und Interaktion als an mindestens zwei Menschen gebundene Ausdrucksformen des Mit- oder Gegeneinanders zu betrachten; dass Menschen auch mit Tieren kommunizieren und umgekehrt (was z.B. jeder Hunde- oder Katzenhalter wohl uneingeschränkt bestätigen würde) wird dabei – am Rande bemerkt – eben hingenommen. Dennoch bestehen auch zwischen Menschen und Geräten (hier: Spielautomaten) Akte von Kommunikation und Interaktion, die, so widersinnig es auf den ersten Blick auch

³⁹⁹ Genauer gesagt: Dieser ältere türkische Spielgast wurde von der Mitarbeiterin herbeigerufen, um den Streit zu schlichten, dessen Gegenstand aufgrund der Verwendung der türkischen Sprache den umstehenden Deutschen unklar war. In ähnlichen, weniger gravierenden Situationen (Reklamationen bezüglich des Wechselgeldes, Gerätefehler u.Ä.) wird oftmals gerade bei Verständigungsproblemen sprachlicher Art ein älterer Ausländer als „Schiedsrichter“ und Dolmetscher herbeigerufen; zusätzlich zum besonderen Vertrauensverhältnis diesem „Schiedsrichter“ gegenüber spricht aus diesem Vorgehen auch die mir von manchen Mitarbeiterinnen berichtete Unwilligkeit jüngerer Türken, sich innerhalb einer Streitsituation von einer Frau etwas sagen zu lassen (notabene: in einer Streitsituation; in anderen Zusammenhängen konnte ich keinen vergleichbaren Machismo beobachten).

⁴⁰⁰ In einer unabhängig von dieser Dissertation vorgenommenen Befragung von Nichtspielern erhielt ich sehr häufig als Antwort auf meine Frage, weshalb mein jeweiliges Gegenüber keine Spielstätten besuche, unterschiedlich formulierte Aussagen über ein gewisses Gefährdungs- und Bedrohungsgefühl im Zusammenhang mit Spielhallen, welches zudem noch mit der Anwesenheit türkischer Männer verbunden zu sein schien. Die alte kriminologische Erkenntnis, dass Gefährdungs- und Bedrohungsempfinden und das tatsächliche Gefährdungs- und Bedrohungspotenzial stark divergieren können, bestätigte sich hier voll und ganz. Damit korrespondiert auch die von der Tagespresse so gern bemühte Metapher der „Spielhölle“; die tatsächliche Gefährdungslage einer Person jedoch, die ein Dorfschützenfest besucht, dürfte um ein Vielfaches die Gefährdungslage eines Spielhallengastes übersteigen.

erscheinen mag, keinesfalls eingleisig verlaufen. In Spielstätten ist jederzeit beobachtbar, dass der das Gerät bespielende Mensch an das Gerät kommunikative Signale sendet und das Gerät durchaus „antwortet“, allerdings ohne das dem Menschen inhärente Bewusstsein eben dieser seiner kommunikativen Signale. Um einer drohenden Konfusion in Bezug auf das von mir Gemeinte vorzubeugen, möchte ich die Zusammenhänge an einem Beispiel verdeutlichen. Ein Spieler, der sich an einem Geldgewinnspielgerät betätigt, artikuliert seine Wünsche und Hoffnungen verbal oder nonverbal unmittelbar an die Maschine gerichtet: Äußerungen wie „Nun komm schon!“, „Na los, bleib oben stehen (in der Ausspielung, VL)“, „Komm, noch einen Schritt (in der Risikoleiter, VL)“ und ähnlichen Artikulationen von erhofften Ereignissen gehören zum Alltagsverhalten des Spielers gegenüber „seinem“ Gerät; an den Automaten gerichtete Beschimpfungen, Flüche und auch Drohgebärden bei Nichterfüllung eben dieser Spielerwünsche und -hoffnungen sind ebenso fester Bestandteil des Spielerverhaltens beim Bespielen des Gerätes. „Sie (die Automaten, VL) ... belohnen mit streichelnden Melodien und bestrafen mit quäkendem Hohn“⁴⁰¹, und auch wenn selbstverständlich – und dem Spieler auch außerhalb des Spielvorgangs durchaus bewusst – zwischen den kommunikativen Akten des Spielers und den Reaktionen der Automaten kein kausaler, sondern im Glücksfall nur ein akzidenteller, zeitlicher Zusammenhang besteht, so ist auch festzuhalten, dass zwischen Spieler und Gerät eine atavistische, animistische kommunikative Beziehung **besteht**. Es ist kaum zu bestreiten – und sämtliche Feldaufenthalte und Gespräche mit Spielern bestärken mich in meiner Ansicht – dass dem unbeseelten Gegenüber eine Seele, ein eigener Wille, Großzügigkeit oder Geiz, ja sogar Schadenfreude unterstellt werden⁴⁰². Die oft zu hörende Spieleräußerung „Die Kiste hat ihren eigenen Kopf“, die sich auf das Geräteverhalten und dessen absolute Unberechenbarkeit bezieht, bringt diese Zusammenhänge treffend auf den Punkt. Auffällig ist, dass das Gerät im Falle positiver Ereignisse als „er“ bezeichnet wird („Der ist heute gut in Stimmung“, „Der wird wohl langsam großzügig“), im Falle negativer Ereignisse dagegen mit weiblichen, oftmals

⁴⁰¹ Ahrends 1983, S. 30

⁴⁰² Vgl. Ludwig 2002, S. 21 ff. – Auch explizit zu diesen Zusammenhängen befragte Spieler bejahen (wenn auch vielleicht ungerne, z.B. aus Angst, sich lächerlich zu machen) den Umstand, ihr technisches Gegenüber als ein beseeltes Wesen zu **empfinden**. Vgl. auch Ahrends 1983, S. 24 „Der Automat, so unglaublich, so lächerlich es auch anmuten mag, ist ihm (dem Spieler, VL) längst ein unersetzlicher **Jemand** geworden ...“ (Hervorhebung im Original, VL).

sexualisierten degradierenden Kommentaren belegt wird („Die Schlampe schluckt und schluckt und schmeißt nicht“, „Die Fotze sollte man eintreten“, „Die Scheißkiste ist wie zugenagelt“) u. dgl. Die genauen Gründe für diese unterschiedlichen Titulierungen zu erforschen – immerhin ist die absolute Mehrzahl der Spieler männlichen Geschlechts – darf meines Erachtens getrost den Psychoanalytikern vorbehalten bleiben⁴⁰³; dass diese Umstände allerdings völlig grundlos in Erscheinung treten sollten, erscheint mir auch als Soziologe wenig überzeugend.

Doch wie dem auch sei: Unzweifelhaft wird der Automat von den Spielern zumindest in der Spielphase als ein belebtes, beseeltes Gegenüber erlebt und empfunden, und auch ich muss gestehen, dass ich mit fortschreitender Dauer meiner Feldaufenthalte und der damit einhergehenden Involviertheit ins Feldgeschehen zunehmend Probleme bekam, die Maschine als eben eine solche und nicht mehr zu betrachten. Insbesondere während ausgeprägter Pechsträhnen hatte ich in zunehmendem Maße das **Gefühl**, gegen ein „Jemand“ zu kämpfen, den es zu besiegen galt und der sich gegen meine Versuche des Gewinnens wehrte⁴⁰⁴. Abseits meiner Feldaufenthalte kam ich mir aufgrund dieser durchlebten Emotionen teils albern, aber auch teils bereichert vor, da mir gerade diese starke Involviertheit ins Spielgeschehen die Gefühlslage engagierter, kompetenter Vielspieler wesentlich klarer machte. Hier zeigte sich wiederum, wie wichtig aktives Mit-Tun in Verbindung mit der Fähigkeit zur Introspektion bezüglich eigenen Verhaltens, wichtiger aber noch eigenen Empfindens für die Arbeit der soziologischen Ethnographie ist⁴⁰⁵. Über die Personifizierung des Automaten durch den Spieler ist mittlerweile genügend veröffentlicht worden, so dass es mir hier nicht sinnvoll erscheint, auf diese Thematik weiter einzugehen⁴⁰⁶. Festzuhalten bleibt aber, dass kommunikative und interaktive Akte dem Gerät gegenüber neben ihrer Funktion als „Konversationsauslöser“ auch wohl eine nicht zu

⁴⁰³ Siehe z.B. Schütte 1985 – Schüttes phantasievolle Analogieschlüsse (z.B. der Vergleich einer ablaufenden Sonderspielserie mit einer langen, intensiven Ejakulation) entbehren z.T. nicht einer gewissen Komik; dennoch würde ich davor warnen, tiefenpsychologische Erklärungsansätze eines hochemotionalen Geschehens wie dem Automatenpiel apriorisch als völlig abwegig zurückzuweisen. Je stärker ein bestimmtes Verhalten wie z.B. auch das Automatenpiel emotional motiviert ist, desto größer wird auch teilweise die Neugier des Feldforschers, ihn nicht oder nur unzureichend erklärbare Vorgänge mit allen möglichen Mitteln erklären zu wollen, zumal die **Existenz** eines unbewussten Verhaltensanteils oder Motivationszusammenhangs im menschlichen Verhalten generell wohl kaum noch bestritten werden kann (allein der Umstand, dass Menschen z.T. immer wieder gegen besseres Wissen handeln und dies aus Motiven heraus, die sie selbst nicht annähernd rational verbalisieren können, weist stark auf diese Existenz eines Unbewussten hin).

⁴⁰⁴ Vgl. Anmerkung 402 der vorliegenden Arbeit

⁴⁰⁵ Vgl. Anmerkung 362 der vorliegenden Arbeit

⁴⁰⁶ Vgl. Anmerkung 402 der vorliegenden Arbeit; siehe auch Meyer/Bachmann 2000, S. 64 – „Also das war so ne Herausforderung, die Geschicklichkeit eben, dieses Scheißding zu bezwingen ...“

bestreitende innerpsychische Komponente aufweisen, die ihrem Grundgehalt nach (dem unbelebten Objekt wird ein eigener Wille, ja eine „Seele“ unterstellt) wohl zutiefst menschlich ist. Denn auch außerhalb des Automatenspiels verhalten sich Menschen häufig so, als kämpften sie in unglücklichen Zusammenhängen nicht mit den Tücken des (unbeseelten) Objektes, sondern mit einem **Jemand**, sei es, dass der Wagen im entscheidenden Moment nicht anspringt, der Computer seinen Dienst verweigert oder sich ein bei Ikea erstandenes Möbelstück hartnäckig gegen die erfolgreiche Montage zu wehren scheint⁴⁰⁷. Ich würde vermuten, dass sich in dem Gefühl, einem Subjekt statt einem unbelebten Objekt gegenüber zu stehen, ein altes, vielleicht phylogenetisch verankertes Muster widerspiegelt, einem **jeden** Gegenüber (ob belebt oder unbelebt) die grundsätzlich gleichen Emotionen, Verhaltensweisen und Absichten im Handeln zu unterstellen, die man an sich selbst beobachtet oder erspürt; eine Spekulation zugegebenermaßen, aber eine – wie ich denke – angesichts der Allgegenwart des beschriebenen Verhaltens nahe liegende⁴⁰⁸.

7.4 Spielermythen und -legenden

Ein schier unerschöpfliches Feld bei der sozioethnographischen Analyse von Spielstätten stellen all jene Ansichten, Meinungen, Überzeugungen und „Weisheiten“ dar, die von Automatenspielern in Bezug auf das Geräteverhalten, auf Spielstrategien sowie auf bestimmte Personen bezogene „Gewissheiten“ stets und ständig kolportiert werden und die einen festen Bestandteil in den narrativen Traditionen sämtlicher Spielstätten bilden⁴⁰⁹. Diese angemessen darzustellen, gestaltet sich aus verschiedenen Gründen außerordentlich schwierig. Zum einen verhält es sich so, dass ungeachtet allgemein verbindlicher subjektiver Wissensbestände, die von kaum einem Spieler bezweifelt werden, jeder Spieler als

⁴⁰⁷ Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, galt es ja bereits Schütz als eine Art von Gewissheit, dass in zwischenmenschlichen Beziehungen der jeweilige Andere die Welt unterstelltermaßen in der gleichen Weise wie ich wahrnimmt und ihm dementsprechend ein analoges „Innenleben“ unterstellt wird. In ähnlicher Weise scheinen Menschen dazu zu neigen, auch dem unbeseelten Objekt gegenüber dieselbe Einstellung an den Tag zu legen. Vgl. Schütz/Luckmann 1975, S. 24

⁴⁰⁸ Ebd.

⁴⁰⁹ Zum Thema „narrative Traditionen“ und Mythenbildung vgl. Brednich 1990; Reichertz 1996 in: Knoblauch 1996. – Bemerkenswert – und mit den Vorgängen in Spielstätten durchaus vergleichbar – ist dabei der Umstand, dass z.B. Polizeimythen bestimmter Art in nahezu allen Polizeiinspektionen und -direktionen gleichermaßen kolportiert werden.

Individuum höchstgelegene, aus sämtlichen Erfahrungen als Spieler gespeiste Ansichten zu bestimmten „Gesetzmäßigkeiten“ des Automatenspiels aufweist und die somit aufgrund der Anzahl an Automatenspielern schon in der Bundesrepublik Deutschland kaum jemals erschöpfend erfasst oder analysiert werden könnten. Zum anderen ist es so, dass Spieler aufgrund der Tatsache, dass das Automatenspiel „in Wirklichkeit“ ein Zufallsspiel ist und weder Geschick noch Erfahrung dem Spieler einen objektiven Gewinnvorteil verschaffen können, ihre jeweiligen Ansichten über ihre „Gewissheiten“ beständig relativieren, modifizieren, verwerfen, wieder aktivieren und so fort⁴¹⁰. Sämtliche Wissensbestände der Automatenspieler sind somit gewissermaßen flüchtig, oftmals augenblicksbezogen und von daher vergänglich; was heute noch – z.B. bedingt durch das mehrmalige akzidentelle Auftreten bestimmter Verhaltensweisen des Gerätes – dem Subjekt gewiss erscheint, kann morgen oder übermorgen durch gegenteilige Erfahrungen modifiziert, in Frage gestellt oder gar verworfen werden⁴¹¹. „In der Regel ist das so – aber verallgemeinern kann man es nicht“: Diese Äußerung eines Spielers bei einem meiner Feldaufenthalte bringt das Problem auf den Punkt, sich in einer Welt der Ungewissheiten Gewissheiten schaffen zu wollen und sich gleichzeitig darüber im Klaren zu sein, dass eben diese Gewissheiten keine letztgültigen sind, sondern bestenfalls kurzzeitig gültige Orientierungshilfen in einer im Grunde zutiefst orientierungslosen Sinnwelt darstellen können. Zweifellos sind manche Spielermythen und -legenden tiefer in der narrativen Tradition der Automatenspieler verhaftet als andere, und ebenso unzweifelhaft werden manche von Einzelpersonen vorgebrachten Meinungen über Geräteverhalten, zu erwartende Gewinne und Erfolg versprechende Strategien von der Mehrzahl der Spieler kaum zu Kenntnis genommen oder gar als unsinnig zurückgewiesen⁴¹². Dennoch ist das **Bedürfnis** der Spieler nach verlässlichen Wissensbeständen nicht zu übersehen, die Wege, die zum Erlangen eben dieser beschritten werden, sind vielfältig und gerade auch aufgrund der gruppenspezifischen Prozesse bei der Tradierung, Festigung oder auch Widerlegung derselben bestenfalls in Ansätzen möglich.

⁴¹⁰ Da es durch das Zufallsspiel keine „Gewissheiten“ im engeren Sinne geben *kann*, ist die beständige Modifikation vorhandener „Wissensbestände“ eben auch geradezu zwingend erforderlich.

⁴¹¹ Diese Vorgänge werden noch dadurch angefangen, dass andere Spieler gegenteilige Ansichten entwickeln und man sich somit in einer Spielstätte praktisch in pausenloser Diskussion um „Gewissheiten“ verstrickt wiederfindet.

⁴¹² Vgl. die Anmerkungen 410 und 411 der vorliegenden Arbeit

In der vorliegenden Arbeit wurden bereits einige Andeutungen über Spielermymen und -legenden, Aberglauben und spieler-spezifische Kontrollüberzeugungen vorgenommen; gleichzeitig wurde – so hoffe ich – angedeutet, dass eben diese einen erheblichen Reiz des Automaten-spiels ausmachen und zudem über den Weg der Kommunikation der Spieler untereinander Gemeinsamkeit herstellen. Wenden wir uns daher nun den Inhalten eben jener Mythen und Legenden zu, die die Essenz des Spielertums bilden und die wiederum der Übersichtlichkeit halber abschnittsweise dargestellt werden sollen.

7.4.1 Gewinnerwartungsmythen und -legenden.

Unter praktisch allen Spielern herrscht ein gewisser Konsens darüber, dass zu erwartende Gewinne – sei es durch Direkteinlauf hochwertiger Symbolkombinationen, sei es durch Risikotastenbetätigung – vom Auszahlverhalten des Gerätes während der zurückliegenden Spielsequenzen abhängen⁴¹³. Damit korrespondiert, dass sich Spieler häufig vor dem Spiel beim Personal oder bei anderen Spielern danach erkundigen, welche Geräte wann wie viel „geschmissen“ haben und ihre Geräteauswahl u.a. auch nach diesem Kriterium richten. Spieleräußerungen wie „der hat vorhin erst 'ne Hunderter (Serie, VL) gegeben, da brauchst du jetzt nicht ran“, „der hat schon seit 'ner Woche nichts mehr getan, der muss doch bald mal reif sein“ u.Ä. gehören zum Standard innerhalb der Hallenkonversation. Thematisiert werden dabei regelmäßig auch die Arten, auf die der Gewinn zustande kam (z.B. durch Direkteinlauf, Risikoerfolg oder Jackpotauslösung) und die infolgedessen nach Ansicht der Spieler jetzt zu erwartenden Gewinnchancen. Ebenso beeinflussen beleuchtete Bonuspfeile oder erkennbar vor kurzem ausgelöste, durch Beleuchtung illustrierte Jackpots die Ansichten der Spieler über das in naher Zukunft zu erwartende Verhalten des Automaten. (Ist z.B. ein Bonuspfeil beleuchtet, der die Aufschrift trägt „Bonus bei Risikoverlust“, signalisiert dies dem Spieler, dass ein anderer vor kurzem an dieser Stelle „abgestürzt“ sein muss, was u.U. die Einschätzung der eigenen Gewinnchancen mitbestimmt; ist ein in das Gerät eingebauter Jackpot „gelöscht“,

⁴¹³ Der bereits erwähnte so genannte „Monte-Carlo-Irrtum“, vgl. Haase 1992, S. 48 „Der Irrtum liegt in der Ansicht zu meinen, die konjunkte Betrachtung ... disjunkter Ereignisse würde zu irgendwelchen Systematiken oder Ereignisfolgen führen.“

verrät dies dem Kundigen, dass vor kurzem ein hochwertiger Gewinn sich ereignet haben muss, was ebenso die Einschätzung eigener Gewinnchancen mit beeinflusst.) Grundsätzlich lässt sich sagen, dass Spieler Geräte eher meiden, an denen vor kurzem höhere Gewinne erzielt wurden und solche bevorzugen, die bereits seit längerer Zeit keine größeren Gewinnausschüttungen vorgenommen haben. (Keine Regel ohne Ausnahme: Mitunter vertreten einzelne Spieler die Ansicht, dass ein Gerät, wenn es **einmal** einen hohen Gewinn gegeben hat, „offen“ ist und der nächste Gewinn nicht lange auf sich warten lassen wird und bespielen gerade **dieses** Gerät.) Die grundsätzliche (objektiv falsche) Einschätzung, zu erwartende Gewinne hängen von vorausgegangenen Spielereignissen ab, führt zu verschiedenen spielertypischen Verhaltensweisen, wenn keine direkte Information über vergangene Ereignisse zu erhalten sind, z.B. wenn sich der Spieler allein in der Konzession befindet, Mitspieler keine Kenntnisse von vorangegangenen Ereignissen haben oder er diese mangels Vertrautheit mit ihnen nicht erfragen möchte.

In diesen Fällen wirft ein Spieler beispielsweise eine Zwei-Euro-Münze ein und achtet darauf, wie tief sie hörbar in der Münzröhre fällt oder ob sie gar, falls die Münzröhre bereits bis oben hin gefüllt ist, in den diskret versteckten Tresor hinter oder unter dem Gerät fällt. Die Ansicht, die Füllhöhe der Münzröhren verrate etwas über vorangegangene bzw. zu erwartende Gewinne, ist unter Spielern eine kaum jemals hinterfragte Gewissheit. Bisweilen sind Anfänger der Meinung, ein Gerät, das von einem anderen Spieler „gemolken“ worden sei, könne ihm definitiv keine Gewinne geben, da der Automat nicht mehr über die zur Gewinnauszahlung notwendigen Münzen verfüge. Einmal wurde ich im Laufe meiner Beobachtungen Zeuge einer solchermaßen denkwürdigen Begebenheit: Ein älterer Spieler, nach meiner Einschätzung ca. sechzig Jahre alt, warf ein Zwei-Euro-Stück in das Gerät, hörte die Münze tief fallen und brach sein Spiel daraufhin nach einem Walzenlauf ab, indem er die Geldrückgabetaaste drückte. An mich gewandt äußerte er: „Die Kiste ist leer, da ist nichts zu holen“. (Tatsächlich ist diese Ansicht irrig. Ein Spieler kann sehr wohl auch an einem „leeren“ Gerät einen hochwertigen Gewinn erzielen; wenn das

Gerät nicht mehr über genügend Geld zur Auszahlung verfügt, erscheint die Aufsicht und zahlt den gewonnen Betrag in bar dem Spieler aus.)⁴¹⁴

Grundsätzlich lässt sich in Bezug auf die von mir angeführten und eventuell sonst noch existierenden, von mir während meiner Feldaufenthalte nicht festgestellten Gewinnerwartungsmythen und -legenden konstatieren, dass sie ebenso vielfältig wie objektiv irrational sind. Die Gewinnchancen müssen nach dem Gesetz für den Spieler in jedem einzelnen Spiel, d.h. in jedem einzelnen Scheiben- oder Walzenlauf dieselben sein und sind es auch; es ist gesetzlich verboten, programmtechnisch beim Spielablauf auf vorangegangene Ereignisse Bezug zu nehmen⁴¹⁵. Damit wird auch die häufig von Spielern unterstellte Einflussnahme des Zufallsgenerators auf den Spielverlauf („die haben das Ding so programmiert, dass nach einer großen Serie erst mal nichts mehr kommt“) definitiv ins Reich der Legende verwiesen. Da es allerdings tatsächlich sehr unwahrscheinlich ist, dass einem großen Gewinn der zweite unmittelbar folgt, sind die Einschätzungen der Spieler über die „Gesetzmäßigkeiten“ der Gewinnausschüttungen zwar faktisch falsch, aber subjektiv nachvollziehbar. Es steht zu vermuten, dass die von manchen vertretene Ansicht „wenn die Kiste erst mal offen ist, kommt das zweite große Ding oft hinterher“ durch akzidentelle Erlebnisse mehrerer aufeinander folgender Gewinne ausgelöst wurde; da solche Gewinnballungen zwar möglich, aber statistisch unwahrscheinlich sind und nur relativ selten auftreten, verfügt man hier über eine mögliche Erklärung für die Existenz dieser „Minderheitenmeinung“⁴¹⁶.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bezüglich der Existenz und Narration von Gewinnerwartungsmythen und -legenden soll zum Abschluss dieses Abschnitts nicht unerwähnt bleiben. Es ist bereits umrissen worden, dass Spieler im Großen und Ganzen der Meinung sind, Abweichungen von der mathematischen Wahrscheinlichkeitserwartung müssten sich im Verlauf kürzerer Zeit regulieren. Ebenso wurde darauf hingewiesen, dass Spieler sich insbesondere nach langen „Durststrecken“ oder Verlustphasen in ein Gerät förmlich „verbeißen“ gemäß der Devise, so viel Pech könne man ja wohl nicht haben, die „Kiste“ müsse nun doch

⁴¹⁴ Typisch für diesen verbreiteten Irrtum die Aussage eines Spielers: „Ich habe die Automaten immer gut voll gefüllt, habe gesagt, wenn die Röhren voll sind, dann schmeißt das Ding.“ Zitiert nach: Fröhling 1993, S. 69
Bestätigend die gegenpolige Aussage: „Wenn ein Automat leergespielt wurde, fassten die Stammgäste den Kasten erst wieder an, wenn er von ein paar Zufallsgästen wieder aufgefüllt worden war.“ Schuller 1993, S. 56

⁴¹⁵ Spielverordnung (SpielV) 1985

⁴¹⁶ Zusätzlich gibt es zu bedenken, dass statistisch gesehen Vielspieler natürlich größere Chancen auf solche seltenen „Doppelschläge“ haben als andere.

wohl bald mal „schmeißen“⁴¹⁷. In diesen Situationen neigen Spieler dazu, auch tatsächlich so lange weiterzuspielen, bis sich der erhoffte Glücksfall auch eingestellt und mit einem erleichterten „na also“ o.Ä. kommentiert wird. Dieser Fall ist meines Erachtens insbesondere deshalb erwähnenswert, da sich in diesem Verhalten ein spezifischer Aspekt der Einstellung des Spielers zu seinem Gerät widerspiegelt. Spieler neigen meines Erachtens dazu, dem Gerät und ihrer Beziehung zu diesem etwas Nemesishaftes beizufügen, geradezu so, als schulde ihnen das Gerät als Ausgleich für ihre zahlreichen vergeblichen Bemühungen, den großen Gewinn zu erzielen, zumindest die Rückerstattung der eingesetzten Beträge. Geschieht diese „Rückerstattung“, reagieren die Spieler zwar freudig, nicht aber überschwänglich, das Gerät hat schließlich lediglich die Grenzen der Fairness eingehalten. Unterbleibt der Glücksfall, reagieren Spieler u.U. wütend, mitunter aggressiv, in erster Linie aber ungläubig, staunend und fast wie ein Tiefgläubiger, der feststellen musste, dass ein „unfehlbares“ Ritual zur Herbeiführung von etwas Erwünschtem nicht die erwartete Wirkung gezeigt hat⁴¹⁸.

Dieses Erstaunen führt uns zu einem weiteren wichtigen Zusammenhang mit Gewinnerwartungsmythen und -legenden. Jeder Vielspieler gerät zwangsläufig im Laufe der Jahre in alle am Gerät nur denkbaren Situationen von Gewinnen, Verlusten, Glücks- und Pechsträhnen, unerwarteten hohen Direktgewinnen und erlebt somit mit allergrößter Wahrscheinlichkeit immer wieder Ereignisse, die sowohl die allgemein verbreiteten als auch seine ureigenen Vorstellungen und Wissensbestände um das Automatenenspiel bestätigen. Mag auch der eine oder andere Wissensbestandteil zeitweiliger oder dauerhafter Modifikation unterworfen sein, so wird doch auf den Wegen der sich selbst erfüllenden Prophezeiungen wie über die Mechanismen der selektiven Wahrnehmung ein Infragestellen grundsätzlich existenten „Expertentums“ und seiner Inhalte verunmöglicht. Die **grundsätzliche** Hinterfragung des Wertes von „Expertenwissen“ findet – notabene im Spielvorgang – nicht statt. „Vielleicht ist wirklich nur ein simpler Trick dabei ...“⁴¹⁹.

⁴¹⁷ Vgl. Ahrends 1983, S. 32 – „Jetzt habe ich so viel investiert – der muß doch irgendwann kommen! Solche oder ähnliche Sätze fallen oft in der Spielhalle, sie sind bezeichnend für das Spielverhalten ...“

⁴¹⁸ Zur Analogie sowohl zwischen Spielverhalten und Magie als auch zum Verhältnis des Spielers zum Aberglauben siehe Schütte 1985, S. 37 ff.; Meyer/Bachmann 2000, S. 96 ff.

⁴¹⁹ Ahrends 1983, S. 69 – „Ich muß ihn (in der Ausspielung, VL) eher erwischen, gar nicht erst daddeln lassen, gleich ohne Ton zuschlagen, oder, besser noch, auf dem zweiten Ton ... ganz leicht geht das plötzlich, vielleicht ist wirklich nur ein simpler Trick dabei ...“

7.4.2 Strategiemythen und -legenden

Wenn man sich vor Augen führt, wie viele verschiedene Möglichkeiten ein Spielautomat bauartbedingt dem Spieler ermöglicht, einen hochwertigen Gewinn zu erzielen, überrascht es nicht, dass Diskussionen und z.T. leidenschaftliche Debatten über den „richtigen“ Weg der Erfolg versprechenden Strategien bei der Bespielung eines Geldgewinnspielgerätes unter den Spielern ein unerschöpfliches Dauerthema darstellen. Der Automat bietet dem Spieler die unterschiedlichsten Entscheidungsmöglichkeiten im Spielverlauf an; das sich an eine jeweilige Spielentscheidung anschließende Handeln und das daraus resultierende Ergebnis eröffnen wiederum neue Entscheidungsmöglichkeiten, wodurch der Spieler wiederum handeln und sich entscheiden muss und auf das Ergebnis seines Handelns wiederum Entscheidungen über sein weiteres Verhalten zu treffen gezwungen wird und so fort. Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Erzielt der Spieler einen durch Einlauf der Scheiben/Walzen kleineren Gewinn (Direkteinläufe der höchstmöglichen Gewinne sollen aus dem Beispiel ausgespart werden, da diese Höchstgewinne automatisch auf den Sonderspielezähler aufgebucht werden und dem Spieler keine Entscheidungen mehr abfordern), steht er vor der Wahl, diesen kleinen Gewinn entweder anzunehmen oder zu versuchen, ihn mit Hilfe der Risikotaste zu verdoppeln bzw. in weiteren Risikoschritten zu vervielfachen. Kleingewinne werden allerdings in der Regel nur von Anfängern oder Gelegenheitsspielern angenommen⁴²⁰, meist also versucht der Spieler, mit Hilfe der Risikotaste die Risikoleiter bis zumindest in den Bereich zu erklimmen, der Sonderspiele bietet. Hat der Spieler diesen Bereich erreicht, vervielfachen sich seine Entscheidungsmöglichkeiten bzw. -zwänge. Er kann z.B. für den Fall, dass er sechs Sonderspiele erreicht hat, weiterriskieren, eine Teilgewinnannahme mit Riskieren des verbleibenden Serienspielgewinns vornehmen, eventuell vorhandene Startauspielungen per Knopfdruck auf die Starttaste auslösen oder auch nichts tun, was daraufhin dazu führen würde, dass das Gerät den erreichten Gewinn nach kurzer Zeit aufbuchen und die Serienspiele ablaufen lassen würde. Entscheidet sich der Spieler zum Weiterriskieren (doppelt oder nichts), wird er im Erfolgsfall einen

⁴²⁰ Z.B. in der Gastronomie oder an Autobahnraststätten, in denen Spieler oft Gewinne annehmen, die ein „richtiger“ Spieler in der Halle ohne zu zögern riskieren würde. Spieler in der Gastronomie bzw. an Autobahnraststätten sind nach meinen Beobachtungen oftmals bereits hochzufrieden, wenn sie sich ihr vorher für den Verzehr ausgegebenes Geld aus dem Automaten „wieder holen“.

höherwertigen Seriengewinn erzielen; entscheiden müsste er sich dabei im Folgenden zwischen den Möglichkeiten, einen ihm als ausreichend erscheinenden Gewinn anzunehmen („Vierzig Money reichen“) oder auf die Gefahr des Absturzes auf „null“ hin bis in die höchstmögliche Gewinnspitze des Gerätes weiter zu riskieren. Für den Fall, dass der Spieler beispielsweise bei erreichten sechs Sonderspielen die Startauspielung auslöst, bietet das Ergebnis wiederum Entscheidungsmöglichkeiten bzw. -zwänge, den erreichten Gewinn anzunehmen, zu teilen oder weiter zu riskieren, um eventuell nach erfolgreichem Risiko erneut die Startauspielung auszulösen usw. Während einer eventuell zum Laufen gebrachten Startauspielung kann der Spieler wiederum wählen, ob er diese von selber „auslaufen“ lässt oder vorzeitig unter Zuhilfenahme der Stopptaste anhält, wobei er sich ähnlich wie bei der Benutzung der Risikotaste von Licht- und Tonsignalen leiten lassen kann (z.B. stoppen, wenn das Licht während des Blinkens der unterschiedlichen Gewinnfelder auf einem hochwertigen Feld steht oder dann, wenn die die Auspielung untermalende Melodie einen bestimmten Punkt erreicht hat). Es wird hier – so hoffe ich – deutlich, dass der Spieler ab dem Erreichen bestimmter Gewinnfelder mit einer nahezu unbegrenzten Entscheidungsfreiheit ausgestattet wird, sein Spiel „strategisch“ zu gestalten; er kann je nach Gutdünken riskieren, teilen, starten, stoppen, erneut starten, erneut riskieren und wird auf diese Weise stark aktiv in das Geschehen am Gerät eingebunden. In manchen Fällen kann sich der Spieler zufallsbedingt recht lange in dem für ihn interessanten und gewinnversprechenden Bereich der „Sonderspielzone“ aufhalten, bis er am Ende entweder mit Glück einen ihm annehmbar erscheinenden Gewinn erzielt und diesen auch tatsächlich annimmt oder bis er im ungünstigen Fall seinen Gewinn verloren hat.

Es liegt auf der Hand, dass gerade diese nahezu unbegrenzten Variationen verschiedener Entscheidungs- und Handlungsprozesse nahezu ebenso unbegrenzte Möglichkeiten der Interpretation abgelaufener oder noch ablaufender Spielsequenzen bieten; gerade diese stellen den Ausgangspunkt für die unter Spielern so verbreiteten und allenthalben beobachtbaren Diskussionen um die „richtige“ Strategie dar, mit Hilfe derer das Gerät zu „knacken“ sei. Hinzu kommt – und dieses ist für das Verständnis der im Folgenden ausgeführten Zusammenhänge von nicht zu unterschätzender Wichtigkeit – dass alle Vielspieler, die ja meistens auf lange Jahre der Erfahrung mit Geldgewinnspielgeräten zurückblicken können, auch bereits mit allen möglichen sich bietenden Strategien Erfolge und Misserfolge

eingefahren haben. Dies könnte nun zu der Annahme verleiten, gerade diese Tatsache sei der Legendenbildung in Bezug auf die „richtige“ Spielstrategie abträglich, da sie dem Spieler ja deutlich vor Augen führen müsste, dass es **keine** Strategien gibt, die mehr Erfolg versprechen als andere. Diese Annahme würde allerdings vernachlässigen, dass sich erstens durch das akzidentelle Häufen von Erfolgen mit Hilfe bestimmter Spielweisen Überzeugungen über deren Wirksamkeit bilden, die auch durch zahlreiche Misserfolge bei der Anwendung derselben Strategie kaum noch aus dem Gedächtnis bzw. aus dem „Wissensbestand“ des Spielers löschen lassen⁴²¹ (allenfalls kleine Modifikationen treten eventuell in Erscheinung, z.B. „die Ausnahme, die die Regel bestätigt“), zum anderen neigen Spieler dazu, Erfolge bei der Anwendung bestimmter Spielstrategien derselben zuzuschreiben und die Schuld für das Versagen ihrer Spielweise ihrer eigenen Inkompetenz zuzuweisen („im falschen Moment gedrückt“, „zu früh gestoppt“, „nicht konsequent genug riskiert“ u.Ä.)⁴²². Dadurch kann der Spieler sich stets gewiss sein und bleiben, dass seine in langer Erfahrung gewonnene Kompetenz sowie sein Wissen um das Wesen des Geräteverhaltens unbestreitbar und unanfechtbar bleiben, was wiederum seiner Eigenschaft als „Experte“ das notwendige Fundament bietet. Nun ist es aufgrund der bereits dargestellten Vielfalt möglicher Spielverläufe unmöglich, sämtliche individuell vorhandenen Strategieüberzeugungen im Rahmen **eines** Werkes gebührend und umfassend darzustellen; ich möchte mich daher im Folgenden darauf beschränken, die in der „Zockermythologie“ verbreitetsten Überzeugungen und Gewissheiten darzustellen, die nach meinen Erfahrungen von nahezu allen Spielern in allen verfügbaren Spielstätten geteilt und vertreten werden (dass sich diese Spielerweisheiten z.T. widersprechen, wird dem aufmerksamen Leser auffallen. Gerade die unterschiedlichen, teils diametral gegensätzlichen Positionen und Meinungen der Spieler bringen allerdings eben nicht zuletzt auch gerade die leidenschaftlichen Konversationen in Gang, die das Spielen an Geldgewinnspielgeräten um ein weiteres Spannungsmoment bereichern). Dass ich bei der Darstellung der Inhalte der „Zockermythologie“ auch die Irrationalität eben dieser Inhalte darlege, geschieht nicht aus einer akademisch-versnobten Besserwisserhaltung heraus – schließlich unterlag auch ich bei meinen

⁴²¹ Vgl. dazu Meyer/Bachmann 2000, S. 95 ff.; Alberti/Kellermann 1999, vor allem S. 51 ff. – (Auch in anderen Lebensbereichen ist es ja keinesfalls untypisch, dass einmal gewonnene Überzeugungen sich auch durch widersprechende persönliche Erfahrungen kaum noch korrigieren lassen; man denke hierbei z.B. an Vorurteile gegenüber ethnischen Minoritäten u.Ä.)

⁴²² Dazu ausführlich Meyer/Bachmann 2000, S. 96 ff.

Feldaufenthalt der wohl menschlichen Neigung zu Fehlschlüssen, Missdeutungen und zum Aberglauben und musste mich des Öfteren fast mit Gewalt in die „Realität“ zurückholen – sondern um der besseren Illustration des Umstandes wegen, den mythologischen Gehalt eben dieser Spielerwissensbestände im Vergleich mit den Tatsachen des Automatenspiels zu verdeutlichen. Wenden wir uns nun also den Aussagen und Inhalten der Strategiemythen im Einzelnen zu.

1. *„Geschenke muss man annehmen“.*

Diese Aussage spiegelt die Meinung wider, dass dem Spieler unerwartet zugefallene hohe Seriengewinne – z.B. als Ergebnis einer Ausspielung – sich im Risiko „nicht mehr gut drücken lassen“ und vom Spieler besser angenommen werden sollten, ohne den Versuch der Vermehrung dieses Gewinns mittels der Risikotaste zu unternehmen. Faktisch ist diese Ansicht falsch; die Art und Weise, mit der ein Seriengewinn erzielt wurde, hat keinen Einfluss auf die Chancen beim eventuell daran anschließenden Riskieren. Die Erfolgsaussicht im Risiko beträgt immer 1:1.

2. *„Wenn eine oder mehrere Bonuspfeile an (beleuchtet, VL) sind, lässt sich die Kiste schlecht drücken“.*

Diese Meinung impliziert, dass beleuchtete Bonuspfeile, die einen kleineren in einen größeren Gewinn bei Erreichen des jeweils betroffenen Gewinnfeldes verwandeln, lediglich als Lockmittel verwendet werden, die Wahrscheinlichkeit des erfolgreichen Riskierens allerdings zu Ungunsten des Spielers verändert wird⁴²³. Auch dieses Statement ist faktisch irrational, da auch in diesem wie in jedem anderen Fall die Risikochancen für den Spieler unverändert bei 1:1 liegen.

3. *„Wenn du bei Ausspielungen sofort dazwischenhaust (die Stopptaste drückst, VL), hast du die besseren Karten (als wenn man die Ausspielung von selbst auslaufen ließe, VL).“⁴²⁴*

Das Ergebnis einer Ausspielung hängt vom Zufall ab; ob der Spieler diese vorzeitig stoppt oder nicht, hat keinen Einfluss auf das Ergebnis.

⁴²³ Ein typisches Spielerstatement bei diesen Gelegenheiten lautet: „Klar, kaum sind die Lampen an, kannst du drücken, bis der Arzt kommt“ (d.h. ohne das erwünschte Gewinnfeld zu erreichen, VL).

⁴²⁴ Vgl. Anmerkung 419 der vorliegenden Arbeit

4. *„Wenn du von Hand riskierst (statt das Gerät über die Risikoautomatik riskieren zu lassen, VL), kommst du öfter nach oben“.*

Ob manuell vom Spieler oder per Risikoautomatik vom Gerät selbst riskiert wird, hat keinen Einfluss auf die Risikoerfolgschance.

5. *„Wenn du kleine Serien annimmst, lässt sich der Kasten nicht mehr hochdrücken“.*
Die Höhe der vom Spieler angenommenen Serie hat keinen Einfluss auf noch folgende Chancen beim Risiko.

6. *„Lass beim Risiko die Kiste von selber machen“.*

Dieser Satz impliziert, dass sich das Benutzen der Risikoautomatik für den Spieler positiver auswirkt als das Riskieren von Hand (vgl. Punkt 4).

7. *„Wenn du jeden Gewinn (innerhalb einer Serie, VL) annimmst, wird der Kasten geizig und schmeißt nicht mehr gut“.*

Die Trefferhäufigkeit im Serienspiel wird vom Zufall gesteuert; die Risikobereitschaft des Spielers hat auf diese Trefferhäufigkeit keinen Einfluss.

8. *„Wenn du einmal bis fünfzig hochgedrückt hast, lässt sich die Kiste garantiert noch mal bis fünfundzwanzig drücken“.*

Der Zufall des Risikos hängt nicht von vorangegangenen Spielverläufen ab; die Risikochancen bleiben ungeachtet aller vorangegangener Ereignisse stets 1:1 pro Risikoschritt.

9. *„Wenn sich der Kasten gut drücken lässt, geh nicht in die Ausspielung. Wenn er (im unteren Bereich der Risikoleiter, VL) gut geht, riskier weiter, der marschiert bis oben“.*

Was in den ersten Risikoschritten geschieht, hat keinen Einfluss auf den weiteren Risikoverlauf im oberen Bereich. Die Risikochance ist und bleibt auch hier stets 1:1 pro Risikoschritt, ungeachtet aller vorangegangenen Ereignisse.

10. *„Der Kasten hat seit zwei Stunden nichts gegeben, der füllt sich erst wieder auf“, oder auch „... der muss bald schmeißen“.*

In jedem Spiel hat der Spieler statistisch gesehen die gleichen Chancen (auch auf den Haupttreffer, das so genannte „Vollbild“). Prognosen dieser Art entbehren jeder rationalen Grundlage.

Die Liste der Einzelstatements und „Spielergewissheiten“ ließe sich an dieser Stelle beliebig und nahezu unerschöpflich weiterführen; wenn man sich vor Augen hält, wie viele mögliche Spielverläufe an einem entsprechenden Automaten innerhalb einer oder mehrerer Spielsequenzen (z.T. über Jahre) möglich und denkbar sind und bedenkt man zudem, wie stark Spieler dazu neigen, ihre Ansichten über das Geräteverhalten an einem bestimmten Punkt mit bereits erlebten Spielverläufen an diesem oder an anderen Geräten zu kombinieren und welch riesiges Potenzial zur Entwicklung spielspezifischer Überlegungen und Mutmaßungen dem individuellen Spieler damit eröffnet werden, wird einem rasch klar, dass **sämtliche** Strategiemythen auch nur annähernd umfassend darzustellen einem Feldforscher apriorisch verunmöglicht wird. Nach meinem Dafürhalten ist allerdings für das Anliegen der vorliegenden Arbeit nicht so sehr entscheidend, welche Gewinnerwartungs- bzw. Strategiemythen im Einzelfall existieren mögen, sondern vielmehr die Frage nach deren **Funktion**.

Es ist bereits mehrfach darauf hingewiesen worden, dass es sich beim Spielen am Geldgewinnspielgerät um ein Zufallsspiel handelt und dass das Geräteverhalten aufgrund der Tatsache, dem Zufall zu unterliegen, nicht vorausberechnet werden kann und sämtliche Diskussionen und Debatten um zu erwartende Verhaltensweisen des Gerätes wie auch um die „richtige“ Strategie von daher „sinnlos“ erscheinen mögen (was den Spielern ja auch **außerhalb** der jeweiligen Spielsequenzen durchaus bewusst ist). „Sinnvoll“ sind diese Diskussionen und Debatten allerdings durchaus zum einen in der Weise, dass sie Gemeinsamkeit und Kommunikation anbahnen, herstellen und aufrechterhalten; zum anderen darf nicht vergessen werden, dass es wohl ein zutiefst menschliches, zumindest aber spielertypisches Bedürfnis darstellt, in einer Welt der Ungewissheit und der Hinfälligkeit von Wissensbeständen jeder Art zumindest auf die **Illusion** von Berechenbarkeit und Verlässlichkeit spezifischer „Wissensbestände“ zurückgreifen zu können, was dem Individuum Halt in einer haltlosen und Orientierung in einer im Grunde orientierungslosen kleinen Lebens-Welt bietet.

Mir scheint es so, als ob allein die Tatsache, sich dem reinen Zufall ausliefern zu müssen und damit die eigene Machtlosigkeit gegenüber den Abläufen des Zufalls einzuräumen, von Menschen generell nur schwer akzeptiert werden kann. Dieser Umstand beschränkt sich keinesfalls auf Automatenspieler; in vielen anderen Lebensbereichen – aber außerhalb des Komplexes Zufalls- oder gar Glücksspiel – sind ähnliche Versuche und die damit einhergehenden Legendenbildungen beobachtbar, deren Funktion wohl eher darin besteht, sich selbst Halt und Gewissheit zu verschaffen, wo diese faktisch nicht existieren und das Individuum in schwer erträglicher Hilflosigkeit zurücklassen würden⁴²⁵.

7.4.3 Personenbezogene Mythen und Legenden

Es dürfte nicht weiter überraschen, dass sich in einem sozialen Raum wie einer Spielstätte, in dem Glück und Pech gleichermaßen erlebbare und tagtäglich beobachtbare Ereignisse darstellen, Mythen und Legenden um bestimmte Personen in ihrer Eigenschaft als Spieler bilden, kolportiert werden und somit auch zum festen Bestandteil der „Zockermythologie“ in zumindest einer Spielstätte gehören (z.T. greifen diese Mythen – insbesondere bei Spielern, die in verschiedenen Hallen spielen – über auf die Mythologie in anderen Hallen; mit anderen Worten: dem betreffenden Spieler „eilt sein Ruf voraus“). Innerhalb der personenbezogenen Mythen und Legenden lassen sich Folgende herausarbeiten:

a) Der Glückspilz

In allen Spielstätten in Spielstadt ist von mir beobachtet worden bzw. wurde mir hinterbracht, dass ein bestimmter Spieler aufgrund unerforschbarer und unerklärlicher Gründe „den Papst in der Tasche“ habe (das „Glück gepachtet“ habe, VL). Und tatsächlich: In den Anfangsphasen meiner teilnehmenden Beobachtungen wurde auch ich auf Personen aufmerksam, die – so schien es – jeden beliebigen Automaten auch nur anzufassen brauchten, um kurz darauf erhebliche Gewinne einzufahren. Der Ruf, den diese Spieler unter den anderen genießen, ist im wahren Sinne des Wortes legendär; Äußerungen wie „Achtung, der Automatenkiller kommt“,

⁴²⁵ Alltäglich beobachtbare Handlungen wie das Klopfen auf Holz zur Abwendung von Unheil, die Aussage „Beschrei das nicht“ oder „Mal den Teufel nicht an die Wand“ zur Vermeidung gefürchteter Ereignisse u.ä. Verhaltensweisen weisen auf das Bedürfnis hin, der eigenen faktischen Machtlosigkeit gewissen Ereignissen gegenüber nicht machtlos gegenüberstehen zu wollen. Religiöse Praktiken haben häufig ähnliche Funktionen.

„Peter ist da, wir können aufhören“ u.Ä. gehören zum Standardrepertoire der Reaktionen der Spieler diesem einen vom Glück begünstigten Individuum gegenüber. Der als Glückskind angesehene Spieler verhält sich in aller Regel diesen Äußerungen gegenüber ambivalent; zum einen reagieren die derart apostrophierten und etikettierten Personen sichtlich geschmeichelt, wenn ihnen aufgrund ihrer Spielerfolge und -triumphe besondere Kompetenz oder Intuition im Umgang mit den Geräten unterstellt wird („Der hat den goldenen Daumen“, „Der kann riechen, welche Kiste so weit ist“), zum anderen aber weisen die Spieler die ihnen von anderen unterstellten besonderen Fähigkeiten zurück („Quatsch, alles Glückssache“, „Blödsinn, gestern habe ich zweihundert dagelassen ohne eine einzige Serie“) und scheinen zwischen der Auskostung ihres Ruhmes und der Relativierung eben der diesen Ruhm begründenden Wahrnehmungen anderer Spieler zu schwanken. Aber wie dem auch sei: Es ist und bleibt eine unwiderlegbare Tatsache, dass **jeder**, der regelmäßig spielt, „unterm Strich“ auf längere Zeit gesehen verliert, und erst meine folgenden längeren Feldaufenthalte verdeutlichten und erklärten mir das Zustandekommen, die Aufrechterhaltung und Funktionen des Mythos „Glückspilz“. Die Funktion des Mythos liegt meines Erachtens einfach darin, den Glauben an die prinzipielle Beherrschbarkeit und Berechenbarkeit der Geräte aufrechtzuerhalten und dürfte von daher ebenso wie Gewinnerwartungs- und Strategiemythen dem Bedürfnis nach Sicherheit in einer zutiefst unsicheren Situation entstammen; das Zustandekommen und die Aufrechterhaltung des Mythos „Glückspilz“ verlangen allerdings nach einer etwas umfassenderen Analyse.

Zum einen fiel mir im Laufe intensiverer Beobachtungen auf, dass „Glückspilze“ Vielspieler sind, was bereits statistisch die Wahrscheinlichkeit auf regelmäßig auftretende höhere Gewinne anhebt; zum anderen führen in der Regel rein akzidentelle Gewinnballungen (der Spieler erzielt in einer oder mehreren kurz aufeinander folgenden Spielsequenzen an einem oder mehreren Geräten hohe Gewinne) bei den anderen Spielern zu Ansichten über die individuelle Begünstigung durch das Glück auf Seiten eben dieses Spielers, die später auch durch gegenteilige Beobachtungen kaum noch korrigierbar sind⁴²⁶. Es stellt sich somit das ein, was in der Psychologie „selektive Wahrnehmung“ genannt wird; Gewinnerlebnisse des „Glückspilzes“ werden bemerkt und gehen in die vorgefertigte Schablone der

⁴²⁶ Vgl. Anmerkung 421 der vorliegenden Arbeit

Zockermythologie ein, Verlustphasen desselben Spielers werden entweder ignoriert, als Regelausnahmen betrachtet oder schlicht unter Verweis auf die mit Sicherheit in Kürze zu erwartende Glückssträhne relativiert. Kurzum: Ähnlich wie bei Gewinnerwartungs- und Strategiemythen ändern die **realen** Ereignisse nichts an der einmal implementierten Einstellung und Erwartung dem glücklichen Spieler gegenüber; die Spieler behalten ungeachtet der tatsächlichen Geschehnisse und/oder ökonomischen Bilanzen des Betreffenden stets Recht über den Umstand, ihr spezielles Gegenüber erziele langfristig bessere Ergebnisse und Bilanzen als sie selbst⁴²⁷.

In diesem Zusammenhang sei hier noch kurz auf den Mythos des „Profis“ eingegangen, der noch immer selten, aber manchmal eben doch durch die Spielstätten geistert. Als „Profi“ wird eine Person betrachtet, die – aufgrund unerklärlicher Umstände mit einem Wissensvorsprung über die Geräte und ihre Verhaltensweisen ausgestattet – bundesweit durch die Hallen zieht und mit den erzielten Gewinnen ihren Lebensunterhalt bestreiten kann. Dieser Mythos hat einen historisch wahren Kern; in früheren Zeiten wurde nicht jedes einzelne Spiel dem Zufall unterworfen, sondern in das Gerät eingebaute Programme ließen quasi Spiele ablaufen, die im Grunde bereits gespielt waren. Jedes Gerät beinhaltete Material für hunderttausende Spiele; im Vorfeld war bereits festgelegt, wann das Gerät große Serien geben würde, wann man wie hoch erfolgreich riskieren könnte u. dgl. m. Die Würfel waren bereits gefallen, der Automatenspieler rief durch sein Spielen lediglich die bereits festgeschriebenen Ergebnisse ab. Einige Spieler, die in dem Besitz der Programme gelangt waren (auf welchen Wegen auch immer) schafften es, zu ergründen, in welcher jeweiligen Spielphase sie sich beim Bespielen eines Gerätes befanden und konnten die Automaten auf diese Weise „knacken“⁴²⁸. Durch die Ablösung dieser technischen Funktionsweisen durch den Zufallsgenerator (in jedem Spiel die gleichen Chancen) verschwand dieses Phänomen des „Profis“; als Bestandteil der Mythologie finden diese historischen Gegebenheiten bisweilen aber noch immer ihren Niederschlag im Mythos des „Profis“ (in anderen Bereichen des Spiels, bei dem Glücks- und Kompetenzanteile gleichermaßen über den Spielausgang entscheiden – wie z.B. beim Poker – existieren tatsächlich

⁴²⁷ Siehe ebd.

⁴²⁸ Siehe dazu ausführlich Der Spiegel 6/1988

professionelle Spieler, die es auch schaffen, von ihren Gewinnen zu leben und die das Spielen entsprechend zu ihrem Beruf gemacht haben).⁴²⁹

b) Der ewige Verlierer

Als Gegenpart des „Glückspilzes“ fungiert in der Spielermythologie der „ewige Verlierer“, der vom Pech verfolgt zu sein scheint und nur höchst selten gewinnt, stets seinem Einsatz hinterherjagt und selbst in seltenen Glücksfällen beim Erreichen einer hochwertigen Serie seine Verluste der vergangenen Spielsequenzen nicht einmal annähernd wieder ausgleicht. Analog zu meinen ersten Beobachtungen in Bezug auf den Glückspilz neigte ich anfangs dazu, an das exorbitante Pech dieser Spieler zu glauben, die eben dieses Pech auch entsprechend laut beklagten und ihrem Unmut über ihre „Seuche an den Fingern“ mehr als deutlich artikulierten. Mit fortschreitender Dauer meiner Feldaufenthalte wurde mir allerdings zunehmend klarer, dass diese Anhäufung von Spielerpech durchaus ebenso in den Bereich der Mythologie zu verweisen ist wie der „Glückspilz“. Auch der so genannte ewige Verlierer ist in aller Regel Vielspieler; im Umkehrschluss der Tatsache, dass **jeder** Vielspieler auf Dauer Verluste einfährt, lässt sich konstatieren, dass jeder Vielspieler über kurz oder lang auch höhere Gewinne erzielen **muss**.

Was also den so genannten Glückspilz vom so genannten ewigen Verlierer unterscheiden dürfte, kann kaum das tatsächliche Geschehen an den Automaten sein, sondern lediglich die Art und Weise, wie Gewinn und Verlust von beiden Parteien kommentiert, wahrgenommen und **erlebt** werden und auf welche Weise eben diese Gewinne und Verluste sich dem Umfeld vermitteln bzw. ihnen mitgeteilt werden.

Sind beide Mythen, sowohl die des Glückspilzes als auch die des ewigen Verlierers, erst einmal in der Mythologie einer bestimmten Spielstätte oder darüber hinaus unter den anderen Spielern etabliert, werden nach meinem Dafürhalten jene bereits beschriebenen Mechanismen selektiver Wahrnehmung aktiv, die die Mythen aufrechterhalten und durch immer wieder neu gemachte Erfahrungen und Beobachtungen im Sinne einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung anfachen und am Leben erhalten.

⁴²⁹ Je höher der Kompetenzanteil eines bestimmten Spiels ist, desto mehr Profispieler betreiben es als Beruf. Z.T. hoch dotierte Black-Jack-Turniere oder Poker-Events in großen staatlichen Spielbanken sind der Treffpunkt dieser Berufsspieler. Bei reinen Zufalls- oder Glücksspielen ist ein derart professionelles, d.h. den Lebensunterhalt sicherndes Spielen definitiv unmöglich.

Zu fragen bleibt selbstverständlich, welchen individuellen Sinn sowohl der „Glückspilz“ als auch der „ewige Verlierer“ in ihren Rollen sehen bzw. welchen (zwischenmenschlichen) Gewinn sie aus eben diesen ziehen. Für den glückbehafteten Spieler scheint sich diese Frage fast zu erübrigen, denn die Aufwertung seiner Person über den Weg der Anerkennung seiner Kompetenz, Intuition oder eben Glücks scheint als Erklärung zu genügen; beim so genannten ewigen Verlierer hat die Frage eigentlich auf den ersten Blick größere Berechtigung, denn er darf bestenfalls mit Mitleid, Mitgefühl und Bedauern rechnen, eventuell gepaart mit einer leisen Verachtung, da er doch eben aufgrund seines hartnäckigen Verliererpechs am ehesten Veranlassung haben dürfte, das Spielen zu unterlassen und dazu nicht in der Lage zu sein scheint. Doch Vorsicht: Wie bereits beschrieben werden Verluste, Pech und „Durststrecken“ an den Geräten eher zum Gegenstand ausgiebiger Diskussionen als die (ohnehin eher seltenen) Glücksfälle am Gerät; im Analogieschluss könnte man hypothetisch unterstellen, das gerade aufgrund dieses Umstandes der ewige Verlierer wesentlich stärker und häufiger im Mittelpunkt der sozialen Interaktionen innerhalb der Spielstätte steht. Sowohl Gewinner als auch Verlierer zu sein beschert dem Spieler Aufmerksamkeit, dem Verlierer allerdings nach meinen Beobachtungen deutlich mehr als dem Gewinner. Hierin könnte **der** besondere Reiz des Verhaltens zu suchen sein, sich selbst als Verlierer darzustellen, ungeachtet tatsächlicher Verluste und unter Ausschluss erzielter Gewinne; im Gegensatz zur recht kurzen Freude des Gewinners über einen soeben erzielten Gewinn bietet der Verlierer seiner Umgebung viel eher und umfassendere Möglichkeiten an, mit ihm und über ihn in Kommunikation zu kommen⁴³⁰.

Der alte Grundsatz „Mitleid bekommt man geschenkt, Neid muss man sich erarbeiten“ wird in der Spielstätte geradezu ins Gegenteil verkehrt: Der „Glückspilz“ wird eventuell (kurzzeitig) beneidet oder gar bewundert, der „ewige Verlierer“ hingegen steht dagegen beständiger, dauerhafter und nachhaltiger im Mittelpunkt des Interesses seiner Mitspieler und darf sich der Aufmerksamkeit seiner Umgebung verlässlicher gewiss sein als der „Glückspilz“. Der Umstand, dass sich wohl alle Spieler in Bezug auf erlittene Verluste als Experten bezeichnen dürften, mag diesen

⁴³⁰ Vgl. dazu Meyer/Bachmann 2000, S. 98 – „Während die ‚Zocker‘ erfolgreiches Spielen auf *eigene* Fähigkeiten zurückführen ... dienen *externale* Faktoren (‚Pechsträhne‘) der Erklärung von Verlusten. Gewinne werden als selbstverständlich betrachtet und überbewertet, Verluste dagegen ausgiebig diskutiert, auf korrigierbare Irrtümer zurückgeführt und damit bagatellisiert.“ (Hervorhebungen im Original, VL)

Zusammenhang noch zusätzlich erklären. Auch aus diesen Gründen neigen zumindest Vielspieler wohl auch eher zur Dramatisierung ihrer Verluste wie der Gewinner zur Bagatellisierung seiner erzielten Gewinne; die in Spielhallen regelmäßig zur Schau gestellte Verzweiflung, die Flüche, die Erörterungen von Verlusten und das gesamte Beklagen der himmelschreienden Ungerechtigkeit der „Hure Glück“ nähren mittlerweile in mir eher den Verdacht, als Vehikel zur Kommunikationsanbahnung zu dienen denn als echte emotionale Verbalisierungen subjektiv empfundenen Unglücks gelten zu dürfen. Dazu passt nicht zuletzt auch, dass ich selbst während meiner zahlreichen Feldaufenthalte kein geeigneteres Mittel fand, mit meinen Mitspielern ins Gespräch zu kommen als das Thematisieren von Pech und Verlust, während Versuche, über Glücksfallschilderungen („Neulich hat der mir hier 'ne Hunderter gegeben“) Kommunikation anzubahnen, recht regelmäßig an den lakonischen Erwidern meines jeweiligen Gegenübers scheiterten („Toll“, „Na ja, Glück halt“ u.Ä.).

Wiederum hat mir mein aktives Mit-Tun eine Einsicht eingebracht, die von einem nur oberflächlich beobachtenden Randseiter wohl kaum zu erlangen gewesen wäre. Der erste Eindruck (eine Ansammlung frustrierter, mit dem Schicksal hadernder Spieler, die trotz der Einsicht in ihre Verlustbilanz vom Spielen nicht lassen kann) wurde im Laufe der Zeit widerlegt durch den Blick durch die Augen des anderen (Verluste zu beklagen als rituelles, habituelles Verhalten zur Herstellung von Kommunikation und Gemeinsamkeit, ja sogar Übertreibung und Dramatisierung von Verlusten im Interesse des **Sinns** kommunikativer Akte)⁴³¹.

⁴³¹ Mehrere Male konnte ich selbst beobachten, dass Spieler die Höhe ihrer Verluste anderen Spielern gegenüber übertreiben, woraufhin sich unter den Anwesenden ein regelrechter Wettstreit darüber anbahnte, wer wohl am meisten verloren habe. Vergleichbar ist dieses Verhalten wohl am ehesten mit dem Wettstreit darüber, wer wohl das höchste Gehalt bezieht (denn immerhin: die Summe X verloren zu haben impliziert, diese Summe auch besessen und zur Verfügung, d.h. „über“ gehabt zu haben. Auch eine – zugegebenermaßen seltsame – Form des Aufschneidens). Der Wettstreit der Spieler untereinander darüber, wer wohl am meisten verloren habe, ist eventuell auch mit dem merkwürdigen Verhalten von Patienten in Krankenhäusern zu vergleichen, wer wohl an der relativ gesehen schlimmeren Krankheit leide und wessen Schmerzen die subjektiv Unerträglicheren seien, was – wie ich aus eigener Erfahrung weiß – Gegenstand amüsierteter Diskussionen des Krankenhauspersonals ist.

c) *Der Kaputte*

Der „Kaputte“ ist innerhalb der Lebenswelt Spielstätte eine feste Größe, über dessen Person, Spielverhalten, Probleme und sozialen Bezüge innerhalb der Spielerschaft regelmäßig rege Kommunikation stattfindet; der „Kaputte“ ist in existentieller Weise realer als die anderen in diesem Abschnitt behandelten Personen, Mythen und mystifizierten Personen. Von daher hatte ich anfangs gewisse Bedenken, den „Kaputten“ in das Kapitel über Mythen und Legenden spielspezifischer Art aufzunehmen, da er in seiner Eigenschaft als auch für den Laien erkennbar gestörte Person realer ist, als den Spielstättenbetreibern lieb sein dürfte (um es gleich vorweg zu nehmen: Der ruinös spielende Gast, der das Etikett „pathologischer Spieler“ zu Recht trägt, bringt dem Spielstättenbetreiber langfristig gesehen außer einem eventuellen Imageschaden des Gewerbes nichts ein. Ein pathologischer Spieler neigt dazu, innerhalb recht kurzer Zeit sehr viel Geld zu verlieren, das Spielen aufzugeben und nicht wiederzukommen. Ein viele Jahre lang maßvoll spielender Gast „bringt“ dem Betreiber – abgesehen von fehlenden Imageschäden, die durch den pathologischen Spieler verursacht werden – auch ökonomisch erheblich mehr).

Der pathologische Spieler, dem die Kontrolle über das eigene Spielverhalten entglitten ist und der eventuell alle Diagnosemerkmale des DSM IV erfüllt⁴³², ist nicht nur ein vom Betreiber und/oder Personal ungern gesehener Gast, sondern findet auch in der übrigen Spielerschaft keine volle Integration, bleibt ein geduldeter Außenseiter und wird – nach meiner Erfahrung – von anderen Spielgästen lieber gehen als kommen gesehen. Die Gründe hierfür sind vielfältig, sind aber meines Erachtens hauptsächlich darin zu suchen, dass der pathologische Spieler vor allem gegen mehrere ungeschriebene Gesetze, sprich Spielerkodizes, wiederholt verstößt. Er spielt unkontrolliert, verhält sich oftmals echt (und nicht etwa augenzwinkernd „gespielt“) aggressiv, lässt seinen Ärger an Geräten und Personal aus und verliert nicht „wie ein Mann“; greinend und mit dem Schicksal hadernd verlässt er bar jedes Zeichens des „aufrechten Gangs“ die Spielstätte wie ein geprügelter Hund. Kurzum: Der pathologische Spieler verliert „sein Gesicht“ und wird aufgrund dieses Umstandes von seinen Mitspielern bestenfalls bedauert, bemitleidet, in der Regel aber als Fleisch gewordener Verlust von „Gesicht“ und „Männlichkeit“ verachtet. Was den pathologischen Spieler allerdings zur einer mythologischen Figur macht und

⁴³² DSM IV, 2003

weshalb er als Typus trotz allem in diesem Abschnitt behandelt wird, ist die beobachtbare Tatsache, dass er als Typus sehr wohl in der Zockermythologie einer oder mehrerer Spielstätten Gegenstand ausgiebiger Debatten sein kann, ohne in diesen Spielstätten realiter anzutreffen sein **muss**. Hierbei stellt sich die Frage, welche Funktion der (in Einzelfällen existente pathologische Spieler) „Kaputte“ innerhalb der hallenspezifischen Kommunikation einnimmt und welche eventuelle Rolle er für das Selbstverständnis der nicht-pathologischen Spielerschaft erfüllt. Zum einen dürfte bei der Beantwortung dieser Frage eine nicht unerhebliche Rolle spielen, dass Normalität (immerhin ein rein statistischer Begriff, keinesfalls ein diagnostischer) der Spiegelung der Anomalität bedarf, um sich ihrer selbst zu vergewissern. Mit anderen Worten: Wenn ich als Spieler mit dem „Kaputten“ konfrontiert werde, versichern mir meine Beobachtungen von dessen Verhalten meine eigene „Normalität“, den Umstand also, mich und mein eigenes Spielverhalten im Griff zu haben. Zum anderen erscheint mir mein eigenes Spielverhalten vor dem Spiegelbild des „Kaputten“ umso normaler, je weniger Gemeinsamkeiten ich zwischen beiden entdecke⁴³³. Die Tatsache, dass der „Kaputte“ auch in den Spielstätten ein durchaus präsent Thema ist, in denen er physisch nicht in Erscheinung tritt, legt die Annahme nahe, dass es für Spieler ein generelles Bedürfnis darstellt, die Unbedenklichkeit des eigenen Tuns vor dem Hintergrund des Krankhaften sich selbst zu vergewissern⁴³⁴. Folgerichtig kursieren Mythen, Anekdoten und Legenden über pathologische Spieler in praktisch allen Spielstätten; wo die unmittelbare Konfrontation mit dem gefürchteten Subjekt fehlt, werden Erzählungen über dieses in entfremdeter, als eigenes oder fremdes Erlebnis dargestelltes Geschehen oder als Geschichten, die mittels der Zwischenschaltung anderer Personen („Ein Kumpel von meinem Cousin hat erlebt, dass ...“, „Vor zwei Jahren war ich in X und da war ein Typ, von dem hat mir die Bedienung erzählt, der spielte wie geisteskrank ...“ u.Ä.) in Form der unmittelbaren Hinterfragung auf ihren Wahrheitsgehalt hin beraubter narrativer Folklore dargestellt.⁴³⁵

Zusammenfassend möchte ich – auch um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen – die Existenz pathologischer Spieler gar nicht in Frage stellen; gerade aber der Umstand, dass diese in den von mir regelmäßig frequentierten Spielstätten in

⁴³³ Ich deutete bereits an, dass selbst kontrolliert Spielende sich sehr schnell stigmatisiert zu fühlen geneigt sind. Der Vergleich mit dem tatsächlich pathologisch Spielenden erlaubt dem Spieler hier meines Erachtens eine gewisse (Selbst-)Entlastung.

⁴³⁴ Vgl. Anmerkung 433 der vorliegenden Arbeit

⁴³⁵ Vgl. die Ausführungen Brednichs zur Funktionsweise moderner Wandersagen, Brednich 1990

Spielstadt seltene Ausnahmeerscheinungen darstellen und keinesfalls als Prototyp des Spielers an sich zu gelten haben, bestärken mich in der bereits angedeuteten Ansicht, dass Spieler an Geldgewinnspielgeräten sehr wohl wissen, was sie tun, was sie sich leisten können und auch keine großen Schwierigkeiten haben, mit dem Spielen in einer Weise umzugehen, die ihnen weder psychisch noch ökonomisch abträglicher ist als andere Formen z.T. erheblich teurerer Arten der Freizeitgestaltung⁴³⁶. Im Gegenteil: Wenn der eine oder andere mir mittlerweile bekannte Spieler die Spielstätte längere Zeit nicht besucht hatte und ich mich nach den Gründen hierfür erkundigte, ertete ich in aller Regel sehr rationale Antworten („Kein Geld, musste erst meinen Wagen reparieren lassen“, „Hab mir 'ne neue Garnitur angeschafft, musste die Flöhe erst mal zusammenhalten“ u.Ä.m.), die wiederum keine Anzeichen dafür boten, der Spieler habe sich mühevoll etwas „verkniffen“. Nicht zuletzt auch von daher neige ich dazu, das oftmals kolportierte Bild des einen „Kontrollverlust“ erlitten habenden, „süchtigen“ Automatenspielers in seiner Allgemeingültigkeit zumindest anzuzweifeln.

7.4.4 Betrugsmythen

Angesichts der Tatsache, dass jeder Spieler aufgrund der mathematischen Zufallsverteilung innerhalb eines Spielautomaten deutlich häufiger Nichtgewinne, Risikoabstürze und „Fasttreffer“ erzielt als die erwünschten hochwertigen Sonderspielserien zu erhalten, überrascht es nicht, dass von den betroffenen Spielern bisweilen Zweifel an der korrekten Funktionsweise des Automaten artikuliert werden („Das gibt's doch nicht“, „Das kann doch nicht sein“ u. dgl. m.). Nach meinem Dafürhalten kommentiert der Spieler allerdings mit eben diesen Äußerungen eher sein spektakuläres Pech als dem Betreiber der Halle oder dem Konstrukteur des Automaten Betrug zu unterstellen; lediglich einmal während meiner gesamten Feldaufenthalte formulierte ein Spieler expressis verbis seinen Verdacht der Manipulation an dem von ihm bespielten Gerät (der Spieler bespielte ein Gerät älterer Bauart, nahm eine erzielte Serie von zwölf Sonderspielen an und erzielte

⁴³⁶ Man denke hierbei z.B. an die Summen, die begeisterte Tuner bisweilen in ihre Fahrzeuge investieren, um diese in übermotorisierte optische Unikate zu verwandeln. Aber bereits ein begeisterter Kinogänger kann – besonders wenn er die teuren „Filmpaläste“ mehrmals wöchentlich aufsucht – leicht ebensolche Summen verlieren wie ein kontrolliert Spielender.

beim Abspielen derselben lediglich zwei Gewinne, die er wiederum im Risiko verlor)⁴³⁷. Seine vorgenommene Äußerung „Zwölf Spiele, zwei Gewinne, beide im Risiko weg – das ist doch Beschiss“, was zweifellos Ausdruck seines Unglaubens, ob allerdings der verbalisierte Manipulationsverdacht wirklich so **gemeint**, wie er formuliert war, muss an dieser Stelle dahingestellt bleiben. Die bereits beschriebene Personifikation des Gerätes – die sich auch bei mir während meines aktiven Mit-Tuns wider besseren Wissens einstellte – mag dazu führen, sich von dem Gerät um einen verdient geglaubten Gewinn gebracht oder gar betrogen zu fühlen, beinhaltet aber meines Erachtens nicht die generelle Erwartung, in der Spielhalle betrogen zu **werden**. Dieses hat mehrere Gründe: Zum einen erlebt jeder Spieler sowohl ausgeprägte Pech- bzw. Glückssträhnen, während derer der Spieler die Unberechenbarkeit der Automaten in deutlicher Weise erfährt (auch unerwartet hohe Seriengewinne werden vom Spieler nicht selten mit „Das gibt’s doch nicht“ kommentiert); bei Manipulationen an den Geräten wären Glückssträhnen, die z.T. erhebliche Gewinne bescheren, kaum wahrscheinlich. Da jeder Vielspieler beide Facetten des Automatenspiels zur Genüge kennt und regelmäßig wiedererfährt, fallen bisweilen vorkommende Andeutungen über Betrug bei diesen kaum auf fruchtbaren Boden und werden eher als nachvollziehbare, aber mit der Realität nicht in Einklang zu bringende Äußerungen subjektiver Enttäuschung des den Vorwurf formulierenden Spielers angesehen. Zum anderen beweisen dem Spieler die wechselhaft auftretenden Gewinn- und Verlustphasen den Zufall, dem das Automatenspiel nun einmal unterliegt und der einem Spieler zwangsläufig Glücksgefühle und Enttäuschung, Euphorie und Ernüchterung in gewisser Regelmäßigkeit abnötigt.

Nicht vergessen werden darf vor allem im Zusammenhang mit dem Thema „Manipulationen am Gerät“ oder gar „Betrug“ Folgendes: Sollte sich ein Spielstättenbetreiber tatsächlich dazu hinreißen lassen, seine Geräte zum Nachteil des Spielers zu manipulieren (ob das technisch überhaupt möglich ist, kann ich nicht definitiv beantworten; allerdings sind die in den Geräten implementierten Zufallsgeneratoren verplombt und löschen ihren Datensatz bei entsprechenden Manipulationsversuchen), bieten sich generell nur zwei Möglichkeiten. Die

⁴³⁷ Bei Geräten neuerer Bauart wäre dieses nicht mehr möglich; ein implementiertes „Depot“ im Gerät garantiert dem Spieler beim Abspielen von zwölf Sonderspielen sechs Gewinne (die er allerdings im Risiko wieder verlieren kann, sofern er die erzielten Gewinne nicht annehmen mag).

(hypothetische!) Manipulation erfolgt in einer Weise, die auch ein kompetenter Vielspieler bei längerer Bespielung der Geräte nicht bemerkt; in diesem Fall würde sie dem Betreiber aber auch keinen nennenswerten finanziellen Vorteil bieten. Sollte die Manipulation in einer Weise vorgenommen werden, die vom Vielspieler aufgrund seiner sämtlichen Erfahrungen widersprechenden Wahrscheinlichkeitserwartungen bemerkt würde, würde die Spielstätte („Da ist nichts zu holen“) in Zukunft gemieden; der Manipulateur hätte sich somit in ausgesprochen dummer Weise den Ast abgesägt, auf dem er sitzt, ganz abgesehen von drohenden straf- und steuerrechtlichen Konsequenzen.

Von daher vermute ich, dass Betrugsmythen in der „Zockerfolklore“ **keine** Rolle spielen und dass es in Spielhallen auch tatsächlich „korrekt zugeht“. Auch die Spieler selbst neigen dazu, selbst auffällige Pechsträhnen oder „Durststrecken“ am Gerät eben der Funktionsweise der Geräte und nicht einer hypothetischen Manipulation zuzuschreiben. „Betrugsmythen“ spielen trotz gelegentlich vorgenommener Äußerungen von Unglauben über das Verhalten bestimmter Geräte in bestimmten Situationen in den Spielstätten keine beobachtbare Rolle.

8. Der Spieler im Gespräch – eine Einführung

Es war nach knapp zwei Jahren „verdeckter Ermittlungen“ in Spielstadt und den daraus resultierenden Beziehungen, Vertrauensverhältnissen und Selbstoffenbarungen der beteiligten Spieler und Angestellten mir gegenüber – und dieses hatte ich im Grunde bereits zu Beginn meiner Feldstudien geahnt – unmöglich, mich diesen mir vertrauenden, mich als einen ihresgleichen ansehenden und mir gegenüber rückhaltlos offenen Spielern posthoc als soziologischer Feldforscher zu offenbaren und diesen Personen im Nachhinein zu erklären, dass sie seit geraumer Zeit Gegenstand wissenschaftlicher Analyse und Deutung gewesen sind, ohne es zu wissen und sie darüber hinaus auch noch um ihr Einverständnis zu einschlägigen Interviews zu bitten. Hätte ich allerdings bereits zu Beginn meines Forschungsvorhabens klargestellt, wer ich bin, für wen ich neben meiner Forschungstätigkeit arbeite und dass ich beabsichtigte, aus den gewonnenen Erkenntnissen eine (publikationspflichtige!) Dissertation herauszudestillieren, hätten meine „Mitspieler“ gemauert, mich als potenziellen Feind betrachtet und sich mir gegenüber definitiv nicht mehr authentisch verhalten, geschweige denn geäußert⁴³⁸. Dennoch bereitete mir dieser Umstand insgesamt wenig Kopfzerbrechen, da ich – auch durch meine zahlreichen Spielstättenbesuche außerhalb Spielstadts und außerhalb meines Forschungsvorhabens – davon überzeugt war, dass sich die Essenz des „Zockertums“ auch in sämtlichen anderen Spielstätten außerhalb Spielstadts wiederfinden lassen müsste und ich somit nicht darauf angewiesen sein würde, genau die von mir über fast zwei Jahre im aktiven Mit-Tun beobachteten Spieler zu befragen, sondern Gespräche und Interviews mit allen Spielern aus allen Spielstätten letztendlich ein gemeinsames Typisches zutage fördern und somit denselben Zweck erfüllen würden⁴³⁹.

Aber aus welchen Gründen erscheint den betreffenden Spielern ihr eigenes Verhalten trotz recht großer Verbreitung und Normalität desselben als zumindest so **frag**-würdig, dass sie sich in aller Regel rundheraus weigern, mit Soziologen, Psychologen u.ä. Interessierten über eben diese ihre Art von Freizeitgestaltung zu reden? Faktisch alle größeren Aufstellunternehmer, an die ich mit der Bitte um

⁴³⁸ Vgl. Anmerkung 286 der vorliegenden Arbeit

⁴³⁹ Jahrelange Aufenthalte im Feld – auch außerhalb des Forschungsanliegens der vorliegenden Arbeit – bestärkten mich immer wieder in der Überzeugung, dass die Essenz des Spielhallengeschehens in allen Spielstätten dieselbe ist, vgl. die Kapitel 6 und 7 der vorliegenden Arbeit.

Interviews mit ihren Gästen herangetreten war, machten mir höflich, freundlich, aber eben auch apodiktisch klar, dass sie nicht bereit seien, ihre Spielgäste nach ihrer Bereitschaft zu fragen, an Interviews/Gesprächen welcher Art auch immer teilzunehmen. Als Begründung für diese Weigerung wurden mir folgende Gründe genannt:

a) Die Spieler stünden grundsätzlich allen Markt- und Meinungsforschern skeptisch gegenüber. Dieses zeige sich u.a. darin, dass Mitarbeitern entsprechender Institute bewusst falsche Antworten in Bezug auf deren standardisierte Fragebögen gegeben worden seien, was anschließend zu großer Heiterkeit unter den Spielern und längerer Thematisierung des Sachverhalts in anekdotischem Sinne führte⁴⁴⁰.

b) Die Spieler blieben gerne unter sich und misstrauten grundsätzlich allen „Psychofuzzis“ (Originalton Aufsteller); Spieler fühlen sich grundsätzlich leicht pathologisiert und entsprechend etikettiert; darüber hinaus seien sie sehr auf die Wahrung ihrer Anonymität bedacht und hätten große Angst, ihr jeweiliges soziales Umfeld könne über ihre Art der Freizeitgestaltung etwas erfahren⁴⁴¹.

c) Die Aufsteller artikulierten ihre spezifischen Ängste, die Anwesenheit eines Feldforschers vor Ort, die Interviews mit einigen Spielern und die dabei stattfindenden Abläufe könnten die Spieler „vergraulen“; die Befürchtung, „nicht einmal in der Halle seine Ruhe zu haben“, könne sich nachteilig auf das Geschäft auswirken⁴⁴².

Bemerkenswerterweise gaben mir alle von mir angesprochenen Aufstellunternehmer, sprich Spielhallenbetreiber, den Rat, mich „doch einfach unter das Volk zu mischen, Augen und Ohren offen zu halten“ und die von mir angestrebten Erkenntnisse auf diese Weise herauszuarbeiten (eine Vorgehensweise immerhin, die ich zum Zeitpunkt der Gespräche mit den Aufstellern seit über eineinhalb Jahren praktizierte). Besonderer Erwähnung wert erscheint mir dieser oft gegebene Ratschlag vor allem deswegen, weil gerade Spielstättenbetreiber – die ja eben gerade keine Feldforscher sind – die „verdeckten Ermittlungen“ als einziges probates Mittel ansehen, etwas

⁴⁴⁰ So berichtete mir ein mir persönlich bekannter Aufstellunternehmer, von ihm im Auftrag gegebene Marktforschungsstudien hätten vor allem dazu geführt, dass den Interviewern bewusst falsche Angaben zu den unterschiedlichsten Fragen gegeben wurden und die Spieler sich hinterher noch lange an den Anekdoten darüber erfreuten, auf welche Weise sie die Interviewer „verarscht“ hätten.

⁴⁴¹ Vgl. Kapitel 8.2 der vorliegenden Arbeit

⁴⁴² Ebd.

über die Wirklichkeit der Automatenspieler zu erfahren, ohne aufgrund des Umstandes, Feldforscher zu sein und diesen Umstand allgemein bekannt zu machen, auf „tote Gleise“ geschoben zu werden. Ein Betreiber, den ich im Folgenden aus guten Gründen noch ausführlicher zu Wort kommen lassen werde, machte mir den Zusammenhang folgendermaßen klar: „Mischen Sie sich unters Volk, hören Sie zu, sehen Sie zu, verhalten Sie sich wie einer von denen, und Sie werden eine Menge lernen. Outen Sie sich als Psychologe, Soziologe oder was auch immer – und Sie sind in der Halle verbrannt. In dem Moment, indem die (die Spieler, VL) mitkriegen, dass Sie Forscher sind, lügen die Ihnen die Hucke voll, dass sich die Balken biegen.“ Um Präzisierung seiner Aussagen gebeten, legte der Betreiber mit den Aussagen nach, seine Gäste benutzten grundsätzlich den Hintereingang zum Betreten der Halle, achteten darauf, dass ihre Fahrzeuge weit genug vom Objekt geparkt seien, so dass niemand auf die Idee käme, sie seien zum Spielen gegangen, schlichen sich mit „hoch gestelltem Mantelkragen“ in die Halle und wusste darüber hinaus aus zwanzig Jahren Erfahrung genug Geschichten von Personen zu berichten, die die Kontrolle über ihr Spielverhalten in einem Maße verloren hatten, dass sie „nie wieder Land sehen“ würden⁴⁴³.

Ich glaubte, meinen Ohren nicht trauen zu dürfen. Nicht nur, dass ich in fast zwei Jahren Feldstudien nur relativ wenige Beispiele pathologischen Spielens erlebt hatte und darüber hinaus angenehm überrascht war, wie wenig die von mir besuchten Spielstätten mit den klischeehaften „Spielhöllen“ gemeinsam hatten, die die Berichterstattung der Massenmedien bevölkerten: Mir gegenüber saß ein Mann, dessen Erscheinung auffällig unauffällig war (Typ kaufmännischer Angestellter), den weder protzige Uhren noch Schmuck zierten, der von Spielstätten lebte und mir gegenüber all die Klischees bestätigte, die über das Automatenpiel je im Umlauf gewesen sein mochten oder sein mögen. Auf meinen zaghaften Einwand hin, meine Feldstudien hätten ein insgesamt anderes Bild des Automatenspiels ergeben und m.E. seien die meisten Spieler doch recht „normale“, kontrolliert spielende Zeitgenossen, rief er wohlwollend lächelnd aus: „Das ist es ja! Es gibt die Typen, die

⁴⁴³ Es ist in der Tat erstaunlich, wie rückhaltlos offen und ehrlich der von mir befragte Aufsteller auch die Ambivalenzen und durchaus vorhandenen Gefahren des Spielens thematisierte. Auch andere Aufstellunternehmer, mit denen ich reden konnte, neigten nicht dazu, die *potenziellen* Gefahren des Spielens zu bagatellisieren oder zu verharmlosen. Leider war dieser von mir ausgiebig zitierte Aufstellunternehmer nicht bereit, das Gespräch auf Tonband aufnehmen zu lassen; ich protokollierte von daher im Anschluss an das Interview das Gesprochene aus dem Gedächtnis.

Haus und Hof verspielen! Es gibt die, denen das Wasser bis obenhin steht, die Frau ist weggelaufen und die ganze Palette rauf und runter. Gar keine Frage! Aber die ganze, ja, Stimmungsmache sag ich jetzt einfach mal, in der Zeitung, im Fernsehen, die hat doch dazu geführt, dass heute einer eher zugeben würde, im Puff gewesen zu sein als aus einer Spielhalle zu kommen. Die Leute sind heute so weit, sich zu schämen, und wenn sie nur einmal im Monat mit Limit zwanzig Euro spielen und ihr Limit auch nie überschreiten. Da ist so ein Bild in der Gesellschaft, dass ... ich weiß gar nicht, wie ich das sagen soll, dass derjenige, der in die Spielhalle geht, bereits eine total kaputte Existenz ist. Die Normalen, die interessieren keinen, aber der ganze Zirkus hat dazu geführt, dass wenn sie jetzt mal als Sozialforscher oder wie immer Sie sich nennen in die Halle kommen, dass dann selbst die harmlosesten Spieler zumachen würden und würden Ihnen sonst was erzählen, nur um Sie wieder loszuwerden ... Klar habe ich in zwanzig Jahren viele schräge Vögel gesehen, die notfalls der eigenen Oma ins Portemonnaie greifen, bloß um spielen zu können, aber insgesamt, ne, eine Spielhalle heute, die ist in der Regel sauber, gepflegt, sie haben gutes Personal und vernünftige Gäste, aber das Image, das, was ich vorhin schon angesprochen habe, das klebt an der ganzen Branche wie Pech (ich machte in diesem Moment, vielleicht noch etwas in meiner Überraschung angesichts seiner Ausführungen befangen, vielleicht nicht den intelligentesten Eindruck, zumindest glaube ich, er meinte, mir den Zusammenhang noch einmal erklären zu müssen, VL). Ich erkläre es Ihnen noch mal: Jeder geht ab und zu mal in die Kneipe, jeder trinkt auch mal einen zu viel. Trotzdem können Sie jederzeit in die Kneipe gehen, ohne dass man Sie dafür schief anguckt. Jeder lernt im Leben auch einen, zwei oder mehr Alkoholiker kennen, auch in der Kneipe. Und trotzdem gab es nie diese Verbindung Kneipe – Alkohol – Alkoholiker, wie das beim Spielen der Fall ist. Und das ist genau der Unterschied: Sie können jederzeit offen und ehrlich sagen, dass Sie in der Kneipe waren, dass sie auch öfter hingehen, oder auch, dass Sie Wirt sind – kein Problem. Versuchen Sie das mal beim Spielen, na Mahlzeit. Ich merk's doch selber auch: Wenn mich mal einer nicht kennt und mich dann fragt, wovon ich denn lebe, was ich beruflich mache, und ich sage denen, dass ich Aufsteller bin und Spielhallen betreibe, dann klappt denen der Mund auf. Die stellen sich einen Aufsteller wahrscheinlich alle als halben Zuhälter vor, mit Rolex, Corvette und was weiß ich nicht noch ... die Hallen heute, die haben mit dem, was so in der Öffentlichkeit rumgeistert, nichts mehr zu tun; die Leute, die reingehen, auch nicht. Aber das Image

– das werden sie so schnell nicht mehr los“ (auf Nachfrage) „Klar, ich sehe schon auch so eine Art Verantwortung bei mir. Wenn ich z.B. sehe, dass einer mehr spielt, als er bezahlen kann, denke ich mir schon meinen Teil, aber sagen ... nein, ich sage eigentlich nur dann was, wenn derjenige vorher schon mal mit mir gesprochen hat, über sein Verhalten meine ich. Also z.B.: Wenn mir einer mal so sein Herz ausgeschüttet hat, wie man so sagt, dass er mehr spielt, als er eigentlich will und so, dann spreche ich den schon mal das nächste Mal an und sage dem dann, hör mal, du wolltest doch nicht mehr so oft, trink doch einfach 'nen Kaffee mit mir und gut ist, lass die Dinger (die Automaten, VL) in Ruhe, und oft klappt's dann auch. Wenn der aber unbedingt (spielen, VL) will, was soll ich dann machen? Verboten? Hausverbot? Dann spielt der eben anderswo, und sauer ist der obendrein noch auf mich. Nein, ich glaube, dass das ganze echt so ist wie in der Kneipe. Wenn ich Wirt bin und einer trinkt mehr als normal, soll ich dann den, ja Erziehungsberechtigten, in Anführungszeichen jetzt gedacht, soll ich dann den Aufpasser spielen? Gezwungen wird ja letztendlich keiner, weder zum Spielen noch zu was anderem. Und noch was: Ich seh ja eben nicht bloß diese Härtefälle, die meisten kommen rein, haben ein Limit und halten das auch ein, das merken Sie schon an der Art, wie die mit ihrem Geld umgehen. Die nehmen zwei Zwanziger, tauschen die ein und gut ist. Die gehen auch raus, mit Gewinn oder ohne, aber die tauschen nicht nach und rennen auch nicht zur Bank und machen dann weiter. Die kommen auch nicht jeden Tag, das sind echt Leute, die eben gerne spielen, auch gerne da sind, aber die haben das ganze doch ganz gut im Griff, und von denen weiß ich auch definitiv, dass sie sich's leisten können. Sind ein paar Handwerker dabei, auch kleinere Unternehmer, die wollen einfach mal abschalten und mal unter die Leute ... Dieser ganze soziale Aspekt, wie Sie das nennen, also der spielt definitiv tatsächlich eine große Rolle. Die (die Spieler, VL) kennen sich ja mit der Zeit alle, die treffen sich eben in der Halle, und das Thema ist dann immer, welche Kiste hat geschmissen, welche nicht, wo ist wohl was zu holen und so. In der Kneipe, da reden die Leute ja auch, z.B. über Fußball, das ist dann eben Thema; bei uns sind es eben die Automaten, um die sich alles dreht. Vor allem wenn der Laden voll ist, einer holt eine Serie, und schon fängt das große Palavern an. Oder auch wenn's nicht läuft, dann heißt es, der hat vorgestern erst geschmissen, der stürzt immer bei fünfzig ab und schon haben die wieder ein Thema. Ich glaub sogar, klar, gewinnen wollen die schon, das ist ja auch das Spannende, aber im Grunde kommen doch sehr viele, wenn nicht die meisten, in

erster Linie zum Quatschen. So läuft's ja auch meistens ab, erst mal hallo, dann einen Kaffee, dann klönen die erst mal 'ne Runde, dann irgendwann wird gespielt. Anschließend, außer bei denen, die kein Ende finden, wieder 'nen Kaffee, noch ein bisschen reden, dann tschüss. Für die meisten ist die Halle dann auch schon so eine Art zweites Zuhause geworden ...“ (auf Nachfrage) „Ja, Aggressionen gibt's bei Spielern schon, den Geräten gegenüber vor allem. Oft nur so verbal, da wird dann eben geschimpft, geflucht, aber ich sag da weiter nichts zu, weil das ist bei denen nur so eine Art Ventil, der Frust muss halt raus. Die meinen das auch gar nicht so, wie man denkt, die machen sich nur mal Luft, wenn's nicht so läuft, und gut ist. Bloß wenn einer übertreibt, ich sag mal gegen den Kasten schlägt oder tritt, dann gehe ich dazwischen. Die beruhigen sich aber dann auch sehr schnell wieder, die wollen ja schließlich kein Hausverbot oder so, und 'ne neue Scheibe (Frontscheibe des Gerätes, VL) ist ja schließlich auch nicht ganz billig ...“ (auf Nachfrage) „Ne, untereinander habe ich bei den Spielern Aggressionen so nur ganz, ganz selten erlebt. Das waren dann aber auch meist welche, die sich schon vorher kannten und was weiß ich warum nicht leiden konnten. Ich habe auch mehr das Gefühl, die haben so ein Gefühl von – wie soll ich sagen – Zusammengehörigkeit, ja, Zusammengehörigkeit, das trifft's. Wenn an einem Abend mal ein paar dicke Serien kommen und ich seh dann, wie diebisch die sich freuen, wenn ich dann an den Tresor ran muss – fast so, als ob die denken würden, dem haben wir es heute Abend so richtig besorgt, da freuen sich sogar die mit, die nicht gewonnen haben ...“ (auf Nachfrage) „Die Spieler haben sowieso eigentlich ein komisches Verhältnis zum Automaten. Manche reden mit der Kiste, so etwa „Komm, nun geh doch mal auf die fünfzig“ und so, und wenn's dann nicht klappt, wird das Gerät regelrecht beleidigt, wie ein Mensch eben. „Den habe ich gefickt“, „Der hat mich heute gefickt“ – ich meine solche Sprüche kommen auch sehr häufig, bei Gewinnen und Verlusten meine ich. Da kann man auch irgendwie dran sehen, dass so ein Spieler das Spielen auch fast als so eine Art Kampf ansieht, wer besiegt wen? Dass das alles nur Zufall ist – klar, das wissen die schon, wenn ich so vor oder nach dem Spiel mit denen rede. Aber beim Spielen – ne, da sind die abergläubisch bis zum geht nicht mehr. Oder was heißt abergläubisch; ich will mal so sagen: Richtig abergläubisch ist eigentlich nur einer meiner Stammkunden, der kommt immer im selben blauen

Hemd, seinem „Gewinnerhemd“.⁴⁴⁴ Das ist aber auch der Einzige, die anderen sind mehr so in der Art abergläubisch, dass sie beim Spielen denken, es gäbe da so irgendwelche Tricks, oder andere Spieler wüssten mehr und könnten von daher auch mehr gewinnen. Ich glaub mittlerweile, die brauchen das, sonst wär ihnen das Spielen zu langweilig. Da kann ich denen ruhig zehnmal sagen, das ist am Ende bloß Zufall, wenn die spielen, wollen die nichts davon wissen ...“ (auf Nachfrage) „Sie wollen ja noch mal auf das Thema Anonymität zurück, Hintereingang und so. Also ich habe ja schon gesagt, wir haben ja nun mal immer noch dieses Schmuttelimage, Räuberhöhle, düster, alles Spielsüchtige usw. Jetzt wo ich drüber nachdenke, es gibt ja da auch wirklich so ungeschriebene Gesetze, an die die Spieler sich halten und ich mich auch. Z.B. wenn man sich zufällig irgendwo auf der Straße trifft, der Ort hier ist ja ziemlich überschaubar, man grüßt sich einfach nicht, guckt stur aneinander vorbei. Das gilt für die Spieler genauso wie für mich, und wenn man sich noch so gut und lange kennt. Zum Thema Parken und nicht gesehen werden wollen habe ich ja schon alles gesagt, und ehrlich gesagt, ich kann damit leben, aber manchmal denke ich mir schon so, wir haben auch irgendwie selber so'n bisschen Schuld an dieser ganzen Imagegeschichte. Wir müssten viel offensiver rausgehen, den Leuten sagen, kommt mal vorbei auf 'nen Kaffee, guckt euch um, wir haben nichts zu verbergen. Gerade heute ist es ja so, dass alle möglichen Gruppen und Grüppchen sich outen, wie man so sagt, und wir – ja, wir verstecken uns auch noch hinter zugeklebten Scheiben, machen den Laden duster und wundern uns dann, warum wir so blöd dastehen, in der Öffentlichkeit meine ich. Andererseits – wenn wir uns öffnen, also auch optisch, würden unsere Spieler wegbleiben, da gehe ich jede Wette drauf ein. Als Betreiber ist man ja schon froh, dass man heute vielleicht nicht mehr ganz so wie ein Lude (Zuhälter, VL) angesehen wird, aber dass die Spieler hingehen würden und würden sagen: Ja, ich spiele ab und zu gerne, und da stehe ich auch zu – ich glaube, da können wir in der Branche noch lange drauf warten. Von zehn, ach was fünfzig Spielern würde vielleicht einer offen zugeben, dass er gerne spielt und eben auch in Hallen geht, aber wirklich höchstens einer. Und das ist so der Teufelskreis bei uns, sage ich mal: Wenn wir offensiv rangehen, ist noch lange nicht gesagt, dass dadurch neue Kunden kommen; und wenn wir alles

⁴⁴⁴ Ich muss an dieser Stelle meine Aussage der Anmerkung 328 der vorliegenden Arbeit dahingehend modifizieren, dass es wohl doch Einzelfälle von Aberglauben der beschriebenen Art unter Spielern gibt. Selbst beobachten konnte ich sie allerdings nie, weshalb ich ein solches Verhalten nach wie vor als absolute Ausnahme betrachte.

so lassen wie es ist, bleiben uns die Gäste, aber unser Image eben auch. Nein, insgesamt denke ich, muss man einfach so weitermachen und Geduld haben, bis die Zeiten sich ändern, und vielleicht dann auch die öffentliche Meinung etwas anders wird ...“

Ich habe den betreffenden Spielstättenbetreiber hier relativ ausführlich zu Wort kommen lassen, um zwei wesentliche Umstände transparent zu machen, die sowohl für das Verständnis der noch folgenden Abschnitte unerlässlich sind als auch eine besondere Problematik zu verdeutlichen, die es maßgeblich erschweren, sich der kleinen Lebens-Welt der Automatenspieler ethnographisch anzunähern. Es müsste aufgefallen sein, dass viele der Äußerungen des Betreibers bezüglich der Gäste und Vorgänge in seiner Spielstätte sich mit meinen während der Feldaufenthalte gemachten Beobachtungen decken, was mir eine gewisse Bestätigung gibt, im Wesentlichen richtig beobachtet und gedeutet zu haben. Auch der Spielstättenbetreiber hat, ohne sich dessen bewusst zu sein, über lange Jahre „Feldforschung“ betrieben; von daher ist ihm eine recht große Sachkenntnis zu unterstellen, die nicht nur in reinem Wissenszuwachs zu sehen ist, sondern die es ihm ermöglicht, seine Spielstätte auch ökonomisch erfolgreich zu betreiben⁴⁴⁵. Aber überdeutlich wurde auch – so hoffe ich – dass in praktisch allen Bereichen des öffentlichen Lebens („die Medien“, „die Leute“) der Spieler zwar Gegenstand von Gesprächen jedweder Art wird, er selbst aber kaum jemals angemessen zu Wort kommt. Die Kapitelüberschrift „Der Spieler im Gespräch“ ist nicht zuletzt aus diesem Grund bewusst mehrdeutig formuliert, denn abgesehen von den Äußerungen **pathologischer** Spieler in den einschlägigen Veröffentlichungen⁴⁴⁶ kommt der nicht pathologische Automatenspieler nicht in den Genuss wissenschaftlicher oder öffentlicher Aufmerksamkeit und verfügt somit nicht über die Foren szenischer Selbstdarstellung, der für andere Gruppen längst selbstverständlich ist⁴⁴⁷.

Der zweite wesentliche Umstand, auf den auch der Betreiber selbst hingewiesen hat, ist der, dass der normale, durchschnittliche und kontrolliert Spielende aufgrund einer fast allumfassenden „Bordellisierung“ des sozialen Raumes Spielstätte an einer solchen offensiven, selbstbewussten Eigendarstellung gar nicht interessiert ist. Die

⁴⁴⁵ Nach meinem Dafürhalten müssen ökonomisch erfolgreiche Spielstättenbetreiber über eine gewisse, zumindest spürbare Affinität zum Automatenspiel verfügen, um durch das Mit-Fühlen spezifischer Spielerwünsche und -bedürfnisse auf ihre Gäste eingehen zu können.

⁴⁴⁶ Exemplarisch wiederum Ahrends 1983; Schuller 1993; Fröhling 1993; Meyer/Bachmann 2000

⁴⁴⁷ Hitzler/Bucher/Niederbacher 2001

artifizielle Gleichsetzung von Automatenpiel mit pathologischem Spiel und die damit einhergehende Pathologisierung auch des unauffälligen Normalspielers machen eben aus diesem ein gegenüber allen Arten von Sozialforschung misstrauisches Individuum, ähnlich wie es Niederbacher bei der Erforschung der Gruppe der Sportschützen feststellen musste⁴⁴⁸. Von daher ist für mich logisch und nachvollziehbar, dass mir gerade von Seiten des Betreibers nahe gelegt wurde, auf Interviews jedweder Art zu verzichten und die von mir angestrebten Erkenntnisse doch lieber mit den Mitteln der teilnehmenden Beobachtung zu erlangen oder mich ihnen zumindest anzunähern. Da auch alle anderen von mir angesprochenen Unternehmer denselben Rat mit denselben Begründungen gaben, gab ich schließlich widerwillig meine ursprünglichen Interviewpläne auf, las die bereits bestehenden Feldprotokolle nochmals interessenfokussiert durch und begab mich zurück ins Feld nach Spielstadt, um als mittlerweile unter den Spielern akzeptierter und etablierter „Kollege“ die letzten größeren Wissens- und Erkenntnislücken zu schließen. Allerdings muss ich gestehen, dass mir diese Vorgehensweise zunächst weniger aus methodologischen als aus persönlichen Gründen etwas widerstrebte. Zum einen ist es ein gewisser Unterschied, als beobachtender Teilnehmer Eindrücke von den Grundmustern der kleinen sozialen Lebens-Welt Spielstätte zu gewinnen oder aber – nach diesen allgemeinen, einen in einer relativ neutralen Position belassenden Feldstudien – mittlerweile sich zwangsläufig ergebende persönliche Bekanntschaften mit den „Objekten„ meines Forschungsinteresses, die über eben diesen Umstand, Gegenstand wissenschaftlichen Interesses zu sein, nichts ahnten, auszunutzen, um tiefer in den intimen persönlichen Bereich ihrer Wünsche, Hoffnungen oder Ängste einzudringen. Ein gewisses moralisches Unbehagen gegenüber dieser Vorgehensweise konnte ich zunächst nicht abschütteln; die allerdings notwendigerweise geforderte Bereitschaft zur Amoralität in Verbindung mit der vollständigen Anonymisierung der beteiligten Orte und Personen zerstreute zusammen mit der Aussicht, einen einmalig einzigartigen Einblick in die Innenwelt der Akteure zu erlangen, im Weiteren meine Bedenken⁴⁴⁹.

Zu beachten bleibt allerdings, dass Spieler generell wenig Neigung zeigen, sich über persönliche Lebensumstände, Motive ihres Verhaltens und Emotionen zu äußern;

⁴⁴⁸ Vgl. Niederbacher 2004

⁴⁴⁹ Vgl. wiederum die Anmerkungen 438 und 286 der vorliegenden Arbeit

daher war klar, dass nur ein sehr behutsames Vorgehen bei der Evaluation dieser Inhalte in Verbindung mit einem gewissen Vertrauen meiner Person gegenüber die gewünschten Resultate zeitigen würde. Wenden wir uns nun den Inhalten, Motiven und Emotionen zu, die spieler-spezifisch zu nennen sind und die in „offiziellen“ Interviews nach einhelliger Meinung nicht eruierbar gewesen wären.

8.1 Die Reifung zum Spieler

Die Frage nach den Motiven, die einen Menschen dazu bringen, an einem Geldgewinnspielgerät zu spielen, erscheint auf den ersten Blick unsinnig und überflüssig. Der Spieler spielt, um Geld zu gewinnen, denn welchen Sinn sollte es sonst haben, z.T. erhebliche Summen in ein Gerät zu investieren, würde am Ende nicht die erhoffte Belohnung in Form eines Gewinns warten? Doch so einfach ist der Sachverhalt nicht; auch auf die vielfältigen sozialen und kommunikativen Aspekte des Automaten-spiels, die meines Erachtens nicht weniger wichtig als der eventuelle Geldgewinn sind, ist bereits an früherer Stelle der vorliegenden Arbeit eingegangen worden. Von besonderem Interesse ist daher nach meinem Dafürhalten die Frage, auf welche Weise ein Mensch überhaupt zu einem Automaten-spieler wird; wer die Halle betritt, **ist** in aller Regel bereits Spieler und wird es nicht erst dort⁴⁵⁰. Während meiner Feldaufenthalte konnte ich im Wesentlichen drei jeweils biographisch bedingte, eher akzidentelle Ereignisse bzw. Abläufe herausarbeiten, die nach den Selbstauskünften der Spieler ihre Spielereigenschaft initialisierten.

a) Die Mehrzahl der Automaten-spieler hatte die ersten Berührungen mit den Geldgewinnspielgeräten in der Gastronomie gemacht. Zunächst waren ihnen die Geräte wie allen Nichtspielern als geheimnisvoll und undurchschaubar erschienen, bis sie eines Tages aus Neugier oder Langeweile ein paar Mark/Euro einwarfen und

⁴⁵⁰ Vgl. Kapitel 6 der vorliegenden Arbeit; es scheint in der Tat so zu sein, dass die „Erstkontakte“ im Sinne des aktiven Spielens am Gerät in der Gastronomie stattfinden.

zufällig einen höheren Gewinn erzielen⁴⁵¹. Oftmals wussten diese Personen dabei gar nicht so genau, auf welche Weise sie in den Genuss dieses Gewinnes gekommen waren, denn sie hatten in der Regel lediglich passiv abgewartet, was wohl passieren würde und wurden von dem unerwartet hohen Gewinn geradezu staunend und unwissend überrascht. Da die Geräte allerdings durch ihre vielfältigen Licht- und Tonsignale eine gewisse sich selbst erklärende Funktion aufweisen, eignet sich der Neuling rasch Kompetenz im Umgang mit dem Gerät an, eventuell noch verstärkt durch einen zufällig anwesenden kompetenten Spieler, der dem erkennbaren Neuling das Gerät, seine Funktionen und Signale erklärt. Dieses viel zitierte Anfängerglück mag sich im weiteren Lauf der Zeit wiederholt haben, bis der mittlerweile zum Spieler Gewordene erstmalig eine Spielhalle betritt und dort, unbeeinflusst von in der Gastronomie eventuell vorhandener sozialer Kontrolle⁴⁵², sein Glück versucht. Praktisch alle Spieler, die ich im Verlauf meiner Feldaufenthalte behutsam zu diesen Zusammenhängen befragen konnte, räumten ein, durch ihr oft „unverschämtes Glück“ gewissermaßen „angefixt“ worden zu sein; ein Umstand übrigens, der auch für Casinospieler zu gelten scheint⁴⁵³. Wie der weitere Verlauf der ersten Phase dieser „Spielerkarriere“ auch im Einzelfall aussehen mag, ob die Glückssträhne anhält oder der Spieler langsam, aber sicher den Gesetzen der Wahrscheinlichkeit gehorchend langfristig verliert, Tatsache ist, dass der regelmäßige Besuch von Spielstätten den Spieler dort etabliert und ihn eben jenen bereits beschriebenen Mechanismen der sozialen Einbindung aussetzt, die seine Eigenschaft als Spieler perpetuiert und ihn zu einem anerkannten „Vollmitglied“ der Spielergemeinschaft macht, was wiederum dazu führt, dass der Spieler selbst die

⁴⁵¹ „Wer Pech hat, der gewinnt am Anfang“, so lautet ein einprägsamer Spruch derjenigen, die pathologische Spieler behandeln. Tatsächlich muss man einräumen – pathologisches Spielen oder nicht pathologisches Spielen hin oder her –, dass Anfängerglück wirklich sehr häufig eine Spielerlaufbahn einläutet. Vgl. hierzu auch Meyer/Bachmann 2000, S. 37, S. 95 ff.; Schuller 1993, S. 48, S. 110 ff. Auch die Selbstaussagen von Ahrends 1983 und die Falldarstellungen in Fröhling 1993 weisen in dieselbe Richtung.

⁴⁵² In der Gastronomie – besonders an Autobahnraststätten – ist es mittlerweile so, dass die meisten Geräte mit Geldscheinakzeptoren ausgestattet sind, die es dem Spieler ermöglichen, ohne ständiges Geldwechseln beim Personal zu spielen. Dadurch braucht sich der Spieler keine „Blöße“ mehr zu geben.

⁴⁵³ Bei einem Besuch in der Staatlichen Spielbank Bad Oeynhausen wurde ich einmal im Automatenaal als offenkundiger Neuling von einem ca. fünfzigjährigen Spieler angesprochen, der mir den Rat gab, lieber wieder zu gehen und mir im Folgenden seine Lebensgeschichte ausbreitete. Er selbst sei seit zwanzig Jahren Spieler und sein größtes Pech sei gewesen, dass er am Anfang seiner Karriere „unverschämtes Glück“ gehabt habe. Dieses habe dazu geführt, dass er zum „harten Zocker“ wurde, und mittlerweile hätte er nicht nur zwei Häuser verspielt, sondern müsste aufgrund unbezahlter Rechnungen mit Pfändung seines „letzten Hemdes“ rechnen. Er hatte bei diesen Schilderungen nichts Weinerliches an sich, sondern zog eher angesichts seiner Situation bemerkenswert nüchterne Bilanz und riet mir, mit „der Spielerei“ gar nicht erst zu beginnen, sondern mir ihn als warnendes Beispiel zu nehmen und das Weite zu suchen.

Halle zunehmend als festen sozialen Bezugspunkt betrachtet und das reine Spielen um eben jenes Gefühl der Geborgenheit bereichert, dass er am Ende nur noch schwer missen kann⁴⁵⁴. Der zu erwartende und erhoffte Geldgewinn tritt in seiner Wichtigkeit hinter das Gefühl zurück, Mitglied einer exklusiven Gruppe kompetenter Individuen zu sein und einen festen Anlaufpunkt inmitten einer sich zunehmend individualisierenden Gesellschaft vorzufinden, verbunden mit allen szenetypischen Mechanismen sozialer Interaktion.

b) Auch gruppendynamische Abläufe können dazu führen, dass aus einem Individuum, das mit Geldspielgeräten keine Berührungspunkte aufweist, ein Spieler wird. Das gemeinsame Betreten einer Spielhalle zum Zweck des Billardspiels kann rein zufällig zu ersten Kontakten mit Geldspielgeräten bzw. Geldspielgästen führen, wobei der Betreffende oft ebenso wie in der Gastronomie durch reinen Zufall mit dem Einsatz einer oder zweier Münzen einen stattlichen Gewinn erzielt, eventuell eine oder mehrere Wiederholungen dieses Anfängerglücks bahnen in ähnlicher Weise wie vorhin beschrieben eine Laufbahn als Geldspielgast an.

c) Ein inkompetenter Nichtspieler wird von einem Freund, Bekannten oder vom Partner, der bereits als kompetenter Spieler etabliert ist, in die Halle geführt und in die Geheimnisse des Automatenspiels eingeweiht⁴⁵⁵. Höhere Anfangsgewinne verstärken auch hier die Wahrscheinlichkeit, zum Spieler zu werden und sich mit der Zeit als kompetentes, etabliertes Mitglied einer Gruppe anderer Individuen angenommen und geborgen zu fühlen.

Auffällig ist an diesen beschriebenen Möglichkeiten, zum Automatenspieler zu werden, vor allem der Umstand, dass das Anfängerglück das im Wesentlichen ausschlaggebende Moment bei der Entwicklung einer Spielerlaufbahn darstellt⁴⁵⁶. Praktisch sämtliche von mir im Laufe der Zeit befragten Spieler gaben an, insbesondere durch rein zufällige hohe Anfangsgewinne ihre Spielerlaufbahn begonnen zu haben. Ebenso hervorzuheben ist, dass die ersten beiden beschriebenen Abläufe bei der Entwicklung der Spielereigenschaft die häufigst genannten sind; die Einweisung durch einen Freund/Bekanntem/Partner stellt nach meinem Dafürhalten eine quantitate negligible dar. Ein weiteres Faktum soll an dieser

⁴⁵⁴ Vgl. Kapitel 7 der vorliegenden Arbeit

⁴⁵⁵ Zu den Spielerpaaren siehe S. 131 f. der vorliegenden Arbeit

⁴⁵⁶ Vgl. die Anmerkungen 451 und 453 der vorliegenden Arbeit

Stelle nicht unerwähnt bleiben: Obwohl auch Frauen gelegentlich an Geldgewinnspielgeräten spielen und obwohl staatliche Spielbanken im Automatenaal einen hohen Frauenanteil aufweisen⁴⁵⁷, scheinen Frauen doch eher so etwas wie der natürliche Feind von Geldgewinnspielgeräten in Spielhallen zu sein. Mehrfach konnte ich beobachten, dass Frauen, die mit Männern Billard o.Ä. spielten, ihre Partner energisch aus den „Konzessionen“ herauskomplimentierten bzw. sie diese erst gar nicht dort hineinließen. Das Geldspiel scheint – zumindest in Spielhallen – auf Frauen wenig Anziehungskraft auszuüben; ebenso scheinen Frauen oft bereits im Vorfeld das „weggeworfene“ Geld zu bedauern⁴⁵⁸.

Doch wie auch immer: Ist ein Mensch Automatenspieler geworden, bleibt er dies in der Regel für einen langen Zeitraum. Sowohl die Faszination des Spiels selbst als auch die bereits ausführlich behandelten Mechanismen der identitätsstiftenden sozialen Einbindung in die Gruppe bewirken – ähnlich wie bei Stammgästen in der Gastronomie – eine überaus starke Einbindung in die „Szene“; dem entspricht auch die Tatsache, dass – sollte eine Spielstätte aus irgendwelchen Gründen schließen – die Spieler sich umorientieren und sich ein anderes „zweites Zuhause“ suchen. Bemerkenswert ist allerdings, dass Spieler, deren Lebensumstände sich einschneidend ändern (z.B. durch Heirat, Nachwuchs o.Ä.), ihr Spielen in aller Regel ohne größere Schwierigkeiten aufgeben oder nur noch sporadisch „ihre“ Halle aufsuchen, um mit den ihnen vertrauten Personen zu reden. Die – zunächst plausibel erscheinende – Erklärung, ein Spieler gebe sein Spielen erst nach völliger Pleite auf, gilt ausschließlich für pathologische Spieler und nicht für den auch über Jahre kontrolliert spielenden Stammgast⁴⁵⁹.

⁴⁵⁷ Ca. 60 % Männer, 40 % Frauen. Auskunft des Personals der Staatlichen Spielbank Bad Oeynhausen; auch beim Besuch anderer staatlicher Spielbanken hatte ich in etwa dieselbe prozentuale Einschätzung.

⁴⁵⁸ Vgl. ebenso S. 131 f. der vorliegenden Arbeit; man kann in der Tat das Gefühl bekommen, dass Männer ihre Versuche, ihrer Partnerin die Grundzüge des Automatenspiels zu vermitteln, aus einem gewissen Selbstrechtfertigungsgefühl heraus unternehmen. In letzter Zeit hatte ich allerdings auch des Öfteren z.T. jüngere Frauen in den Geldspielkonzessionen von Spielhallen bemerkt; ich persönlich hatte dabei das Gefühl, dass der Umstand, in einer Männerdomäne akzeptiert zu werden, den betreffenden Frauen ein gewisses Gefühl der Akzeptanz und Aufwertung eintrug.

⁴⁵⁹ Während „geheilte Spielsüchtige“ grundsätzlich einen großen Bogen um die Stätten ihres Wirkens machen, kommen diese Spieler durchaus noch einmal ab und zu vorbei, um mit dem Personal und anderen, ihnen noch bekannten ehemaligen Mitspielern zu reden oder einen Kaffee zu trinken.

8.2 Der Spieler und die Anonymität

Um das Verhältnis des Spielers zum Thema der Anonymität angemessen zu beschreiben, erscheint es zunächst geboten, einige Differenzierungen bezüglich des Begriffs und seiner Kontexte vorzunehmen. Es ist bereits dargelegt worden, dass Spieler ihre Eigenschaft als Spieler in aller Regel nicht nach außen tragen und ihnen als Gruppe die selbstbewussten szenischen Selbstinszenierungen abgehen, die für andere Gruppen nicht nur selbstverständlich sind, sondern ihnen darüber hinaus auch als unverzichtbarer Bestandteil ihres Selbstverständnisses dienen⁴⁶⁰. In der Spielstätte selbst ist die Thematik Anonymität differenzierter zu sehen: Zwar verzichten Spieler in der Regel – außer bei langer persönlicher Bekanntschaft – darauf, über Themen zu kommunizieren, die ihren jeweiligen sozialen Status, ihren Beruf oder Wohnort offenbaren könnten, aber dennoch wissen sie zumindest über die Details des **Spielerlebens** ihres jeweiligen Gegenübers aufgrund der beständigen spielspezifischen Konversationen genau Bescheid. Da zudem die Gäste Stammgäste sind und auch die Angestellten in vielfältiger Weise in die täglichen Kommunikationsprozesse eingebunden werden, kann von Anonymität höchstens in dem Sinne gesprochen werden, dass (ethymologisch auch durchaus zutreffend) Namen in der Halle meist ungenannt bleiben, Charakteristika der Person aber in umschreibender Weise die Spieler personifizieren und ihnen – notabene: in ihrer Eigenschaft als Spieler in einer bestimmten Halle – quasi ein Gesicht verleihen. Um diese zugegebenermaßen etwas verwirrende Differenzierung etwas klarer zu machen, könnte man sich an folgenden Faustformeln orientieren:

- a) Der Spieler möchte außerhalb der Spielstätte in seiner Eigenschaft als Spieler unerkannt bleiben.
- b) In der Halle werden nur selten Namen genannt, eine Person wird über spezifische Charakteristika in Bezug auf Aussehen („der mit der Brille“), Alter („der Opa“) oder Verhalten („der, der immer bis oben drückt“) kommunikativ identifiziert.
- c) Themen, die eine Identifikation des Spielers **außerhalb** der Spielstätte (Beruf, Einkommen, Wohnort, Arbeitgeber) erlauben könnten, werden in aller Regel vermieden.
- d) In der Spielstätte kennen auch die Angestellten ihre Gäste nur in anonymisierter Form (bis auf seltene Ausnahmen, vgl. den Abschnitt 7.2. der vorliegenden Arbeit);

⁴⁶⁰ Vgl. dazu Hitzler/Bucher/Niederbacher 2001

die Angestellten wahren bei zufälligen Begegnungen mit ihren Gästen außerhalb der Halle die Anonymität ihres Gastes durch Ignorieren der Person in derselben Weise, wie das die Spieler untereinander tun⁴⁶¹.

e) Spieler wissen meist nichts über den persönlichen, beruflichen oder sozialen Werdegang ihres Gegenübers, kennen aber sehr wohl dessen Werdegang als Spieler.

Auf zwei Themenbereiche innerhalb des Komplexes Anonymität soll an dieser Stelle der Vollständigkeit halber noch etwas ausführlicher eingegangen werden, und zwar auf die Themen „Hintereingang“ und „Aktionen“. Das Thema „Hintereingang“ wurde für mich erst relativ spät bei meinen Feldstudien überhaupt zum Thema, und zwar durch die Äußerungen des von mir befragten Spielstättenbetreibers. Ich muss zugeben, dass mich dessen Äußerungen zunächst etwas unangenehm berührten, da ich dieses „Hintereingangsverhalten“ der Spielgäste bis dahin nicht bemerkt hatte und sich mir von daher die Frage aufdrängte, ob ich eventuell bei meinen Beobachtungen etwas nachlässig gewesen und mir von daher etwas Wichtiges entgangen war. Bei näherer Betrachtung des Themas Hintereingang fiel mir in Spielstadt auf, dass zwar tatsächlich der Hintereingang zum Betreten der Halle von den Spielern (mit-)genutzt wird, dieses aber nach meinem Dafürhalten oft lediglich pragmatisch durch die Parkplatzsituation vor den Spielstätten bedingt ist. Spieler stellen meist ihr Fahrzeug dort ab, wo sie einen Parkplatz finden und betreten die Halle dann durch den Eingang, der diesem Parkplatz am nächsten liegt. Dass die Spieler dabei mit „hoch geschlagenem Mantelkragen,“ verschämt in die Spielhalle huschen, konnte von mir in dieser Form nicht beobachtet werden (vgl. Abschnitt 6.2.2. der vorliegenden Arbeit); eine weitere wichtige Rolle bei der Benutzung des Hintereingangs mag der Umstand spielen, dass die Spielstätten in Spielstadt bis auf zwei Ausnahmen über eigene Parkplätze verfügen, die **hinter** der Halle liegen und der Spielgast somit einen Umweg laufen müsste, um den vorderen Eingang zu erreichen. Die Benutzung des Hintereingangs generell als Anzeichen dafür zu sehen, dass der Spieler „unbewusst“ mit seinem Spielwunsch im Gefecht liegt und sich bezüglich seines Spielens in seinem Verhalten ein schlechtes Gewissen ausdrückt, halte ich von daher für etwas überinterpretiert. (Es kann allerdings nicht bestritten

⁴⁶¹ Ein von mir befragter Aufsteller, der nicht namentlich genannt werden wollte, erzählte mir, seine Angestellten seien explizit angewiesen, Spielgäste bei zufälligen Zusammentreffen an anderen Orten nicht zu grüßen oder gar anzusprechen.

werden, dass es tatsächlich Spieler gibt, die auf z.T. erheblichen Umwegen die Spielstätte aufsuchen und es vermeiden, beim Betreten derselben gesehen zu werden. Dies hat meist den Grund, dass das Spielverhalten des Betreffenden bereits zum Gegenstand partnerschaftlicher und/oder familiärer Diskussionen geworden ist und der Spieler von daher zur Geheimniskrämerei neigt. Mehr dazu im nächsten Abschnitt.)

Der zweite Themenbereich, der meines Erachtens im Zusammenhang mit dem Komplex Anonymität besonderer Erwähnung wert ist, ist der der so genannten „Aktionen“. Praktisch alle Spielstättenbetreiber führen in gewissen zeitlichen Abständen Preisausschreiben, Verlosungen und ähnliche Unternehmungen durch, bei denen der Spielgast von kleinen Accessoires über Benzingscheine bis hin zum PKW alles Mögliche gewinnen kann. Unter den Betreibern ist allerdings bekannt, dass es immer einige Spieler (auch viel spielende Stammgäste!) gibt, die sich solchen Aktionen generell verweigern. Wer sich an diesen Aktionen beteiligt, muss – wie bei anderen vergleichbaren Preisausschreiben auch – seinen Namen und seine Adresse preisgeben, um im Gewinnfall benachrichtigt werden zu können; darüber hinaus veröffentlichen die Betreiber die Namen der Gewinner in ihren Filialen, um von vornherein Spekulationen über „Beschiss“ vorzubeugen und den Spielgästen zu versichern, dass die ausgelobten Gewinne auch tatsächlich ausgeschüttet werden. Gerade dies aber ist für manche Spieler Grund genug, nicht an derartigen Aktionen teilzunehmen, da sie im Gewinnfall befürchten müssten, ihre von ihnen gehütete Anonymität zu verlieren. (Ob diese Befürchtungen begründet sind, darf dahingestellt bleiben, da die Gewinner in aller Regel – außer bei sehr hochwertigen Gewinnen innerhalb von Aktionen der finanzkräftigsten Branchenführer – lediglich in der Filiale „geoutet“ werden. Aber wie dem auch sei: Bei manchen Spielern geht der Wunsch nach Geheimhaltung ihrer Eigenschaft als Spieler so weit, dass sie nicht einmal so genannte Kundenkarten, Feuerzeuge mit dem Werbeschriftzug der Spielhalle oder ähnlich banale, aber aus ihrer Sicht wohl „verräterische“ Gegenstände annehmen.)⁴⁶² Ich kann im Grunde an dieser Stelle nur darüber spekulieren, welche Motive diesen Verhaltensweisen zugrunde liegen; ob das Spielen des betreffenden Gastes bereits bei ihm zu Hause Thema geworden ist und er von daher zur Vorsicht neigt oder ob seine Befürchtungen imaginärer Natur sind, kann von mir hier nicht mit letzter

⁴⁶² Mündliche Auskunft von Frau Birgit Friederike Haberbosch, Marketingleiterin des Marktführers „Mercur Spielothek“. Telefoninterview vom 03.05.2004

Gewissheit gesagt werden. Aus meinen Gesprächen mit Spielern während meiner Feldaufenthalte würde ich allerdings die erste Möglichkeit für die ausschlaggebende halten. Auch dazu mehr im nächsten Abschnitt, allerdings möchte ich hier zumindest die Frage aufwerfen – auch wenn ich sie im Rahmen der vorliegenden Arbeit wahrscheinlich nicht verbindlich beantworten kann – ob die Spieler, denen ihre Anonymität und die Wahrung derselben so sehr am Herzen liegen, ein wie auch immer geartetes Problembewusstsein in Bezug auf ihr Verhalten *sua sponte* entwickelt haben oder ob sie, selbst wenn sie mäßig, kontrolliert und vernunftgesteuert spielen, „Opfer“ einer sozialen und medialen „Gehirnwäsche“ geworden sind, ihr Verhalten sei in sich etwas grundsätzlich Schlechtes, moralisch Verwerfliches und sich dementsprechend für ein Freizeitverhalten schämen, das in vernünftigem Maße betrieben weder teurer noch unmoralischer ist als andere Arten der Freizeitgestaltung. Um es an einem nach meiner Meinung geeigneten Vergleichsbeispiel zu erläutern: Noch vor knapp dreißig Jahren, als die ersten Bodybuilding-Studios in Deutschland ihre Pforten öffneten, galt Bodybuilding in der öffentlichen Meinung als hirnloser Zeitvertreib komplexbeladener Freaks. Wer sich offen dazu bekannte, Bodybuilding zu betreiben, musste mit Spott und Häme rechnen, weshalb sich die Anhänger des Kraftsports anfangs nur sehr ungern – wenn überhaupt – zu ihrer Leidenschaft bekannten und dieser lieber still und leise im Verborgenen frönten. Mittlerweile hat sich die öffentliche Meinung grundlegend gewandelt; trotz ab und zu publizierter Fälle von Exzessen wie Medikamentenmissbrauch ist der Besuch der entsprechenden Studios längst salonfähig geworden, und entsprechend selbstbewusst-offensiv stehen die Anhänger des Bodybuildings heute auch öffentlich zu ihrem Hobby, ohne negative Reaktionen ihres jeweiligen Umfeldes befürchten zu müssen⁴⁶³. Es bleibt angesichts dieser Zusammenhänge eine spannende Frage, ob das Betreten von Spielhallen und speziell das Spielen an Geldgewinnspielgeräten in Zukunft anders bewertet werden wird und ob es die Betreiber schaffen werden, ihr Gewerbe aus der „Schmuddelecke“, in die die öffentliche Meinung es gerückt hat, herauszulavieren.

⁴⁶³ Nach Ansicht mehrerer von mir dazu befragter Inhaber von Fitness-Studios hänge dieser Umstand vor allem mit dem im Laufe der Zeit sich verändernden Gesundheits- und Körperbewusstsein in der öffentlichen Meinung zusammen.

8.3 Der Spieler und sein familiäres Umfeld

Da die Spieler auf Anonymität im weitesten Sinne großen Wert legen und peinlich genau darauf achten, sich nicht als Spieler außerhalb der Halle zu outen, verwundert es nicht weiter, dass die jeweilige Familiensituation eines Spielers kaum jemals – nicht einmal auf Nachfrage hin – thematisiert wird. Der Spieler ist, sobald er die Halle betritt, eine Person ohne familiäre Bezüge, weder ledig noch verheiratet, weder solo noch in festen Händen, weder Vater noch kinderlos – er ist Spieler. Selbst die mir am besten bekannten Spieler in Spielstadt, von denen ich relativ gesehen am meisten wusste und von denen ich im Verlauf meiner Feldaufenthalte am meisten erfahren hatte, machten nie irgendwelche Bemerkungen über ihr jeweiliges familiäres Umfeld oder über ihre Lebenssituation in Bezug auf Partnerschaft, Ehe oder Kinder. Auf explizite Nachfragen – die ich mir wirklich nur bei den mir persönlich am besten bekannten Spielern erlaubte – wurde lediglich mit einem Achselzucken, mit einer wegwerfenden Handbewegung oder einem unverständlichen Knurren geantwortet; das gesamte Thema familiäres Umfeld unterliegt einem ähnlichen starken Tabu wie das Thema Finanzsituation des Spielers. Beide Themen werden – wenn überhaupt – nur dann virulent, wenn sich Spieler über einen (abwesenden) Dritten unterhalten und **dessen** Situation erörtern, dabei kommt es dann durchaus zu detaillierten Ausführungen sowohl der Tatsache, dass ein bestimmter Spieler sich finanziell übernommen, sprich über seine ökonomischen Möglichkeiten gespielt hat, als auch zu Wiedergabe spezifischer familiärer Probleme, die sich aus diesem pathologischen Spielen ergeben haben. Diese Umstände lassen reichlich Raum für Spekulationen der unterschiedlichsten Art darüber, warum Spieler familiäre und finanzielle Aspekte des Automatenspiels lediglich in dieser durch die Zwischenschaltung eines abwesenden Dritten entfremdeter Form überhaupt thematisieren. Es wäre nahe liegend, im Zusammenhang mit den Komplexen „familiäres Umfeld“ und „Finanzsituation“ ein kommunikatives Vermeidungsverhalten zu unterstellen, welches es dem individuellen Spieler ermöglicht, beide Themenfoki zu kommunizieren, ohne sich dabei der **eigenen** Involviertheit in das Spielen und den sich daraus ergebenden befürchteten oder bereits eingetretenen Konsequenzen des **eigenen** Verhaltens stellen zu müssen. Dennoch glaube ich, dass diese zugegebenermaßen plausible Erklärung zu einfach und zu stark psychologisierend wäre, denn wenn Spieler sich über das pathologische Spielverhalten eines abwesenden Dritten unterhalten, **spürt**

man als aufmerksamer Zuhörer eine Mischung aus Mitleid und Verachtung heraus, die durchaus erkennen lässt, dass es den Spielern schade erscheint, dass eine bestimmte Person ein im Grunde harmloses Freizeitverhalten in der Art missbräuchlicherweise betreibt; zum anderen – und dieser Umstand verdient meines Erachtens besondere Beachtung – verlaufen Schilderungen familiärer Konflikte aufgrund des Spielens oftmals anekdotenhaft, bizarr komisch und verleiten eher zum Lachen als zur echten Anteilnahme. Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Bei einem meiner Feldaufenthalte befanden wir uns zu viert in einer Konzession, als ein jüngerer Spieler bemerkte, dass ein die Konzession betretender Spieler von seiner Partnerin quasi am Kragen wieder zurückgezogen wurde und daraufhin anmerkte: „Er muss aufpassen, dass es ihm nicht so geht wie Karl-Heinz neulich“, und dabei leise vor sich hin lachte. Auf unsere fragenden Blicke hin erzählte er: „Habt ihr es noch nicht gehört? Kalle war neulich hier und hatte seinen Pritschenwagen, wisst ihr doch, mit dem ganzen Malerkrempel hinten drauf, wohl vor der Tür geparkt. Da kam seine Olle vom Einkaufen, sieht die Karre und packt sich den Besen und hier rein in die Bude. Kalle kriegt gerade 'ne hunderter Blaue (Serie, VL), als die hier reinstürzt und den echt aus der Halle geplästert (geprügelt, VL) hat. Der konnte nicht mal seine Blauen abspielen, der war echt froh, dass er halbwegs heile hier rauskam. Der hat echt Lack (Schläge, VL) gekriegt, alter Schwede!“ Ich muss gestehen, dass ich nicht anders konnte, als in das ausbrechende, wiehernde Gelächter mit einzustimmen, denn die Schilderung, die hier nur eine recht unvollkommene Wiedergabe erfahren kann, war geeignet, einen Tränen lachen zu lassen. Was sich aber hier und in ähnlichen Situationen deutlich zeigt, ist die Tatsache, dass kaum ein Spieler in der Lage sein dürfte, seinem familiären Umfeld die merkwürdige Faszination auch nur annähernd transparent zu machen, die das Automatenpiel auf ihn ausübt und der Spieler es von daher unterlässt, eben diese seine Art der Freizeitgestaltung innerhalb seines familiären Umfelds überhaupt zu thematisieren. Die Tabuisierung des Komplexes „familiäres Umfeld“ innerhalb der Spielerkonversationen dürfte nach meinem Dafürhalten eher darin zu suchen sein, nicht aber im Bereich eines wie auch immer gearteten individuellen Schuldgefühls. Die Tatsache, einen bestimmten Freizeitgestaltungsbereich zu haben, über den sonst – außer den Mitspielern und dem Personal – niemand etwas weiß, kann ebenso auch darauf hindeuten, dass Freiheit in der Halle gesucht und gefunden wird, Freiheit von und vor der eigenen

familiären und/oder partnerschaftlichen Einbindung⁴⁶⁴. Auch von dieser Warte aus gesehen ist die Spielhalle ein im wahren Sinne des Wortes exklusiver sozialer Raum; während man sich in ihm aufhält, möchte man „abschalten“ und eben gerade nicht an die sozialen Relevanzen erinnert werden, die außerhalb der Halle das Leben dominieren.

Das gesamte Bedürfnis des Spielers nach Anonymität spiegelt sich nach meiner Meinung in den Verhaltensweisen wider, die der Wahrung derselben dienlich sind; das tatsächlich existente oder vielleicht z.T. auch nur imaginierte Unverständnis der Umgebung gegenüber dem Spielen am Automaten bringt – zusammen mit der verbreiteten Stigmatisierung dieser Art von Freizeitverhalten – gerade erst die Geheimniskrämerei hervor, die den Gegnern der „Branche“ als Indiz für latente oder manifeste Pathologien gelten. Vielleicht ist es auch gerade ein besonderer Reiz, etwas „Verpöntes“, „Anrühiges“ oder „Zweifelhaftes“ zu tun, der die Spieler nicht nur bestimmte Verhaltenskodizes zur Wahrung ihrer Anonymität entwickeln lässt, sondern der sie darüber hinaus auch als Gruppe um so enger zusammenschweißt. Die Spielstätte als „kleine Lebens-Welt“ – sie dürfte eine nicht unerhebliche Anziehungskraft allein aus dem Umstand ziehen, dass sich in ihr aufzuhalten dem Individuum einerseits beständig versichert, unter seinesgleichen und auch getrennt von allen, die nicht seinesgleichen sind, zu sein.

8.4 Zum guten Schluss – Spieler im Interview

Nachdem ich mich bereits damit abgefunden hatte, aus den in diesem Kapitel ausführlich dargelegten Gründen meine Feldforschungstätigkeit ohne einschlägige Interviews mit den primären Objekten, sprich Subjekten meines wissenschaftlichen Interesses abschließen zu müssen, kam mir der Zufall unerwartet wie zumeist zu Hilfe. Die Filialleiterin einer Spielstätte, die ich bereits vor längerer Zeit mit der Bitte um Hilfe bei der „Beschaffung“ von Interviewpartnern angegangen war und die ich im

⁴⁶⁴ Ein Aufsteller, der anonym bleiben wollte, brachte diesen Umstand ohne jeden Anflug von Ironie dadurch auf den Punkt, indem er sagte: „Ob du Arzt oder arbeitslos bist, Straßenfeger oder Facharbeiter – in der Halle sind alle gleich. Die Spielhalle ist tatsächlich eine durch und durch sozialistische (klassenlose?, VL) Sache.“ Mit seiner Aussage korrespondiert meine Beobachtung, dass der Spieler seine soziale Identität mit dem Betreten der Halle für die Zeit seiner Anwesenheit vor Ort quasi abstreift, vgl. dazu die Kapitel 6 und 7 der vorliegenden Arbeit, insbesondere S. 97 ff. Auch Hand und Kaunisto haben darauf hingewiesen, dass gerade Männer in der Spielstätte quasi eine Möglichkeit sehen, Abstand und Freiheit von partnerschaftlichen Verpflichtungen zu finden. Siehe dazu Hand/Kaunisto 1984; Hand 1996

Laufe der Zeit bereits fast vergessen hatte, meldete sich bei mir und teilte mir nicht ohne gewissen Stolz mit, sie habe drei Probanden, die ihr bereits seit längerer Zeit bekannt seien, für mich als Interviewpartner gewinnen können. Auf diese Weise bekam ich die Gelegenheit, nicht nur in „verdeckter Ermittlung“ und durch Introspektion die kleine Lebens-Welt der Automatenspieler zu erforschen, sondern im direkten Gespräch mit Spielern selbst zum einen deren Relevanzen, Sinnstrukturen und Realitäten zu überprüfen und diese wiederum mit meinen bis dato angestellten Überlegungen und Ausführungen abzugleichen.

Es versteht sich von selbst, dass die Anzahl von drei Interviewpartnern kaum „repräsentative“ Ergebnisse im Sinne der quantitativen Methoden hervorbringen wird, ebenso wie die Auswahl der Probanden (zwei Frauen, ein Mann deutscher Nationalität) eindeutig keinen repräsentativen Querschnitt der Spielerschaft deutscher Spielhallen darstellen kann. Dennoch hätte ich es mir nicht verzeihen können, diese seltene – ich denke sogar einmalige – Chance ungenutzt an mir vorübergehen zu lassen, denn angesichts des geradezu desillusionierenden Mangels „offiziell gesprächsbereiter“ Spieler bot sich mir hier zumindest ansatzweise die Möglichkeit, die kleine soziale Lebens-Welt Spielhalle durch die Augen der anderen zu sehen, ungeachtet der beschriebenen Einschränkungen bezüglich der Probandenauswahl und der aus ihnen sich ergebenden Beschränkungen bezüglich Generalisierungen, von „Typenbildung“ im sozialwissenschaftlichen Sinne ganz zu schweigen. Nach meinem Dafürhalten musste es gerade hier, in diesem sensiblen Feld, nach dem Motto „besser als nichts“ gehen; die besondere Qualität der Daten – in der lebensweltlichen Ethnographie immer wieder als erstrebenswertes Ziel postuliert – erlaubt und verzeiht die feldimmanente geringe Anzahl interviewter Probanden.

Die Interviews fanden im Zeitraum von einem Monat statt, der Ort der Interviews war in allen drei Fällen ein separater, ruhiger Raum innerhalb der betreffenden Spielstätte. Alle drei Interviewpartner waren mit einer Tonbandaufzeichnung der Gespräche einverstanden, die Bänder wurden im Anschluss an die Interviews von einer professionellen Schreibkraft transkribiert und auf diese Weise der wiederholten Reflexion nutzbar gemacht. Um den Leser nicht mit ermüdenden Endloswiedergaben des gesprochenen Textes zu zermürben, werde ich – wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln der vorliegenden Arbeit – die spezifischen Aussagen,

Relevanzen und Themen in geordneter Form auflisten und besonders beachtenswerte Spieleraussagen mit den entsprechenden Zitaten der im Interview vorgenommenen Aussagen untermauern. Da es in den Interviews zu sehr häufigen Überschneidungen einzelner Themenfoki kommt und in der Regel dasselbe Thema mehrmals an unterschiedlichen Stellen der Gespräche aufgegriffen wird, halte ich diese Vorgehensweise für konfusionsärmer und erhellender als eine vergleichsweise sich sklavisch an der Abfolge der Gespräche orientierende Darstellung. Eine nicht unwesentliche Vorbemerkung möchte ich mir allerdings vor der Darstellung des in den Interviews Geäußerten nicht versagen: Alle drei Probanden können auf eine recht lange Spielerlaufbahn zurückblicken, der interviewte Mann bezeichnete sich darüber hinaus – anders als die beiden Frauen – als pathologischer Spieler. Da dieser mit seinen Aussagen den Aussagen der Frauen aufgrund seiner persönlichen Erfahrungen manchmal widerspricht, werde ich mich zunächst den beiden kontrolliert spielenden Frauen zuwenden und die Aussagen des Mannes einer besonderen Reflexion unterziehen. Einer unzulässigen Vermischung des Automatenspiels mit dem pathologischen Spiel soll auf diese Weise entgegengewirkt werden.

Spielerspezifische Relevanzen und Realitätskonstruktionen lassen sich – durchaus übereinstimmend mit den während der Feldaufenthalte gemachten Beobachtungen und Erfahrungen – folgendermaßen katalogisieren (I Nr. X = Interview Nr. X, die folgenden Zahlen beziehen sich auf die Zeilen des transkribierten Textes):

a) Es lässt sich feststellen, dass die Spielhalle ähnlich wie ein **Stammlokal** wie ein „zweites Zuhause“ angesehen wird (I 1: 19-21, 34-38; I 2: 5,16). Ein Ort, an dem der Spieler verortet ist, den er jederzeit aufsuchen kann und mit dem er – schon aufgrund der oft langjährigen Aufenthalte dort – sich parallel entwickelt.

b) Eine wichtige Rolle bei der Entscheidung darüber, ob eine bestimmte Spielhalle zur Stammspielhalle wird, spielt das **Personal** (I 1: 38, 314-320; I 2: 227-230, 460-464). Abgesehen von der Freundlichkeit des Personals und dessen Kulanzverhalten im Falle zum Beispiel technischer Störungen ist der soziale Aspekt der Vertrautheit nicht zu übersehen, das dem Personal von Seiten des Spielers entgegengebracht wird.

„Dat is dann, ich meine, es gibt keine, sach ich mal, private Beziehung aufgebaut, aber man hat sich dann schon mal so unterhalten, als wenn se zum Friseur gehen, ne, und sich mit Ihrer Friseurin unterhalten, verstehen Sie so ... das sind dann die Kummerleute ... och, heute sehn Sie schlecht aus, oder, ne ... dat is wie beim

Friseur, wenn Sie zum Friseur gehen, um dann, ne ... und die Mitarbeiter, ich sach mal, hier jetzt in der Halle, wie von Schulze (der Betreiber, VL), die sind alle nett“ (I 2: 227-237).

Auch besonderes Vertrauen, welches dem Spieler vom Personal entgegengebracht wird, hat entscheidenden Anteil an der Integration des Spielers in der Halle. „Ich sachte ja, wenn dat Personal kommt und mich fragt, hör mal, hat der nich Hausverbot, kannste nich mal schauen, und da ich die Leute hier alle kenn, die Hausverbot haben, habe ich dann ja gesagt ...“ (I 1: 356-359). Im Gegensatz dazu lässt sich nachvollziehen, dass als unfreundlich erlebtes Personal die Spielgäste buchstäblich aus der Halle treibt. „Jetzt war irgendwat mit dem Gerät nicht in Ordnung, da habe ich dann geklingelt, da kam die gute Frau, ich sach, hörn Sie mal, so und so, ja da müssen Sie warten ... so geht dat nich ... so hören Sie mal ... ja da kann ich ja nix für, sagt sie, dass Sie Spielerin sind und dann aggressiv werden. Ja ich denk, dat geht, dat darf et nich sein, da bin ich da hingegangen, das war dat erste Mal, dass ich mich überhaupt beschwert habe. Bin ich hingegangen, bin zur Chefin hingegangen, da war die Frau K. damals noch, ich sach, hörn Sie mal, Frau K., ich sach, so und so, ne, ich sach, die kann mich doch nicht hinstellen, ich sach, als Spielerin, ich sach, selbst wenn dat so is, aber dat Recht hat sie sich nicht rauszunehmen, und wenn ich fünfhundert Mark hier verspiele, ist dat ne Menge Geld an einem Tag, und dieses Gerät setzt auch einmal aus und dat is nicht in Ordnung und ich sage das anständig, da möchte ich auch anständig behandelt werden ... ich sach, ihr lebt davon, ich sach, ihr werdet von meinem Geld genauso bezahlt wie euer Chef und alle anderen auch. Ich sach, dat finde ich nicht korrekt. Ja, dann musste sie Konsequenzen ziehen, jetzt nicht wegen mir, da müssen wohl mehrere Sachen vorgefallen sein, ne. Die ist auch sofort entlassen worden, ne“ (I 2: 605-622).

c) Kontakte zu anderen Spielern bleiben bei regelmäßigem Besuch der Spielstätte nicht aus, intimere Kontakte allerdings bahnen sich nur zögerlich und selektiv an (I 2: 254-261, 596-601), bemerkenswert und immer wieder hervorgehoben wird allerdings die Tatsache, dass sich die Interviewten durch aggressive, laute Spieler abgeschreckt fühlen und diesen aus dem Weg gehen (I 1: 382-389, 777-784; I 2: 793-804). Übertriebene Aggressivität wird als Regelverstoß empfunden und nicht nur durch das Personal, sondern auch von Seiten der Mitspieler negativ sanktioniert. Eigene, leichtere Formen aggressiven Empfindens werden zwar eingeräumt, aber unter Verweis auf deren Harmlosigkeit relativiert. „Ne! ... Ich platz auch mal so hervor

... kommste jetzt ... und nich, dass ich da so grollend drauflos haue ... nicht so, dass ich wild werde oder so, ne“ (I 1: 420-428).

d) Nach den **Motiven** des Spielens an Geldgewinnspielgeräten befragt, gaben die Interviewten an, Unterhaltung und Stressabbau seien die ausschlaggebenden Gründe für das Spielen (I 1: 176-179); damit korrespondiert die von Probandin 1 geäußerte Spielstrategie, nicht radikal zu riskieren, sondern auch kleinere Serien anzunehmen, um wiederum an „Spielgeld“ zu gelangen (I 1: 453-463). Analog dazu lehnt sie das Spielen an mehreren Geräten gleichzeitig ab, da ihr die Kosten hierfür zu hoch wären (I 1: 217-218).

Für die zweite Probandin steht der „Stressabbau“ im Vordergrund des Spielvergnügens (I 2: 18-23, 197-204), beide geben übrigens übereinstimmend an, mit Gewinnen die Halle verlassen zu können und nicht unter dem Zwang zu stehen, weiterspielen zu müssen (I 1: 44-49, 745-746, 825-840; I 2: 160-182).

Eng verzahnt mit der Frage des Aufhören-Könnens ist die Frage nach der Kontrolle der finanziellen Aufwendungen des Spielens; abgesehen von den bereits erwähnten Äußerungen der beiden Interviewten bezüglich dieser Art der Kontrolle verweisen beide zwar auf „andere Spieler“ quasi als warnendes Beispiel (I 1: 244-250; I 2: 682-707), räumen allerdings auch ein, selbst bereits einmal im Eifer des Gefechts mehr als ursprünglich beabsichtigt gespielt und sich hinterher gebührend darüber geärgert zu haben (I 1: 54-55; I 2: 382-399). Bemerkenswert bleibt allerdings, dass beide die Schuld für diesen „Ausrutscher“ bei sich selbst sehen und wiederholt betonen, es werde ja niemand zum Spielen gezwungen (I 1: 875-879; I 2: 810-825).

Die grundsätzliche Einstellung, die beide Interviewten zum Thema Spieleinsatz an den Tag legen, ist folgerichtig der, dass das Geld im Grunde bereits als verloren verbucht werden muss, **bevor** die Halle überhaupt betreten wird (I 1: 869-879; I 2: 831-843). Im Zusammenhang hiermit sind sowohl die selbst gesetzten und eingehaltenen finanziellen Limits für eine Spielsequenz als auch die Aussagen zu sehen, man könne auch durchaus an der Halle vorbeigehen, wenn die ökonomischen Mittel ein Spielen nicht erlauben (I 1: 225-237, 720-728; I 2: 671-679).

e) Trotz aller sich bisher dargestellten Arten des vernunftgesteuerten, in Maßen betriebenen Spiels lässt sich nicht übersehen, dass beide Interviewten trotz ihrer vorherrschenden Vernunft – und auch wider besseren Wissens – dennoch ihre eigenen, tief verwurzelten Ansichten über die Berechenbarkeit des Zufallsspiels aufweisen, auch wenn diese von ihnen selbst in gewisser ironischer Distanz

durchaus in Frage gestellt werden. So äußert sich die Probandin 1 folgendermaßen: „Aber ich sach mal, sobald die Lampen (der Bonuspfeile, VL) alle an is, sach ich mir, jetzt tut der sich schwer, aber die anderen beiden (ihre Mitspieler, VL) rennen dann sofort, ne ... dann kann ich aber auch aufhören und sagen, wer weiß, wann er den bringt ... kein Thema für mich. Nur wenn ich dann so sehe, nach zwei Tagen sind die immer noch an, dann sach ich immer, Gott sei dank, ne, richtig, wenn er dat nich mit zehn gibt, gibt er dat auch nicht mit hundert (Euro, VL) ...“. Aber an etwas späterer Stelle bemerkt dieselbe Interviewpartnerin: „Also ich persönlich geh auch lieber an so'n Automat, der wat hatte als der tagelang gar nichts hatte ... ich selbst erleb dat auch, dass ich da bei dem Kasten viel größere Chancen habe als bei dem Kasten, der total zu ist“ (I 1: 558-582). Dass allerdings dieselbe Person durchaus realistisch genug ist, ihre Wissensbestände als hinfällig zu erkennen, zeigt sich in anderen Äußerungen: „Ganz so dumm ist man ja nun auch nicht. Ich denk mal, wenn man dat wär und dat nich wüsste, dann würd man vielleicht auch anders spielen, ne, ... denn wenn ich alles durch Drücken holen könnte und der Automat würd sich da drauf einlassen, könnte ich mir vorstellen, dat die Firma da arm wird ...“ (I 1: 536-540).

In ähnlicher Weise relativiert Probandin 2 ihre Ansichten über das Geräteverhalten: „Oder viele denken auch, ach, dat Gerät is jetzt leer, oder hört sich leer an, die hörn ja drauf, auf den Röhren, wenn die jetzt reinschmeißen, oh, dat hört sich aber leer an, die geben gar nichts, ne. Ich hab hier die Erfahrung gemacht, wenn se ziemlich leer sind oder ich sach mal, man denkt das, dass se dann besser geben, ne ... dass se dann besser schmeißen in ihrem System, weil se dann in ihrem System irgendwie besser drin sind, dass se dann auch geben, ne“ (I 2: 117-124). An späterer Stelle: „Man bildet sich da ja auch viel ein, sach ich jetzt mal, weil richtig wissen ist ja nicht, ne, aber man ahnt es, ne ... Ne, früher habe ich immer gedacht, ach, jetzt so voller der Automat ist, da muss er ja geben, also dann schmeißt er, aber ... davon bin ich ganz ab. Also ich denke mal, wenn der Automat geschmissen hat, dann schmeißt er auch nachher noch weiter“ (I 2: 126-135).

In beiden Fällen ist zu bemerken, dass zwar in der Spielphase selbst an gewisse „Systeme“ oder „Spielerweisheiten“ geglaubt wird, deren Wert allerdings von den Betreffenden außerhalb derselben – eventuell aufgrund der oftmals gegenteiligen Erfahrungen – in Frage gestellt und relativiert wird; der Umstand des Zufallsspiels, d.h. dass nur derjenige gewinnt, der eben das absolut unberechenbare Glück auf

seiner Seite hat, wird im Grunde erkannt und nicht ernsthaft angezweifelt. Oder, wie es Probandin 1 auf den Punkt bringt: „... schmeiß mein Geld rein, entweder kommt was oder kommt nichts, mehr ist da nicht ...“ (I 1: 628-629).

Zusammenfassend lassen sich in den beiden geführten Interviews jene Relevanzen, Realitätskonstruktionen und Wissensbestände wiederfinden, die in teilnehmender Beobachtung gewonnen und in den Kapiteln 6. und 7. der vorliegenden Arbeit dargestellt wurden. Der meines Erachtens bemerkenswerteste Aspekt der Interviews – neben den Äußerungen bezüglich der Motive des Spielens, des Kontaktes zu anderen Spielern und zum Personal sowie zur Rolle der Spielstätte als sozialer Anlaufpunkt – ist darin zu sehen, dass insgesamt deutlich wird, dass Automatenspieler nicht nur mäßig, relativ vernunftgesteuert und entsprechend den eigenen ökonomischen Möglichkeiten spielen können, sondern darüber hinaus auch und gerade eine recht realistische Einschätzung der Gewinnchancen, der Funktionsweise der Automaten als auch der Hinfälligkeit ihrer Wissensbestände über diverse Spielstrategien und -weisheiten aufweisen. Anders als es die Literatur über pathologische Spieler generalisierend nahe legt, sind ein kontrolliertes, mäßiges Spielen sowie eine realistische Einstellung dem gesamten Komplex „Spielautomat“ gegenüber nicht nur theoretisch möglich, sondern durchaus vorhanden und beobachtbar. Die (nicht pathologischen) Spieler wissen sehr wohl, was sie tun – dies ist die für mich wichtigste Erkenntnis sowohl aus meinen Feldstudien als auch aus den geführten Interviews.

Schlusseckkurs: ein pathologischer Spieler

Wie bereits zu Beginn dieses Abschnitts erwähnt, outete sich der mir als Interviewpartner angediente Mann mir gegenüber bereits zu Beginn des Interviews als pathologischer Spieler. Obwohl ich nach all meinen Felderfahrungen das pathologische Spielen keinesfalls als Regelfall ansehe, war meine Neugier geweckt, denn auch der pathologische Spieler gehört – in welchem zahlenmäßigen Umfang auch immer – zum Gesamtkomplex des Automatenspiels. Vor allem interessierte mich, wodurch dieser Interviewte die Kontrolle über sein Spielverhalten verloren hatte, in welchen wesentlichen Punkten er sich von den anderen, kontrolliert

spielenden Personen unterschied und auf welche Weise er seine kleine Lebens-Welt Spielhalle – die er ja trotz der offensichtlichen Bewusstheit ob der Krankhaftigkeit seines Verhaltens regelmäßig besucht – wahrnimmt. Ich muss gestehen, dass ich bereits zu Beginn des Interviews das Gefühl bekam, dieser Mann habe geradezu auf mich gewartet, um eine günstige Gelegenheit wahrzunehmen, mit jemandem über seine Probleme, Relevanzen und biographischen Erlebnisse zu reden. Geradezu sprudelnd redete er auf mich ein und breitete ohne jede Scheu oder Zurückhaltung seine Lebensgeschichte wie seine „Spielerkarriere“ vor mir aus; auffällig war allerdings, dass er dies mit einem merkwürdigen, nahezu unbeteiligt wirkendem Fatalismus tat, geradezu so, als habe er sich mit seiner Situation abgefunden und seine Eigenschaft als pathologischer Spieler widerstandslos akzeptiert.

Die biographischen Hintergründe des Probanden wurden von ihm mit einer Schilderung seiner Jugend und seines familiären Umfeldes eingeläutet; er stammt aus einer Familie mit insgesamt acht Kindern, seine Mutter sei verstorben, als er achtzehn Jahre alt war und sein Vater habe ihm nur bedingten Halt geben können. Zusätzlich erschwerend kam nach seiner Ansicht hinzu, dass seine (älteren) Geschwister bereits eigene Wege gingen und sein alter Freundeskreis aufgrund unterschiedlicher beruflicher und schulischer Werdegänge auseinander brach (I 3: 50-97). Er selbst sei während seiner Lehrzeit zum Gas- und Wasserinstallateur erstmalig mit Geldspielgeräten in Kontakt gekommen (I 3: 36-42), und zwar in der „Pommesbude“; später dann, als er mit achtzehn Jahren Spielhallen betreten durfte, sei er an den Geräten „hängen geblieben“ (I 3: 43-46, 95-97). Ausschlaggebend hierfür dürfte seines Erachtens sein, dass er unter mangelnder sozialer Integration litt und er sich insgesamt als sehr auf sich allein gestellt fühlte (I 3: 84-95). In Folge seines zu diesem Zeitpunkt aus dem Ruder laufenden Spielverhaltens häuften sich bei ihm Schulden in beachtlicher Höhe an; dies und der Umstand, dass er sich mit seinen Problemen einer Arbeitskollegin anvertraute, führten dazu, dass er eine Spieler-Selbsthilfegruppe besuchte und sechs Jahre „trocken“ blieb (I 3: 133-188). Diese Gruppe habe ihm starken Rückhalt gegeben, und auch nachdem die Gruppe nicht mehr existierte, sei er spielfrei geblieben und habe darüber hinaus eine Freundin gehabt, die er über seine Spielervergangenheit aufgeklärt hatte und die ihm starken Auftrieb gab. Zusätzlich positiv wirkte sich aus, dass er sich finanziell erholte und infolgedessen wieder (oder erstmalig?) stark an sozialen Aktivitäten teilnahm (I 3: 249-287).

Nach sechs Jahren Spielabstinenz wurde der Interviewte rückfällig. Die Ausgangssituation für diesen Rückfall war ein komplizierter Bruch des Fußes mit mehrmonatiger Krankschreibung, aus Langeweile habe er dann wieder eine Spielhalle betreten und kurz darauf wieder „Vollgas“ gegeben; seine Beziehung zerbrach infolge dieses Rückfalls, den er nicht verheimlichen konnte und wollte (I 3: 612-630). Auch Schulden hätten sich wieder aufgetürmt (ebd.); mittlerweile würden sich diese nach seiner Einschätzung auf ca. sechszwanzigtausend Euro belaufen, privat geliehenes Geld im Familienkreis nicht mitgerechnet (I 3: 666-670). Auch eine Gehaltspfändung läge vor, er spiele allerdings nach wie vor weiter an Geldautomaten. Im krassen Gegensatz dazu rechne er sich aber aus, in fünf Jahren schuldenfrei zu sein, zum einen aufgrund der Tatsache, dass das bei der Lohnpfändung einbehaltene Geld zur Schuldentilgung genutzt werde, zum anderen aus dem Grund, dass er aufgrund eines entsprechenden Schufaeintrages nirgends mehr Kredit erhalte (I 3: 820-836). Bei meinen Nachfragen, ob er sich nicht vorstellen könne, sich wieder professionelle Hilfe zu suchen, um mit dem Spielen aufzuhören, geriet er ins „Schwimmen“. Er entgegnete mir, ihm fehle im Moment das „richtige Motiv“, er könne sich aber vorstellen, mit Hilfe der „richtigen Partnerin“ ein solches zu haben und dann das Spielen zu unterlassen (I 3: 977-1009); die Ambivalenz seiner Argumentation ist ihm aber durchaus spürbar bewusst (I 3: 1002-1009).

Ich möchte mir an dieser Stelle nicht anmaßen, die Aussagen des betroffenen pathologischen Spielers einer „wilden“ Psychoanalyse zu unterziehen. Dennoch mag ich mir nicht versagen, anzumerken, dass ich während des gesamten Gespräches den Eindruck hatte (der auch durch eben seine Äußerungen bestärkt wurde), einem **Einsamkeitsspieler** gegenüber zu sitzen. Es fällt im gesamten Interviewverlauf auf, wie stark soziale Integration bzw. Desintegration zumindest **sein** pathologisches Spielverhalten zu bedingen scheinen und offenbar auch aufrechterhalten; Langeweile, fehlende Partnerin und mangelnde soziale Kontakte scheinen nach meinem Dafürhalten die ausschlaggebenden Gründe für seinen „Kontrollverlust“ darzustellen. Damit korrespondiert auch und vor allem der ja durchaus eklatante Widerspruch, trotz vorhandener Einsicht in die eigene Problemlage immer noch und immer wieder die Spielhalle aufzusuchen, den immerhin einzigen verbliebenen und verlässlich vorhandenen **sozialen** Raum eines Restes sozialer Integration. Auch seine fast anrührend naiven Erklärungen über Schuldentilgung trotz unveränderten

Spielverhaltens weisen darauf hin, dass ihm der Umstand, sich nicht **einsam** fühlen zu müssen, wichtiger ist als eine nüchterne Bilanzrechnung, die folgerichtig zum Meiden der Spielstätte führen müsste. Insgesamt hatte ich also den Eindruck, einem Mann gegenüberzusitzen, der sich mit bemerkenswerter Nüchternheit bis auf den Grund seiner Seele durchschaut hat, für den aber die soziale Einbindung in die kleine Lebens-Welt Spielhalle wichtiger ist als sich der Tatsache zu stellen, dass ein unverändertes Festhalten an den alten Gewohnheiten ihn kaum jemals aus seiner prekären Situation befreien kann, was wiederum die These vom Spieler aus Einsamkeit umso deutlicher stützt. Nicht weniger bemerkenswert erscheint mir, dass – anders als es andere Autoren nahe legen – ein pathologisches Spielverhalten weniger vom Vorgang des Spielens und der damit einhergehenden Emotion determiniert wird als durch die Umstände der sozialen Integration in einem sozialen Gefüge, dem gegenüber der reine Spielvorgang fast in den Hintergrund tritt.

Wenn wir uns nun mit den spielspezifischen Relevanzen, Realitätskonstruktionen und Wissensbeständen dieses Spielers auseinander setzen, so fällt auf – und dies bestärkt mich in meinen eben dargelegten Überlegungen – dass eben diese Relevanzen, Realitätskonstruktionen und Wissensbestände des pathologischen Spielers von denen der nicht pathologischen sich kaum unterscheiden. Zwar verspielt der pathologische Spieler erheblich höhere Summen Geldes, seine Sicht der Automaten, der sozialen Kontakte in der Halle sowie seine Gewinnerwartungen bleiben aber durchaus realistisch und unterscheiden sich keinesfalls von denen anderer Spieler. Die Wichtigkeit des Risikospiels (I 3: 348-360), die Zufallsabhängigkeit und Unbeeinflussbarkeit des Spielablaufs (I 3: 360-367), das Wissen, dass der Automat mathematischen Gesetzen unterliegt und nicht etwa durch Kompetenz zu besiegen ist (I 3: 390-400), das Wissen, auf lange Sicht zu verlieren (I 3: 424-435): All diese Gegebenheiten werden auch von ihm vorbehaltlos erkannt und akzeptiert. Das Einzige, was bei ihm anders als bei den kontrolliert spielenden Gästen verläuft, ist der Versuch, aus einem Gewinn mehr zu machen, sprich die Unfähigkeit, mit einem erzielten Gewinn die Halle auch zu verlassen (I 3: 461-486), verbunden mit der Unfähigkeit, an der Halle vorbeizugehen. Diese eigene „Machtlosigkeit“, das Fehlen der „Vernunftbremse“ bewegt ihn übrigens auch zu der (nach meiner Ansicht falschen) Einschätzung, ein kontrolliertes Spielen als solches

sei schlicht nicht denkbar (I 3: 718-743), außer vielleicht in sehr seltenen Ausnahmefällen.

Ich kann und will nicht verhehlen, dass mir die Offenbarungen dieses Mannes widersprüchliche Emotionen verursachten. Die Ehrlichkeit des Spielers nötigte mir gehörigen Respekt ab, seine ruhige, freundliche und gänzlich unaggressive Art des Auftretens (von der Filialleitung wurde mir mitgeteilt, der Betreffende verhalte sich in der Halle selbst nach hohen Verlusten stets friedlich), machte ihn mir sympathisch, und seine stark ausgeprägte Introspektionsfähigkeit wies auf eine durchaus intelligente Person hin. Warum er trotz allem, vor allem nach seiner recht langen Spielerlaufbahn und angesichts seiner prekären finanziellen Situation, keine professionelle Hilfe in Anspruch nimmt, ist und bleibt mir unerklärlich.

Schlussexkurs Ende

9. Schlussbemerkungen

Nach fast zweijährigen Feldaufenthalten, zahlreichen Gesprächen mit Spielern und Aufstellunternehmern, Spielstättenpersonal und aktivem Mit-Tun in dem sensiblen Feld Spielstätte ist eine eklatante Divergenz zwischen verbreiteten öffentlichen Vorstellungen über das Automatenpiel, wissenschaftlichen Abhandlungen über das Phänomen „Spielsucht“ und den tatsächlichen Vorgängen in den Geldspielbereichen von Spielstätten kaum mehr zu übersehen. Nicht nur der Umstand, dass die meisten Spieler ihrem Vergnügen im kontrollierten Maße nachgehen, auch die Tatsache, dass die Spielhalle – auch und gerade im Geldspielbereich – ein sehr kommunikativer, geselliger sozialer Raum ist, ist durchaus geeignet, das in der Öffentlichkeit so häufig kolportierte Bild des unkontrolliert Spielenden, der Sucht verfallenen Autisten des Geldgewinnspiels in den meisten Bereichen zu modifizieren. Selbstverständlich wäre es unwissenschaftlich und unredlich, die Existenz des Pathologischen in der Lebens-Welt Spielstätte rundheraus zu leugnen; auch ich konnte Einzelfälle von pathologischem Spielen während meiner Feldaufenthalte und über die Gespräche anderer Spieler nicht ignorieren. Aber nicht minder unwissenschaftlich und unredlich wäre es, das Automatenpiel generell mit dem pathologischen Spielen gleichzusetzen und das kontrollierte Spiel bestenfalls als zwar theoretisch möglich, in der Praxis aber als kaum wahrnehmbar zu beschreiben. Jede soziaethnographische Annäherung an eine „kleine Lebens-Welt“ birgt immer auch eine gewisse „Entzauberung“ derselben und der in ihr ablaufenden Aktionen, Kommunikationen und Interakte; das vormals verschlossene, abgeschottete und nur dem Insider sich erschließende Geschehen in ihr verliert durch die „dichte Beschreibung“ etwas von ihrem Geheimnis, vielleicht auch etwas vom schwer zu beschreibenden Reiz des vormals Unbekannten, wobei ich letztendlich ohnehin zu dem Schluss gekommen bin, einen Großteil des Reizes an Spielstätten macht gerade die Tatsache aus, dass die absolute Mehrzahl der Bevölkerung durch eben dieses Geheimnisvolle, Dunkle und Verborgene (trotz der Allgegenwart von Spielstätten im Stadtbild) angezogen, fasziniert und doch gleichermaßen abgeschreckt wird. Aber gerade die Tatsache, Automatenspieler zu **sein** und dementsprechend über einen stets verfügbaren, exklusiven sozialen Raum zur

Befriedigung menschlicher Grundbedürfnisse zu verfügen, bietet eben diesen Individuen Halt, Orientierung und sozialen Bezugsrahmen.

Es ist mir offen gestanden bis zum Schluss meiner Forschungsarbeit ein kleines Geheimnis geblieben, warum ausgerechnet das Spielen an Geldgewinnspielgeräten einer sozialen Ächtung unterliegt, die für andere Arten des – wesentlich kostenintensiveren – Spielens um Geld und mit Geld nicht zu gelten scheinen; als Beispiel drängen sich Zahlenlotto, Klassenlotterien, Rubbellose oder auch staatliche Spielbanken auf, die zumindest vom „Flair“ des gehobenen Niveaus zehren dürfen, obwohl in ihnen (anders als in Spielhallen) in einer Nacht eine gesamte Existenz verspielt werden kann. Die bereits erwähnte „Bordellisierung“ des so genannten gewerblichen Spiels ist gesellschaftlich fest implementiert, auch wenn es für diese angesichts der vorliegenden Arbeitsergebnisse kaum eine rationale Begründung geben kann. Auch der Umstand, dass andere Personenkreise für ihre Freizeitaktivitäten zum Teil erheblich höhere Summen aufwenden und deren Verwendung – zum Beispiel im Bereich des Tunings von Pkw – den meisten nicht betroffenen Personen wohl mindestens ebenso „sinnlos“ erscheinen mag, hat ebenso wenig an der Verwendung unterschiedlicher Maßstäbe bei der Beurteilung eben dieser „sinnfreien Vergnügungen“ geändert wie die Tatsache, dass Millionen Menschen sich aufgrund überzogener Konsumwünsche in Schulden von kaum noch zu bewältigendem Ausmaß gestürzt haben, ohne jemals einen Spielautomaten angefasst zu haben.

Die Angst und die Vorbehalte der Öffentlichkeit – wodurch auch immer diese beeinflusst werden – gegenüber dem Automatenspiel sind im Wesentlichen irrational und, vergleicht man sie zum Beispiel mit den Vorbehalten gegenüber anderen „Gefahrenquellen“ wie dem Alkohol, unbegründet oder zumindest überzogen. Das Automatenspiel als freie Entscheidung erwachsener Menschen anzusehen, für die die Spielstätte neben der Spannung des Spiels nicht zuletzt auch den bevorzugten sozialen Bezugsrahmen darstellt, das Spielen an Automaten als „zweckfreies Vergnügen“ ohne Anflug von Dünkel zu akzeptieren: Dies alles ist für viele, wenn nicht für die meisten Nichtspieler eine nur schwer verdauliche Forderung. Zu tief sitzen – wie so oft – Vorurteile, Fehl- bzw. Desinformation und durch unterschiedliche Medien implementierte Ansichten; sie beherrschen den öffentlichen Diskurs ebenso

wie die wissenschaftliche Fokussierung auf das pathologische Spielen als unterstelltermaßen einzige Art des Spielens um und mit Geld überhaupt. Sollte die vorliegende Arbeit einen kleinen Beitrag zur Entzerrung der öffentlichen wie wissenschaftlichen „Bildstörung“ beitragen, wäre ich mehr als zufrieden.

10. Literatur

- Adorno, Theodor W. (a) Eingriffe. Neun kritische Modelle Frankfurt a. M. 1963
ders. (b) Stichworte. Kritische Modelle 2 Frankfurt a. M. 1963
- Ahrends, Martin Das große Geld – Spielsucht:
Fallbeispiele, Symptome, Therapie München 1983
- Alberti, Gisela/
Kellermann, Bert Psychosoziale Aspekte der Glücksspielsucht
Geesthacht 1999
- Ali, Muhammad Der Größte, Meine Geschichte München 1976
- Andersch, Alfred Der Vater eines Mörders Zürich 1982
- Atkinson, Paul/
Coffey, Amanda (eds.) Handbook of Ethnography London 2001
- Beck, Ulrich Risikogesellschaft. Auf dem Weg
in eine andere Moderne Frankfurt a. M. 1986
- Berger, Peter A. Individualisierung. Statusunsicherheit
und Erfahrungsvielfalt Opladen 1996
- Berger, Peter L. Einladung zur Soziologie München 1984
- Berger, Peter L./
Luckmann, Thomas Die gesellschaftliche Konstruktion
von Wirklichkeit Frankfurt a. M. 2001
- Blee, Kathleen M. Women of the Klan,
Racism and Gender in the 1920s Oxford, England 1991
- Borneman, Ernest Das Patriarchat Frankfurt a. M. 1975
- Brednich, Horst W. Die Spinne in der Yucca-Palme
Sagenhafte Geschichten von heute München 1990
- Bregelmann,
Johannes C./
Waadt, Sabine Verhalten in Glücksspielsituationen
München 1985
- Bregelmann,
Johannes C. Sucht, Glücksspiel und Verhaltenseffektivität
in: Suchtgefahren Nr. 36/1990
- Bruckner, Pascal/
Finkielkraut, Alain Das Abenteuer gleich um die Ecke
Kleines Handbuch der Alltagsüberlebenskunst München/Wien 1981
- Bühl, Walter L. (Hg.) Verstehende Soziologie München 1972
- Bulmer, Martin Social Research Ethics:
An Examination of the Merits of
Covert Participant Observation London 1982
- Bühringer, Gerhard/
Türk, Dilek Geldspielautomaten, Freizeitvergnügen
oder Krankheitsverursacher? Göttingen 2000

Chalmers, David M.	Hooded Americanism The first Century of the Ku Klux Klan 1865 – 1965	Atlanta, Ga. 1967
Chesler, Phyllis	Frauen – Das verrückte Geschlecht	Reinbek b. Hamburg 1974
Clayton, Bruce	The Savage Ideal Intolerance and Intellectual Leadership in the South 1890-1914	Baltimore, Ala. 1972
Defoe, Daniel	Robinson Crusoe Leben und Abenteuer	Wien/Heidelberg 1970
Deschner, Karlheinz	Das Kreuz mit der Kirche, Eine Sexualgeschichte des Christentums	München 1989
Dostojewskij, Fjodor	Der Spieler	Stuttgart 1997
Douglas, Jack D.	Investigative Social Research	London 1976
DSM IV	(Diagnostisches und statistisches Manual der psychischen Störungen)	Göttingen 2003
Duden, der kleine	Fremdwörterbuch Ein Nachschlagewerk für den täglichen Gebrauch	Mannheim, Wien, Zürich 1983
Elias, Norbert	Zum Begriff des Alltags in: Hammerich, Kurt/Klein, Michael (Hg.) Materialien zur Soziologie des Alltags	Opladen 1978
F. Christiane	Wir Kinder vom Bahnhof Zoo	Hamburg o.J.a.
Fallaci, Oriana	Die Wut und der Stolz	München 2001
Feuerlein, Wilhelm	Alkoholismus – Missbrauch und Abhängigkeit Entstehung – Folgen – Therapie	Stuttgart/New York 1989
Fokom-Institut	Spielothek – Kundenuntersuchung (unveröffentlichte Auftragsarbeit)	Düsseldorf 2000
Freud, Sigmund	Die Zukunft einer Illusion (1927) Studienausgabe Bd. IX	Frankfurt a. M. 1982
Fröhling, Ulla	Droge Glücksspiel Betroffene erzählen von einer heimlichen Sucht	Frankfurt a. M. 1993
Games and Business	(Fachzeitschrift für den Automatenmarkt)	Juli 2004

Gebhardt, Winfried/ Hitzler, Ronald/ Pfadenhauer, Michaela	Events Soziologie des Außergewöhnlichen	Opladen 2000
Geer, Blanche	First Days in the Field in: Hammond, Phillip E. (ed.) Sociologists at Work	New York 1964
Geertz, Clifford	Dichte Beschreibung Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme	Frankfurt a. M. 1983
Giese, Hans (Hg.)	Homosexualität oder Politik mit dem § 175	Reinbek b. Hamburg 1967
Girtler, Roland	Vagabunden in der Großstadt Teilnehmende Beobachtung in der Lebenswelt der „Sandler“ Wiens	Stuttgart 1983
ders.	Methoden der qualitativen Sozialforschung – Anleitung zur Feldarbeit	Wien/Köln/Graz 1984
ders.	Die zehn Gebote der Feldforschung www.qualitative-research.net/fqs/beirat/girtler	10.09.2003
Glatzer, Wolfgang (Hg.)	Ansichten der Gesellschaft Frankfurter Beiträge aus Soziologie und Politikwissenschaft	Opladen 1989
Goffman, Erving	Interaktionsrituale Über Verhalten in direkter Kommunikation	Frankfurt a. M. 1986
ders.	Wir alle spielen Theater Die Selbstdarstellung im Alltag	München 2002
Haase, Henning	Der Spieler zwischen Wissenschaft und Propaganda	Düsseldorf 1992
Haley, Alex	Wurzeln – „Roots“	Frankfurt a. M. 1999
Hanack, Ernst-Walter	Zur Revision des Sexualstrafrechts in der Bundesrepublik	München 1968
Hand, Iver/ Kaunisto, Eila	Multimodale Verhaltenstherapie bei problematischem Verhalten in Glücksspielsituationen in: Suchtgefahren Nr. 30/1984	
Hand, Iver	Spielen – Glücksspielen – Krankhaftes Spielen in: Korczak, Dieter (Hg.) Die betäubte Gesellschaft	Frankfurt a. M. 1986
ders.	Pathologisches Spielen – Eine Sucht? in: Carlhoff, Hans-Werner/Wittemann, Peter Jugend – Spiel – Schutz Spiel als Herausforderung für Erziehung und Jugendarbeit	Frankfurt a. M. 1990
Hassenmüller, Heidi	Spielen ohne Gnade	Hamburg 1990

Heinze, Thomas	Qualitative Sozialforschung Einführung, Methodologie und Forschungspraxis	München/Wien 2001
Hirschauer, Stefan/ Amann, Klaus (Hg.)	Die Befremdung der eigenen Kultur Zur ethnographischen Herausforderung soziologischer Empirie	Frankfurt a. M. 1997
Hitzler, Ronald	Sinnwelten Ein Beitrag zum Verstehen von Kultur	Opladen 1988
Hitzler, Ronald	Verstehen: Alltagspraxis und wissenschaftliches Programm in: Jung, Thomas/Müller-Doohm, Stefan (Hg.) Wirklichkeit im Deutungsprozess Verstehen und Methoden in den Kultur- und Sozialwissenschaften	Frankfurt a. M. 1993
Hitzler, Ronald	Devotion und Dominanz Rituelle Konstruktionen in der allogophilen Lebenswelt in: Schröder, Norbert Interpretative Sozialforschung Auf dem Weg zu einer hermeneu- tischen Wissenssoziologie	Opladen 1994
Hitzler, Ronald/ Honer, Anne/ Maeder, Christoph (Hg.)	Expertenwissen Die institutionalisierte Kompetenz zur Konstruktion von Wirklichkeit	Opladen 1994
Hitzler, Ronald/ Honer, Anne (Hg.)	Sozialwissenschaftliche Hermeneutik Eine Einführung	Opladen 1997
Hitzler, Ronald/ Reichert, Jo/ Schröder, Norbert (Hg.)	Hermeneutische Wissenssoziologie Standpunkte zur Theorie der Interpretation	Konstanz 1999
Hitzler, Ronald/ Bucher, Thomas/ Niederbacher, Arne	Leben in Szenen Formen jugendlicher Vergemein- schaftung heute	Opladen 2001
Hitzler, Ronald	Welten erkunden Soziologie als (eine Art) Ethnologie der eigenen Gesellschaft www.qualitative-research.net/fqs/beirat/	20.8.2002 (a)
Hitzler, Ronald	Sinnrekonstruktion Zum Stand der Diskussion (in) der deutsch- sprachigen interpretativen Soziologie www.qualitative-research.net/fqs/fqs.htm	20.08.2002 (b)
Honer, Anne	Lebensweltliche Ethnographie Ein explorativ-interpretativer Forschungsansatz am Beispiel von Heimwerker-Wissen	Wiesbaden 1993

dies.	Das Perspektivenproblem in der Sozialforschung in: Jung, Thomas/Müller-Doohm, Stefan (Hg.) Wirklichkeit im Deutungsprozess Verstehen und Methoden in den Kultur- und Sozialwissenschaften	Frankfurt a. M. 1993
Hughes, Robert	Nachrichten aus dem Jammertal Wie sich die Amerikaner in Political Correctness verstrickt haben	München 1994
Huie, William B.	Drei Leben für Mississippi	Wien/Hamburg 1965
Huntington, Samuel P.	Kampf der Kulturen Die Neugestaltung der Weltpolitik im 21. Jahrhundert	München/Wien 1996
Hurrelmann, Klaus/ Ulich, Dieter	Neues Handbuch der Sozialisationsforschung	Weinheim/Basel 1991
ICD 10	Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme	Stuttgart 1999
Jacta, Maximilian	Berühmte Strafprozesse – Amerika	München 1964
Jung, Thomas/ Müller-Doohm, Stefan (Hg.)	Wirklichkeit im Deutungsprozess Verstehen und Methoden in den Kultur- und Sozialwissenschaften	Frankfurt a. M. 1993
Jünger, Ernst	Annäherungen – Drogen und Rausch	München 1990
Kahl, Joachim	Das Elend des Christentums Plädoyer für eine Humanität ohne Gott	Reinbek b. Hamburg 1968
Kavemann, Barbara/ Lohstöter, Ingrid	Väter als Täter Sexuelle Gewalt gegen Mädchen	Reinbek b. Hamburg 1991
Knoblauch, Hubert	Kommunikationskultur Die kommunikative Konstruktion kultureller Kontexte	Berlin/New York 1995
ders. (Hg.)	Kommunikative Lebenswelten Zur Ethnographie einer geschwätzigen Gesellschaft	Konstanz 1996
Krämer-Badoni, Thomas	Spielhallen und die Revitalisierung der Innenstädte in: Scharmer, Eckhart (Hg.) Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem (Institut für Urbanistik)	Berlin 1988
Kromrey, Helmut	Empirische Sozialforschung	Opladen 2000

Laing, Ronald D.	Das geteilte Selbst	Köln 1994
Landmann, Salcia	Jüdische Witze	München 1992
Lau, Thomas	Die heiligen Narren Punk 1976–1986	Berlin/New York 1992
Lee, Harper	Wer die Nachtigall stört	Reinbek b. Hamburg 1978
Lesieur, Henry R./ Blume, Sheila B.	When Lady Luck Looses: Women and Compulsive Gambling in: Van den Berg, N. Feminist Perspectives on Adiction	New York 1991
Lindner, Rolf	Die Entdeckung der Stadtkultur Soziologie aus der Erfahrung der Reportage	Frankfurt a. M. 1980
Ludwig, Volker	Zur Psychologie der Geldgewinnspielgeräte (unveröffentlichte Auftragsuntersuchung)	Lübbecke 2002
Maeder, Christoph/ Brosziewski, Achim	Ethnographische Semantik Ein Weg zum Verstehen von Zugehörigkeit In: Hitzler, Ronald/Honer, Anne (Hg.) Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Eine Einführung	Opladen 1997
Matthes-Nagel, Ulrike	Latente Sinnstrukturen und objektive Hermeneutik. Zur Begründung einer Theorie der Bildungsprozesse	Bremen 1982
Meyer, Gerhard	Geldspielgeräte mit Gewinnmöglichkeit – Objekte pathologischen Glücksspiels	Bochum 1983
Meyer, Gerhard/ Bachmann, Meinolf	Spielsucht Ursachen und Therapie	Berlin/Heidelberg/ New York 2000
Miller, Alice	Am Anfang war Erziehung	Frankfurt a. M. 1980
Moser, Tilmann (a)	Repressive Kriminalpsychiatrie	Frankfurt a. M. 1971
ders. (b)	Psychoanalyse und Justiz	Frankfurt a. M. 1971
Murphy, Elisabeth/ Dingwall, Robert	The Ethics of Ethnography in: Atkinson, Paul/Coffey, Amanda (eds.) Handbook of Ethnography	London 2001
Niederbacher, Arne	Faszination Waffe Eine Studie über Besitzer legaler Schuss- waffen in der Bundesrepublik Deutschland	Neuwied 2004
Nutt, Harry	Chance und Glück Erkundungen zum Glücksspiel	Frankfurt a. M. 1994

Oates, Stephen B.	Martin Luther King Kämpfer für Gewaltlosigkeit	München 1992
Oevermann, Ulrich	Die objektive Hermeneutik als unverzichtbare methodologische Grundlage für die Analyse von Subjektivität. Zugleich eine Kritik der Tiefenhermeneutik In: Jung, Thomas/Müller-Doohm, Stefan (Hg.) Wirklichkeit im Deutungsprozess Verstehen und Methoden in den Kultur- und Sozialwissenschaften	Frankfurt a. M. 1993
ders.	Strukturelle Soziologie und Rekonstruktionsmethodologie in: Glatzer, Wolfgang (Hg.) Ansichten der Gesellschaft Frankfurter Beiträge aus Soziologie und Politikwissenschaft	Opladen 1999
Pfiffner, Martin/ Stadelmann, Peter	Expertenwissen von Wissensexperten in: Hitzler, Ronald/Honer, Anne/ Maeder, Christoph (Hg.) Expertenwissen Die institutionalisierte Kompetenz zur Konstruktion von Wirklichkeit	Opladen 1994
Plack, Arno	Die Gesellschaft und das Böse Eine Kritik der herrschenden Moral	München 1979
Pope, Harrison G./ Phillips, Katherine A./ Olivardia, Roberto	Der Adonis-Komplex Schönheitskult und Körperwahn bei Männern	München 2001
Poppelreuter, Stefan/ Gross, Werner (Hg.)	Nicht nur Drogen machen süchtig Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten	Weinheim 2000
Poser, Wolfgang/ Poser, Sigrid	Medikamente – Missbrauch und Abhängigkeit Entstehung – Verlauf – Behandlung	Stuttgart 1996
Psathas, George	Verstehen, Ethnomethodologie und Phänomenologie in: Bühl, Walter L. (Hg.) Verstehende Soziologie	München 1972
Punch, Maurice	The Politics and Ethics of Fieldwork	Beverly Hills 1986
Raeithel, Gert	Geschichte der nordamerikanischen Kultur (3 Bde.)	Weinheim 1987
ders.	Der ethnische Witz Am Beispiel Nordamerikas	Frankfurt a. M. 1996
Raimund, Edith	Spielerkarrieren Alltag und Probleme der Automatenspieler	Wien/Köln/Graz 1988

Randel, William P.	Klu Klux Klan	Bern/München/Wien 1965
Reichertz, Jo	Probleme qualitativer Sozialforschung Zur Entwicklungsgeschichte der Objektiven Hermeutik	Frankfurt a.M./New York 1986
ders.	Abduktives Schlussfolgern und Typen(re)konstruktion in: Jung, Thomas/Müller-Doohm, Stefan (Hg.) Wirklichkeit im Deutungsprozess Verstehen und Methoden in den Kultur- und Sozialwissenschaften	Frankfurt a. M. 1993
ders.	Polizeimythen – Zur Bedeutung von Erzählungen im Berufsalltag von Kriminalpolizisten in: Knoblauch, Hubert (Hg.) Kommunikative Lebenswelten Zur Ethnographie einer geschwätzigten Gesellschaft	Konstanz 1996
Richter, Horst E.	Eltern, Kind und Neurose Die Rolle des Kindes in der Familie	Reinbek b. Hamburg 1969
Russell, Bertrand	Probleme der Philosophie	München 1967
ders.	Warum ich kein Christ bin – Über Religion, Moral und Humanität Von der Unfreiheit des Christen-Menschen	Reinbek b. Hamburg 1988
Ruthven, Malise	Der Göttliche Supermarkt Auf der Suche nach der Seele Amerikas	Frankfurt a. M. 1991
Rutschky, Katharina/ Wolff, Reinhart	Handbuch sexueller Missbrauch	Hamburg 1994
Schirrmeister, Claudia	Scheinwelten im Alltagsgrau Über die soziale Konstruktion von Vergnügungswelten	Wiesbaden 2002
Schmidt, Carola	Glücksspiel Über Vergnügen und „Sucht“ von Spielern	Opladen 1994
Schröer, Norbert	Der Kampf um Dominanz Hermeneutische Fallanalyse einer polizeilichen Beschuldigtenvernehmung	Berlin/New York 1992
ders.	Interpretative Sozialforschung Auf dem Weg zu einer hermeneutischen Wissenssoziologie	Opladen 1994
Schuller, Alexander	Der Automatenmann	Düsseldorf 1993
Schütte, Franz	Glücksspiel und Narzissmus – Der pathologische Spieler aus soziologischer und tiefenpsychologischer Sicht	Bochum 1985

Schütz, Alfred	Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt Eine Einleitung in die verstehende Soziologie	Frankfurt a. M. 1974
Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas	Strukturen der Lebenswelt	Darmstadt 1975
Schwab-Fehlisch, Hans	Gerhard Hauptmann: Die Weber Dichtung und Wirklichkeit	Frankfurt a. M./Berlin/ Wien 1979
Searle, John R.	Die Konstruktion der gesellschaftlichen Wirklichkeit	Reinbek b. Hamburg 1997
See, Wolfgang	Nun büßt mal schön Szenen aus dem Strafvollzug	München 1983
Silbermann, Alphons/ Hülers, Francis	Ein verpöntes Vergnügen Eine soziologische Studie zu Automatenspielern in Deutschland	Düsseldorf 1993
Soeffner, Hans-Georg	Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften	Stuttgart 1979
ders. (Hg.)	Auslegungen des Alltags – Der Alltag der Auslegung Zur wissenssoziologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik	Frankfurt a. M. 1989
Soeffner, Hans-Georg/ Hitzler, Ronald	Hermeneutik als Haltung und Handlung Über methodisch kontrolliertes Verstehen in: Schröer, Norbert Interpretative Sozialforschung Auf dem Weg zu einer hermeneutischen Wissenssoziologie	Opladen 1994
Spielverordnung (Spiel V) in der Fassung von		1985
Steinbeck, John	Von Mäusen und Menschen	München 1993
Sutter, Tilmann (Hg.)	Beobachten verstehen, Verstehen beobachten Perspektiven einer konstruktivistischen Hermeneutik	Opladen 1997
Szasz, Thomas S.	Die Fabrikation des Wahnsinns	Düsseldorf 1985
Thomasius, Rainer (Hg.)	Psychotherapie der Suchterkrankungen	Stuttgart 2000
Ulfkotte, Udo	Der Krieg in unseren Städten Wie radikale Islamisten Deutschland unterwandern	Frankfurt a. M. 2003
van Ussel, Jos	Sexualunterdrückung Geschichte der Sexualfeindschaft	Gießen 1977

VDAI (Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V.)	Spielverordnung in der Praxis	Bonn 1998
Wanke, Klaus	Normal – Abhängig – Süchtig: Zur Klärung des Suchtbegriffs in: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hg.) Süchtiges Verhalten – Grenzen und Grauzonen im Alltag	Hoheneck 1985
Watzlawick, Paul/ Beavin, Janet H./ Jackson, Don D.	Menschliche Kommunikation	Bern 2000
White, Walter	Rope and Faggot A Biography of Judge Lynch	New York/London 1929
Whyte, William F.	Die Street Corner Society Die Sozialstruktur eines Italienviertels	Berlin/New York 1996
Witzel, Andreas	Verfahren der qualitativen Sozialforschung Überblick und Alternativen	Frankfurt a. M./ New York 1982
Wolff, Robert Paul/ Moore, Barrington/ Marcuse, Herbert	Kritik der reinen Toleranz	Frankfurt a. M. 1967
Wynne, Harold J.	Female Problem Gamblers in Alberta: A Secondary Analysis of the Gambling and Problem Gambling in Alberta	Alberta 1994

11. Anhang

Interview am 08.03.2005

I = Interviewer; S = Spielerin

I: Also was mich jetzt so unter anderem interessieren würde wäre also äh...äh...darf ich fragen wie alt Sie sind?

S: ...(unverständlich)...dreiundfünfzig

I: Dreiundfünfzig. Fragt man eine Dame eigentlich nicht ... und äh ... darf ich fragen
5 wie lange spielen Sie schon an Geldspielgeräten?

S: Oh...das sind ... oh gut dreißig Jahre

I: Ach doch so lange schon

S: Jo...da ich dauerhaft (unverständlich) ... zum größten Teil zur Unterhaltung und dann habe ich mal n paar Tage lang geh ich mal an den Spielautomaten an den
10 Geldgeräten.

I: mhmh

S: ich wechsel so mal hin und her

I: Und Unterhaltung ist was jetzt?

S: Das is eh das verstehn Sie ... Token ... spielen se dat und dann kein Geld gewinn
15 sondern Spielmarken

I: Mhm, ja, doch, mhm. Darf ich mal fragen so wie wie waren denn so Ihre ersten Kontakte mit mit spielen an Automaten? Wie und wann war das denn ungefähr?
Erinnern Sie sich da noch?

S: Oh, ich sag ma ... ich sag ma richtig anfang, dat sind so fünfundzwanzig Jahre und
20 das war noch hier in dieser Halle...Und da von da an da hat uns dat hier an un für sich ganz gut gefalln so von der Atmosphäre her war gut und auch von den Geldspielgeräten die warn gut ne und man hat viel mehr gewonnen – wie heute sag ich jetzt ma

I: mhmh

25 S: und dat war wahrscheinlich auch der Anreiz überhaupt hierhin zu kommen.

I: Und Sie sprachen jetzt von uns, das heißt quasi zu mehr ...

S: (unverständlich) ... ja wir sind immer zu viert gewesen.

I: Und ... äh ... wie habe ich mir das jetzt vorzustellen, ich meine sind Sie einfach reingekommen irgendwann mal aus Neugierde oder hatten Sie schon mal in der
30 Kneipe ...

S: Ne, mein Schwager und meine Schwester die verkehrten wohl vorher schon hier na und dann wir hatten nicht son großen Kontakt und wurd der Kontakt enger und dann sind wir immer zusammen gewesen und sind dann praktisch immer zusammen hier reingegangen. Hat sich einfach so ergeben dann ... Wochenende fing et an also
35 teilweise immer nur Wochenende ... zum größten Teil. Weil die Schwester und der Schwager gehen grundsätzlich nur Wochenende und dadurch sind wir dann auch Wochenende immer mitgegangen. Von der Atmosphäre beim Personal man hat sich unterhalten fand ich unheimlich gut ... hat Spaß gemacht dann, ne.

I: Mhm

40 S: Also is nich dat ich jetzt ich kann auch zu Hause bleiben, so is dat nich, ne, macht mir überhaupt nix aus Zeit für sich zu unterhalten (unverständlich)

I: Mhm

S: die Langeweile sach ich ma treibt einen jeden Tag hierher, so wie heute ... (lacht)

I: So wie heute, (lacht). Und ... äh ... also Sie haben auch keine Probleme so jetzt mal
45 aufzuhören?

S: Ne ...

I: Also Sie sind nicht so von der Sorte, dass Sie jeden Tag jetzt hierher müssten oder ...

S: Ne, nein, das muß ich nicht, Gott sei Dank.

50 I: Mhm

S: Es is auch nich so, dat ich dat Spielen muß, ich komme auch rein und trink ne Tasse Kaffee und geh wieder, ne. Das is auch für mich kein Problem...Gott sei Dank ... man man sieht ja auch andere ... die dann so voll drauf sind sach ich mal, ja wirklich...die Sucht haben, ne ... wenn ich einmal dran bin bin ich dann auch so
55 aufgeregt, dass ich da ma n bisschen über die Stränge ziehen, ne .

I: Mhm, mhm

S: ... und dann kann ich aber auch sagen so jetzt ist Feierabend, ne und dann ein paar Tage Schluß jetzt muß ich mich erst wieder erholen

I: Mhm, mhm (lacht)

60 S: und dann kommt dann natürlich auch vor, ne

I: Aber grundsätzlich kann man sagen so aufhören ist also aufhören können ist im Prinzip kein Problem so für Sie.

S: Ne für mich nich ...

I: Und die anderen so von denen Sie sprechen, die ... äh ...

65 S: die spielen die spielen nur am Geld... bzw. das sind zwei Schwestern von mir, die eine spielt praktisch nur ganz ganz selten am Geldspielgerät, die spielt also nur an diesen...also die Wertmarken, die Token ... und die anderen beiden die spielen dann nur am Geldgerät

I: Mhm, mhm

70 S: Die hat jetzt hier n paar Probleme, deswegen kommen die jetzt nicht mehr hierhin, da is wohl was vorgefallen wo ich an und für sich auch Verständnis für hab ... und irgendwo verstehen ...

I: Darf ich fragen, was das war?

S: Ja, dat ging um Spiele und da wollte er irgendwie zumindesten auf Kulanz was
75 haben, n paar Spiele oder so und das hat et nich gegeben und dadurch hat er gesagt, is Feierabend. Und ob er wohl, die verkehren mittlerweile auch schon, bestimmt schon seit die eröffnet haben, so lange warn die hier, ne.

I: Wie lange gibt es die Halle jetzt schon, sagten Sie?

S: Also ich schätze mal, dass ich fünfundzwanzig Jahre... doch ich hab ja schon drei
80 oder vier Umbauten mitgemacht...

I: Ah ja

S: Also so lange das stimmt schon

I: Mhm ... mhm ... Spielen Sie auch in anderen Hallen ab und zu mal oder kommen Sie ausschließlich jetzt hierher?

85 S: Also ich sach mal zu achtundneunzig Prozent hier.

I: Mhm

S: Wo ich halt die Probleme die hier so entstanden sind dadurch gehen wir natürlich jetzt auch am Wochenende woanders hin.

I: Ah ja, mhm, ... also um die die Clique nicht auseinander zu reißen ... sozusagen ...

90 S: Ja eben, wir haben bleiben immer zusammen und dat hab ich auch den oben zu verstehen gegeben dat sie mich da verstehen müssen dat ich da an einem Strang ziehe zumindestens Wochenende weil die auch nur Wochenende kann. Und ich komm dann halt nur inner Woche.

I: Mhm ... Mhm

95 S: Na, da sind die Geräte, die machen ja viel kaputt.
I: Inwiefern?
S: Oh, die erst mal von den Geräten von den Geräten her selbst taugen die ja gar nix mehr. Und man merkt diesen Unterschied wenn du gespielt haben bei den alten
Geräten was die dann schon gegeben haben das ist bei den neuen nicht und vonvon
100 dieser ich sach mal, die haben ja diese Spiele erhöht, diese Spiele, diese
hundertfünfzig Spiele, früher war die bei hundert, war in Ordnung, heute hamse
hundertfünfzig Spiele, aber der schmeißt auch schlechter, die kriegen alle keine
Serien mehr ... nicht genug Serien...ne. Dann hätten se lieber statt hundertfünfzig
hätten se lieber die hundert lassen sollen und dann wär vielleicht mal eine hunderter
105 mehr gekommen.
I: Mhmmm ...
S: So teilweise geben die Kästen ja gar keine hundert mehr, ne. Denn hamse was
was ich ja sieben Goldspiele und dann is jetzt zum Beispiel dat Problem gewesen
was er hatte, dieser Schwager von mir. Der hatte fünfzehn Goldspiele und das Gerät
110 gibt automatisch keine hundert und dann ham se ja dieses Risiko und da müssen sie
ja praktisch um überhaupt fünfzig Spiele zu kriegen müssen Sie die die Risikotaste
benutzen ...
I: Ja, ich kenne das Gerät ... ja ... mhm ... mhm ...
S: So und er hatte fünfzehn Stück davon und ist nicht einmal auf die fünfzig gegangen
115 ...
I: Das ist natürlich spektakulär.
S: und dann erst mal fünfzehn holen, ne, von den Goldspielen dat is ja schon...
I: Ja, ja,
S: So, wenn der Kasten dann nich einmal fünfzig gibt wär ich genau so sauer
120 gewesen
I: Mhm ... mhm ... ich verstehe, da gab es dann dieses Kulanzproblem, dass er halt ...
S: Ja, das einzige wat se da nen Kommentar gegeben hatten war hätt er fünf mal
zwölf Spiele angenommen hätt er auch sechzig, ich mein dat kann doch nicht sein, da
war er sehr gnatschig und dat hat ihm dann den Rest gegeben.
125 I: Und seitdem kommt er auch nicht mehr.
S: Nein, auf keinen Fall mehr.

- I: Mhm, Mhm, verstehe ich, mhm ... mhm wie ist das jetzt so, ich meine wenn Sie jetzt schon so lange hierher kommen dann dann sind Sie ja hier bekannt, also beim Personal ja nicht nur, sondern sicher auch bei den anderen Spielern.
- 130 S: Uuch, ja ich halt mich an und für sich von den Spielern son bisschen sind so zwei drei die man sich dann schon lange die man lange kennt
- I: Ja
- S: Da hat man aber auch Kontakt mit, so, ne.
- I: Ja, mhm
- 135 S: Dass man sich mal unterhält, aber sonst halte ich mich fern, ne
- I: Ist das mehr so generell, dass Sie ein bisschen ungeselliger sind oder sind das mehr die ...
- S: Ne
- I: ... Leute, die
- 140 S: Ne
- I: ... nicht so auf ihrer Wellenlänge sind?
- S: ... die Leute.
- I: Die Leute
- S: Gesellig bin ich eigentlich schon. Das ist hauptsächlich die Leute sind das, ne. Na
- 145 gut, dat sind ja auch teilweise ich hätt jetzt was gegen Ausländer alles Ausländer, ne, sind ja nicht viele Deutsche hier reinkommen
- I: Mhm, mhm ...
- S: Nun ich sach mal, die Alten kommen alle gar nicht mehr, so, dat ganze Stammpersonal ist ja nicht mehr da, die haben sich alle verabschiedet weil ich weiß
- 150 nicht was aber irgendwat läuft hier in der ganzen Halle verkehrt. Irgendwie stimmt dat alles nicht mehr so, aber teilweise hats mit den Geräten zu tun. So unheimlich viele ganze Stammpersonal ist weg. Ich glaub, ich bin noch die Einzige...
- I: Die, die so lange geblieben ist
- S: die so lange geblieben ist
- 155 I: Mhm, mhm...
- S: Jetzt kam auch mal, ach ich weiß nicht, noch ne Stammkundin, die kam dann jetzt mal wieder ne ganze Zeit und wir hatten uns auch die Tage unterhalten son bisschen, die sagte auch, für mich ist hier Feierabend. Ne, die hat auch unheimlich viel nur am Geldautomat und die hat dann vier fünf Kästen und hat da reingehaun ich weiß nicht
- 160 wieviel, ne, das ist immer bei der dann grundsätzlich.

I: Mhm, mhm ...

S: Die Automaten taugen nix mehr, ich weiß nicht warum.

I: Aber Sie spielen also trotzdem ab und zu immer noch ...

S: Ich spiel ab und zu noch, ja. Auch mit Verlust, (lacht) ja, man weiß ja, dass man
165 kein Gewinner sein könnte und dat man nicht reich werden kann ist klar.

I: Also Sie meinen auf lange Sicht

S: ja, aber man freut sich ja, wenn man mal n paar Spiele kriegt, ne. Nur is ja halt
zuwenig.

I: Mhm, mhm ...

170 S: Dat is das Problem, dat war früher anders hier ...(lange Pause)

I: Ich meine, das ist vielleicht schwer zu beschreiben, aber wenn Sie sagen, Sie
suchen Unterhaltung an diesen Geldspielgeräten zum Beispiel. Was an der Sache ist
denn so unterhaltsam?

S: Ja, Gott, wat is da unterhaltsam? Spiele kriegen und da drauf hinarbeiten, ne.

175 Dieses hoch, riskieren, dies hochdrücken, diese Risikotaste ...

I: und wenn's dann mal klappt ist es son ...

S: Jo, man freut sich dann, ne. Hat geklappt und so.

I: Nehmen wir mal an, Sie gewinnen jetzt mal ne größere Serie die sich auch lohnt,
ich weiß nicht wann hatten Sie die letzte?

180 S: Die letzte vorige Woche.

I: Darf ich fragen wie viel kam dabei raus?

S: Da kam ungefähr hundert hundertsechzig Euro, kam raus. Nun gut, und dann
wechselt man natürlich wieder was ein aber es geht jetzt sach jetzt ma geh dann
auch mit Gewinn nach Hause, ne.

185 I: Mhm, mhm ...

S: Es ist nicht so, dat ich dann jetzt sach, so jetzt hauste dann wieder in das andere
wieder rein, ne. Ich sach ma dat nich, aber ich denke ma so fünfzig Euro die werde
ich noch mal verspielt haben.

I: Aber es ist jetzt bei Ihnen nicht so wie zum Beispiel bei manchen wie Sie sagen, die
190 es jetzt richtig haben so die Spielsucht, dass Sie jetzt also und wenn Sie was
gewonnen haben, also Sie können auch gut das Geld dann einstecken und gehen.

S: Ich kann sofort aufhören, das ist überhaupt kein Thema für mich. Weil ich mir dann
sach, dat haste wieder, dat nimmt dir erst mal keiner mehr. Obwohl man paar Tage
später doch mal wieder, ne.

195 I: Mhm

S: Ich sach ma so im Schnitt riskier ich wenn ich dann mal anfang so fuffzig Euro, die investier ich dann schon mal, wenn ich jetzt sach, so heute habe ich jetzt mal wieder Lust Geld auszugeben, ne. Dann schmeißt man wieder fünfzig Euro rein und dann ist mal wieder gut, dann hab ich wieder meine Ruhe gehabt. Und dann geh ich wieder an
200 den anderen Gerät.

I: An die Unterhaltungsgeräte, mhm... Also der Zettel hier braucht Sie nicht weiter zu irritieren, das ist ...

S: Och das seh ich sowieso nicht ...

I: kleines Stichwortverzeichnis, nur so dass ich den Faden auch nicht so ganz verliere
205 ... und äh ... wenn Sie jetzt an so nem Geldgerät spielen, spielen Sie an einem oder an mehreren gleichzeitig?

S: Meistens an zwei, weil die nebeneinander liegen und dann ... spiel auch schon mal an einem aber dann schmeiß ich auch schon mal zwei Euro rein, spiel nur nicht durchgehend an zwei, ne, das mache ich nicht, weil dann kann ich fünfzehn Minuten
210 später aufhören.

I: Mhm, mhm ...

S: die fünfzig sind dann weg.

I: Also wird's dann ziemlich kurzes Vergnügen wenn man jetzt an mehreren Geräten

S: an mehreren Geräten spielen ... weil das ist dann einfach zu teuer. Das kann man
215 sich nicht erlauben.

I: Mhm (längere Pause).

I: Dieses sich erlauben können, also spielen kostet ja kostet ja durchaus Geld...

S: richtig

I: ...und da könnte ich mir jetzt vorstellen wenn man das so grob im Kopf überschlägt,
220 dann muß man ja auch sag mal das Geld muß man muß ja irgendwie über sein. Also wenn Sie mehr Geld zur Verfügung hätten, würden Sie auch mehr ...

S: ... könnte ich mir vorstellen, das ich dann auch mehr ... spielen würde, weil ist auch n Rechenfaktor, ne.

I: Mhm

225 S: Auf jeden Fall, könnte ich mir vorstellen, ich sach mal, ich hab nur so und soviel, dann ist dann einfach nicht dran und dann kann ich nicht. Gut, dann nehm ich mal zwei Euro und dann setz ich mich mal an dem Unterhaltungsgerät, ne. Wenn mein Limit aufgebraucht ist.

I: Mhm, Mhm. ... Also könnte man sagen, also Sie sind jetzt nicht so n Typ Spieler äh
230 ... dass Sie reinkommen mit fünfzig Euro und rennen dann noch zur Bank und holen
Geld nach oder von zu Hause noch, also so ist es nicht?

S: Nein, auf keinen Fall.

I: Also Sie haben Ihre Limits und die halten Sie dann auch ein?

S: Genau. (Pause)

235 I: Und dann kollidiert das also auch nicht mit der Lebensführung?

S: Nö. Das passt schon gut so.

I: Ich frage aus einem konkreten Grund und zwar es ist ja so, es gibt ja wie Sie sagen
also Spieler die durchaus die Kontrolle jetzt verlieren, ja, die also immer mit fünfzig
Euro reinkommen, dann noch mal fünfzig Euro reinschmeißen, dann noch mal, dann
240 noch mal hundert, dann noch mal zur Bank gehen, usw.

S: Dat seh ich ja hier, wenn die ihr Geld...dann ziehn se zehn Euro, dann hundert
Euro, holen ses dann praktisch vom Konto runter, ne, um weiterzuspielen, ne, dann
haben se aber auch schon paar hundert drin, ne.

I: Mhm

245 S: Man dat geht irgendwo nicht, ne.

I: Mhm. Das könnte Ihnen also auch nicht passieren?

S: ne, ne, das mach ich auf keinen Fall.

I: Wenn Sie dann gespielt haben und nehmen wir mal an, Sie haben jetzt mal Pech
gehabt, dass nichts gekommen ist. Tut Ihnen das dann hinterher leid ums Geld oder
250 ... ?

S: Ich sach ma so, man ärgert sich n bisschen, ne.

I: Mhm

S: Dann sacht man sich, Mann, bist du blöd, warum hast du das da wieder
reingeschmissen ... aber ... man gut, muß man vorher wissen, ne, muß man
255 akzeptieren. Man weiß dat ja, ne. Wenn man verliert, verliert man. Ne also, dat is
dann auch nach fünf Minuten vergessen, ne. Is nich so, dat ich da jetzt den ganzen
Tag drüber nachgrüble, wat hast du da fürn Mist gemacht, ne. Dann brauch ich nicht
spielen, wenn ich mich anschließend ärgern soll, ne.

I: Mhm, jetzt gibt's ja, grob gesagt kann man die Leute ja einteilen in Spieler und
260 Nichtspieler. Es gibt ja nun auch welche, die haben mit Spielen nun gar nichts am
Hut. Und ... äh ... die also nun überhaupt nicht verstehen können, was einen da zu
bewegen kann, überhaupt in ne Spielhalle zu gehen. Haben Sie da auch manchmal

- so Gespräche vielleicht, dass mal jemand fragt, Mensch was treibt dich da eigentlich hin oder was ist da so interessant dran oder spielt das im Umfeld so überhaupt keine
- 265 Rolle?
- S: Ne, also im Umfeld überhaupt nicht. Da spricht man an und für sich gar nicht drum, aber...weil ich denke wir denken da nicht dran an das Spieler...die Unterhaltung da drauf hinzubringen, ne. Wenn man da mal andere Themen hat als spielen oder sonst was. Also im Umfeld gar nicht.
- 270 I: Mhm. Und wenn Sie jetzt jemand zum Beispiel sehen würde, dass Sie in die Halle gehen oder so. Wäre Ihnen das unangenehm wenn das jemand wäre, der Sie kennt oder stehen Sie da auch dazu?
- S: Da stehe ich dann zu, ist überhaupt kein Problem mit. Das macht mir nix.
- I: Also sind Sie nicht so, dass Sie den Mantelkragen hochschlagen und dann so in die
- 275 Halle huschen ...
- S: ...das ist meine Entscheidung und da stehe ich dann auch zu, ne.
- I: Mhm, Mhm ... Mhm ... und ...
- S: ... so ... so wie meine Schwester, wenn man schon mal hier drin sind und denn geht hier nix und denn ruft se bei ihrn Chef an, so und dann haben se ja die
- 280 Geräuschkulisse von den Spielautomaten, dann rennt se ja nach draußen, ne.
- I: Ah ja ...
- S: Nur nichts mitkriegen, ne.
- I: Ja ...
- S: Dat is ihr is dat dann unangenehm. Und die Tage hat ich bei ihr angerufen auf die
- 285 Firma und da hatte ich ne Kollegin dran und die frug dann auch direkt, is deine Schwester inne Spielhalle? Ich hab da so Geräusche gehört ... (lacht, hustet). Hat se aber nich zugegeben, ne. Und ich sach watn Quatsch, wat soll dat? Und denn hat se gesacht, ne, meine Schwester hat n Spielautomat zu Hause hängen, ne.
- I: (lacht)
- 290 S: Wo gibt's sowat? Ich sach auch, is doch meine Sache wat ich mache ...
- I: Mhm
- S: Ich sach, hat doch kein anderer wat mit zu tun
- I: Mhm
- S: Ne, und denn sach ich, dat es bei ihr auf der Arbeit bekannt is, also das nich...
- 295 I: Aber diese diese Peinlichkeitsgefühle die sind Ihnen fremd, also das haben Sie so nicht?

S: Nein, ne ...

I: Jetzt ist es ja so, ... mhm ... wie soll man sagen, also so nach meiner Erfahrung also viele Spielgäste die betrachten ja so die Halle son bisschen als ihr zweites Zuhause,
300 so als festen Anlaufpunkt und ... so wie die Stammkneipe auch. Kann man das vergleichen?

S: Oh... jo... jo ... doch ... das ist wohl wahr. Also ich sach mal richtig wie zur Unterhaltung. Ich sach mal das hängt vom Personal ab, auch viel. Und ich sach mal ich bin am Anfang lieber reingekommen als heute ...

305 I: Weil, ... da wars intimer, oder?

S: Genau. Is zu stur, hier alles. Da war richtig schön gemütlich, man hat sich mal unterhalten, man hat nur dagesessen sich nur unterhalten. Und dat können se heute nicht mehr so bringen.

I: Mhm

310 S: Is nich mehr. Gut, man kann aber auch sagen, dat ganze alte Stammpersonal is weg, dat dat da dran liegt, obwohl ich komme immer mit jedem zurecht, ne ...

I: Mhm

S: is egal wer dat jetzt vom Personal is, na und alle per du, ne, und dann sind se jetzt nicht gerade schlecht, Personal hier...so is dat nich, aber irgendwie hab ich
315 manchmal son Gefühl als wenn die nicht dürfen, als wenn se sich mit dem Kunden nicht so einlassen dürfen, ne.

I: Mhm

S: den Eindruck hab ich ja manchmal jetzt.

I: Aber es wäre Ihnen lieber, wenn so ein bisschen mehr Intimität auch da wäre.

320 S: Ja, ja, richtig wenn kann man sich nur rein unterhalten kann, ne.

I: Mhm

S: Und dat war vorher so ... dat is son bisschen abgeflacht hier, kann man so angeben. Ich komme an und für sich mit den Leuten ganz gut zurecht, weil ich geh auch auf einen zu, ne. Vielleicht liegt dat auch da dran.

325 I: Mhm (längere Pause)

S: Na ja, die ganzen Leute, die zum Beispiel jetzt hier Hausverbot haben, da komm ich sitz vorne an meinem Trendy, da kommen die Personal und fragen mich ob hier irgendwer Hausverbot hat. Weil die wissen dat alles nich, ne.

I: Ähm ... weswegen werden solche Hausverbote denn ausgesprochen?

- 330 S: Äh ...auptsächlich wegen ... ja ... wegen Theater machen vor den Geräte, aber wenn dann richtig fast zerdeppert wär, unheimlich frech dem Personal gegenüber, also ich sach mal, die die Hausverbot gekriegt haben, die haben et verdient.
- I: Mhm
- S: Teilweise manchmal haben durch mich auch schon Hausverbot, weil sie mich
- 335 beleidigt haben und so, dann sach ich auch für mich, okay, ne, so geht dat nich, ne. Ich hab es nicht nötig, mich hier von euren Kunden beleidigen zu lassen oder so, ne. Aber dann reagieren se auch, ne. Dat machen se schon.
- I: Also diese aggressiven Spieler, die erlebe ich ja auch ab und zu, die sind ja zum Teil auch auch wirklich nicht sehr angenehm, nicht also ...
- 340 S: die sind ganz schön unangenehm, die bedrohen einen ja auch richtig, alles, ne.
- I: Ja?
- S: Ja, das geht richtig in die Bedrohung.
- I: Weswegen wird bedroht?
- S: Wenn die Hausverbot kriegen, sobald die Hausverbot kriegen, ne, dann fangen die
- 345 an zu drohen, ne.
- I: Also nicht Ihnen gegenüber, sondern dem Personal gegenüber?
- S: Mir gegenüber auch schon, ich hab auch son speziellen Freund.
- I: Ach was ... (lacht)
- S: ja, ja (lacht). Ab und zu erzählt er mir, dat er draußen wartet, aber da hab ich
- 350 keinen Druck mit.
- I: Was hat er gegen Sie?
- S: Ja, dat war ne ganz dumme Sache. Dat kam vom, ich sachte ja, wenn dat Personal kommt und mich fragt, hör mal, hat der nich Hausverbot, kannst Du nicht mal schaun, und da ich die Leute hier alle kenn die Hausverbot haben, habe ich dann
- 355 ja gesagt, nur er stand auf einmal dahinter und kriegte das mit, was ich normal machen wa dat so, dat se dat nich merken, dass ich denen Bescheid sach.
- I: Ah ja...mhm ...
- S: Nur er kriegte das jetzt durch Zufall mit, ne. Ja, und dann stand ich da auf seiner Liste.
- 360 I: Also waren Sie dann so die böse Petze, die ... äh ...
- S: ja...genau ... dann kam er mal wieder rein und dann fing er mich an zu beleidigen und komm du heute abend raus, dich stech ich ab ... und so wat alles, ne. Nun gut.
- I: Aber Sie machen jetzt nicht den Eindruck, dass Ihnen das besondere Angst macht.

S: Nö, ich hab da überhaupt keine Angst. Auch meine Schwester sachte mir,
365 irgendwann dann kriegst du mal einen. Die haben alle nen bisschen großen Mund
sach ich mal. Da komm ich schon mit klar. Und gerade den ich hatte vor kurzem
musste ich wegen Autounfall zu Gericht als Zeugin, und dann komme ich zum Gericht
hin und da steht er auch da und sieht mich und guckt mich an. Du auch hier? sagt er
zu mir. Und ich hab nur zu ihm gesagt, so Junge, jetzt sei vorsichtig wat de sachst,
370 jetzt sind wir an ne richtigen Stelle.

I: (lacht)

S: Seitdem sacht der nix mehr.

I: Ah, ja, mhm ...

S: Die reden alle n bisschen viel. Aber ich komm da klar mit.

375 I: Aber Sie meinen auch so mehr das sind so Leute, die halt den Hals aufreißen
aber...wo nicht allzu viel hintersteckt.

S: Jo, viel Luft ...

I: Viel Luft, ja ... So diese Aggressivität an den Geräten. Wenn Sie jetzt selbst spielen
und neben Ihnen da in der Konzession wird geflucht und geschimpft und so ... äh ...

380 stört Sie das? Sind Sie da so eher unangenehm berührt?

S: Ja, sehr sogar. Aber dat sach ich denen dann ein paar mal selber, ob et da auch
ein bisschen leiser geht, aber manche haben da wirklich n paar Ausdrücke da fallen
se bald vom Stuhl, ne, die die Automaten da so ansprechen, ne, das ist der
Wahnsinn, ne und denn sach ich auch, ne, geht's ma n bisschen leiser und wenn sich

385 dat nich ändern will, dann nach vorne. Und dann sach ich da Bescheid, ne.

I: Mhm, mhm

S: so, und dann kommen die. Geb ich doch noch mal Bescheid, ja, und entweder hört
er dann auf oder... er macht weiter (lacht)

I: und wenn er weitermacht, dann ...

390 S: ... ja, dann geh ich noch mal nach vorne und dann kriegt er noch mal ne
Ermahnung. Und wenn er dann nicht aufhört, dann ... darf er wahrscheinlich gehen.

I: Mhm, jetzt habe ich das auch schon so öfter mal beobachtet, wenn die zum Beispiel
jetzt was weiß ich von fünfzig auf eine Stufe höher riskieren, ja, und der stürzt jetzt ab
im Risiko, dann kommen dann eben entsprechend auch so die Ausdrücke aus der

395 untersten Schublade und ...

S: genau so ...

I: sie (unverständlich)

S: ...kommt unheimlich oft vor weil hier riskieren se fast alle
I: Mhm

400 S: es sind ja die ich sach ma diese Ausländer sind ja sehr extrem da drin, ne. Also die nehmen ja überhaupt keine fünfzig Spiele an, also so ganz selten mal einer, ne.
I: Mhm
S: Also die riskieren ja wirklich alles, die wollen wenn da hundertfuffzig gibt wollen die die hundertfünfzig Spiele haben.

405 I: Mhm
S: Und dat versteh ich irgendwo nich. Ich nehm doch fünfzig an, ich kann doch immer noch was dabei holen, also die wollen dann gleich aufs ganze, ne.
I: Mhm
S: Ich weiß auch nicht, wo die ihr Geld herhaben, weil die haben ja wirklich

410 bündelweise, wat die da reinschmeißen, ne.
I: Mhm
S: is schon was. Hab schon manchmal dann überlegt, wie kommen die an soviel Geld? (Pause)
I: Und so diese Aggressionen gegenüber dem dem Automaten wenn der jetzt mal

415 nicht so will. Ist Ihnen das jetzt so völlig fremd vom Gefühl her? Oder ...
S: nnnne! Ne! ... ich platz auch mal so hervor...
I: Mhm
S: Kommst jetzt, ich koche, so, ne
I: Ja

420 S: is gut! Und nich dass ich da so grollend draufloshaue.
I: Mhm, also Sie machen sich da mal so kurz Luft und ...
S: ...und dann ist gut.
I: Mhm, mhm
S: Nicht so, dass ich wild werde oder so, ne.

425 I: Mhm
S: Ist dann halt so. Dat kann man nich ändern. (längere Pause)
I: Also so diese diese Gefühle dem Automaten gegenüber , Mensch, kannste jetzt nicht geben, das das kennen Sie durchaus auch?
S: das kenne ich auch. Ich sach mal, da laufen jetzt vier Sonnen ein und in der Mitte

430 die fünfte fehlt, ne
I: Ja

S: Furchtbar (lacht). Da lach ich ja hinterher drüber, ne. Es is so, es is ja nicht so, dass er jetzt laufend auf die hundert gehen muß, ne

I: Mhm

435 S: da weiß man doch, und wenn er die Bilder bringt auch. Sag mal so gestern warn wir auch inner Spielhalle, aber nicht hier jetzt, woanders, hatte ich drei mal habe ich dann so hundert, dat Hunderter-Bild gekriegt, ne. Aber is dann so oder – ach – wieder nicht gekommen, ne. Beim zweiten mal sagen se dann dat darf doch nicht wahr sein (lacht), beim zweite mal (lacht), beim dritten mal is et dann auch nicht. Is so.

440 I: Aber es macht Ihnen auch keine großen Kopfschmerzen, also das ist dann halt so und das nehmen Sie dann hin oder...?

S: Ja.

I: Mhm

S: gut. Man sacht ja zweimal, der kann doch auch mal, warum kommt der nicht mal,
445 ne? Aber dat is so ...

I: Jetzt haben Sie vorhin angedeutet, Sie würden auch mal fünfzig Spiele annehmen und sagten so, da kann ja auch was zukommen.

S: Ich nehm auch, ich sach ma, wenn, ich sach ma ich krieg jetzt ne Ausspielung, dann von von fünfzig hundert. So, nun krieg ich fünfundzwanzig, die nehm ich an, weil
450 ich gar keine Traute hab die auf die fünfzig zu drücken.

I: Mhm

S: Das trau ich mir nicht zu, ne....

I: Mhm

S: Da denk ich, ich hab jetzt schon richtig Spiele und dann versuch ich auch mal, ne.

455 I: Mhm, mhm

S: Aber ich mach fünfundzwanzig Spiele, am Anfang richtig gut. Weil ich kann immer noch wat da draus machen, ne. Und is wieder Spielgeld sag ich mir immer. Bringt dann zwanzig Euro, dat hab ich dann wieder als Spielgeld.

I: Mhm

460 S: So mache ich dat dann.

I: Also ist Ihnen da kann man kann man also so sagen, Sie sind jetzt nicht der Typ, der radikal bis oben hin riskiert,

S:überhaupt nicht

I: sondern Sie spielen mehr und nehmen dann auch Spielgeld an und wenn er
465 dann.....

S: ...genau...genau

I: sagen wir zwanzig, dreißig Euro schmeißt....

S: manchmal nehme ich auch nur zehn Spiele an...

I: ja. Und wenn er dann mal so zehn, zwanzig Euro schmeißt oder dreißig.....

470 S:dann sach ich mir, dat is für mich Spielgeld.....

I:Mhm....und so haben Sie dann wieder eben ne Zeit mehr Unterhaltung an der Sache.

S: genau, so sehe ich das.

I: Mit nem bisschen Glück kommt ja vielleicht dann wieder was dabei.

475 S: ja.

I: Mhm

S: So siehts aus.

(kleine Pause).

I: Wenn Sie jetzt davor sitzen vor ihrem Gerät,...äh....schalten Sie so die

480 Risikovorwahl ein oder riskieren Sie mehr von Hand?

S: Ne, meistens durch Einschalten.

I: durch Einschalten.

S: ja.

I: Also auch eher so nach dem Motto jetzt wenn er will, will er.....

485 S: ...wenn er nicht will, genau.....

I: ...will er halt nicht.....

S: so sieht das aus....Ist genau wie bei den Spielen, ne, entweder gibt er wenn er will gibt er wenn er nicht will gibt er auch nicht. Da könnse drücken, da können se machen wat se wollen.

490 I: Mhm, mhm.....Das ist ein interessantes Thema ist ja dieses Drücken. Also, ich spiele ja selber an den Geräten auch, ja. Und jetzt so ein direktes Bild das er mir wirklich mal die Sonnen gibt und in der Mitte die Sonnen, das ist bei mir bestimmt schon anderthalb Jahre her, so lange zumindest. Also wenn ich spiele, spiele ich eigentlich auch eher so wie Sie, nicht? Ich nehme dann auch kleine Serien einmal an,

495 mal ne fünfundzwanziger, wenn's denn grüne sind erst recht, dann kommt da mal was zu, undäh..... habe ich dann oft auch so dass andere sagen, Mensch, musst noch einen Schritt gehen und ich denk mir dann, laß mal reden da, die können spielen wie sie wollen, ich nehm die erst mal mit, nicht, und manchmal habe ich dann

auch Glück, dann kriege ich noch mal grün und dann hab ich wieder blaue, und
500 schaukel mich so langsam nach oben.....

S: ...genau...

I: ...also das wäre auch Ihre Art oder ist auch so Ihre Art zu spielen?

S: Ja, genau so spiele ich. Also ich bin – ich geh nicht auf volles Risiko. Also die erste Stufe, die er erreicht nimmt meistens schon an.

505 I: Und diese Startauspielung, so diese oder so hin und her schaukelt oder auch senkrecht rauf und runter, machen Sie das auch mal oder?

S: Das ich lass das praktisch von sich aus laufen.

I: Mhm

S: Ich starte nur die Ausspielung an, wat dann passiert liegt am Automat.

510 I: Mhm, mhm....

S: Weil nützt mir nichts, ob ich da dann drück oder so manche die hauen dann da drauf, ne, da kommt die Sonne oder so. Wenn er nicht gibt, dann gibt er die nicht, so seh ich dat einfach.

I: Mhm. Und son Risiko jetzt da, manche man beobachtet ja, nicht, also manche,
515 wenn die jetzt von Hand drücken, manche drücken dann so in nem bestimmten Rhythmus oder manche mit Kraft und manche sanft undäh....davon halten Sie gar nichts, oder?

S: Dat is ja dat wat ich sachte, wenn der Kasten dat machen möchte, dann macht er dat von alleine.

520 I: Mhm

S: Da kann ich drücken wie ich will, ich denk mal, der hat irgendwie seine Systeme, dann kann ich drücken, dann kann ich die Risikoautomatik reinmachen, wenn nich geht geht der nicht. So seh ich dat, ne.

I: Mhm, mhm.....Also so jetzt dassah.....so ein Aberglaube dabei ist, vielleicht
525 wenn ich jetzt so und so drücke, dann habe ich größere Chancen, also das ist bei Ihnen nicht der Fall?

S: Ne, überhaupt nicht.....Ich denke mal, die Hersteller, die wissen schon wat se machen, ne. (lacht). Aber davon mal ganz abgesehen, die haben ja auch nur gewisse Spiele, die sie geben dürfen, ne....

530 I: Mhm, mhm

S: Ganz so dumm ist man ja nun auch nicht. Ich denk mal, wenn man dat wär und dat nich wüsste, dann würd man vielleicht auch anders spielen, ne, wenn man sich den

Gedanken vorher macht. Denn wenn ich alles durch drücken holen könnte und der Automat würd sich da drauf einlassen, könnte ich mir vorstellen, dat die Firma da arm
535 wird.... (lacht)
I: Also könnte man sagen, im Prinzip so an aktive Beeinflussung glauben Sie gar nicht so sehr, also.....
S: Überhaupt nicht.
I: Überhaupt nicht.
540 S: Ich sach mal, wenn der selbst zwei Spiele nicht geben will, gibt der die nicht.
I: Mhm, mhm....
S: Und dat is mir an und für sich von vornherein klar is. Deswegen laß ich dat dann auch die Automatik laufen. Und wenn da mal wat kommt, freut man sich halt.
I: Wenn jetzt andere Spieler sich sich miteinander unterhalten, also das ist mir oft
545 aufgefallen, dass die so ihre Systeme haben oder ihre Weisheiten haben und sagen, wenn er dreimal bei fünfundzwanzig abgestürzt ist, beim nächsten mal muß er kommen oder wenn der einmal gekommen ist, dann ist der offen, das hört man ja öfter.
S: Ich muß allerdings dabei sagen, wenn er schon mal dann offen, ich sach mal, ich
550 seh dat ja, manchmal sind ja die Automaten am blinken, so, und dann sind sämtliche Lämpkens oben an und dann spielen die da drauf, ne.....
I: Mhm, mhm....
S: Aber ich sach mal, sobald die Lampen alle an is, sach ich mir, jetzt tut der sich schwer, aber die anderen beiden rennen dann sofort, ne
555 I: Mhm
S: Ich steh dann auch hin und schmeiß den Schmutz hin, dann kann ich aber auch aufhören und sagen, wer weiß, wann er den bringt.
I: Mhm
S: kein Thema für mich. Nur wenn ich dann so seh, nach zwei Tagen sind die immer
560 noch an, dann sach ich immer, Gott sei Dank, ne, richtig, wenn er dat nich mit zehn gibt, gibt er dat auch nicht mit hundert (Euro, VL). Aber wenn die dann mal richtig wat haben, dann dat haben wa gestern zum Beispiel festgestellt, ne. Mein Schwager hatte gestern bei dem einen Spiel in der einen Spielhalle hundertfünfzig Spiele gekriegt....
565 I: Mhm

S:dann hat er immer fünf angenommen, wieder fünf dabei, wieder fünf dabei, ich glaub die haben vier oder fünf mal den Kasten auffüllen müssen. Weil der hat überhaupt nicht mehr aufgehört. Dann wieder hundertfuffzig Spiele, in den hundertfünfzig Spielen kriegte der noch mal hundertfünfzig. Der der war vier oder
570 fünfmal haben sie den auffüllen müssen weil der leer war.

I: Mhm

S: Ich sach mal, dat darf ich dann holen, wenn in Kasten richtig frei ist, dann wirft er auch, ne, dann kann er auch mal mehr geben. Also ich persönlich geh auch lieber an son Automat, der wat hatte als der tagelang gar nichts hatte.

575 (kleine Pause)

Ich selbst erleb dat auch, dass ich da bei dem Kasten viel größere Chancen habe als bei dem Kasten, der total zu ist.

I: Mhm

S: der gar nichts macht, ne....

580 I: Mhm

S: wo dat Geld schon unten raus fällt.

I: Mhm, mhm.....

S: weil ich hab immer wieder erlebt muß ich teilweise erleben, wenn ich da mal ne Serie krieg und krieg wirklich mal fünfzig Spiele oder hundert, dann kriegte man
585 prompt anschließend ne Leerspielung, weil nicht mehr Geld drin ist. Also das habe ich schon unheimlich oft erlebt. Kann vielleicht auch Zufall sein, weiß man nicht....Ich denke mal, wenn die wenn da wat raus ist und wenn die offen sind, dann passiert da n bisschen mehr, dann haben die wahrscheinlich ihre Zeit, wo dat se was geben müssen

590 I: Also das wäre dann so der Unterschied zu früher, wo Sie sagten, also früher gab es öfter mal kleinere Serien oder öfter mal ne Serie....

S: ...öfter, öfter....

I: ...weniger Geld vielleicht, und heute sind die länger stumm, aber wenn die mal schmeißen, dann eben auch richtig.

595 S: ...dann schmeißen sie richtig...zwar nicht immer, ne, manche bleiben denn auch nur bei ihre hundert oder hundertfuffzig Spiele, und danach tut er auch nix mehr, ne. Auch in den seltensten Fällen, also nach soner hundertfuffzig Serie bringt der meistens immer noch wat

I: Mhm

- 600 S: Also das habe ich nun schon gesehen.
(kleine Pause)
I: Es ist mir aufgefallen, so wenn Spieler generell von dem Automaten reden, dann reden die ja generell so von „ihm“, also „er“, der Automat ist ein „er“
S: ja, der Automat
- 605 I: ...der gibt was, der ist zu oder offen oder ...äh.....ich meine, auch wenn es albern klingt, aber ist es manchmal auch ein bisschen das Gefühl, dass man dagegen, wie soll man sagen, dass die Dinger nen eigenen Kopf haben, dass man manchmal das Gefühl hat, da ist irgendwie, diese Kiste hat nen eigenen Willen, ist manchmal so ein Gefühl da?
- 610 S: Ja, was heißt der Kasten, der Kasten hat n eigenen Willen, ich sach mal, der Kasten ist eingestellt, eigenen Willen hat der auch nicht. Ich denke mal, die werden eingestellt.
I: Also es ist ein Gerät und damit basta. Also da ist.....
S: ...das ist reine Einstellungssache vom Hersteller oder so.
- 615 I: Mhm, mhm.....
S: so und soviel Prozent, und dann und dann da noch, so in der Richtung, sach ich mal
I: Aber so jetzt die Vorstellung...äh...um da noch mal drauf rumzureiten vielleicht...äh.... also die Vorstellung Sie können aktiv was beeinflussen oder den
620 überlisten oder mit Tricks oder... das haben Sie sich abgeschminkt oder nie gehabt?
S: nie gehabt!
I: nie gehabt...also den Automaten immer so genommen wie er....
S:wie er da steht, schmeiß mein Geld rein, entweder kommt was oder kommt nichts, mehr ist da nicht...
- 625 I: Also könnte man sagen, dass Sie so in der Art spielen, wie man sich auch ein Los kauft, nur mit ein bisschen mehr Unterhaltung.
S: genau....so sehe ich das..ja..
I: Bei dem Los ist es ja so, nicht, Sie kaufen ein Los, machen es auf, steht da „Nicht gewonnen“ oder in seltenen Fällen eben ...äh...was gewonnen und Feierabend. Hier
630 ist es praktisch dasselbe, ich schmeiß es rein, so wie man sich n Los kauft und wenn er kommt, dann kommt er und wenn nicht, dann nicht.....
S: Ja....
I: Aber Sie haben eben dann noch Ihre Unterhaltung dabei...

S: genau...

635 I: ...die halbe Stunde oder Stunde oder wie lange auch immer...

S: ja...so wie jetzt. Bevor Sie kamen, habe ich die ganze Zeit am Trendy gespielt und jetzt gerade hatte ich so gedacht, och jetzt schmeißt du mal hatte ich zwanzig Euro gewechselt, jetzt gehste mal an Spielautomat, die hab ich jetzt praktisch verspielt die zwanzig Euro und hätt mich dann wieder an Trendy gesetzt, ne, weil ich da diese

640 Turnierspiele mitmach, ne.

I: dieses vernetzte...

S: ja

I: Ah ja, mhm....

S: weil da spiel ich am größten Teil dran

645 I: Mhm, das ist auch nicht so vielkostet....oder?

S: Nö....eben, so vielleicht zehn Euro am Tag, ne.

I: Na ja

S: Na und dann ist das ja auch nicht jeden Tag, wenn ich dann mal zwei drei Tage nicht hier....

650 I: was spielen Sie denn gern so am Trendy?

S: Äh.....was is dat? Solitaire spiel ich am meisten, Solitaire, Ramses, Pyramide,

I: Mhm, mhm..

S: ...das sind die Spiele so....

I: Also sind Sie gar nicht so die reine Geldspielerin, sondern eben da ziemlich flexibel,

655 also mal Geldspiel, mal Unterhaltung,

S: ...genau, im Wechsel.....ich hab mal ne Zeit gehabt, da gab es die Trendys noch nicht, da hab ich auch mehr am Geldspielautomat gespielt.

I: Ah ja

S: und jetzt gibt es die Trendy und durch dieses Turnier ist der Anreiz da bei dem

660 Turnier und dann spiel ich da schon ganz gerne. Und das ist dann nicht ganz so teuer, ne.

I: okay. Jetzt geht das Band zu Ende. Muß ich mal gerade umlegen.... Wenn man jetzt zum Beispiel langfristig rechnet, das ist ja in allen Dingen so, nicht, also zum

Beispiel wenn man langfristig rechnet, wenn ich nicht rauchen würde, dann würde ich

665 im Monat so und so viel mehr haben oder wenn ich nicht spielen würde, dann hätte

ich so und so viel mehr. Kommen solche Überlegungen bei Ihnen auch ab und zu mal oder?

- S: Beim Rauchen ja, aber nicht beim (lacht) beim Spielen, ne. Weil dat is dann wat ich täglich brauche (lacht). (Das Rauchen, VL)
- 670 I: Mhm....
- S: ja, und dat Spielen muß ich nicht täglich haben.
- I: Also ist das mehr so, na eben ne Freizeitausgabe wie wenn Sie ins Kino gehen, so?
- S: Na, ich geh nicht gern ins Kino.
- I: Ach so
- 675 S: (lacht) Es is halt bei mir is dat wirklich so reine Unterhaltung, ich sach mal wenn ich jetzt zu Hause bin, fällt mir die Bude auf den Kopp und ich bin auch ein Mensch, der immer raus muß, ich muß Unterhaltung haben...na und sach mal ich bin – ja Witwe, kriege Rente, geh nich arbeiten, bin ich den ganzen Tag zu Hause, keine Unterhaltung, alle, von meinem Umfeld sind alle am arbeiten, dann habe ich keine
- 680 Unterhaltung, nu was machste, fährste ja n bisschen hierher.
- I: Jetzt haben Sie ja schon eine relativ lange Spielkarriere – in Anführungszeichen – hinter sich oder....
- S: ja...
- I: kann man sagen, nicht.....
- 685 S: ja....
- I: also, Sie sind ja nun schon fünfundzwanzig Jahre, dreißig Jahre sagten Sie...
- S: ja, stimmt.....
- I: Und hatten aber jetzt nie so das Gefühl, halt jetzt muß ich bremsen, jetzt wird's ein bisschen viel oder....äh....?
- 690 S: Ne, weil ich das an und für sich von anfang an immer so gemacht hatte. Immer nur n Teil und dann war Feierabend für mich, ne.
- I: Also so die Vorstellung jetzt, dass Sie ihr Konto chronisch überziehen würden oderäh....
- S: kann mir nicht passieren...weil ich von vornherein kein Limit setzen lasse auf der
- 695 Bank
- I: Mhm
- S: Man hat ja diesen diesen bestimmten Limit den man Überziehungskredit oder Überziehungs....
- I: ja Dispo...
- 700 S:mache ich gar nicht
- I: Also Sie können auch wirklich nur das Geld ausgeben, was Sie haben?

S: genau. Und dat is mir zu gefährlich, so wat.

I: Mhm

S: Weil man weiß nie kommt man doch eher inne Versuchung, ne.

705 I: Mhm

S: Man siehst ja auch oft genug

I: Ja. Wenn Sie jetzt so als, also Sie spielen ja sehr sehr kontrolliert, sage ich mal, Sie können gut an der Halle vorbeigehen, wenn das Geld nicht da ist und spielen also wirklich nicht über ihre Verhältnisse, sondern das Geld ist über, das ist jetzt

710 S: Für mich gibbet an und für sich noch wichtigere Sachen, wo ich mein Geld für brauchen kann. Und ich fahr unheimlich gern im Urlaub. Da spar ich wirklich zwei Jahre drauf hin, um mir dann wenigstens alle zwei Jahre nen Urlaub zu leisten, ne.

I: Mhm

715 S: Also, dat bringt mir nix, wenn ich dat hier reinschmeiße....also da fahr ich lieber in Urlaub. (lacht)

I: und da haben Sie aber auch kein Disziplinproblem, dass Sie jetzt sich da am Riemen reißen müssten und

S: ...aber wir haben uns jetzt zum Beispiel Limit gesetzt, dat wir im Januar nach Gran Canaria fliegen und dann muß ja Geld da sein, ne.

720 I: ja, ja...

S: So, und dann kann ich nicht spielen, dann spiele ich eben ein bisschen weniger. Da sach ich mir dann, ich tu dat lieber wieder dabei beim Urlaub, ne.

I: Mhm. Sagten Sie ja selbst, es gibt genug, also auch hier in der Halle, denke ich mal, die es nicht im Griff haben, die also ...mehr als zwei Automaten laufen

725 haben.....ja so drei, vier Automaten spielen oder noch mehr sogar. Wenn Sie das so sehen, ...äh...was empfinden Sie dann, so mehr so Mitleid oder eher Verachtung oder.....

730 S: Ich sach dann immer, wie kann man so bescheuert sein (lacht), an so viel Geldautomaten Geld reinzuschmeißen, ne. Dat sach ich dann automatisch, ne, die müssen doch bescheuert sein. Warum nicht in zwei statt in vier....

I: Mhm, also Sie würden dann auch eher denken, an zwei Automaten habe ich mehr Unterhaltung, da kann ich länger spielen, so wie Sie gerade sagten bereits....

S: ja, ich sach ma, wenn ich an vier Automaten spiele und dann vier Automaten Serie bringen, davon kann ich ja nicht ausgehen....

735 I: ne, kaum...

S: da bin ich froh, wenn dann einer mal was schmeißt und die andern drei haben das Geld dann auch gefressen, ne.

I: Mhm, mhm

740 S: Was nützt mir da der Hunderterserie, wenn ich dann vier Automaten spiele und krieg nichts.

I: Mhm

S: Dat sehn die andern wahrscheinlich gar nich, ne. Die rechnen wahrscheinlich dann auch nicht...

745 I: Dann kann man ja eigentlich so, ich meine das Klischee...äh...was über Spieler im Umlauf ist, ist ja eher so eins, der Spieler ist so einer, der da reinrennt und wirklich den letzten Pfennig reinschmeißt und wenn ihm die Hose vom Hintern fällt und....aber Sie sind einfach zu vernünftig für diese....

750 S: ...ich würd das mal so sehen, ja...also wie gesagt, also ich spiel wirklich nicht allzu viel, und kommt mal schon vor, dass ich dann mal sach, heute spiel ich mal n bisschen mehr. Denn ärger ich mich aber selbst darüber, ne.

I: Aber das sind dann eher seltene Ausnahmen...

S: dat is selten, ja...

I: Mhm, mhm

S: Das passiert nich oft

755 I: Mhm

760 S: Wie früher noch die D-Mark da war, da sah dat ja noch anders aus, ne, da hat man mehr gespielt, aber heute durch den Euro.....das warn immer zwei Euro im Automat, das is nix.....das geht so was von schnell, ne. Und denn merken se richtig, wenn ruckzuck sind fünfzig Euro weg, ne. Dann rechne ich ja schon um, hat man jetzt hundert Mark, ne. Ist dann doch ein bisschen mächtig.

I: Mhm

S: ...sach ich mir dann, ne

I: Mhm

S: Na gut, dann mal weniger, dann ham wat wider drin.

765 I: (schmunzelt) Und wenn so Leute jetzt darauf zurückkommen zu zuviel spielen oder mehr spielen als ihnen gut tut. Die werden dann ja auch leicht aggressiv wenn's nicht läuft und haben dann nicht, ich weiß nicht eben hundert, zweihundert, dreihundert schon drin und selbst wenn sie irgendwo ne hunderter kriegen, kriegen sie das Geld ja nicht...die rennen ja im Grunde ewig hinterher....

770 S: genau, so sehe ich das auch

I: Und...äh...die fangen ja dann auch an so zu schimpfen und dagegen zu haun und das ist also son Verhalten, was.....

S:sieht man sehr viel.....

I: ...sieht man viel, aber es ist Ihnen eher unangenehm, also Sie haben das nicht
775 gern, Sie möchten lieber Ihre Unterhaltung haben, Ihre Ruhe dabei....

S: ja genau....ich sach den Leuten dann aber, ne, ich sach dann auch zu denen, ich sach, dat wisst ihr doch vorher, da habe ich dann auch kein Problem mit, dat sag ich dann auch, dann sind sie ein bisschen am meckern und dann ist es gut.

(längere Pause)

780 I: Wenn so das Spielen an an Automaten, das ist ja, kann man ja sagen, so, mhm, in der Gesellschaft nicht besonders gut angesehen. Da gibt's ja die entsprechenden Vorstellungen, Sie sagten aber jetzt so, dass ist Ihre Entscheidung, da stehen Sie auch zu, und das ist also kein Geheimnis...

S: Ne, überhaupt nicht. Kann jeder wissen.

785 I: Kann jeder wissen.

S: Jo. Jo, das ist meine Entscheidung, da muß ich dazu stehen, ne. Na gut, ich weiß ja nicht, wie dat wie dat jetzt aussehen würde, ich sach mal, wenn jetzt richtig die Sucht da wär, ne. Wo ich dann nach X (Staatliche Spielbank, VL) und so, wo ich dann dat verstecken würde, weiß ich nicht, ne. Aber solange wie ich mein mein mein, wie
790 soll ich sagen.....also wenn ich jetzt nirgendwo mehr hingehen könnte, ne, weil ich einfach kein Geld mehr inne Tasche habe oder so, ne,

I: Mhm

S: ...dann würde ich es vielleicht eventuell verstecken, weiß ich nicht. Aber wir können uns trotzdem, ich sach mal, wir leisten uns hier jeden Monat unser Kegeln,
795 dat machen wir alles....

I: Mhm

S: ...wo ich dat dann nicht mehr könnte und so, und hab dann kein Geld damit ich nicht mehr kegeln gehen könnte, dann säh das vielleicht anders aus, ne.

I: Mhm

800 S: Aber gehen wir dahin, dann kommt die eine und macht dann wat weiß ich...äh....Theater oder so, wat is, haste Bock mitzugehen, und wenn ich dann schon nicht mehr sagen könnte, ich hab kein Geld mehr, ne.....dann würde ich es eventuell auch verstecken, wenn diejenigen jetzt wüssten, dass ich spiele, ne.

I: Mhm. Aber Sie lassens gar nicht soweit kommen....

805 S: Ne, ne....

I: Also auch da ist dann so eine Vernunftbremse, so kann man sagen....

S: ...würde ich sagen, ja.

I: Also X ist ja Casino, Staatliche Spielbank, glaube ich, nicht?

S: Genau. Da war ich auch schon einmal.

810 I: Ja? Da geht's dann glaube ich richtig um Geld, nicht?

S: Dat sind se ganz schnell los.

I: Ja, (lacht)

S: Wir haben dann auch die Finger von gelassen, war gut, dat wa ma hinfuhrn, wollten jetzt mal gucken, wat dat so is und wat da so los is, haben wir da gesehen

815 und warn zum ersten Mal dort, brauchen wir da auch nicht mehr hinzugehen.

I: Hat das so vielleicht auch was damit zu tun, dass da das Geld so verdammt schnell weggeht? Das man zum Beispiel wenn Sie jetzt mit fünfzig Euro hier reinkommen, dann können Sie sich ja recht lange unterhalten.....

S:ja, ich muß aber allerdings sagen, ich hatte mehr zwanzig Mark, war ja noch

820 D-Mark zur Zeit wo wir da warn. Zwanzig Mark in die Tasche gesteckt, und damit nach X und bin mit sechshundert Mark nach Hause gekommen.

I: Am Automaten gespielt?

S: Ja.

I: Ah ja.

825 S: Trotzdem sagte ich mir, da gehst du nicht mehr hin. Dat war ne Glückssache, ne. Wir waren mit mehreren Leuten und alle anderen sind mit leeren Taschen da rausgegangen.

I: Aber das hätte Ihnen jetzt nicht passieren können, dass Sie jetzt sozusagen angefixt worden wären, so ungefähr, jetzt habe ich zwei.....äh.....zwanzig Mark zu

830 sechshundert Mark gemacht, jetzt muß ich da wieder hin und.....

S: Ne, überhaupt nicht.....weil ich habs bei den anderen gesehen.

I: Ja?

S: Diese die gespielt haben.....und was da an Geld weggegangen ist. Aber wir waren auch nie wieder da.

835 I: Mhm....

S: Und war dat eine Mal undna ja, gut.

I: Also auch da wieder so die Vernunft, die die ausschlaggebende ist.

S: Muß wohl....

I: Muß wohl....

840 S: Jo, denke ich mal. Ich denk mal, sonst wärn wir wahrscheinlich noch mal hingefahrn oder so, ne.

I: Mhm.....das soll ja vielen so gehen, zumindest hört man das. Wenn die also anfangs Glück haben.....

S: ...dann meinen die, dat geht immer so....aber geht nicht

845 I: Das ist Ihnen.....

S: Das ist mir schon bewusst, ne.

I: Ist schon klar, mhm....

S: Kann nicht immer klappen, ne...

I: Mhm....Also könnte man das zusammenfassen so, dass Sie dann also sagen
850 würden, nun gut, wenn ich also meine fünfzig Euro habe, dann gehe ich dann in die Halle, da weiß ich, da habe ich meine Unterhaltung, so und so lange, da kann ich mich gewisse Zeit aufhalten, und im Casino da wär das also ruckzuck weg und der Unterhaltungswert wäre dann eventuell nach ein paar Spielen sind Sie ja blank, nicht? Dann wär der Unterhaltungswert gleich Null.

855 S: ja.....

I: Wäre das so die.....

S: Man ärgert sich ja nur dann, ne.....

I: Mhm.....

S: Nicht nur dass se kein Geld mehr in der Tasche haben, nur Ärger, man ärgert sich
860 unheimlich, weil wenn ich mir mein Limit gesetzt hab, sach ich mal, brauche ich mich ja nicht ärgern.

I: Mhm.....

S: Weil denn geh ich schon von vornheraus davon aus, dat das weg is, ne.

I: Ah ja, also wenn Sie hierherkommen und haben also fünfzig Euro, die Sie
865 einsetzen, dann wissen Sie im Prinzip, also geistig haben Sie die schon ab....

S: ...dat hab ich dann schon praktisch abgehakt, die fünfzig Euro.

I: Und wens dann weg ist, dann fuchst das auch nicht.....

S: Und wenn ich dann mal wat krieg, dann freu ich mich halt.....

I: Wenn Sie was kriegen, freuen Sie sich.....

870 S: Aber ärger mich dann nicht darüber lange.

I: Das heißt also, die Einstellung ist die, dass Sie

S: weil, ich sach mir, ich bin auch selbst schuld. Ich hätte die fünfzig ja nicht verspielen brauchen, ne.

I: Ah ja. Aber die Einstellung ist eher die, also das Geld ist weg und was weg ist ist
875 weg, aber mit ein bisschen Glück gehen Sie dann auch mit nem Gewinn nach Hause.
Gut. Das war im Prinzip eigentlich schon das, was ich wissen wollte. Dann haben Sie erst einmal herzlichen Dank.

S: Nichts zu danken.

Interview am 21.03.2005

I = Interviewer; S = Spielerin

I: Jetzt muß ich ganz unhöflich sein erst mal und das fragen, was man eigentlich nicht fragt. Darf ich fragen, wie alt Sie sind?

S: siebenundvierzig

I: siebenundvierzig. Und Sie spielen auch an Geldgewinnspielgeräten?

5 S: ja ja. Ich komme jetzt hier schon rein mittlerweile...äh...achtzehn Jahre

I: achtzehn Jahre

S: Ja, und zwar sach ich mal mehr mal weniger. Ich hab dat jetzt immer, also ich nehm das jetzt zum Beispiel zum Stress abbauen, dass ich dann sage oder denke jetzt so, wenn Streß ist und so gehste rein und spielst dann, ne. An Geldgeräten jetzt,
10 keine Unterhaltungsgeräte. Ich geh dann auch zu den Geldgeräten. Also nur. Also wie gesagt, ich mach dat jetzt achtzehn Jahre komme ich jetzt hier schon rein, aber nur jetzt in dieser Spielothek, nirgendwo anders, ne.

I: Also Sie sind ausschließlich hier?

S: Nur hier. Ich geh jetzt nicht, sach ich mal, dat ich weiß ich nicht, zum Spielodrom
15 oder wie die ganzen heißen. Nur speziell hier. Ich würde nie jetzt irgendwo anders rein, ich geh nur hier rein. Ist also seit achtzehn Jahren so, ne.

I: Mhm.....

S: ...ich spiel dann auch zwischendurch zum Streß abbauen, ne...Wenn ich mich jetzt hier geärgert habe, oder habe jetz, sage mal, Sorgen, muß über Sachen nachdenken
20 oder so, setze ich mich dann davor und schmeiß Geld rein, und dann kann ich spielen, dat is ...eigentlich, aber wenn ich verliere oder wat, dat kommt jetzt nicht drauf an, dat ich jetzt gewinnen möchte oder dat ich jetzt speziell hier rein gehe um jetzt zu sagen, so ich will jetzt gewinnen, das ist ja Quatsch, ne. Dat ist weil der Automat der bleibt immer so, im Endeffekt sag ich dann mal. Ich mach dat wirklich so
25 (unverständlich) wenn de gewinnst, gewinnste, wenn nicht, gut. Ich würd auch nie n Gerät reinhaun oder sach ich jetzt mal.

I: Also Sie meinen so aggressiv reinschlagen.....

S: Ja, auch nicht, auch nicht.....

I: Ja...mhm....

30 S: gar nicht. Also ich bin ganz ruhig und sitz dann da und bin da am spielen.

(kleine Pause)

I: Spielen Sie mehr aktiv oder nehmen Sie die Risikovorwahl?

S: Ne, ich mach immer, ich mach immer Risiko eigentlich, nicht dass ich jetzt auf Sicherheit spiele oder so, ne, ich drück diese Risikotaste ein und dann gut. Dass ich
35 da jetzt nicht irgendwie wieder so, na wie gesagt, ich nehm das wirklich so zum Stressabbau, ne. Viele sind ja richtig intensiv, die unterhalten sich ja auch mit ihrem Automaten, ne.

I: Mhm....

S: ...erzählen dann, jetzt komm doch mal, und jetzt gib doch mal, und ...oder haun
40 dann eben da rein, wenn sie jetzt hundert Euro oder zweihundert Euro verloren haben oder noch mehr, mach ich nicht.

I: Könnte Ihnen nicht passieren?

S: Nein, nein... tue ich nicht. Wenn ich jetzt, ich sach mal, ich wollte jetzt dreihundert Euro, dann sind es eben dreihundert Euro, ne. Ist dann eben so. Sacht ja keiner, setz
45 dich jetzt hin und spiel, ne. Das passiert mir nicht, dass ich da jetzt reinhaue oder mich mit den Geräten unterhalte oder was, tue ich nicht, mache ich nicht.

I: Also wenn ich richtig verstehe, Sie meinen..... also es zwingt Sie niemand zum spielen, es ist Ihre eigene Entscheidung....

S: ...richtig...

50 I: ... und wenn Sie sich dann hinsetzen, dann....

S: ...gehe ich davon aus, dass ich verliere. Dat is ja normal, ne.

I: auf lange Sicht....

S: ja, klar....

I: Mhm....

55 S: Ich kann ja jetzt nicht, sach ich mal, wenn ich dat wüsste, wenn ich hier reinkomme, ist ja logisch, ich komme hier jeden Tag rein und ich weiß auch, du gewinnst ja jeden Tag, würde ich das jeden Tag tun, ne. Ist ja normal, ne. Ist genauso, wenn jeder Mensch geht jeden Tag zu Arbeit, sach ich jetzt mal, in der heutigen Zeit ist das ja nicht mehr so, aber, geh jeden Tag acht Stunden arbeiten,
60 wenn ich dann wüsste, dass ich jeden Tag hier gewinne, würde ich doch jeden Tag hier reingehen und spielen. Wenn ich zwanzig Euro investier, gebe ich fünfzig Euro jeden Tag aus, habe ich jeden Tag dreißig Euro gewonnen, ne. Und das sieben Tage lang, bräuchte ich nicht arbeiten zu gehen, ne.

I: Aus dem was Sie sagen, kann ich also schließen, dass Sie nicht jeden Tag hierher
65 kommen?

S: Doch, das kann passieren, dass ich mal jeden Tag hier bin. Eine Woche oder vierzehn Tage lang, das kann passieren. Aber ich sach mal, so zweimal die Woche komme ich hierhin, bin ich hier, spiele ich, manchmal spiele ich nur fünfzig Euro, ich habe aber auch schon mal gehabt, dass ich dreihundert Euro verliere oder
70 vierhundert Euro, einmal auch sechshundert, ne, kann auch passieren, ist je nachdem wie wie sach ich, meine Welt in Ordnung ist.

I: Sie setzen sich da also nicht unbedingt vorher ein Limit, so dass Sie sagen, also so und so viel, sondern entscheiden das nach Lust und Laune?

S: Richtig.....Ich entscheide das so aus dem Gefühl raus. Kann auch passieren, dass
75 ich nur vier, nur zwanzig Euro verspiele, dass ich für zwanzig Euro nur spiel, ne, aber meistens ist das so, wenn ich dann hier reinkomm und spiele, also dann verspiele ich auch hundert Euro, also das ist....ich habe auch schon sechshundert Euro verspielt, habe ich auch schon getan, nur das ärgert mich nachher, dass ich das gemacht habe, ne...aber das ist dann.....

80 I:weil's dann doch n bisschen viel war.....

S: Ja, da denke ich, was brauchst du jetzt sechshundert Euro verspielen....

I: Spielen Sie denn ein Gerät oder mehrere parallel?

S: Ne, ich spiele meistens immer so zwei, drei Geräte. Aber da geh immer dran, ne. Ich geh jetzt nicht, sach ich mal jetzt, dann probier ich auch schon mal ein neues
85 Gerät aus, wenn ein neues hingehangen worden ist, das ich sach, och, guckste mal und spielste da dran, ne. Im Laufe der achtzehn Jahre hat sich ja furchtbar viel verändert, auch mit den Spielgeräten, ne.

I: Mhm....

S: Ja, also, probier ich auch schon mal, gehe ich auch schon mal an anderen Gerät
90 ran, dass ich mal gucke, ob das was bringt, tue ich auch schon mal, ne.

I: Was sind denn so Ihre Lieblingsgeräte?

S: Äh.....ich geh meistens hier an denäh.... wo ich das also abschätzen kann, sach ich mal, dass die oben auch reingehn, ich hab gern an dem Sunny gespielt, aber den gibt's gar nicht mehr, der ist ganz raus, der mit der Sonne in der Mitte.....

95 I: ...mit den Scheiben.....ja, den kenn ich noch, mhm....

S: ...da habe ich gerne dran gespielt, mhm.....und hier an denähm..... Tornado, der oben hängt, das ist in dem.....

- I: Mhm, der ist mir auch bekannt....ja.....
- S: Ja, da geh ich meistens dran, an diesen Geräten.
- 100 I: Mhm.....
- S: da spiele ich meistens dran.
- I: Sie sprachen jetzt gerade von so nem Gefühl, Sie hätten da so n Gefühl, wenn er oben reingeht. Haben Sie manchmal so Ahnungen, jetzt könnte es klappen, oder.....
- S: Ja, ja, dann sach ich, ach, da gehste dran, da könnt wat gehen. Also ich geh selten
- 105 dran, wenn Pfeile so dran, wenn viele Pfeile oben dran sind, diese roten Pfeile, jetzt von fünfundzwanzig auf fünfzig, und so....
- I: die Bonuspfeile...
- S: ...genau, weil da kannste wat weiß ich reinschmeißen, aber da kannste davon ausgehen, dann, man denkt sich, da kommt nichts, ne. Also dat geht nicht, ne....
- 110 I: Also das wär dann eher so zum Locken, aber man kann dann reinschmeißen....
- S: ...richtig, du kannst dann hundert Euro oder zweihundert Euro reinschmeißen, aber.....tut sich nichts, sach ich mal.
- I: Man kommt nicht dahin, wo man hin will.
- S: Genau.
- 115 I: Nützen einem die Bonuspfeile auch nichts.
- S: Ne, genau....dat ist mehr, sach ich, also es ist meine persönliche Meinung, (unverständlich)...Oder viele denken auch, ach, dat Gerät ist jetzt leer, oder hört sich leer an, die hören ja da drauf, auf den Röhren, wenn die jetzt reinschmeißen, oh, dat hört sich aber leer an, die geben gar nichts, ne. Ich hab hier die Erfahrung gemacht,
- 120 wenn se ziemlich leer sind oder ich sach mal, man denkt das, dass se dann besser geben, ne.
- I: Mhm, mhm....
- S: ...dass se dann besser schmeißen in ihrem System, weil se dann in ihrem System irgendwie besser drin sind, dass se dann auch geben, ne
- 125 I: Mhm, mhm....
- S: Man bildet sich da ja auch viel ein, sach ich jetzt mal, weil richtig wissen ist ja nicht, ne, aber man ahnt es, ne.
- I: Was haben Sie denn so für spezielle Systeme, also Sie sagten ja, Bonuspfeile, also da ist der Automat dann zu, da tut sich nichts.
- 130 S: Mhm....
- I: Sonst noch irgend so was, worauf Sie besonders achten?

S: Ne, früher habe ich immer gedacht, ach, jetzt so voller der Automat ist, da muß er ja geben, also dann schmeißt er, aberdavon bin ich ganz ab. Also ich denke mal, wenn der Automat geschmissen hat, dann schmeißt er auch nachher noch
135 weiter. Und das krieg ich auch schon mal mit, wenn die Leute sich so unterhalten, wenn da zwei Mann sind, die auch immer kommen oder öfters kommen und die unterhalten sich, dann kriegt man das schon mal so mit, ne. Die sagen das dann auch, ne, also wenn der Automat ganz voll ist, dann dauert dat noch zwei, drei Tage, bevor der überhaupt mal in seinem System drin ist und wieder was rausschmeißt, ne.

140 I: Mhm, mhm.....

S: Oder wenn jetzt ein Automat, ich hab mal gespielt, da habe ich ...äh... zwei mal hundert Spiele gekriegt.....

I:in einem.....

S: Ja, in....

145 I: ...in einem Lauf.....

S: in einem Lauf....der hat mir hundert Spiele gegeben, da hatte der mir das erste mal nur vierundachtzig Euro gegeben, nun,dann mein Gott, wie die hundert Spiele, dann noch blaue Spiele, dat höchste, wat überhaupt, ne, ist auch nicht einmal in ne Ausspielung, (unverständlich)... und da habe ich vierundachtzig Euro, mein lieber
150 Mann, da hat er rausgeschmissen, habe ich vier Euro weitergespielt, dann hat er mir noch mal hundert Spiele gegeben, und hat mir dann gegeben zwanzig, vierzig, fünfundzwanzig, fünfzig, immer noch so wahnsinnig viele Spiele dabeigewesen. Okay, das sind, das kommt selten mal vor, ne.

I: Mhm.....

155 S: Aber dann haste auch schon mal, dass du achthundert oder neunhundert Euro gewinnst, ne.

I: Mhm.....

S: ...wenn die dann so n Lauf haben....

I: Wenn Sie jetzt das Glück haben, so ne relativ hohe Summe zu gewinnen, können
160 Sie die dann auch nehmen und rausgehen oder gehen Sie dann auch an andere Geräte und

S: ...die tausche ich dann ein, gebe meistens den Leuten hier noch so n Trinkgeld, wie man das so macht, (unverständlich) und dann geh ich dann raus, ne. Auch wenn ich hier, ich hab auch schon mal den Jackpot hier gewonnen, diesen großen....

165 I: Ach ja....

S: Ja....

I: Und wie viel waren das?

S: Äh....zweitausendneunhundertundich weiß nicht noch ein paar Euro....

I: Das hat sich ja gelohnt....

170 S: Ja.....Die hab ich auch nicht verspielt....

I: Mhm....

S: Da war ich gerade in Behandlung beim Zahnarzt....

I: Ach....

S: Ja.....(lacht). Mußte ich Zweieinhalbtausend Euro bezahlen, da bin ich dann
175 hingegangen, ich habe den Sonntags gewonnen, und habe dann montags meine
Zähne bezahlt, ne, meine Kronen, ne. Ja, das ist natürlich dann, ne. Ich würd jetzt nie
hingegangen und das ganze Geld dann verspielen, ne. Oder wie noch D-Mark war, da
hab ich auch schon mal gewonnen, zweimal oder was, ne.

I: Mhm, mhm...

180 S: Dann hab ich mir immer so größere Anschaffungen gemacht, ne. Mir was
gekauft....

I: Ja, man sieht ja auch Spieler, die jetzt zum Beispiel am Gerät zweihundertfünfzig
oder dreihundert Euro gewinnen und die dann nehmen und woanders spielen.....

S: ja, ja, die gehen dann woanders rein... die schmeißen das ganze Geld dann wieder
185 rein....

I: ...in der Hoffnung, dass dann mehr draus wird.....

S: ...dass dann mehr draus wird....ne. Aber das tu ich nicht, mache ich nicht. Jetzt
zweihundert Euro oder dreihundert Euro gewinne, dann geh ich auch.

I: Mhm....

190 S: das sind also dann tausche ich das ein und dann geh ich, ich würde das jetzt nie
..... dann sach immer, man soll sein Glück...den Tag, da haste dann die Summe, nicht
rausfordern, ne....

I: Nicht überstrapazieren....

S: Genau.

195 I: Ja, ja.

S: Dann geh ich auch wieder. Ja, das ist für mich, ist das Ablenkung und Abschalten,
für mich ist das wirklich reines Abschalten. Ich hatte im Dezember ne schwere
Operation, ich hatte vorher schon gesagt gekriegt, und da macht man sich so seine
Gedanken, damit fertig zu werden. Einer hat mir gesagt im Dezember, dass ich Krebs

200 habe und das ich operiert werden müsste und ... das sind dann so Situationen, sach ich mal, da geh ich dann hier rein, weiß, hier hat man seine Ruhe, und setz mich dann hin und fang an zu spielen, ne. Um dat alles zu verarbeiten und....

I: Und dabei können Sie dann auch wirklich.... Also da fällt der Alltag von Ihnen ab, kann man sagen....

205 S: Richtig, richtig, richtig.....Da kann ich dann über die Sachen nachdenken und wat auf mich zukommt, und ich kann dat alles so abbauen, ne. Und kann dat für mich selber verarbeiten, dass ich mit der Situation dann auch besser klarkomme, ne.

I: Mhm....verstehe. Also jetzt sagten Sie so, der Alltag fällt von Ihnen ab, wenn Sie spielen, also dann können Sie abschalten. Wenn wir jetzt etwas früher zurückgehen,

210 Sie haben gesagt, Sie würden seit achtzehn Jahren hierherkommen.

S: Ja, achtzehn Jahre, mhm...

I: Ähm....wie kam das denn dazu, können Sie sich noch daran erinnern, wie kamen so die ersten Kontakte zustande zum Geldspiel?

S: Ich hatte damals ne Wirtschaft gehabt, also war selbständig gewesen, und ...äh...

215 das war eher so n Zufall, war da in der Stadt gewesen, denk, och gehste noch spazieren.....und hier war immer früh auf, ab acht Uhr damals, und bin ich dann hier rein, habe Kaffee getrunken, ach dann habe ich immer angefangen zu spielen, habe was reingeschmissen, fünf Mark, da war das noch D-Mark, fünf Mark mal reingeschmissen, och, kannst über viele Sachen nachdenken, kannst dein Stress

220 abbauen, jetzt mit deiner Kundschaft oder von deiner Kundschaft, auch mal Abstand gewinnen, ja und so hat sich das dann ergeben, ne. Und die Leute, die hier gearbeitet haben, waren immer nett gewesen, nicht alle, aber wurd ja dann aussortiert und die haben sich dann auch mit mir unterhalten und, ne, und so.... Ja und, weiß ich nicht, wenn irgendwo nettes Personal ist, dann, ne.....

225 I: Mhm....

S: dat is dann, ich meine, es gibt keine, sach ich mal, private Beziehung aufgebaut, aber man hat sich dann schon mal so unterhalten, als wenn se zum Friseur gehen, ne, und sich mit Ihrer Friseurin unterhalten, verstehen sie so...

I: Ja...

230 S: das sind dann die Kummerleute, wenn man jetzt ganz viel hat, wie wenn man ja immer kommt, und die sehen das ja dann auch, och, heute sehen sie schlecht aus oder, ne.Dat is wie beim Friseur, wenn sie zum Friseur reingehen, um dann, ne...

und die Mitarbeiter, ich sach mal, hier jetzt in der Halle, wie von Schulze (der Betreiber, VL), die sind alle nett.

235 I: Also manche Spieler ...äh...sagen so die Spielhalle sei so eine Art zweites Zuhause für sie, so wie eine Stammkneipe. Würden Sie das auch so sehen?

S: Ja, in die Wirtschaft geh ich ja nicht, ja, würde ich auch so sehen, ich sage ja, wenn ich irgendwo hingeh, dann geh ich dann hier rein. Auch schon mal abends, dann allerdings selten. Ich bin meistens vormittags hier, weil ich auch Kinder habe,

240 die dann in der Schule sind.....

(längere Pause)

S: dann, meistens bin ich morgens hier, ja jetzt habe ich zur Zeit auch Krankenschein schon ganz lange....

I: ...wegen Ihrer.....

245 S: ja, wegen der Operation und so.....

I: Mhm, mhm...

S: Und da bin ich dann öfters hier, also kannste fast sagen, jeden zweiten Tag biste dann hier.

I: Entstehen da denn auch Beziehungen zu anderen Spielern, also Beziehungen
250 meine ich jetzt so Freundschaften, Bekanntschaften, dass man sich mal so grüßt, mal unterhält....

S: Ja, das tut man....also hier kommt auch n älterer Herr immer rein, ach, der kommt schon ach, noch länger als ich hier rein, ich glaub, weit über zwanzig Jahre kommt der schon hier rein, und der ist auch total nett, auch ein ganz ganz ruhiger Spieler,
255 und wir unterhalten uns schon mal, da hat man schon mal, dass man so sach ich mal, ne Beziehung aufbaut, aber man unterhält sich dann auch schon mal privat und so, ne. Seine Frau war jetzt so schwer krank, und dann fragt man auch schon mal nach, das tut man. Und ein junger Mann, der ist so in meinem Alter, aber so im allgemeinen tut man das nicht. Das sind so Leute, die sind einem dann auch alle sympathisch, und
260 dann ist das auch gut. Ja, nur so bei den anderen, den aggressiven, das tuste nicht, das haste nicht.

I: Also bis auf die Ausnahmen ...äh... ist es eher so, dass so jeder....

S: ...für sich.....sein Ding macht....

I: sein Ding macht....

265 S: Mhm, genau.....

I: Und die ...äh... äh....die.... jüngeren ausländischen Spieler, die sind ja häufig so in Cliquen, nicht, die also....

S: ...ja immer so drei, vier Mann

I: ...äh... miteinander reden und miteinander spielen, sich austauschen, aber das ist
270 kein sehr, kein deutsches Verhalten, jetzt in Führungszeichen ...äh... gesagt...

S: ..die geben sich auch untereinander immer Tipps, ne, die sagen, das sach ich jetzt mal, die gucken auch, wenn, ich sach mal, ich nehm mich mal als Beispiel, wenn ich jetzt sitze, dann kommt einer rein und guckt, ach, die ist da. Ich selber achte da gar nicht da drauf und die spielen auch meistens am Unterhaltungsgerät. Nur wenn die
275 jetzt sehen, dass einer von uns oder der Herr X ist oder ich, weil der Herr X ja verspielt sehr viel Geld. Der gewinnt aber auch viel, also dat hält sich alles so in der Waage bei ihm jetzt, dann ..ähm... och, der hat heute nichts gewonnen, der hat aber gesagt, fünfhundert Euro reingeschmissen, hat aber heute nichts gewonnen. Dann tauschen die sich untereinander aus, und dann wechseln die sich dann an diesem
280 Geräten dran und fangen dann an zu spielen, ne.

I: Ja....

S: Die warten dann quasi, bis wir dann weg sind, sach ich jetzt mal in Führungsstrichen, und dann fangen die an zu spielen. Ja, weil die die alle untereinander genau kennen, ne, geben sie sich auch untereinander das Geld zum
285 spielen, sach ich jetzt mal, und.....

I: Aber das ist bei den deutschen Spielern also nicht so der Fall?

S: Nein, nein, gar nicht.....

I: Mhm....

S: Das ist gar nicht der Fall, machen die nicht.

290 I: Und Ihnen wäre das so, vermute ich, auch eher unangenehm, also Sie haben, ich will Ihnen da jetzt nichts in den Mund legen, aber ich habe so das Gefühl, Sie hätten auch lieber eher Ihre Ruhe beim Spielen...

S: Ja, genau....deswegen komme ich ja auch hier rein, ne, dass ich meine Ruhe hab, ne.....

295 I: Ja, ja.....

S: Dat is....ich möchte das auch gar nicht, ich möchte auch gar keinen Kontakt so mit denen haben, dat möchte ich nicht.

I: Das wird von denen auch so akzeptiert, man lässt Sie auch in Ruhe?

S: Ja, wenn ich jetzt sach, also komm schon mal, du hast jetzt Serie oder so und so
300 und so viel, dann kommen die auch schon mal gucken und sagen, aah....., aber wenn
mir dat zuviel wird,gut, ich möchte dat nicht, wenn die jetzt so viel babbeln, wenn
dat jetzt so viele sind, stehen jetzt ringsrum, ne, dann sach ich mal Bescheid, wann
ich jetzt dann klingel, kommt einer undich möchte dat nicht haben, ne, jetzt reicht
es, weil du hast ja nicht jeden Tag gleich, dat du dat ertragen kannst, ne.....

305 I: Ja, ja....

S: So, und wie ich jetzt, ich komm jetzt hier rein, um meine Ruhe überhaupt zu haben,
ne.....

I: Mhm.....

S: ...und quasi für mich zu sein jetzt, ne.....

310 I: Mhm, mhm.....

S: dann gehen die auch, ne....

I: Mhm.....

S: Obwohl ich bislang um die eher nen Bogen mache, ne.So und so, ne. Und
die sind sehr rebellisch oft, wenn die nichts gewinnen oder so, dann sind se wütend
315 und tralala, dann ist ja alles manipuliert und haste nicht gesehen, und das finde ich
Quatsch, und dat sach ich dann auch, wenn ich dat dann mitkrieg, sach ich dat dann
auch, ne. Ihr braucht ja nicht reinzuschmeißen, ne. Steht ja keiner und sacht, jetzt
machste dat oder holt dich von ner Straße, sacht, komm jetzt rein und spielst, ne.....

I: Also freie Entscheidung.....

320 S: ...das ist es genau....ist ja deine eigene Entscheidung, ne, musst ja selber wissen
und selber entscheiden, wenn du meinst.....

I: Mhm..., wenn ich mal so fragen darf, wie spielen Sie denn? Spielen Sie eher so
volles Risiko oder nehmen Sie auch mal kleinere

S: ...ich nehm auch kleinere Serien an... ich bin jetzt nicht, sach ich mal, dass ich jetzt
325 immer da, wat weiß ich, fünfzig Spiele, ja Multi-Spiele habe, wenn ich sehr großes
Glück hab nehm ich zwischendurch schon mal zwanzig Spiele an, oder
fünfundzwanzig Spiele, dann denke ich, och, dann haste wieder wat was noch
weeterspielt, ich spiel doch gar nicht damit, ach dat ist Spielgeld, ne. Also ich bin da
jetzt nicht drauf aus, dass ich (unverständlich)....., ne, tue ich nicht, nehme schon mal
330 zwanzig Spiele an oder zehn Spiele, je nachdem.

I: Also nicht auf biegen und brechen, sondern.....

S: nein, nein, nein.....das tue ich nicht....

I: Also mehr so wie, wie sich ein Los zu kaufen und dann.....

S: ...richtig, wie dann, was dann passiert, genau.....

335 I: ...was dann passiert....

S: Ja....

I: Ja...

S: Ich nehm dann auch schon mal die zwanzig Spiele an, wenn du Glück hast, dann kommt da noch jede Menge dazu, wenn du Pech hast, gibt er nur normal, wat er

340 geben muß, um dann wieder dicht zu machen.

I: Mhm.....Ich hab das auch schon öfter erlebt, da ich zum Beispiel selber spiele, ich nehm dann auch so kleinere Serien mal an, und denk mir, dann kann ja was dazu kommen....

S: ...genau...

345 I: manchmal hat man ja auch Glück und...

S: richtig....da kommt wat Größeres dabei....

I: ...da kommt was Größeres dazu, und dann passiert das auch, dass dann Leute sagen, Mensch, da musste doch mal drücken oder zweimal oder.....

S: ...ne, dat tu ich nicht....

350 I: ...da laß ich mir auch nicht reinreden...

S: ne, ne.....

I: Würden Sie also auch....Sie spielen auch so Ihren Stiefel runter und.....

S: ...genau....

I: ...lassen sich da nicht reinreden....

355 S: ...richtig....denn sach ich auch, wenn du meinst, wenn du machst das so, aber ich spiele nicht so, ne.

I: Ja, mhm.....

S: Tue ich nicht. Oder wenn ich jetzt schon, sach mal, ich hab jetzt Multispiele, und krieg dann noch zwanzig normale Spiele dazu, dann nehm ich die. Mehr wie geben

360 kriegst du ja gar nicht, also nehme ich doch die zwanzig dazu und versuch da nicht noch, oben in diesen Teil da reinzukommen, dat is doch Schwachsinn, ne....Mehr ist ja da nicht mehr, aber die meinen dann noch, ach jetzt gehste auf zwanzig, jetzt drückste noch mal, dann geht er oben noch mal rein, ne, tu ich auch nicht.

I: Also wenn man bereits blaue hat....

365 S:richtig, richtig.....

I: Mehr als blau geht ja nicht.

- S: Mehr geht ja nicht, ne.
- I: Ja, verstehe....mhm....so kann sich dann die Serie verlängern.....
- S:richtig....
- 370 I: ...mit ein bisschen Glück.....
- S: ...richtig.....dann nehm ich auch schon mal fünf an, oder ich nehm dann zehn an, ne.....
- I: Mhm....mhm....
- S: dat ich da.....
- 375 I: Jetzt sprachen Sie gerade vorhin davon, dass esäh... also ab und zu geht's mal mit ihnen durch, nicht, dann haben Sie mal sechshundert Euro, glaube ich, sechshundert Euro verspielt und haben sich dann doch ein bisschen geärgert.....
- S: Ja.....
- I: Wie kam das denn dazu, war das so eine Art ...äh...
- 380 S: Ja, da bin ich auch so am Hadern, warum hast du das jetzt gemacht, warum hast du jetzt die sechshundert Euro....hättest doch aufhören können, war doch schon alles in Ordnung gewesen, hast doch schon alles abgebaut, warum bist du dann nicht gegangen, ne? Ja, aber dann is denn, denkste dann zwischendurch, ach, komm, jetzt hast du so viel reingeschmissen, ne, jetzt versuchste mal, fünfzig Euro, ne, kommt
- 385 bestimmt was, ne. Aber da kommt natürlich nichts, ne. Wenn ich dann zwei Tage später reingeh und wechsel, dann sach ich mal nur zwanzig Euro, dann kommt schon bei zehn Euro was, ne. Ja, dat is alsoich ärger mich nicht, aber dann denk ich immer, ach dat hätte nicht sein müssen, ne, hätte ich nicht tun brauchen, ne, aberes ist dann passiert und dann ist auch gut.
- 390 I: Aber es kann schon passieren, dass jetzt im Eifer des Gefechts auch mal die Pferde mit einem durchgehen und
- S:(lacht) ja, richtig.... dann, ne, dat is dann so n Rausch, ich sach mal, das ist wie ne Sucht dann, ne. Dann denkste, ach, komm jetzt schaffste, ne.
- I: Mhm...
- 395 S: ...jetzt schaffste, obwohl du schaffst dat nicht, ne. Könnte auch passieren, ne, das was kommt. Jetzt schaffste. Jetzt ist gut, schmeißte noch mal rein und dann kommt bestimmt noch wat, ne. Dat kann natürlich auch passieren.
- I: Aber so von Grundsatz her ...äh... sehen Sie es eher auch so, dass es ein Zufall ist, also man kann im Grunde nichts beeinflussen....
- 400 S: Das ist wirklich n Zufall, ne. Entweder kommt oder kommt nicht, ne.

I: Mhm...

S: Entweder ist der Automat bereit jetzt was zu geben, wenn du nur zwei Euro manchmal reinschmeißt, kannst du hundert Spiele kriegen, ne. Beim ersten Drehen, das habe ich auch schon gehabt, ne.

405 I: na ja...

S: ...habe ich zwei Euro reingeschmissen und dann hundertfünfzig Spiele, ne, ja, das kann natürlich auch passieren, ich mein selten zwar aber passiert, ne.

I: Aber Zufall...

S: ...ist Zufall, ich glaub nicht, dass da irgendwie... das kann man nicht beeinflussen.

410 I: Mhm...obwohl das ja gerade ...äh... viele denken.

S: denken, aber nein....also, glaube ich nicht, auch wenn das andere sagen, man unterhält sich ja schon mal, das is, weiß ich nicht.

I: Mhm...

S: Sagen dann so Sachen wie, wenn das Gerät dann frei ist, dann läuft es eben, was
415 weiß ich, kann man die Risikotasten einstellen, ja nachdem wie hoch, und dann läuft er auch, ne, wenn er jetzt in ne Ausspielung reingeht, zack, zack, zack, zack, zack, zackoder viele hören ja auch, ach, ja jetzt kannst du drücken, jetzt ist er offen, die sind jetzt frei, ist

I: ...Einbildung....

420 S:schätze ich mal....ich denke schon, ich hör nichts.....

I: Also ein Zufallsspiel...

S: Mhm...

I: ...und...also auch wenn es jetzt albern klingt, aber Sie haben vorher auch gesagt, es...also Sie beobachten auch Spieler, die mit dem Gerät reden oder sagen, komm,
425 nun gib mal was, und dergleichen, also so verhalten Sie sich aber nicht?

S: Nein

I: Das ist so nicht Ihre.....

S: Nein, nein.....also das sach ich auch, dann sach ich auch schon so aus Jux und Dollerei, je nachdem, wer jetzt hier ist und wenn man mich mal reden hört mit dem
430 Automat, dann sacht mir Bescheid, dann is es soweit, also dann....(lacht in sich hinein...) möchte ich dann auch nicht mehr haben, ne. Also wenn sie mich dabei ertappen würden, na, ich denk nicht....obwohl das, weiß ich nicht, ich meine, das muß jeder mit sich selber ausmachen, oder das mit dem reinhauen, also das finde ich ja ganz furchtbar...das is dann auch schon passiert, dass ich dann aufgehört hab, und

435 dann woanders rangegangen, in ne andere Abteilung hier gegangen bin oder so, ne, also ne. Dat kann ich überhaupt nicht ab, also n Gerät kann ja nichts dafür, ne, dass ich da jetzt reinhau oder reintritt oder wie dem auch sei, ne.

I: Also Sie haben auch jetzt nicht so das Gefühl, dass Sie da gegen jemanden kämpfen....

440 S: ...ne.....

I: ...so wie manche, sondern Sie sehen das eben wirklich mehr als.....

S: ..ja, dat....

I: das ist eben ein Gerät und

S: ...richtig...

445 I: ...nicht mehr und nicht weniger....

S: ja genau...tut mir ja nichts, ne...wie gesagt, ich brauch das ja nicht, ich muß ja nicht da reinschmeißen, dat is ja...dat is für mich wirklich nur, dass ich Streß abbau oder den Alltag abbau und über Sachen nachdenken kann, ne, is nun mal, dat is doch nicht, dass ich jetzt die Walzen da drehe und das das ganz todschick ist oder wat, dat
450 is ja...habe ich auch nicht (lacht). Viele, die finden das ja ganz toll, weil wenn dat dann klingelt und die Walzen drehn sich, ne, dat is auch nicht. Ich würd auch nie in ne andere Spielothek reingehn, ne, wie jetzt von Schulze, nie. Ich habe in Y unten gewohnt, da bin ich immer nach Y dann gegangen, aber auch nur hier jetzt von dieser Schulze-Spielothek.

455 I: Mhm...

S: Ich würde nie in ne andere Spielothek reingehn, nie.

I: Und warum, wenn ich fragen darf? Weil die Geräte sind ja ziemlich dieselben.

S: Ja, das sind ziemlich dieselben, ja, aber dat allein schon vom Personal her, und ...äh... weil dat alles gerecht zugeht, auch wenn du jetzt mal was hast, ich mein, du
460 hast ja Leute, die beschweren sich jeden Tag über die Geräte, dann ist ne Münze schluckt worden oder sind zwei Euro geschluckt worden, in den ganzen Jahren, ja seit ich hier reinkomme oder verkehre jetzt hier, mir ist dat dreimal passiert jetzt in den ganzen achtzehn Jahren, dass irgend etwas mit dem Gerät nicht gestimmt hat. Da können Sie sich ja vorstellen, wat für ne ruhige Frau ich bin oder ne ruhige
465 Spielerin ich bin, ne.

I: Mhm...mhm...

S: Ich habe da nie, und was ich dann hatte, dat is auch korrekt behandelt worden, und habe dann auch korrekt meine Sachen gekriegt, ne.

I: Mhm...mhm...

470 S: Einmal hat ein Gerät Spiele nicht aufgezeichnet....

I: ...und das ist dann aber kulant geregelt worden?

S: Ja, bin ich dann hingegangen, habe gesacht, hier so und so, ne.....

I: Mhm...mhm...

S: Ne, dat machen wir. Der Z hier, der Mechaniker, der kommt, dann der Techniker,
475 dann sagen wir dem Bescheid, ja. Ich sach Z, hier so und so ist dat, sacht er, probier
ich aus, hat ausprobiert, sacht er, stimmt, hast recht, er hätte aufzählen müssen die
hundert Spiele, ja, und damals konnten die Techniker die Spiele ja selber einstellen,
oder durften das, dass die Spiele dann selbst einge.... wieder eingestellt worden sind,
und dann ist das so geregelt worden ebend, dass se das dann, wird das wohl
480 umgerechnet und dann in bestimmten Geldbetrag, ich sach, ich sach mal, hab dann
gekriegt hundertfünfzig Euro und dann war das auch gut gewesen.

(längere Pause)

I: Also von daher können Sie sich also nicht beklagen...

S: Nein

485 I: ...das ging also korrekt zu?

S: Ja.

I: Und da hätten Sie dann die Befürchtung, in anderen Hallen wäre das nicht so?

S: Ja, weil ich denk mir, das ist nicht so. Wenn Sie jetzt hier gucken, hier vorn ist
Spielodrom, da komme ich immer so vorbei, die haben da diesen Jackpot auch, der
490 steht jetzt auf achttausend-, wat weiß ich, siebenhundertund.....paar zerhämmerte
dahinter, wenn se jetzt mal irgendwann morgens da vorbeikommen, dann ist dieses
tausend einmal gefallen, aber es weiß nie einer, wer das eigentlich gekriegt hat,
verstehn se?

I: Mhm...mhm...also da haben Sie eher das Gefühl, da istbeschissen worden....

495 S: Ja, ja....

I: ...auf gut deutsch gesagt?

S: ...beschissen.....wird betrogen.....

I: ...wird betrogen.....mhm...

S: ...und hier weiß ich, wenn ich jetzt komm hier rein, gucke, ach Jackpot, och, ist
500 gefallen, prima, gut, und dann hörste schon untereinander, ach der hat den gekriegt
diesmal....

I: Mhm...

S: Ne.....

I: Ja, verstehe.....

505 S: Und dat kann ich nachvollziehen, also von daher ist dat für mich korrekt.

I: Mhm...

S: Dat du dann auch hörst, du kriegst dat dann mit, aha, der hat dat gekriegt, oder ich hab dat jetzt gekriegt, och, hast du letztens hier den Jackpot gekriegt, ne. Oder wenn dieses Risikocenter fällt, dat kannste nachvollziehen.....oder wenn du Bingo spielst, 510 vorhin hat der ausgelöst, da war n fünfzig Euro drauf, die hat ein Mann gekriegt, ja, dat kannste alles nachvollziehen. Wat du in anderen Hallen wohl nicht kannst, ich weiß dat aber jetzt auch nur von den Unter.... von Hörnsagen, Leute, die hier reinkommen und zum Beispiel jetzt die Ausländer, die gehen ja in verschiedene Hallen, da kriegste dat dann schon mal mit, wie die sich so unterhalten, ne. Und von 515 daher....meine ich...

I: Mhm...

S: Meine Schwägerin arbeitet auch in Spielhalle, oder hat gearbeitet in Spielhalle, bin dann zwischendurch mal rein, hab nen Kaffee getrunken, habe aber nicht jetzt da gespielt, haben uns so unterhalten. Da habe ich auch so viel mitgekriegt, ne, dass die 520 dann, na weiß ich nicht, dat finde ich nicht gut, wenn die Leute schon reinkommen, so wie ich jetzt oder andere, sind ja auch viele Stammkunden, wie der Herr X jetzt oder wie ich, wir sind schon über zig Jahrzehnte hier, ne. Finde ich dat nicht so gut, ne, dass da, weiß ich nicht.

I: Nach dem, was Sie sagen ...äh... fühlen Sie sich hier ja ziemlich wohl, also sonst 525 würden Sie ja auch nicht achtzehn Jahre herkommen....

S: ...richtig...

I: ...und das hängt auch mit der Ehrlichkeit zusammen oder auch so zum Beispiel mit Personal und Sauberkeit,

S: ...richtig...richtig...

530 I: Freundlichkeit, Service im weitesten Sinne.....

S: Ja.....

I: ...also da legen Sie schon Wert drauf, dass das.....

S: Ja, ja.....

I: ...dass da ne Naht dran ist, wie man so sagt....

535 S: ...richtig. Wenn ich jetzt nur behandelt würde als wenn ich, ach ja, schon mal gut, dass sie kommt hier, meine Zahlen stimmen Ende des Monats, sach ich mal,

umsatzmäßig, ist ja heute so, ne, prima, dass die da ist, klasse, laß sie mal spielen, gut, ne, das fände ich nicht so gut....Also sagen wir mal, man wird hier noch als Mensch jetzt anerkannt, ne.

540 I: Mhm, mhm.....

S: Also dieses Menschliche ist auch immer noch da, ne, und dat finde ich auch gut, dat muß auch so sein, ist meine Meinung, ne.

I: Passiert das denn auch, dass Sie mal reinkommen und jetzt nicht viel Zeit haben und nur mal nen Kaffee trinken, plaudern und dann wieder gehen, das geht?

545 S: Ja, ja....

I: Also sagt keiner was?

S: Nein, würde nie einer was sagen jetzt, ne...

I: Also würde keiner sagen, jetzt...entweder wird gespielt oder.....

S: nein, nein, nein....geh jetzt raus oder so, nein.....

550 I: das passiert nicht, nein.....

S: ...nein. Find ich auch gut. Wenn ich jetzt nen Arzttermin habe oder so, dann haste, kannste nicht ...äh... geht man ja früher und denkt, och, gehste noch n Kaffee trinken, geh ich hier rein, trink nen Kaffee, rauch ne Zigarette, sach, so, ich hab jetzt nen Arzttermin, ich komm dann gleich noch mal. Und dann trink ich meinen Kaffee aus,
555 dann unterhält man sich fünf Minuten, oder zehn Minuten, und dann geh ich. Und dann komm ich dann nachher, wenn ich dann von meinem Arzttermin zurückgeh, weil ich wohn auch hier vorne, dann geh ich dann hier vorbei und dann spiel ich auch noch mal, ne.

I: Mhm....

560 S: ...passiert auchAber dat find ich auch nicht schlimm, ne, ich find dat gut so....

I: Mhm....

S: Die machen dat jetzt nicht bei jeden Hans und Franz jetzt, sach ich mal, ne, das sind wir, wo sie genau wissen, die Leute kommen schon so viele Jahre, ne.....

I: Ja, verstehe, ja.....

565 S: Nicht dat dat jetzt hier übertrieben wird oder dat die jetzt.....ne, nein. Also die wissen dat schon ganz genau einzuschätzen, bei wem, bei wem nicht, bei den Leuten, die sich andauernd beschweren und meistens sind dat aber die Leute, auf die nur alle sauer sind, die sich beschweren, ne, die immer wat anderes haben, ne.

I: Und so Leute, die ...äh...also...vor den Geräten sitzen und fluchen und schimpfen
570 und schreien und.....äh.....das ist Ihnen auch eher unangenehm, oder.....

S:ja, da gehen auch die Mitarbeiter hin und sagen dann, ne, hier sind mehrere, ruhig und nicht in die Geräte reinhaun und wenn's kaputtgeht, zieht nur Ärger mit sich. Aber ganz ruhig, also muß ich ganz ehrlich sagen, die gehen ganz ruhig auf den Leuten jetzt zu auch, und unterhalten sich auch ganz vernünftig mit den Leuten und
575 fangen jetzt hier nicht an, lassen den Larry raushängen oder wat weiß ich, ihr habt jetzt Hausrecht und ihr habt jetzt das zu machen, wat wir sagen, ne. Die gehen dann n paar mal hin und sagen dat. Ja, wenn gar nicht anders geht, okay, ne.....

I: Also die handhaben das ganz gut so....

S: ja, ja.....

580 I: Mhm....

S: die machen das toll, finde ich gut.

I: Aber wer es ganz übertreibt, der fliegt dann raus?

S: Ja, die sagen dann auch, also nee, komm, da können wir drauf verzichten, ne, da, ne, dat wollen wir dann auch nicht haben, und die sagen dann auch, ne wir müssen
585 auch Rücksicht nehmen auf unsere Stammspieler, ne, also die immer, auch unsere Geldspieler, die immer kommen und die ihre Ruhe haben wollen, die können dat echt schon gut einschätzen, ne, sonst würde man ja nicht schon so viele Jahre hierherkommen, ne.

I: Mhm....also wenn jetzt nur aggressives Volk hier wäre, dann würden....

590 S: ...ne, dann würde ich nicht mehr kommen.

I: Ja.....

S: ...auf gar keinen Fall....nein....würde ich nicht machen, würde ich wegbleiben. Aber nicht nur ich, auch der Herr X jetzt, ne.

I: Sie sagten ja, Herr X ist auch ein sehr ruhiger Spieler.

595 S: Ja, ganz ganz ruhig auch.....

I: Mhm....

S: Total lieb ist er, ein ganz lieber Mensch ist dat, ne, also dat würde der auch nicht machen. Man unterhält sich dann, sach ich jetzt mal, wie wir beide uns unterhalten uns dann schon mal so, ne, der würd dann auch wegbleiben.

600 I: Ja....

S: Ich war zum Beispiel, wie ich in Y unten gewohnt habe, da bin ich immer nach Y gegangen, da sind auch total nette Mitarbeiter und nette Leute und ...ähm... da hat eine angefangen, da habe ich, weiß ich nicht, ich sach mal, fünfhundert Mark verspielt, jetzt war irgendwat mit dem Gerät nicht in Ordnung, da habe ich dann

605 geklingelt, da kam die gute Frau, ich sach, hörn Sie mal, so und so, ja da müssen Sie wartenso geht dat nicht..... so hören Sie mal....ja da kann ich ja nix für, sagt sie, dass Sie Spielerin sind und dann aggressiv werden. Ja ich denk, dat geht, dat darf et nicht sein, da bin ich da hingegangen, dass war dat erste mal, dass ich mich überhaupt beschwert habe. Bin ich hingegangen, bin zur Chefin hingegangen, da war
610 die Frau K damals noch, ich sach, hörn Sie mal, Frau K, ich sach, so und so, ne, ich sach, die kann mich doch nicht hinstellen, ich sach, als Spielerin, ich sach, selbst wenn dat so is, aber dat Recht hat sie sich nicht rauszunehmen, und wenn ich fünfhundert Mark hier verspiele, ist dat ne Menge Geld an einem Tag, und dieses Gerät setzt auch einmal aus und dat ist nicht in Ordnung und ich sage das anständig,
615 dann möchte ich auch anständig behandelt werden.

I: Mhm....

S: Ich sach, ihr lebt davon, ich sach, ihr werdet von meinem Geld genauso bezahlt wie euer Chef und alle anderen auch. Ich sach, dat finde ich nicht korrekt. Ja, dann musste sie Konsequenzen ziehen, jetzt nicht wegen mir, da müssen wohl mehrere
620 Sachen vorgefallen sein, ne. Die ist auch sofort entlassen worden, ne.

I: Ah ja....also da achtet man dann schon darauf, dass die Spielgäste sich wohlfühlen und auch richtig behandelt werden.....

S: ...richtig....ja.....

I: Mhm...

625 S: Ist doch klar, die leben ja alle davon, ne, Wenn ich jetzt fünfhundert Mark verspiel oder ich verspiel tausend Mark, nicht nur ich, auch andere, hat keine Angestellte zu sagen, du bist Spielerin oder du bist Spielerdu bist dat allerletzte, ne... So Spieler kenn ich, bei mir in ner Familie ist auch n Spieler. So wat macht man nicht, ne. Da achten die schon drauf und dat können die auch hochziehn, ne.

630 I: Mhm....jetzt haben Sie das Thema Geld ja angesprochen, also dass man ja doch einiges dalässt im Laufe der Zeit....äh.....wie habe ich mir das jetzt vorzustellen, ist das so, dass man sich im nachhinein drüber ärgert oder ist das eher so ...äh... also sind Sie ja, wie soll ich sagen, auf lange Jahre spielt, ist ja schon so unterm Strich, verliert man ja, das ist.....das weiß ja im Grunde jeder, das ist normal. Ist das so,
635 dass man sich dann da drüber ärgert und zum Beispiel überlegt, Mensch, mit dem Geld hätte ich das und das machen können oder nimmt man das einfach so hin und sagt, das ist eben mein Vergnügen und das ist mir das wert.

S: Ja, das nimmt man so hin. Das ist einfach so, ne, das ist mein Vergnügen, und es zwingt mich ja auch keiner, ne. Also das ich mich jetzt da drüber ärger oder sonst
640 dergleichen, tue ich nicht, ne. Anders freue ich mich dann auch, wenn jetzt hier so ne Aktion ist, sach ich jetzt mal, wie dem auch sei, kannst jetzt zwanzig Euro gewinnen oder die spielen zwischendurch mal Bingo mit dir oderfind ich auch klasse, ne, toll. Die tun auch was, ne, für die Gäste undfind ich auch gut.

I: Aber so der Gedanke.....

645 S: ...ich ärger mich nicht darüber, was ich da verspielt hab im Laufe der Jahre, nein, hab ich nicht.....

I: ...darauf wollte ich raus, also diese Überlegungen kommen nicht, dass Sie überlegen würden, wenn ich nicht gespielt hätte, hätte ich jetzt so und so viel mehr...oder so....

650 S: nein, habe ich nicht, nein, nein.....ich konnt mir ja auch was anderes suchen, sach ich mal zum Streß abbauen, oder wie dem auch sei, ne, das kommt nicht. Ich würde mich jetzt nie da drüber ärgern, ich ärger mich auch nicht, wenn ich jetzt hier raus gehe und habe verloren, tue ich auch nicht. Ich denke, und wenn ich dann, sach ich mal, fünf- oder sechshundert Euro verspielt habe, mein Gott, ne, das hätte nicht sein
655 müssen, ne, aber da sach ich mal, das ich jetzt ne richtige Wut habe auf mich oder was, ne, ne.....dat hab ich nicht. Das ist nun mal eben so und gut.....

I: Jetzt hat man ja in der Regel, wenn man nicht gerade reich ist, hat man ja Geld nur in gewissem Maße zur Verfügung....

S: Mhm....

660 I: da muß man seine Ausgaben von bestreiten....

S: ...richtig.....

I: ... und so weiter.....und jetzt gibt es ja immer so ...äh... jedenfalls mir geht es so, zum Monatsende wird es dann ein bisschen knapp, und ...äh... das ist ja bei Ihnen wahrscheinlich auch nicht anders als bei allen anderen.....

665 S: ...richtig.....

I: ...äh... können Sie da auch ganz gut an der Halle vorbeigehen oder

S: Ja, dass....

I: ...äh....

S: ...dann geh ich vorbei, eben, geht eben jetzt nicht, ne, dass ich jetzt hier da rein
670 muß und spielen muß, nö, muß ich nicht, brauche ich nicht, ne. Aber ich brauche nicht vorbei, ich kann immer rein, und dann nen Kaffee trinken oder was, kein Thema,

ich muß aber dann auch nicht spielen. Dat ich jetzt sach, hier, so, jetzt hab ich noch fünfzig Euro im Portemonnaie, jetzt kriegst du in drei Tagen Geld, ach, die fünfzig Euro, die investierst du gleich, vielleicht haste ja Glück, das du gewinnst, ne. Dat muß
675 ich auch nicht haben.....

I: Da halten Sie fünfzig Euro lieber fest....

S: Die halte ich dann fest und geh dann einkaufen, sach ich jetzt mal, ne. Wenn ich dann weiß, dann und dann, ne. Ne, dat muß ich nicht machen.

I: Da gibt es auch andere Fälle, ne.

680 S: Ja, ja, die verspielen alles, ne. Dat hab ich auch schon mal mitgekriegt, ne.

I: Hier in der Nähe gibt es ja n Leihhaus ...äh...

S: Tja, hier, glaube ich, nebenan sofort, mhm.....

I: Also ich weiß es nicht, also, ich

S: klar, ich denke mir dat auch, ne, weil ich krieg dat auch mit, ich habe auch schon
685 mal mitgekriegt, hier war einer, der hat, zweitausend Euro verspielt, ne. Und hat nichts gewonnen, ja, der war total wütend und sauer, ne.

I: Wie hat er das geschafft, an mehreren Geräten wahrscheinlich dann stundenlang?

S: Der hat die ganzeDingens.....der hatte eins, zwei, drei, fünf, sechs oder sieben Geräte in Beschlag, ne.

690 I: Mhm....und dann über Stunden wahrscheinlich?

S: Ja, ja, zweitausend Euro, das sind ne Menge Geld, über viertausend Mark, ne. Der hat nichts gewonnen, ne.

I: Aber das könnte Ihnen jetzt nicht passieren, dass Sie jetzt so viele Geräte auf einmal bespielen?

695 S: Ne, ne, ne.....

I: Also hat er dann, wäre dann auch der Verstand so stark zu sagen, also selbst wenn ich jetzt an einem Gerät die hundertfünfzig kriege, das Geld hole ich mir ja sowieso nie wieder.....

S:richtig....

700 I: Da würde er ja nur hinterherlaufen.....

S: Ja, dat mache ich nicht.

I: Und von daher passiert Ihnen das nicht?

S: Nein, ich spiele an zwei, schon mal an drei, dass ich sach, ach komm, dann schmeiß ich mal sechs Euro rein oder so, laß mitlaufen, ne. Aber, dann ist auch
705 schon gut, ne.

I: Mhm....

S: Im Höchsthalle zwei Geräte spiele ich, ne.

I: Mhm, mhm....

S: ...tue ich wohl, aber, dat ich da sechs, sieben Geräte, ne.

710 I: Mhm....

S: Mach ich nicht, ne. Auch wenn jetzt einer aufhört, und der geht raus, wie dem auch sei, weiß ich nicht, dann schmeißt er nichts mehr rein, und ich geh jetzt da dran, und derjenige kommt wieder, und da geh ich auch hin und drück dat wieder raus, und frach, woll n se weiterspielen, dann drücke ich das auch wieder raus, ne, so fair muß
715 man dann schon sein, wenn da jetzt einer schon so und so viel reingeschmissen hat, und ich will dann da wieder dran, also.....das machen die auch, ne, also der Herr X macht dat, ich mach dat, ne.....

I: Mhm, mhm....mhm.....

S: Das tut man auch, ob das jetzt n Ausländer ist oder n Deutscher, ist egal.

720 I: Mhm....

S: Dafür muß man sein Geld zu schwer verdienen, und wenn er jetzt, sach mal, zwei, dreihundert Euro schon reingeschmissen hat oder hundert Euro und will dann da weiterspielen, in der Hoffnung eben, dat er doch noch was kriegt, dann sollte man auch so fair sein und das rausdrücken, wir machen das auch dann, ne. Damit da gar
725 kein Streß aufkommt oder sonst dergleichen, ne.

I: Also jetzt kann man ja sagen, so nachdem was Sie mir erzählt haben, ist es ja so, dass Sie ziemlich kontrolliert damit umgehen, also Sie spielen, da stehen Sie dann auch zu, wenn das Geld aber mal nicht da ist, dann wird eben auch mal nicht gespielt...

730 S: ...richtig....

I: ... und eben sechs oder sieben Geräte kommen gar nicht in die Tüte, also Sie haben sich da sehr, sehr gut im Griff.

S: Ja.

I: Das kann man so sagen.

735 S: Ja.

I: Und wenn Sie jetzt die Leute sehen, die das nicht können, die sich nicht im Griff haben, gibt es ja, nicht, haben Sie ja gerade selbst gesagt. Also es gibt welche, die verspielen alles....

S: Mhm....

740 I: ...die...äh.....könnens also irgendwie nicht lassen. Wenn Sie das sehen, was empfinden Sie da, mehr Mitleid oder....mehr auch so ne Art wieVerachtung, so dass Sie sich fragen, wie kann man so blöd sein, oder.....

S: Ne. Also ich hab da keine Verachtung für. Also, ich denke mir, dann, wenn der dat alles bezahlt hat, sach ich jetzt mal, und mein, du hast dat Geld, soll er dat tun, ne.

745 Andersrum sach ich mir, wenn ich jetzt zweitausend Euro verspiele, kann ich auch Casino spielen gehen, ne.

I: Mhm....

S: Also so denk ich dann, ne. Wenn du so viel Geld hier verspielst, ne und dann, weiß nicht, ich hab da keine Verachtung für, weil ich sage miräh.....äh..... so wie dat jetzt
750 bei mir ist, ne, ich denke ja, okay, du verspielst hundert Euro, er verspielt zweitausend Euro, ne. Da müsste ich mich ja selber auch verachten, ne, oder andere müssten mich verachten, ne, guck mal, die sitzt da schon wieder, die hat schon wieder hundert Euro verspielt oder zweihundert Euro verspielt, ne. Also da habe ich keine Verachtung für, man weiß nicht, wat in so n Menschen vorgeht.....

755 I: Mhm....

S: Ich kann ja nur von mir sprechen, ich weiß ja nicht, wat in anderen Menschen vorgeht, ne.

I: ...verstehe.....

S: dat sind ja auch Menschen, sach ich mal, die wolln vielleicht auf Biegen und
760 Brechen vielleicht, die setzen nicht zweitausend Euro ein in der Hoffnung, dass sie gleich mit dreitausend Euro rausgehen oder mit zweieinhalbtausend Euro rausgehn, ne. Vielleicht brauchen sie dat Geld irgendwie, wie dem auch sei, ne. Und dat denn auf die Art und Weise versuchen, um an dat Geld dann ranzukommen, ne. Weiß nicht, weiß ich nicht, also ich würde nie nen Menschen da verurteilen, ne. Ne, dat
765 Recht kann ich mir gar nicht rausnehmen, ne. Dat würde ich auch nicht tun, würde nie nen Menschen da verurteilen.

I: Mhm.....

S: Solange wie er sich anständig benimmt und tralala und haste nicht gesehen, und sich dat Geld, dat Spielgeld nicht auf illegale Weise verschafft, wie dem auch sei,
770 dass da....ne.....weiß nicht. Wenn ich jetzt mitkriegen würde, sach ich mal, dass der spielt und spielt und spielt und würde dann dadurch, sach ich mal, nen Überfall machen oder ne Halle überfallen, nur damit er dann wieder spielen kann,so drauf sind, ne.

I: Mhm....

775 S: So, aber verachten, ne, würde ich nicht. Wenn Sie jetzt hier reinkommen würden, ich würde spielen und Sie würden auch spielen, undwürde ich nicht. Erst mal kenne ich Sie nicht, kann Sie gar nicht verachten, ne, kann mir auch keine Meinung über Sie bilden, weil ich kenne Sie gar nicht.....

I: Mhm, mhm.....

780 S: Ich weiß ja nicht, warum Sie das machen....

I: Mhm, mhm.....

S: Ne.....

I: Also könnte man zusammenfassend so auch sagen, also Sie kommen zum Spielen hierher, wollen abschalten, Ihre Unterhaltung haben, Ruhe haben, und was andere

785 machen, sofern Sie jetzt nicht belästigt werden, aber was andere machen, ist Ihnen eigentlich relativ egal dabei.

S: Ja, ja.

I: Also Sie denken eher so, jeder auf seine Art und geht mich nichts an.....

S: ...richtig.....

790 I: Mhm.....

S: Oder müsste hier natürlich was passieren, sach ich jetzt mal, derjenige oder diejenige wieder aggressiv werden, gegen die Mitarbeiter und über oder sonst dergleichen, oder jetzt irgendwas kaputtmachen, sich an den Gerät auslassen und die Knöpfe kaputtmachen, gibt's ja auch. Also das würde ich dann auch schon sagen, ne,

795 das ich das nicht richtig finde, ne.

I: Mhm, mhm.....

S: Das ist ja schon oft genug passiert, dass sie dann, die Knöpfe, was weiß ich, kaputtschlagen oder sonst dergleichen, ne. Also da würde ich dann auch sagen, ne.

I: Mhm, mhm.....

800 S: Das macht man einfach nicht, das sind tote Gegenstände, da lässt man sich nicht dran aus und, ne.....Das sacht ja keiner, der Chef sacht ja auch nicht, die müssen jetzt bei euch reinkommen und spielen oder was, ne. Also dasne.

I: Mhm....

S: da würde ich mich dann schon einmischen oder wenn ich jetzt sehe, schmeißt

805 einer hier ne Scheibe kaputt oder kloppt mutwillig ne Scheibe kaputt oder so, da würde ich dann auch schon sagen, ne, da würde ich dann sagen, der war das jetzt hier, ne, das würde ich tun.

I: Also so zusammenfassend könnte man dann also sagen, Sie stehen so auf dem Standpunkt, also hier wird keiner gezwungen, wer hier reingeht, weiß worauf er sich
810 einlässt, und der muß sich dann eben auch am Riemen reißen, also muß dann eben von vornherein wissen, wie es läuft und kann.....

S:richtig, kann in die Hose gehen oder kann Glück haben, ne. Und entsprechend hat er sich auch zu benehmen, ne, dafür sind wir ne Gesellschaft, ne.

I: Mhm, mhm.....

815 S: So sehe ich dat. Weiß ich nicht, so seh ich dat ebenne. Man darf ja auch erst ab achtzehn hier rein, also infolge dessen, ne. Da wir keine Kinder mehr sind, wie dem auch sei, infolge dessen trägt er auch schon eine gewisse Verantwortung, mit achtzehn oder mit vierzig, ist egal, oder fünfzig, man trägt ja eine gewisse Verantwortung, ne. Und da muß man schon so weit denken können, und sagen, ja
820 okay, wenn ich jetzt da rein gehe und ich spiele, muß ich auch damit rechnen, dass ich verliere, ne. Da kann ich nichts kaputtschlagen oder aggressiv werden, wie dem auch sei, ne. Oder andere Leute beleidigen oder die Angestellten beleidigen, dat tut man einfach nicht, ne.

I: Wenn Sie jetzt zum Spielen hier rein kommen, also Sie jetzt, wenn Sie jetzt zum
825 Spielen hier rein kommen ...äh.... dann, also Sie wissen worauf Sie sich einlassen, und, haben Sie das Geld gedanklich im Vorfeld schon abgeschrieben sozusagen, na ja, wahrscheinlich ist es weg, und mit ein bisschen Glück gewinne ich was, oder kommen Sie mehr so mit der Motivation her, gewinnen zu wollen.

S: Ne, ich komm hier rein und denke, wenn du Glück hast, gewinnst du, wenn nicht,
830 auch gut. Also ich geh jetzt hier nicht rein und sach, oh, heute gewinnste oder wat, ne oder du musst gewinnen, das ist Quatsch. Ich komm rein, denk, ja, komm, hier.....

I: Also das ist so Ihr Vergnügen und das Vergnügen hat halt seinen Preis....

S:richtig.....

I: ...und mit ein bisschen Glück gewinnt man und wenn man verliert, hat man eben
835 Pech gehabt, man wusste ja vorher.....

S: ...Bescheid, richtig.....

I: Ja, worauf man sich einlässt.

S:richtig, richtig.....is ja Zufall bloß, wenn du das nächste mal wieder gehst, dann gewinste dann vielleicht, ne.

840 I: Mhm.....

S: Wenn nicht, auch gut....Aber dass ich jetzt schäum vor Wut, oder sonst dergleichen oder ne, ne....das habe ich nicht.....Ich habe die ganzen Jahre noch nie, dass ich gegen Automaten gekloppt hab oder sonst dergleichen, ne, kenne ich nicht, dat is, weiß ich nicht.

845 I: Also Sie haben sich da, kann man sagen, rundherum gut im Griff.

S: Ja.

I: Also in jeder Beziehung?

S: Mhm.....Ich weiß, sach ich mal, wenn jetzt was Größeres ist, so auch wie ich umgezogen bin, so, ne, dat geht jetzt nicht, du kannst jetzt nicht, du gehst auch nicht

850 spielen, ne, dann tu ich dat auch nicht.

I: Mhm....

S: Wenn jetzt dat Geld dann brauchst für andere Sachen oder so, dann tue ich dat auch nicht, ne.

I: Okay. Gut, das war im Prinzip eigentlich schon das, was ich wissen wollte. Dann

855 haben Sie erst mal vielen Dank dafür.....

S: Ja, bitte schön.... (lacht)

I:und dann weiter viel Spaß.....

Interview am 21.03.2005

I = Interviewer; S = Spieler

I: Also darf ich fragen, wie alt Sie sind?

S: einundvierzig bin ich

I: Und Sie spielen an Geldgewinnspielgeräten?

S: Ja ja, aber so pathologisch, ja ich bin pathologischer Spieler, so nennt man das ja
5 wohl.

I: Also.....also jetzt bin ich ein bisschen überrascht, weil Sie dass Sie

S: Ja ja. Das kann ich mir vorstellen, aber ich bin ja nun schon ziemlich lange dabei
und hab auch schon dabei so einiges mitgemacht, Schulden, Freundin weg, aber
zwischen durch da war ich auch mal sechs Jahre oder sieben vielmehr, trocken, das
10 heißt ich habe da zu der Zeit erst so eine Gruppe besucht und mit denen da habe ich
mich auch prima verstanden, weil das warn ja auch alles Betroffene, die können sich
da ja ganz anders reinversetzen als zum Beispiel son Arzt oder Psychologe, der das
Ganze vielleicht nur aus Büchern kennt. Ja und da war ich dann wie gesagt drei
Jahre, bis die Gruppe dann auseinanderbrach, warum weiß ich eigentlich bis heute
15 nicht, aber zu dem Zeitpunkt war ich über das Größte ja schon weg und kam dann
auch alleine ganz gut zurecht. Ich meine, ich sach mal, ich hab ja da langsam wieder
Land gesehen, auch so mit den Schulden, und ne Freundin lernte ich dann auch
kennen, aber irgendwann ich weiß auch nicht, Langeweile oder so, bin ich dann doch
wieder rein in die Bude und dann auch dran klebengeblieben. Die Beziehung ist dann
20 auch kurz drauf zerbrochen, ja ich konnte der das auch nicht verheimlichen, hab das
auch ganz offen zugegeben (lacht), ist sowieso so ne Macke von mir, ich kann
einfach nicht lügen, das sieht mir jeder gleich an. War aber vielleicht auch besser so,
weil wenn ich mir vorstelle, dass ich da noch jemand anders jetzt da mit reinziehe,
ne, da bleibe ich doch lieber alleine und

25 I: Also Sie müssen entschuldigen, dass ich jetzt mal so unterbreche, aber nur so zu
meinem Verständnis, ich muß mir ja ein Bild machen von Ihnen, also ich wunder
mich etwas, dass Sie auf der einen Seite so offen hier sitzen und über all das
reden...

S: Sie meinen jetzt, ich sollte eher so der Reihe nach oder wie?

30 I: Nein, ich will Ihnen da nichts vorschreiben, aber für mich, ich meine, ich kenn ja die ganzen Einzelheiten nicht, ja ich denke, wir fangen vielleicht erst mal vorne an..... Darf ich fragen, als Sie angefangen haben, Sie sagten mit achtzehn.

S: Ja, mit achtzehn, ja...

I: Äh.....wie hat sich das ergeben? War das Zufall irgendwo in der Kneipe oder mehr
35 mit Freunden irgendwo.....

S: Ne, da war ich, da war ich in der Lehre zu dem Zeitpunkt und in der Mittagspause sind wir mal...äh....der Geselle, da war ich mal gerade so siebzehn rum, normal durfte ich da ja nicht rein, aber...äh...der Geselle zum Kaffeetrinken, Mittagspause, sind wir mal rein, da hat er mal so fünf oder zehn Mark reingeschmissen, und ...äh...
40 ich weiß nicht, ob ich da schon so den ersten Blick da gekriegt hab, also bis dahin hab ich ja noch nie, außer dat man mal in der Pommesbude gesehen hat, aber irgendwie ...äh... denke ich auch so, wenn du jetzt bald achtzehn bist, gehste mal in so ne Spielhalle rein, ich meine man hat ja nicht viel Geld gehabt in der Lehre, ne, dann da war man ja noch vorsichtig als man da rangegangen ist, drei, sechs Spiele
45 hat man mal angenommen, und bis dann die erste Hundert kam, wo man dann immer mal mutiger wurde, ne...

I: Mhm

S: Also, da war das dann schon so abzusehen ...ähm... dass man immer mehr wenn es dann also in den ersten Jahren hat ich mit Sicherheit so, dass ich vorsichtiger war
50 mit dem Geld, aber dann ist auch noch, da war ich gerade knapp achtzehn, da ist noch meine Mutter verstorben, sehr früh, wir sind ja sehr viele Kinder, äh, ich habe insgesamt, wir sind acht Kinder, also sieben Geschwister noch, und mein Vater war dann zwar für uns da, aber irgendwie hat er dat doch nicht geschafft, weil er die Mutter nicht ersetzt hat, und ich denke mal so, wenn meine Mutter noch gelebt hätte,
55 da war ich gerade, wie gesagt, in der Ausbildung, noch ein Jahr vor Ende der Prüfung, vielleicht wäre es anders gekommen, vom Geld einteilen, dies, das und jenes, sach ich jetzt mal so im nachhinein.

I: Mhm

S: Aber so war ich dann doch, da mein Vater das nicht auffangen konnte, oder alles
60 unter einen Hut bringen konnte, dass ich da doch schon ab achtzehn rum auf mich selber gestellt war. Auch meine älteren Geschwister.....äh....die die....äh.....sind da auch schon ihr eigenes Leben gegangen, ne.

I: Mhm

S: Verheiratet, ausgezogen und so.....

65 I: Und dann sind Sie vermutlich irgendwann auch mal in Spielhallen gegangen.....

S: Ja, das fing dann so an, so mit achtzehn rum, wo ich dann eben halt Geburtstag hatte oder beziehungsweise volljährig war, da konnte mir jaäh.....ja keiner hatte, durfte ich offiziell rein und von da an bin ich dann öfter mal in ne Spielhalle gegangen, und zwar immer mal für kleines Geld gespielt, aber irgendwann war es
70 dann soweit, dass ich eben halt doch n bisschen mehr gespielt hab als ich eigentlich durfte, ne, oder vom Geld her, von dem was ich da überhaupt hatte, ne.

I: Mhm, mhm.....

S: Von der Ausbildung, nach der Ausbildung, ne.

I: Mhm

75 S: Und da gings dann irgendwie los, dann, weil ...äh... ich war mal früher in der Kirchengemeinde gewesen, und habe da sehr viele Aufgaben gehabt, und ...ähm... aber da warn alles Gleichaltrige oder ich war immer ein Jahr älter gewesen als die anderen, und ich war aber immer das Arbeiterkind, also das heißt ...ähm... die anderen waren irgendwie Gymnasium, Realschule, das waren alles so, die hatten
80 ganz andere Berufswünsche gehabt und ich war immer derjenige, der nurja wat machste denn, wenn de aus de Schule kommst, vielleicht was mein großer Bruder macht, Heizungs ...äh... Heizungs- und Lüftungsbauer, und dann bin ich aber doch auf die Schiene Gas- und Wasserinstallateur gegangen, und von daher, ich bin arbeiten gegangen und die anderen hatten noch Schule gemacht, dann hörte das
85 auch so langsam auf mit der Kirche, so mit sechzehn, siebzehn rum, wo ich dann doch ...äh... oder wo man auseinandergegangen ist mit denen, die man da jahrelang kennengelernt hatte, ne. So war ich dann irgendwie wieder in nem anderen Kreis drin und da bin ich dann irgendwie ...äh... vom Freundeskreis auch nicht mehr ...äh, ähm... ich will nicht sagen, behütet, aber die warn einfach nicht mehr da, die sind nen
90 anderen Weg gegangen und ich bin den Weg des normalen Arbeiters gegangen, sagen wir mal so, Alltagsleben, ich bin erst mit achtzehn in Fußballverein reingegangen, und ...eher siebzehn, erst A-Jugend, dann Seniorenbereich, also das war dann so, son zwei..., son Weg, den ich dann gegangen bin, also den des normalen Arbeiters, Lehre gemacht, Bundeswehr, und da war das eben halt so, dass
95 man wenig Freunde hatte, wat macht man dann, ach ja, hast ja n bisschen Geld, geh mal in ne Spielhalle und mal gucken, was da so los ist, ja dann ist man eben an den Geldspielgeräten hängengeblieben.

I: Und....dann haben Sie, Sie sprachen ja davon, dass Sie eine Zeit mal in einer Gruppe waren, das heißt also, da kann ich jetzt draus schlussfolgern, Sie haben
100 irgendwann mal gemerkt, dass Ihr Spielverhalten ...äh... nicht normal ist und Ihnen schadet....

S: Richtig....warn ja auch die Schulden, warn ja wohl, durch Kredite nehmen, und alles drumrum ...äh... selbst so ist es ja jetzt mittlerweile auch, dass ich, wenn ich halt Geld hab, ist, wenn man Geld kriegt ...ähm... schafft man es vielleicht gerade mal ne
105 Woche und dann hat man seine normalen Schulden wenn man sich wieder wat geliehen hatte, abbezahlt, man hat seine Miete bezahlt, seinen Strom und was da noch so an Kleinigkeiten ist, aber alles andere geht erst mal in ne Spielhalle.....und äh... ich habe da aber auch gesorgt, dass so in den sechs Jahren, wo ich trocken war, meine Schulden ...äh, äh... abzubauen, großartig abzubauen, sondern ich hab
110 einfach nur den Kredit dann weiterbezahlt, aber anstatt ihn mehr abzubezahlen, also, weil ich ja auch in dem Moment mehr hatte, weil ich ja nicht mehr gespielt hab, und ...äh... na ja, ok, bin ich wie gesagt weiter hingengeblieben, und hab dann in der Phase, wo ich dann ...äh... wieder angefangen hab zu spielen ...ähm... immer wieder ...äh, äh, äh... neu Geld besorgt, ne, über Kredite, Schweizer Kredite, alles was es so
115 in der Form gab, ne...

I: Schweizer Kredite bedeutet....

S: Ja, die sind ja ...ähm... ohne Schufa-Eintragung. Da kann man ohne große Probleme zweitausend, ne... viertausendfünfhundert D-Mark für
120 Anonymität, also man muß zwar seine Gehaltsabrechnung alles geben aber der Kredit wird nirgendwo hier in Deutschland eingetragen....

I: Ach so, mhm...

S: der läuft so als nebenbei, ne...., zwar über Notar und alles, ne, wenn dann was ist, wenn man nicht zahlen kann, dann geht einem dat ja, auch wird gepfändet vom
125 Lohn, aber da weiß dann zum Beispiel der...., die Sparkasse oder jetzt die Citybank, wo man sein Konto hat, die wissen das nicht, dass ich da dann zum Beispiel in dem Moment Kredit hatte.

I: Mhm.....als Sie das erste Mal aufgehört haben zu spielen, so da haben Sie ja gemerkt, dass also mit dem Spielverhalten was nicht stimmt. Dieser Wunsch
130 aufzuhören, kam der so von alleine oder hat Ihnen da jemand auch Druck gemacht?

Oder hat Sie das selber einfach so angestunken, dass Sie gesagt haben, so jetzt will ich nicht mehr?

S:Ja ich hatte mich zu dem Zeitpunkt ...äh... einmal so ne, so ne, na ner ehemaligen Arbeitskollegin anvertraut und ...äh... von da an hab ich einfach mal den, den, den Willen gezeigt, so jetzt will ich nicht mehr, jetzt suchst du dir ne Hilfe, alleine schaffst du das nicht, und hab dann den Schritt gemacht zu ner Selbsthilfegruppe, die ich dann gesucht habe. Und da passte dann das Umfeld oder die Leute, die da waren, die waren irgendwie ...ja, oder man hat gesehen, man war ja nicht alleine, da warn welche, die, die schon länger ...äh... es geschafft haben, das war jetzt auch nicht, dass da jemand war, der irgendwie, es gibt ja hier ...äh... beim Gesundheitsamt einen Spielerbeauftragten oder wie der heißt ...ähm... der eben halt das, wie soll ich sagen, das professionell, aber als Doktor oder, oder, oder, ...ähm... so als Oberaufsicht, sondern das war dann eine Spielergruppe, wo ein, ein, ein ehemaliger Spieler ...ähm... der auch früher ne Gruppe besucht hatte, sich selbständig gemacht hat und eine Gruppe geleitet hat, also das war ein, ein, ein ganz normaler Geldspieler wie wir dann in dem Moment auch, nur er war trocken, und das dann schon halt schon über zwei drei vier fünf Jahre.....

I: Mhm.....

S: ...und er konnte auch seine Erfahrungen, er wußte ja auch, wie jeder andere, der auch neu kam, wie der sich in dem Moment fühlt, was mit dem los ist, ne, oder in welcher Situation man kommen muß, um diesen Schritt dann auch zu tun, zu so ner Selbsthilfegruppe hinzugehn, ne.

I: Also dadurch, dass er selber Spieler gewesen war, war er praktisch Experte, also auch auf dem Gebiet.....

S: ...ich will mal so sagen, wesentlich mehr von der Erfahrung her als jemand, der ...ähm... das über, über, über ...ähm... nur über, über Sagenhören ...ähm... ich sach, es gibt hier einen ...ähm... einen Dr. Meier oder wie er heißt, das ist son, son, für Spielsucht hier bei der Stadt X, ich weiß aber gar nicht, ob der noch existiert oder ob der nicht auch schon in Rente ist, aber der hat eben halt, der war ja nie Spieler gewesen, aber er hat ja so als, als Oberaufsicht dahinter diese Gruppe geführt, und ...äh... er konnte ja nur über die Erfahrung, die er über die Jahre gemacht hat über das Spielverhalten, weil er immer wieder mitkriegte von den Leuten, die ihn besucht haben in der Gruppe, konnte er nur die Erfahrung sammeln und dann eventuell weitergeben ...ähm... oder, oder, oder, oder den Leuten da so wat sagen, aber

165 dadurch, dass er nie gefühlt hat, wie sich ein Spieler fühlt, wenn er dann wirklich mal seine Miete verspielt hat, die er ja eigentlich dringend zahlen müsste oder andere Verpflichtungen ...äh... diese Erfahrung hat er ja nie gemacht, ne....

I: Mhm

S: wie sich dann so ein Mensch fühlt, wenn er dann noch den Kühlschrank leer hat...

170 I: Mhm

S: und das noch den ganzen Monat durch...

I: Mhm

S: ...das sind so Sachen. Das war also in dieser Selbsthilfegruppe, ich will mal sagen, das schöne, nur dass wir dann leider, weil auch nicht mehr Neue dazukamen, wir waren über drei Jahre eben halt so ein Stamm von fünf, sechs Leuten, mal kamen wieder welche, aber dann war eine Zeit auch wieder Ruhe, wir mussten uns dann auch selber ...äh... ja wat machen wir, wir sind dann sogar teilweise hingegangen und sind ...äh... in die Billardhalle, ne, da gab es zwar einen Spielautomaten, aber wir waren da vielleicht irgendwo gefestigt, dass wir sowieso nicht spielen, aber wir haben dann den Montag immer genutzt dafür ...ähm... weil sich untereinander immer alles wiederholt hat, wir haben zwar immer so gefragt, wie geht es dir und so, aber die meisten waren schon so lange trocken, dass man den Montag, entweder hat man den für sich dann mittlerweile so genutzt, dass man sagte, ach da kommt ja sowieso nichts, dann bleibe ich doch zu Hause und mache lieber was anderes oder wenn wir uns getroffen haben, dann sind wir hingegangen bei schönem Wetter, sind dann auch mal Billard spielen gegangen, oder dann auch eine Phase, wo man, wo das Dart spielen aufgekommen ist, dann sind wir Dart spielen gegangen, ne.

185 I: Mhm

190 S: Aber dann hat sich das so langsam auseinandergelebt....

(Bandende, kurze Pause)

I: So, jetzt müsste es wieder funktionieren, da muß ich die Frage jetzt noch mal stellen, äh. Also als Sie das erste mal aufgehört haben zu spielen, war das eher so eine Riesenerleichterung, dass da so was von Ihnen abgefallen ist oder war das sehr sehr schwer, dass Sie sich jeden Tag zusammenreißen mussten, nicht spielen zu gehen?

195 S: In dem Moment, wo ich den Entschluß gefasst hatte, was zu tun, wo ich mich der Arbeitskollegin so offenbart hatte ...äh... und dann noch die Gruppe gefunden hatte,

war auch aus der ...äh... also ich hatte zu dem Zeitpunkt das letzte Mal gespielt,
200 hatte kein Geld mehr, hab mir dann die Gruppe gesucht, hab da erst mal die erste
Woche ...äh... auch nur zugehört, weil ich mir da selber nicht so sicher war, ob ich da
überhaupt bleibe, dann bin ich nächste Woche wieder hingegangen, und so
unterhalb der Woche, da war jetzt nicht der Druck dagewesen und wieder spielen zu
müssen, aber da ich ja sowieso kein Geld hatte, war in dem Moment, in dem Moment
205 ...ähm... ist ja immer noch, oder es war ne Erleichterung, ne Erleichterung
dahingehend, dass ich jetzt etwas getan habe, so n Schritt....

I: Mhm, mhm.....

S: ...das Schwere kam ja erst noch zu dem Zeitpunkt, da gab es dann am
fünfzehnten Geld, so, wat passiert, wenn Zahltag ist, schmeiß ich dann alles übern
210 Haufen oder geh dann wieder zur Gruppe und sach ...ähm... ja, ich habe es
jetzt dat erste mal geschafft, übern Zahltag hinaus Geld zu haben, und soweit wie ich
mich jetzt erinnern kann, es war also zu dem Zeitpunkt sehr schwer, also schwer
dahingehend, es gab jetzt das erste Mal Geld, dann war man schon am überlegen,
was macht man.... und ich habe aber dann doch durchgehalten, habe durchgehalten
215 dahingehend, die Gedanken waren da, mit Sicherheit, spielen gehen zu wollen, aber
die anderen Gedanken waren die eben halt, jetzt haste, jetzt biste mal drei Wochen,
vier Wochen am Stück trocken, dann schaffste, oder, oder, oder da sind ja
Gleiche oder die dat selbe Problem haben und es scheint ja eine Lösung zu geben
oder nicht die Lösung, sondern dass man es schaffen kann, also trocken zu bleiben.

220 I: Also man sieht die anderen, die es geschafft haben über mehrere Jahre und dann
sieht man, also im Prinzip klappt es, kann es klappen.

S: Das kann klappen, ja....

I: Mhm.....Und das gibt einem dann auch gewissen Auftrieb?

S: Es gab ja dann ...äh... im ersten Monat auf jeden Fall nen Auftrieb und auch
225 danach ist man immer gefestigter geworden, weil ich ja dann zu dem Zeitpunkt dann
auch andere Aktivitäten wahrgenommen habe ...ähm... dass ich mal wieder ...äh...
Sachen gemacht habe, die ich, ich immer mal schon, oder, oder die mir, also ich hab,
hab ...ähm... zum Beispiel angefangen, aber da war, ich hatte, ich weiß, bin, will nicht
sagen, ob dat ne Suchtverlagerung war, dat kann ich nicht beurteilen, aber ich hab
230 zu dem Zeitpunkt angefangen ...ähm... CDs also, ich bin auf den Flohmarkt
gegangen, habe CDs gekauft, gebrauchte CDs, war so ne Phase gewesen, wie
wenn man bei, bei Karstadt ...äh.... oder, oder, oder, oder ...äh... in An- und

Verkaufsläden konnte man zu dem Zeitpunkt sehr gut und günstig gebrauchte CDs kaufen und hab dann sehr viel aufgekauft, hab also erst mal Geld investiert, mir das
235 aufgeschrieben, bin dann auf den Flohmarkt gegangen und hab die da verkauft. Und irgendwann war so n Stand gewesen, da hab ich sechshundert, sechshundert CDs gehabt und war Plus-Minus-Null nach meiner Rechnung, das heißt, ich habe investiert, habe aber dann wieder rausgeholt, die ich auf dem Flohmarkt verkauft habe, hatte dann also sechshundert CDs, die ich jetzt nur noch verkaufen bräuchte
240 und ich war auf, auf Null. Null, das heißt, ich hatte nichts zu dem Zeitpunkt, alles, was ich investiert hatte, habe ich rausgeholt, ne. Aber in dem Moment kann ich ja sagen, es war auch wie so ne Sucht, ich musste dann sämtliche Karstadt-Filialen abfahren ...äh, äh... wo ich dann mal für zwei-, vierhundert Mark CDs aufgekauft hab, für kleinen Kurs, also da warn jetzt im Angebot fünf Mark, ich hab die auf dem
245 Flohmarkt für zehn Mark verkauft. Also das war dann, ja war vielleicht doch irgendwie wie so ne Art Suchtverlagerung, ich weiß es nicht. Aber auf jeden Fall, mir ging es besser, also auch so. Ich hab dann wieder angefangen mit Fußball spielen...

I: Mhm

S: ...hatte dann meine erste Freundin kennengelernt, und ...äh... war schon schön,
250 mit Sicherheit sinnvoller alles als, als so wie es jetzt halt so ist.

I: Und wie lange sind Sie dann trocken geblieben?

S: Fast sechs Jahre.

I: Fast sechs Jahre.

S: Drei Jahre in der Gruppe und dann noch mal so, nachdem wir uns aufgelöst
255 hatten, habe ich ...ähm... dat war auch so in den letzten Monaten ...äh... wo wir uns dann noch so getroffen haben, wo ich dann auch selber zu mir sachte ...ähm... den Montag kannste dann sinnvoller nutzen, zum Beispiel mit deiner Freundin.

I: Mhm, mhm....

S: Und so wars dann auch, ich bin dann auch in der Phase, wo ich trocken war, im
260 Kegelerverein reingegangen, von der Arbeit aus hatten wir einen, das hätte ich vorher nie, nie gemacht, weil ich da ja gar kein Geld, ich konnte ja nicht sagen, dass ich in vier Wochen wieder Geld hab.....

I: Mhm

S: ne, aber zu der Zeit war ich eben trocken und ich hatte eben halt Geld, ne, da
265 konnte ich so wat etwas machen.

I: Mhm. Wußte die Freundin von der Spielervergangenheit?

S: Mhm..... als ich, das war ne ehemalige Arbeitskollegin, wir haben zu dem Zeitpunkt, das war eben halt das Schöne ...ähm... wo ich dann aufgehört hab zu, zu spielen, bin ich auch irgendwie lockerer geworden, hab dann gesagt, andere
270 Aktivitäten gemacht, bin gerne oder hab dann, da war diese Arbeitskollegin, die ...ähm... die ich überreden konnte, wir sind Badminton spielen gegangen öfter ...äh... mit den Arbeitskollegen sind wir öfter in die Sauna gegangen, alle vier Wochen einmal irgendwohin ...ähm... und mit dieser speziellen Arbeitskollegin hab ich Kurse besucht ...äh, äh, äh... ich sag mal von der AOK gab es sehr viele
275 Rückenschulungen und Massage für den Hausgebrauch, und aus dieser, sie war von anfang an ehrlich zu mir, auch so eben halt, dass ich Spieler bin, der jetzt trocken ist und so, und ...äh... da kam es dann auch, dass ich mich in diese Arbeitskollegin verliebt hatte und wir ne Beziehung angefangen haben. Aber ich war vorher, als Freundschaft war ich dabei schon ehrlich und hatte ihr das gesagt, dass ich dieses
280 Problem hatte, zu dem Zeitpunkt hatte, oder habe, konnte ich da gar nicht mehr sagen, weil ich ja da irgendwo für mich selber auf dem Stand war, ich war ein trockener Spieler, weil ich ja schon eben halt über drei Jahre die Gruppe besuchte und ...ähm...

I: davon war

285 S: Ja, davon ...ähm... die Gedanken waren nicht da, spielen gehen zu müssen oder auch nur annähernd, gehste mal rein, schmeißt mal n Fünfer rein oder so....

I: Mhm, mhm....

S: das war ja gar nicht gewesen, ne.

I: Jetzt haben ja Nichtspieler, also generell Probleme, überhaupt nachzuvollziehen,
290 was einen da so an diesen Automaten faszinieren kann. Darf ich mal fragen, so wie, was ...äh.... können Sie das in Worte fassen, was hat Sie immer wieder an diese Automaten getrieben? Was war das? Es war ja offenbar so, ich frag mit einem bestimmten Hintergrund. Es war ja offenbar so, Sie haben ja selbst erkannt, dass da bei Ihnen was nicht stimmt, sonst wären Sie ja nicht in die Gruppe gegangen, ne?
295 Und trotzdem, obwohl Sie erkannt haben, dass was nicht stimmt, hat es ja eine Zeit gedauert, also Sie sind immer wieder hingegangen, obwohl Sie es ja offenbar besser wussten und gemerkt haben, dass Sie sich da keinen Gefallen mit tun. Was hat Sie da immer wieder hingetrieben? Kann man das beschreiben? Was war das?

S: Also ich weiß nur, nicht nur, dass es früher so war, sondern es ist jetzt mittlerweile
300 auch wieder so, dass wenn der Zahltag da ist, vorher, wenn man eben halt, so wie

jetzt eine Woche vor Zahltag, also Zahltag, das heißt, bevor ich meinen Lohn krieg,
man rechnet sich alles durch, das muß ich zahlen, das muß ich zahlen, das muß ich
zahlen am ersten oder am letzten des Monats, wenn das Geld raufkommt, man
nimmt sich das alles vor, addiert zusammen, hat dann vielleicht noch nen Rest von
305 zweihundert Euro ...äh, äh... über den ganzen Monat verteilt für sich und es war auch
schon damals so, dass man sich das vorgenommen hat, wenn das Geld kam, diese
Wege mache ich, aber dann warn diese Wege schon zuviel gewesen, da war der
Gedanke, spielen gehen zu müssen oder in die Spielhalle zu gehen, der war
näherliegend als die Wege zu machen, die ich, die ich mir vorher, wo ich noch kein
310 Geld hatte ...ähm... aufgezeichnet hatte, das heißt, ich müsste dahin gehen zur Post,
da etwas einzahlen, ich müsste zu, zum Vater gehen oder Geschwister oder
Arbeitskollegen, denen ich noch Geld schulde, denen das Geld geben, diese Wege
alle, die waren oft mit dem Gedanken zur Sparkasse zu gehen oder mit dem, mit
dem Weg zur Sparkasse zu gehen, Geld abzuholen, da hat man vielleicht das
315 Nötigste geschafft, am Automaten, hat seine Miete bezahlt, hat vielleicht noch Strom
bezahlt, aber alles andere an vielleicht dem Kredit, den man noch irgendwo
abbezahlen mußte, das war dann schon zuviel, dieser Weg dann zur Post vorbei, der
war dann schon zuviel, da war es nahe liegend, ach fahr mal in ne Spielhalle,
kannste auch morgen noch machen.

320 I: Mhm. War da schon so ne Art schlechtes Gewissen dann bei oder ...äh... kam das
schlechte Gewissen immer erst nach dem Spielen, das dann
S: ... immer erst nach dem Spielen.
I: Also im Spielen selbst hat....
S: Ne, da hat.....

325 I:alles um sich rum....
S: Ja, ...äh.... im Spiel selber ...ähm... kann man sehr viel wegdrücken vom
Unterbewusstsein her ...äh... schlechter ging es einem dann immer mehr, wenn man,
wenn man gesehen hat, man hat sehr viel reingeschmissen und ...äh... hat aber
nichts rausgeholt, keine Serien gehabtund da ist das eben halt so, dass man
330 dann auf die letzten, zum Beispiel die letzten Euros ...äh... ja äh... schlechtes
Gewissen, auch so launisch dann ist ...äh... bei vielen macht sich das bemerkbar, es
gibt eben halt auch aggressive Spieler, die dann vor die Kiste hauen oder
rumfluchen, ich bin eigentlich eher so ein ruhiger Typ, aber ...äh... ich fress das dann
schon in mich rein, wenn ich seh, dass ich da ...äh... fünfhundert Euro

335 reingeschmissen hab und passiert gar nichts, oder, oder dass ich selber so doof bin,
wenn ich mit fünfhundert Euro reingehe, spiele hier elf Stunden lang an mehreren
Geräten, hole auch was raus und dann rettet mich meistens nur die Zeit, das heißt,
wenn hier um ein Uhr Feierabend ist, dass ich dann mit nem bisschen Geld wieder
340 Stunden auf sein, dann würde ich wahrscheinlich vierundzwanzig Stunden vorsitzen
bis ich Null hätte. Und alles was ich in der Zeit gewonnen hatte, an Spielen, da, da,
da, da, geht wieder irgendwie rein, also da verpasst man den, den, ja dieses
Schlussstrich ziehen, sagen wir mal so, Feierabend, ich geh jetzt nach Hause.

I: Was ist so der Kick beim Spielen? Ist es so....vorzugsweise, dass ...äh..., also wie
345 soll man das sagen, ist es das Spielen an sich, also Hauptsache die Dinger laufen
oder ist das wohinter man her ist mehr so dieses Glücksgefühl, wenn man jetzt
hundert oder hundertfünfzig erreicht hat?

S: Also mittlerweile ist das schon so mit diesem Glücksgefühl, weil, weil so in dem
Verlauf der Automaten ...äh... ich sag mal, mit den Jahren sind die Automaten eh
350 ...äh... von der Einstellung her oder von der Gewinnchance her ...äh... doch n
bisschen, bisschen schwerer zu spielen, wo jetzt mittlerweile die jetzt wieder
hingehen und, und dass man auch auf hundert durchdrücken kann, früher hat man
gerade mal bis fuffzig drücken, jetzt kann man aber ...äh... bis auf hundert,
hundertfünfzig, mittlerweile ist ja die Tendenz so wie man sieht, dass man immer
355 mehr Spiele kriegt, man kann ja an einem Automaten mit eben halt fünf oder den
vollen Symbolen, wenn die reinkommen, bis zu zweihundert Spiele kriegen, also da
ist ja dann jetzt schon wieder so ne, so ne ...ähm... Verlagerung, das heißt man kann
wieder mehr kriegen, ich will jetzt nicht sagen, dat das Ziel ist, da wie die
zweihundert Spiele auf dem, auf dem Display da zu kriegen, weil ...äh... so schlau ist
360 man dann auch schon, sagt, man muß schon die Phase haben oder denn die
Glücksphase haben, in dem Moment, wenn man da spielt, dass das dann auch
kommt, weil man sieht es selber über die, über die Stunden oder über die Tage,
wenn man hier öfter reinkommt, wie wenig sich eigentlich an den, an den Automaten
tut von ...äh... das mal ne hunderter einläuft. Das sind also in den, in den Monaten,
365 wenn man hier mal spielt ...äh... kann man an einer Hand abzählen, wann man mal
das Glück hatte, ein volles Symbol reinzukriegen, um hundert, hundertfünfzig zu
kriegen, ansonsten ist das alles durch ...äh... Hochdrücken irgendwo, ich will nicht

sagen kämpfen, aber ...ähm... einfach nur durch Drücken, noch nicht mal über ein volles Symbol, volles Symbol ist ja nur so ne Art Zusatz...

370 I: Also da freut man sich, wenn's kommt aber man rechnet nicht unbedingt....

S: ...damit rechnet man absolut nicht, ne.

I: Mhm, mhm....

S:(unverständlich).... durch dieses ...äh... war jetzt immer mehr auf dem(unverständlich).... und so, das man da vielleicht erst Glück hat ...ähm... da etwas

375 zu treffen oder hochzujagen.....

I: Also dieses hochdrücken ...äh... also das ist auch meine, meine Beobachtung, dass Spiel an den Geräten ist ja überwiegend dann ein Risikospiel, also direkter Einlauf in der Spielphase, man freut sich zwar drüber, aber man rechnet gar nicht damit. Eigentlich ist es ja auch, auch ...äh... so selten, dass, man nimmt das zwar

380 hin, dann, ja....

S: Ja....

I: ...und man freut sich....

S: ...man freut sich....

I: ...aber rechnet nicht damit.

385 S: Damit rechnet man nicht.

I: In der Regel riskiert man und ...ähm... auch wenn es albern klingt, aber ist das manchmal so n, auch so n Gefühl ...äh... gegen ein Jemand zu kämpfen, als ob diese, diese Kiste einen eigenen Willen hat, dass man dieses Gerät ...äh... irgendwie besiegen will?

390 S: Ne, wenn man sich, wenn man sich im Klaren ist oder wenn man, wenn man, wenn man normal denkend ist, äh, weiß man eigentlich diese Automaten sehr vom Menschen ...äh... wie sagt man ...äh... nicht produ.... produziert, nicht produziert, klar aber auch ...ähm...

I: ...programmiert....

395 S:programmiert worden...

I: Ja, ne...

S: Das ist ja nicht einfach da der ...äh... also Menschen haben sich ja damit beschäftigt und ...ähm... ne, alsoden besiegen mit Sicherheit nicht, sondern wahrscheinlich nur einfach ...ähm... einfach nur das Glück haben, da auch mal mehr

400 rauszuholen, ich seh jetzt, oder ich weiß selber von mir, ich hab mich zu sehr an, auf, an, an, an, an einem Gerät ...äh... festgesetzt, was jetzt seit anderthalb Wochen nicht

mehr da ist und jetzt weiß ich nicht, wo ich, wo ich spielen kann, nicht wo ich spielen soll, aber welche Kiste mir jetzt zusagt. Also ich hab jetzt über, ich bin jetzt hier, hier in der Filiale, seit anderthalb Jahren, vorher war ich in einer anderen Filiale über,
405 über fünf Jahre ...ähm... und äh, da war ich, da war mein Problem oder ist mein Problem wahrscheinlich, dass ich selber beobachtet hab, auch in der Phase wo ich ...ähm.... in der ersten Phase, wo ich die zehn Jahre gespielt habe, wo ich dann sechs Jahre ...ähm... dann ist es so gekommen, dass ich anstatt Urlaub irgendwo einen Krankenschein, Operation, Draht rein, da war nichts mit Urlaub. So, und jetzt
410 war ich, ich war irgendwo, das war jetzt in der Phase, wo ich die sechs Jahre trocken war, das war dann so gewesen, dass ich, ich sag mal auf hundert war ich, dass ich dann nicht mehr gespielt hatte, war ich oben....

I: Ja...

S: Ne, an ner, an ner, ich will nicht sagen, an der Sonne, aber im Endeffekt mir gings
415 ja besser, ich hatte ne Freundin, nur jetzt durch den, das ist der Urlaub dann doch nicht eher stattgefunden hat ...ähm... mich so in meiner Eigenschaft ...äh.... gebremst worden, dass ich auf Null war. Und dann ging es im Kopf schon wieder los mit, ach, man kann ja mal wieder spielen gehen, und dabei bin ich dann wieder hingengeblieben, dann ist die Beziehung kaputtgegangen, und das sind jetzt ..äh...
420 seit siebenundneunzig bin ich jetzt, das sind schon wieder sieben Jahre, die ich jetzt wieder spiele...

I: Also das Risikospiel, so das Hochdrücken, das Gefühl haben Sie gerade angesprochen, also mehr rauszuholen als man reingesteckt hat.....

S: Ich meine, wenn man hier reingeht in die Spielhalle, weiß man sowieso, das Geld
425 ist weg, das verspielt man. Wenn man dann Glück hat, eine Phase zu erwischen, an einem Automaten da auch etwas rauszuholen, das heißt also einen Serienlauf zu haben, das, ich will nicht sagen, das ist das Ziel, aber ...ähm... vielleicht wartet man darauf, weil es macht unter den, also wenn man dann eine ganze Stunde so vor einer Kiste sitzt und schmeißt nur rein, und da tut sich gar nichts, dann wird man
430 auch sauer oder man fragt sich, was das soll, aber wenn man dann so eine Phase hat, wo dann eben halt auch mal Spiele zustande kommen, dann ist das so eine innere Befriedigung, dass man, dass man da mal etwas gekriegt hat für, ob es jetzt, wenn ich hundert reingeschmissen hab, hole aber nur sechzig raus, in dem Moment für mich jetzt, ist es dann in dem Moment egal, aber ich sehe, es tut sich was, es ist
435 nicht irgendwie ...äh, äh, äh... nur verloren, ne. Dass ich nachher die sechzig wieder

raus..., die ich jetzt rausgeholt habe, wieder reinschmeiße, das ist ein anderes Blatt. Aber solange die Kiste auch etwas tut, also auch ne Serie gibt, geht es, da ist man dann irgendwo zufrieden, ne nicht zufrieden, aber ...äh.... ja beruhigt, oder, oder man sieht, es geht oder, oder da geht etwas, aber nur investieren und gar nichts
440 rausholen, das ist dann so n Frust, dann. Dann fragt man sich auch, oder sagt sich, warum bist du hier überhaupt reingegangen, hast zwohundert reingeschmissen und es tat sich gar nichts...

I: Mhm

S: weil man in dem Moment oder, wenn man an einer Kiste spielt, und nebenan ist
445 die zweite Kiste und dann kommen welche rein und sagen ...äh... hier, da sind meine letzten vier Euro und ...äh... in dem Moment kriegen die ne Ausspielung, haun drauf und der bleibt auf, das ist mir letztens passiert, wo ich dat gesehen hab, kriegen die fünfundsiebzig Money-Jumbo, also Spiele. Und da hat man dann so n Hals und sofort das Geld rausgedrückt, weil das genau neben mir war ...äh... wo die gespielt
450 haben und bin dann weggegangen, bin woanders hingegangen, weil man versucht da etwas zu kriegen an der Kiste, die man füttert, und dann kommen welche, haben das Glück, schmeißen minimal rein und haben sofort die Phase oder wie auch immer erwischt und kriegen da etwas für minimalen Einsatz. Und in dem Moment hat man dann so n Hals unddann sagt man sich, warum hat man selber nicht das Glück,
455 ne?

I: Mhm, mhm...also wenn Sie jetzt etwas gewinnen an einem Gerät, also sagen wir mal eine Serie und haben hundertfünfzig Euro gewonnen. Mit den hundertfünfzig Euro gehen Sie dann in der Regel nicht raus, sondern...

S: ...wenn ich die Zeit habe, wenn ich, ich gehe ja meistens abends spielen, oder,
460 also entweder nach der Arbeit, dann ist es nur, also ich habe Schichtdienst ...ähm... wenn ich dann abends so komme, oder wenn ich, selbst wenn ich Frühschicht habe und geh dann gegen Abend hierhin, wenn ich was gewonnen habe, rettet mich meistens nur die Zeit, das heißt wenn hier um ein Uhr abends Feierabend ist, dann muß sowieso jeder aufhören, entweder habe ich dann was gewonnen, habe noch
465 wat in der Tasche, oder, oder ich bin eben halt ...äh, äh, äh... gehe mit Null raus, aber die Beobachtung für mich ist eben halt die, ich gehe meistens hier mit Null raus, das heißt selbst wenn ich was gewonnen habe, schmeiße ich in den andern, weil in dem Moment, wo ich ne Serie an einem Automaten habe oder wenn ich eben halt noch Geld dabei habe, dann nehme ich auch schon mal den zweiten dazu, den ich

470 dann die ganze Zeit füttert und wenn es dann irgendwie läuft, ich habe auch keine
Phase, da spiele ich elf Stunden lang an fünf Automaten, weil das dann Phasen sind,
wo eben dann halt – der schmeißt was, der schmeißt was, da hab ich mal die
hundertfünfzig gekriegt, aber alles was ich da gewonnen hab, verteil ich wieder auf
andere Automaten, weil in dem Moment nicht schon gar nicht mehr so großartig die
475 Serie interessiert, weil du dann, die sind auch langweilig, man will zwar immer noch
ein bisschen was dazu kriegen, aber dann ist schon wieder – der müsste doch was
schmeißen, weil da hat man ja schon so viel investiert, da müsste doch was
kommen, ne...

I: Mhm, mhm....

480 S: ...also es ist in dem Moment der, die Kiste, wo ich dann was hab, da wird man
dann auch mutiger, dann verdrückt man schon mal nen zwanziger auf vierzig, oder
fünfundzwanzig auf fünfzig, ne... dann macht man genau das umgekehrt, wo man am
Anfang, wenn man da nichts hat, dann nimmt man, wenn man mal oben
reingekommen ist in die Money-Jumbo oder wie sie auch immer heißen, da nimmt
485 man schon mal zehn, fünfundzwanzig Spiele an in der Serie, wenn das dann läuft,
dann verdrückt man sie einfach, ne. Das sind so ...komische Sachen.....

I: Also, jetzt machen Sie auf mich den Eindruck ...äh... dass Sie also jetzt nicht ganz
dämlich sind und ...ähm... mir ist gerade so ein Vergleich gekommen, also zum
Beispiel was das Rauchen angeht, ja? Also ...äh... ich habe ein gewisses
490 Verständnis dafür, dass einem so was entgleiten kann, na ich versuche also schon,
seit nem Jahr, mit der Qualmerei aufzuhören, weil mein Verstand sagt mir ja, im
Prinzip, also ich schade meinem Körper, ich riskiere da Krankheiten mit, ich merke es
beim Sport, dass ich weniger Luft habe, also es tut mir ja nichts Gutes und teuer ist
es obendrein, ja, so... Und das heißt also, wenn ich vom Verstand her jetzt Bilanz
495 ziehe, dann sagt mir ja alles ...äh... hör auf mit dem Quatsch. Und obwohl ich die
Einsicht jetzt habe und ...ähm... auch jetzt mehrfach oder eigentlich immer wenn ich
drüber nachdenke, sagt mir der Verstand, laß das sein, du bist ein Trottel, ja? Und
trotzdem ist irgendwas dabei, was mich immer auch mal nach ner Woche oder auch
zwei Wochen oder auch mal nach fünf Monaten wieder dazu bringt, ach
500 ausnahmsweise mal stecke ich mir eine an, ja und das ist dann genau die eine
zuviel. Und das ist also so ein Bereich, wo ich sagen kann, also ich halte mich nicht
für dumm, aber das ist so etwas, was meiner Kontrolle entzogen ist, wo ich

irgendwie nicht gegen ankomme. Kann man das vielleicht miteinander vergleichen mit dem Spielen?

505 (Pause)

I: Weil der Verstand sagt Ihnen ja auch, nicht, also Sie sagen ja selber von sich, Sie sind eher ein pathologischer Spieler, und Sie analysieren das Ganze also ganz nüchtern und können also genau erzählen, wie das alles abläuft, aber offenbar hilft Ihnen das ja nicht, irgendwelche ...äh... also es hilft Ihnen ja nicht, es sein zu lassen.

510 Kann man das vielleicht von daher damit vergleichen?

S: Ich meint jetzt mit dem Rauchen zum Beispiel wenn man krank ist, gerade so im Erkältungsbereich, dann ..ähm... weiß man ja selber oder wenn man dann wirklich am Husten, am Niesen, und dies und das und jenes ist, man möchte vielleicht rauchen, aber da sind die Gedanken auch weg, weil in dem Moment fühlt man sich
515 krank, und weiß ganz genau, dass die Zigarette, die ich jetzt rauchen würde, mir nicht gut tun würde, also läßt man es sein. Und beim Spielen ist es so, dass man vielleicht sagen könnte, ich hab jetzt nur die Menge Geld zur Verfügung, ich zahle lieber erst mal das andere alles ab, was mich bedrückt, wo ich Schwierigkeiten kriegen könnte, hab dann immer noch n bisschen, und dann guck ich mal, ob ich
520 vielleicht doch zwar mit minimalem Budget, was ich noch habe, aber dann auch ...ähm... meine Sucht befriedige, dass ich dann doch nicht jetzt sag, ich bin gar nicht hingegangen, sondern ich gehe hin, investiere nur, ich kann jetzt nur sagen, mal nur fünfzig Euro, ich hab, ich hab meine anderen Sachen aber alle erledigt, bin da schon dann zufrieden, dass ich es, dass ich da keine Schwierigkeiten kriegen kann, oder
525 dass ich da dass für mich selber, für mein ...äh... Unterbewusstsein, dass ich da so n, so n, wie so ne Art Frieden oder, oder, äh, ja ich hab da etwas getan, was eigentlich selbstverständlich wäre, aber in dem Moment als Spieler nicht selbstverständlich ist, ich habe etwas getan, ich hab meine Schulden bezahlt, ich habe da jetzt keinen Ärger, da keinen Ärger, hab noch ein bisschen Geld für mich, kann reingehen,
530 zufrieden, weiß, dass ich die fünfzig Euro, die ich noch habe, wahrscheinlich, oder sie sind weg, wenn ich Glück habe, habe ich vielleicht ein bisschen ...äh, äh... dazu und so denke ich mal, ist das vielleicht auch mit dem Rauchen, in dem Moment, wo ich krank bin ...ähm... überlege ich mir auch zweimal, ob ich die jetzt rauche oder nicht, sondern tue erstmal nur wat für meine Gesundheit. Aber sobald ich merke, mir
535 geht's besser, da ist dann auch schon die erste Zigarette wieder da. Obwohl ich weiß, dass es nicht gut ist, aber dann macht man dat auch.

I: Mhm....

S: Oder auch ist es ja wie mit dem Rauchen, die erste Zigarette morgens und nach dem Frühstück, die ist ja wunderbar, aber alles andere, was zwischendurch ist, ob auf
540 der Arbeit, die kann man sich auch klemmen, weil das ist einfach nur ne ...äh... ja wie sagt man denn,ja aus Langeweile teilweise, ne.

I: Mhm....

S: Den größten Teil, das ist ja mit den Zigaretten da zum Beispiel, es ist Langeweile. Von zwanzig Zigaretten, die ich am Tag rauche, sind vielleicht zwei Stück dabei, die
545 ich mit Genuß, und so vielleicht als Spieler ..äh... von, von, voneinmal die Woche oder wenn ich ne ganze Woche hier rein geh, ist vielleicht ein Tag, wo ich einfach zufrieden rein geh. Zufrieden, obwohl ich weiß, dass ich mein Geld zwar verspielen werde, aber ich hab keinen Druck von außen, zum Beispiel. Ich hab meine Sachen erledigt....

550 I: Ja....

S: ...mir kann da keiner was...

I: Mhm....

S: ne, denn wenn ich jetzt die fünfzig Euro oder die hundert Euro verspiel, okay, aber ich komm den Monat durch, sagen wir mal so.

555 (längere Pause)

I: Jetzt gibt's ja, ...mhm... beim Rauchen gibt's ja zum Beispiel Leute, die also Gelegenheitsraucher sind, die rauchen so alle paar Monate mal bei einer Feier eine oder ...äh... was weiß ich, einmal im Monat, einmal in acht Wochen, eine....

S: Ja, dann....

560 (reden durcheinander, unverständlich)

I: Ja, und beim Spielen ...äh... gibt's da Ihrer Meinung nach auch Leute, die kontrolliert spielen, ab und zu mal hingehen, mal fünfzig auf den Kopf hauen oder hundert, und dann wieder eben zwei Monate nicht kommen, oder ist das mehr so Legende nach Ihrer Meinung?

565 S: Es gibt kein kontrolliertes Spielen, kann mir keiner erzählen... ich hatte auch am Anfang, wo ich, wo ich, nachdem ich wieder angefangen habe, wo ich da trocken war, gedacht, dass ich kontrolliert spielen könnte, so mit fünfzig Mark. Wenn die weg sind, ist es in Ordnung, aber glaube ich nicht. Bei mir hat dat nicht geklappt und ich hab hier Stammgäste, oder einer sacht ...äh... er macht nur noch hundert Euro im
570 Monat, aber ...äh... dafür kommt er auch zu oft hier rein, um zu gucken, also

irgendwie is ja dat Phänomen, dat es immer wieder mal reingehn und, ne. Entweder man spielt, man, man, man geht rein, macht sich, aber ich kann es mir wirklich nicht vorstellen, dass es ein kontrolliertes Spielen gibt, geht nicht. Ich denk mal, da wird bei jedem oben klick machen, in dem Moment, wo er die Phase hat,
575 dass er was gewinnt, ist er zufrieden und denkt sich wahrscheinlich, ach mach mal den anderen Automaten ...äh... vielleicht geht da auch wat, aber in dem Moment, wo er alles verloren hat, denke ich mal, wird er spätestens in ein paar Tagen wieder hier sein und eben halt, ich meine, ihn nicht besiegen wollen, aber er muß ja geben, der muß mir ja wat geben.

580 I: Mhm....und so wo die Leute dann auch dem Geld hinterherlaufen, was sie verloren haben?

S: Ja. Also, dieses ganze mit diesen aggressiven Spielern, das ist, hier gibt es zum Beispiel einen Stammgast ...ähm... wenn der eben halt an einer Kiste sich festsetzt, dann sind sämtliche Bonusse an, die Kiste ist so zu, da kann man fünfhundert Euro
585 reinschmeißen, da passiert nichts, aber der Effekt ist (unverständlich) oder wenn ich, wenn du so viel reingeschmissen hab, ich hol es sowieso nie mehr raus. Aber man ist schon so weit vor, und jetzt will man eben, man hat so viel investiert, jetzt will ich derjenige sein, der ihn auch wieder ausmacht, also den Bonus von zwanzig, vierzig, achtzig auf hundert, der ist sowieso schon an, warum soll ich jemand andern was
590 gönnen, ich hab ja noch ein bisschen Kapital, ich bin schon stinksauer, weil er sowieso nicht hochgeht, aber anderen gönne ich das nicht, also will ich derjenige sein. Obwohl vom Verstand her sagt der, eigentlich müsstest du jetzt sofort abhauen, aber da ist das, zum Beispiel bei dem hab ich das auch letztens auch dann gehört, wie er dann verbal oder ihr den Angestellten bedroht hat. Alles Betrug und
595 Schieberei und Bla Bla Bla, ne, das ist dann so die Phase, wo dann der aggressive Spieler oder, oder, oder ...äh... jemand der da vor der Kiste sitzt, ja kann sein, besiegen, weiß ich nicht, zumindest will man derjenige sein, der den dann auch selber wieder ausmacht, oder derjenige sein, der dieses da alles ...äh, äh, äh... oder selber sein, der den, ja, ausmacht.

600 (kleine Pause)

I: Und Sie spielen jetzt seit sieben Jahren wieder, seit der, seit dieser Phase der Trockenheit?

S: Ja, seit Ende...

I: Seit dieser Phase der Trockenheit?

605 S: Siebenundneunzig, Anfang Siebenundneunzig habe ich wieder angefangen...

I: Auch erst so gemäßigt oder gleich wieder voll eingestiegen?

S: Ja, am Anfang ...ähm... wie gesagt, wo ich mir, wo ich mir, da war das ja mit, dass ich meinen Fuß gebrochen hatte, wo ich dann halt auch auf Null war, ich, ich war an zwei Krücken über zehn Wochen ...ähm... und hatte so viel Langeweile dann
610 teilweise, wo ich dann an Spielhallen vorbei, dachte, gehste doch mal rein guckst mal wie das aussieht, ich hab mich aber in dem Moment selber betrogen, weil ich dachte, wem tue ich damit weh, wenn ich da jetzt mal fünfzig Mark wieder reinschmeiß oder etwa spiele, wem tue ich damit weh? Aber dass ich am meisten mich verletzt hab, und meine Partnerin, ...ähm... war mir in dem Moment nicht bewusst, ich hatte
615 gedacht, ich könnte dat für mich dann behalten, aber dann war dat nicht so, weil ich ...ähm... selber ich sach jetzt mal n sensibler Mensch bin, also man hat es mir dann doch angemerkt, ich hab es ihr dann nachher auch gesagt ...ähm... dass ich wieder spielen war, sie hat es erst nicht geglaubt, aber angefangen hab ich dann, dann hab ich ...äh... ja dann fing es auch an zu kriseln in ner Beziehung und dann war ich nach
620 nem Arztbesuch wo ich dann auch wieder ...ähm... in die Spielhallen reingehumpelt bin, wo ich dann mich einfach wieder wohlgeföhlt habe, aber das war dann so n Bereich wo ich, ja wo ich n bisschen Zeit verbringen konnte, wo et eigentlich schlecht war, schlecht dahingehend, dass ich wieder angefangen hab. Und so war es, nachdem die Beziehung,ich sach jetzt mal, innerhalb vom halben Jahr auch ...äh,
625 äh... gescheitert, wir waren zwei Jahre zusammen, nach nem halben Jahr nach dem ersten Spielen, ein halbes Jahr hat es noch gedauert ...äh... bis die Beziehung auseinandergegangen, und dann hab ich wieder Vollgas gegeben, also Vollgas dahingehend, dat auch schon in dem halben Jahr, wo ich wesentlich mehr verspielt hab als ich eigentlich durfte. Da hab ich wieder angefangen, Kredite zu nehmen und
630 dies und das und jenes.

I: Wenn die Frage jetzt nicht zu indiskret ist, zur Zeit ist es so, dass Sie alleine leben?

S: Ich lebe seit dem Zeitpunkt alleine.

I: Mhm....

S: Ich hatte mal ein Verhältnis mit ner Frau gehabt, aber dat habe ich dann auch
635 aufgehört, weil die Belastung also, die Belastung dahingehend, dass ich selber weiß, dass ich, dass ich, dass ich spielen gehe, mir von ihr mal wieder n bisschen Geld geliehen hab und, na ich hab da irgendwie wat aufrechterhalten, was es gar nicht gibt und deswegen habe ich mir selber gesagt, solange wie ich spielen geh, will ich

jemand anders das auch nicht zumuten. Dann lieber eine Beziehung oder frei sein,
640 frei dahingehend, ich will das nur in dem Moment nicht, ne...

I: Und zur Zeit sind Sie arbeiten? Arbeit haben Sie?

S: Ich geh arbeiten, ja.

I: Mhm...

S: Schon immer seitachtundachtzig.

645 I: Ja, ist ja heute nicht mehr selbstverständlich.....

S: Nein, nein, okay, ich.....ich hab, ich hab jetzt halt das Glück gehabt, nach der Bundeswehr, da war ich noch beim Subunternehmer und hab dann achtundachtzig hier bei Stadt X anfangen können über Zeitvertrag ...äh... bin ich dann doch reingekommen, hab nen Jahresvertrag und dann auch gleich ne Festanstellung
650 gekriegt. Also ich hatte wirklich noch das Glück gehabt ...äh... ne Festanstellung zu kriegen bei der Stadt X, da bin ich eben halt zur Zeit....

I: Mhm...

S: seit achtundachtzig....

I: das ist wirklich Glück...

655 S: Ja.

I: Und mal sagen, finanziell ist es so, dass das Spielen Ihre Lebensqualität nach unten drückt, also....?

S: ...auf jeden Fall...

I: ...durch Schulden und....

660 S: ...durch Schulden, ja, ich hab jetzt, wie gesagt, ich hab jetzt wieder Kredite aufgenommen, hab durch Umschuldung ...äh... ich sach, ich kann mir überhaupt nicht vorstellen, dass hier kommen so viele Stammgäste rein, die auch so viel zocken und die mit Sicherheit alle dasselbe Problem haben, da kann mir keiner erzählen, dass er ...äh... alles mal so eben nebenbei macht, dafür spielen die zu
665 sehr, also ich werde nicht der einzigste sein und dat wird bei jedem so sein, dass die Kredite ohne Ende haben und in welchen Schuldenfallen auch immer stecken. Also ich hab im Moment noch ich denk mal, also letzte Stand war achtundzwanzigtausend, ich denk mal, ich werd jetzt so eventuell auf ...äh... vielleicht auf sechszwanzigtausend Euro sein, Miese. Weil ich ja eben auch ne Abtretung
670 hab, also ich hab et jetzt mittlerweile so weit kommen lassen, vor anderthalb Jahren, dass ich den Kredit, den ich da aufgenommen hatte ...äh... die Raten nicht mehr bezahlt habe und dat ging dann vor Gericht und alles ...äh... und jetzt hab ich ne

Lohn, man sagt, ne Lohnpfändung gibt's noch nicht, weil jetzt heißt es nur noch Abtretung...

675 I: Mhm...

S: Und da eben halt ...äh... n bisschen positiver auf der Lohnabrechnung steht.

I: Mhm, mhm, mhm...

S: Ja okay, seitdem kann ich nirgendwo mehr Kredit aufnehmen, da sach ich mir selber, Gott sei Dank

680 I:wegen Schufa

S: ...wegen Schufa und eben halt nicht woanders noch wat zu machen, ne

I: Mhm...

S: Aber, äh.... na ja, Ziel kann et ja nur sein, irgendwann, oder mal schuldenfrei zu sein. Ob ich schuldenfrei und dann trotzdem spielen geh, das weiß ich nicht. Am

685 Anfang mal wieder schuldenfrei zu sein, weil dieses, dieses läuft mir ja schon seit, seitdem ich angefangen habe zu spielen, nach, wo ich das erste mal viertausend Mark aufgenommen habe. Von da an gings dann nur immer um Schulden, Schulden, Schulden... Ich erleb also nicht nur, außer diese sechs Jahre, da habe ich eigentlich ganz gut gelebt, habe da aber verpasst, meine Schulden zu minimieren, nicht nur die

690 normale Rate zu zahlen, sondern ich hätte mehr zahlen sollen, um halt schneller runterzukommen. Ich hab das dann so laufen lassen, ne. Und ...ähm... na ja, so einfach dass man mal irgendwann auf Null ist und ...äh... ich lauf immer auf Minimum vom Geld her, hinterher, was von dem, was ich zur Verfügung hab. Wenn ich mir vorstelle, dass ich letztendlich ...äh... vierhundert, fünfhundert oder ich sach mal von

695 meinem Verdienst her, ich hab jetzt, kann man ja sagen ...ähm... nen Schnitt vonfünfhundert Euro netto. Wenn ich meine Umlagen sehe, was ich hier zahlen muß, das wären wahrscheinlich fünfhundert Euro im Monat. Miete, Strom und hätte tausend Euro jeden Monat zur Verfügung. So und jetzt laufe ich, weil ich da Schulden hab, dies, das und jenes, laufe ich vielleicht bei dreihundert Euro, die ich
700 zum Leben hab. Und davon gehe ich noch zocken.

I: Mhm...

S: und alleine....trage meine Schulden ab, also jetzt hier die kleinen privaten, die ich so hab, auch jetzt Vater, da und da und da.... und ...äh... zahle meine Schulden ab, hab noch was zum (unverständlich), gehe damit spielen, leihe mir wieder wat in ner

705 nächsten Woche, das ist dieser Kreislauf halt, ne.....

I: Hat Sie hier in der Halle vom Personal mal jemand drauf angesprochen oder haben Sie mal mit jemandem hier vom Personal drüber gesprochen, dass Sie zuviel spielen?

S: Nein, ich denk mal ...äh... ne, angesprochen nicht, da müsste ja jeder zweite
710 angesprochen werden.....

(kleine Pause)

S: ...von den Stammgästen, weil da geht ja, da geht ja, ja teilweise bei Leuten, da geht ja noch mehr üben Tisch, wat ich da seh.

I: Mhm... also so der kontrolliert Spielende, der ab und zu mal kommt, einmal im
715 Monat mit nem Limit und so, das halten Sie also.....

S: ja...

I: ...für ein Märchen, also....

S: Nein, ...äh... kann ja sein, hier kommen Stammgäste, die kommen, so wie ich dat mitgekriegt habe, um ein Uhr abends, der muß mit dem Taxi noch nach Y hoch oder
720 wat dat war, den sieht man hier auch einmal, vielleicht zweimal im Monat, aber wer weiß, vielleicht geht der auch da oben nebenbei auch noch mal irgendwo spielen. Nur hier schmeißt er dann an dem Abend auch seine drei-, vierhundert Euro rein, ob er jetzt Glück hat oder wat rausholt, ist ne andere Kiste, ne. Aber ...äh... wie gesagt, dieses kontrollierte, ich glaube es nicht. Ich denk mal, wer es schafft, schön, wenn
725 ich hundert Euro hab im Monat, oder sag, die tun mir nicht so weh, die schmeiß ich rein, Sekt oder Selters, ichäh... schmeiß die hundert rein, und von mir aus bis ganz oben drück ich, wenn, oder er geht von alleine, entweder et klappt oder klappt nicht, und alles, wat dann ...äh... bei rauskommt ...ähm... nehme ich dann mit, aber wer richtig, ich denk mal, wer wirklich spielen geht, der wird nur ne gewisse Zeit, das
730 heißt wenn er, wenn er Familie hat, denk ich mal, kann er sich auch nicht immer großartig rausreden, ich denk mal, der geht dann abends auch um zehn Uhr nach Hause, kommen müssen, oder, also so als....., der, der Preis allein für sich, der kann ja seine Zeit ganz anders einteilen, aber der, der Familie hat und dann noch spielen geht, da weiß ich nicht. Wie gesagt, da war der eine, der Ausländer, der hier so
735 sauer reagierte, dem Personal gedroht hat, weil er so viel reingeschmissen hat, ah, ich hab Familie, Kinder, Miete nicht bezahlt und so, das sind dann wieder die anderen Kisten, wo ich sach, da gibt's in dem Moment dieses kontrolliert spielen auf jeden Fall nicht, weil den sieht man dann auch, wenn Zahltag ist, wenn et Geld

gegeben hat, sieht man den hier auch regelmäßig hier und schmeißt dann rein ohne
740 Ende.

I: Mhm, mhm, mhm.....

S: Und wenn er dann auch nur einmal im Monat hier ist, in dem Moment ist er dann auch kein kontrollierter, wenn er alles reinschmeißt.

I: Mhm

745 S: Also vielleicht in ner Kneipe, der, der da beim, beim, wie sagt man, dieses ...äh... Frühschoppen, vielleicht....mal zehn Euro oder so, laß mal laufen, entweder et kommt wat oder nicht. Vielleicht, weil früher war n diese Opas, fünf D-Mark reingeschmissen, dat war dann in ner Kneipe. Aber in Spielhallen, ich kann et mir nicht vorstellen. Es sind von denen, die ich hier, hier und auch früher in der anderen,
750 anderen Spielhalle, wo ich die sechs Jahre war ...äh... es sind immer Stammgäste, die regelmäßig da investieren, das hat nichts mit kontrolliert zu tun, also hat nicht jeder sagen, der jeden Tag da zweihundert Euro zur Verfügung hat, die er einfach mal reinschmeißt, oder auch mehrere Tage, jedes Mal, also, kontrolliert mit Sicherheit nicht. So viel Geld wird keiner haben, entweder er ist selbständig, aber
755 selbst dann.....

I: Na ja gut, selbst wenn Sie viertausend Euro netto verdienen, können Sie immer noch fünftausend verspielen, also, unterm Strich auch Miese. Wenn Sie jetzt so Ihre Zukunft vor Augen haben, Sie haben ja vorhin angedeutet, so Ihr Traum wäre ja so mal, schuldenfrei zu sein, mal bei Null zu sein, wieder von vorne anzufangen und das
760 ist ja, wenn man realistisch ist, also nicht dass ich Ihnen da jetzt was einreden will, aber wenn man realistisch ist, ist das ja eigentlich nur dann zu schaffen, wenn Sie das Spielen lassen, also konsequent lassen, so wie Sie es schon mal gemacht haben.

S: Normalerweise ja.

765 (kleine Pause)

I: Was hindert Sie jetzt im Moment zum Beispiel daran, sich beispielsweise wieder eine Gruppe zu suchen und.....

S:ich hatte mal ne Phase gehabt, da habe ich auch ne Gruppe gesucht, und war auch bei einer über, über, über n paar Wochen und da war dat erste Mal, dass ich
770 ...ähm... nachdem et dann auch Geld, also irgendwie stimmte dat mit der Gruppe nicht, dat war, vielleicht hat man da die Jahre wieder gesucht oder dieses, was ich, wo ich vorher drin war, diese Leute, in der ersten Selbsthilfegruppe. Wo et alles

irgendwo stimmte, die war n alle auf einer Wellenlänge, und war alles, war wirklich gut gewesen und wenn man sich an das erste Mal in dieser anderen Gruppe da
775 reingegangen bin ...äh... da war zu viel Schnickschnack, irgendwie hat mir dat da schon nicht so gepasst und ...äh... man ist auch dadurch auch so (unverständlich) gegangen, die einen bewegt haben oder das war mir zu viel drumrum, da war Blaue Kreuz oder wie die hießen, da war so ne Organisation, da musste man auch ...ähm... Mitglied werden und musste fünf Mark oder wat irgendwie im Monat zahlen, aber da
780 habe ich dann schon gemerkt, dat irgendwie kann et dat nicht sein, und das war das erste Mal dann, dass ich nach ner, ich weiß nicht, nach zwei Monaten, nach einem Monat oder wat, schon nachdem et dann Geld gab, wieder spielen gegangen bin, in dem Moment wieder rückfällig war. Mir war dat irgendwo egal, weil ich mit der Gruppe gar nicht zurecht kam. Viel schwerer ist es mir, hat es mir weh getan, mit der
785 alten Gruppe, bei den Leuten, wenn ich da gesagt hätte, ich hab nen Rückfall....

I: Mhm, mhm.....

S: ...weil ich mich da sehr wohl gefühlt hab und das wollte ich daäh... ruhig drauf ankommen lassen, aber da in der neuen Gruppe, dat war noch vor der Euro-Zeit ...ähm... zweitausend oder so wat um die Ecke rum ...äh... dat war mir egal. Da habe
790 ich auch (unverständlich) aufgehört, da ich nicht mehr hingegangen, also weil mir die Gruppe da nicht zugesagt hat.

I: Und....ich hab so n bisschen das Gefühl ...äh... (kleine Pause), ja wie soll ich das ausdrücken, als ob Sie sich so damit abgefunden hätten, also Spieler zu sein, pathologischer Spieler zu sein, also sich so, wie soll man sagen ...äh... Sie haben
795 das für sich akzeptiert, das ist so, aber ...äh...mhm... ich meine, ich kann mich irren, aber es scheint Sie gar nicht so sehr zu belasten, oder irre ich mich, täuscht das, ist das so, dass Sie das doch sehr beschäftigt und Sie das nur nicht so nach außen lassen?

S: Ich sach, mal, auf meiner Arbeit zum Beispiel ...äh... da weiß es keiner, und selbst
800 die, die immer gewusst haben, oder ich will das auch gar nicht so nach außen tun, ich meine, in der Familie, die wissen, dass ich, dass ich spielen geh, wenn ich wieder Geld leihe, oder ...äh... es belastet mich ja schon, also für mich selber, dass ich eben halt, wenn ich hier raus gehe ohne Geld, dass ich dann selber so dumm war, diesen Schritt hierher getan zu haben. Nur ...äh... da es ja zum Beispiel mit den Schulden,
805 ich weiß, dass ich irgendwann schuldenfrei sein werde, weil, ich hab die, dadurch dass ich es drauf ankommen lassen habe, meine ...äh..., da war so n Schritt

gewesen, wo ich sachte, ich hab das letzte Mal die Raten nicht bezahlt, dann haben sie mir mit dem Richter da gedroht und dann kam et ja auch zu so nem Urteil, und ich mein, das positive an der ganzen Kiste ist dann, das war so n Kredit gewesen
810 über ne Umschuldung, dass, dadurch dass das jetzt amtlich ist, bin ich unheimlich runtergekommen von meinen Schulden und zwar deswegen, weil ...äh... jetzt der Zinssatz aufs Minimale gedrückt wurde. Ich war auch schon bei der Schuldnerberatung und hab mich dann noch mal informieren lassen darüber ...ähm... weil ich hatte nen Zinssatz gehabt von sechzehn Prozent plus Jahreszins von
815 nochwat, da wäre ich nie runtergekommen, aber jetzt, ich sach, dadurch dass es übern Richter ist und ich auf fünf Prozent plus ein Prozent, eins komma drei Prozent effektiver Jahreszins und ...äh... das ist das positive an der ganzen Kiste, wo mit dass ich keine Schulden mehr machen kann über ne andere Bank, solange wie ich in der Schufa stehe, das heißt ich kann nicht wesentlich höher kommen als das, was
820 ich im Moment habe. Also ich weiß, dass, wenn ich, wenn ich jetzt bei dem von der Abtretung her, was ich da bezahlen muß, wenn ich da jeden Monat, ich hatte da auch schon mal ne Korrespondenz mit denen gehabt, wenn ich da jeden Monat noch mal hundertfünfundzwanzig Euro zusätzlich zahlen würde, wäre ich in fünf Jahren schuldenfrei, zu dem, was ich jetzt abtrete an, das schwankt so zwischen
825 dreihundertdreißig und, und, und vierhundert Euro.

I: Mhm, mhm...

S: ...was sie mir vom Lohn abziehen....

I: Mhm....

S: ..dann bin ich in fünf Jahren schuldenfrei. Jetzt muß ich nur vor mir selber klick
830 machen und sagen, okay, zahlste n bisschen mehr, kommste noch schneller runter. Das ist das einzigst positive, was aus der ganzen Kiste mit den Krediten ist, dass eben halt ...ähm... dat abzusehen ist, vielleicht auch eben dadurch, dass ich nicht mehr, freiwillig mehr zahle, in sieben Jahren schuldenfrei, vielleicht sind es auch sechs Jahre, ne. Aber ich werde irgendwann schuldenfrei sein, auf jeden Fall, weil
835 a), dadurch dass eben jetzt so festgesetzt wurde, und b) ich in der Schufa stehe und eben keine Schulden mehr machen kann.

I: Mhm, mhm...

S: ..das ist das Positive für mich dann eben dran. Und hier mit ...äh... natürlich belastet mich das, also jetzt mittlerweile oder, oder wenn ich hier so reingeh und seh,
840 ich setze mich hier an ne Kiste und schmeiß fünfzig Euro rein, und et tut sich gar

nichts, da sage ich mir auch, mein Gott ...äh... hättest du dir auch klemmen können, ne, weil ich müsste meine Wohnung tapezieren, renovieren, ich wohne jetzt seit einem Jahr bin ich umgezogen, hab nen sehr schönes Umfeld, ich müsste was in meiner Wohnung tun, aber irgendwie habe ich keine Lust oder keine Zeit, weiß ich
845 nicht, weil ich hab Schichtdienst und ...äh... irgendwie rennt mir dann immer irgendwo die Zeit, weiß ich nicht, vielleicht geht's im Frühjahr wieder, wenn die Sonne mehr scheint und alles ein bisschen positiver ist, dass ich da ein bisschen aktiver bin in meiner Wohnung, auch mal wieder was mir gönne, was ich eben halt im letzten Jahr gar nicht gemacht habe, ne. Ich weiß nur, dass ich eben halt das
850 Problem damit habe, dass ich hier eben halt, wenn ich Geld habe, auch reingehe, ich weiß, dass ich mir ...äh... für das Geld, was ich hier eben auch mal so eben, wenn ich hier nach der Arbeit reinkomme und dann zwanzig, dreißig Euro verzocke, ich könnte auch gleich nach Hause fahren oder ich fahre beim Chinesen vorbei und hole mir lieber wat zu essen, ne. Dat wär sogar noch besser in dem Moment, wenn ich
855 wat im Bauch, wat Warmes, und hätte nicht so viel ausgegeben. Na ja....so, mal gucken, wat so die Zeit noch bringt....

(längere Pause)

S: Also ernsthaft vorgenommen im Moment habe ich nicht, mit dem Spielen aufzuhören, vielleicht wenn ich ein bisschen mehr.... also ich habe jetzt, ich will nicht
860 sagen, dass es eine andere Verlagerung, aber dadurch, dass jetzt im Moment gibt es ja so viel ...ähm... mit Sportwetten, Fußball....

I: Mhm, ja, ja...

S: ..aber da gibt es auch Wettbüros...

I: Mhm, mhm...

865 S: ..mit höheren Quoten, und im Moment ist da auch so ne Phase, wo ich dahin geh... Ich spiel da für drei Euro Einsatz am Wochenende, Bundesliga tipp da sieben Spiele, ne, und ...äh... das kribbelt dann auch, zumindest in anderer Weise, und wenn ich dann seh zum Beispiel, meine Arbeitskollegen haben da zusammen gespielt ...äh... im Prinzip habe ich drei Euro eingesetzt, zwei mal drei Euro, das
870 waren vier Begegnungen, und hab einmal so getippt, und einmal so, und der zweite Tip war richtig, haben wir für drei Euro Einsatz siebenhundert Euro gewonnen. Die hole ich hier noch nicht einmal mit zwanzig Euro raus....

I: Mhm, mhm...

S: ...also da muß ich aber auch aufpassen, dass es da nicht überhand nimmt, dat ich
875 da, weil jetzt am Wochenende zum Beispiel, da hat man auch gesehen ...äh... über
die Arbeit, über, über, mit mehreren Arbeitskollegen, der eine Arbeitskollege, der für
sich gespielt hat, ich hab für mich gespielt, ich sach mal, vierzig Euro insgesamt
investiert, alle Tipps angekreuzt....

I: beim Oddset...

880 S: Ja, in diesem Wettbüro....

I: ...in diesem Wettbüro...

S: ja, da gibt es höhere Quoten....

I: Ja, ja.....

S: ...gegenüber von der Auswahl der Spieler immer mehr.....

885 I: Mhm, mhm...

S: Aber das ist auch so ne Gefahr, wo man aufpassen muß, weil da gehn ja auch
ganz andere Summen über den Tisch, da könnte man ja auch hingehen und sagen
...äh... so auf die hundert Euro, die ich hier reinschmeiß, die setz ich am Freitag auf
vier Spiele bei der Bundesliga. Ob sie da weg sind oder da, wäre vom Effekt her
890 wahrscheinlich, wahrscheinlich sind sie im Wettbüro noch schneller oder, oder, oder
schade ich mir, aber wenn ich hier für hundert Euro vor der Kiste sitz, ich trink Kaffee,
ich rauche ohne Ende, schade ich mir ja noch mehr, ne. Und dann passiert nichts,
und wahrscheinlich ...äh... wenn ich da treffen sollte, für hundert Euro bei vier
Spielen, habe ich ne wesentlich höhere Quote als wenn ich für hundert Euro da mal
895 ...äh... vielleicht mal fuffzig Spiele krieg.

I: Mhm, mhm...

S: Also da ist jetzt auch schon, wo ich so von den Gedanken her, wo ich sach, jetzt
musst du aber ein bisschen aufpassen. Also ich werde wahrscheinlich, da wär ich
dann schon wieder zu geizig um zu sagen, ich setz da fünfzig oder, im Höchstfall wat
900 jetzt da war, war immer so fünf Euro auf vier Spiele, weil da sach ich mir dann auch
immer, Vorsicht, aber komischerweise investier ich da hundert, zweihundert Euro, ne,
also wenn ich Geld hab, ist mir dat egal. Was heißt egal, egal in dem Moment, wo ich
sie noch hab, aber je mehr ich runtergeh um dann, nur noch bei... meine letzten
fuffzig Euro, da ...äh... da wird mir auch schon anders, wenn man sagt, Scheiße, jetzt
905 hab ich schon hundertfuffzig drin, hab nur noch fuffzig, ja, da passiert einfach nichts,
ne.

(kleine Pause)

I: Haben Sie sich mal so die Frage gestellt vielleicht irgendwann ...äh... warum ausgerechnet ich, warum hab ausgerechnet ich diese Probleme mit dem Spielen?

910 Wo kommt das eigentlich her?

S: Ja, das, das ist ja früher schon so, oder wo ich da in X in der Selbsthilfegruppe war, aber wir sind, wir sind da auch schon nicht, weil, weil Fakt war ...äh... die sind nicht zurückgegangen auf, wie war die Kindheit, wie war Vater, Mutter und dieses drumrum, sondern Fakt war einfach nur, vom Standpunkt jetzt, warum ist es jetzt so,
915 oder worum geht es. Also nicht irgendwie, geht ja auch nur nach vorne gucken.

I: Also der Grund, warum eventuell ...äh...

S: ...ich weiß das, ich weiß zum Beispiel, meine Schwester hat mal nachgeforscht, wir haben da irgendwie n Verwandten unten in der Tschechei, mein Vater oder meine, meine Oma, Opa, die kamen aus der Tschechei, die sind dort vertrieben
920 worden, Anfang der vierziger Jahre, und dann warn sie in München, und wir haben da noch irgendwie einen Verwandten gehabt in der Tschechei, da irgendwo in so ner Stadt, und der war da wohl auch Bürgermeister, und da gibt es ein Stadtwappen, und da hat meine Schwester noch mal nachgeforscht, ja, der war Alkoholiker und Spieler. Ja, soll ich jetzt sagen, das sind Erbgute, die da irgendwie glaube ich nicht

925 kann sein, aber dat Phänomen ist ja überall in welcher Branche auch immer, nicht Branche, aber welche Richtung auch immer, es gibt Leute, die schaffen es ganz einfach, oder die machen sich, wie bei den Arbeitskollegen, oder -ginnen, die wahrscheinlich, es sind auch Frauen, die hier spielen, kein Thema, sind auch Stammgäste, aber es sind doch Frauen, die mehr sagen, da ist mir das Geld zu
930 schade, selbst hier bei dem Fußballtippen, wie gesagt, die machen dat einmal mit, aber dann, ne, wir haben nicht gewonnen, da ist mir selbst der Euro zu schade, wo die Männer dann sagen, ey, Fußball, wat Fußball denn so ist, ne, oder ich will nicht sagen reine Männersache oder so, aber ...äh, äh... es tut halt in dem Moment nicht weh, wenn ich da n Euro oder drei Euro einsetze, aber die Frauen, die denken da
935 schon wieder ganz anders.....

I: Mhm, mhm... Also man sieht ja hier in der Halle oder auch in anderen Hallen auch deutlich mehr Männer als Frauen spielen.....

S: Ja, klar....

I: Also spielen ist ja doch mehr immer noch....

940 S: ...spielen in welcher Form, in welcher Form auch immer..... ich mein, ich war noch nie in einer Spielbank zum Beispiel, Z, ne, aber wenn man hier dat hört, die

Stammgäste, die pendeln dann auch schon mal nach Z hin, aber ...äh... da gibts natürlich auch Frauen, die da zocken, aber da, ich weiß es nicht. Es gibt auch Stammgäste, Frauen, die man hier regelmäßig sieht ...äh... aber die überwiegende
945 Mehrheit sind eben halt Männer.

I: Mhm..... (kleine Pause)mhm. Gibt es denn hier so unter den Stammgästen, zu denen Sie ja auch gehören, gibt es da auch so was wie Bekanntschaften, Freundschaften oder ist das nur so, dass man sich mal.....

S:guten Tag und auf Wiedersehen, oder man unterhält sich über, über, da hatte
950 einer ne Phase gehabt, da hat er was rausgeholt, aber ansonsten....., also ich kenn hier jetzt einen, zwei, die war n auch vorher in ner anderen Filiale hier von der Spielothek hier in der Nähe ...äh... die sind dann auch hier rüber gekommen, weil da unten ist eben halt ne Möglichkeit, oder die haben A20-Kisten und ...äh... die Kisten war n älter und jetzt sind sie mittlerweile auch hier rüber gekommen, aber wir kennen
955 uns auch schon über Jahre, aber ich seh dat privat eben, wat machste, wo arbeitest du, höchstens wie geht's, aber oberflächlich, aber nicht intensiv, ne, weil das interessiert keinen in dem Moment, ist sehr anonym, ne. Ich denk mal, dat will auch keiner, dann muß es schon ein Freund aus dem Haus sein, denke ich mal, oder ein Arbeitskollege, aber alles was ich hier in der Spielhalle treff, denke ich mal, an
960 Stammgästen, dat geht am einen Ende rein, am anderen Ende wieder raus....

I: Mhm, mhm....

S: also da ist nicht, komm wir gehen noch n Bier trinken, oder laß uns mal dies und das und jenes machen, oder laß uns mal laufen gehen oder so....glaube ich nicht, jeder hat sein eigenes, dat merkt man dann auch schon teilweise, wenn man sich so
965 selber dann so abschottet, so im Gespräch, n bisschen quatscht man, aber dann ist schon so, so ich geh jetzt mal da hin, und mach da dicht. Also man hängt nicht auf der Pelle....

I: Mhm....

S: Also so wirklich private Kontakte, ne, die gibt es hier eigentlich nicht so.....

970 (längere Pause)

I: Also ich würde da gerne noch mal auf den einen Punkt zurückkommen, also es ist ja so, dass Sie sich selbst als pathologischen Spieler bezeichnen, und irgendwie ist ja schon auffällig, ich meine, Sie sitzen hier ganz ruhig, erzählen mir das alles, aber eher so in der Art, als ob das alles mit Ihnen eigentlich gar nichts zu tun hat. Ich

975 meine, haben Sie sich da eigentlich mit abgefunden oder ist es eher so, dass Sie denken, okay, ich hör schon irgendwann mal auf, aber nicht jetzt und nicht heute?

S: Ja, also was heißt damit abgefunden? Ich meine, ich hab Ihnen ja so mit den Schulden und das alles erklärt und ich weiß ja auch, dass ich auf lange Sicht im Grunde dann nur wirklich von komme, wenn ich das Spielen auch ganz lasse, so wie
980 damals mit der Gruppe und so. Aber im Moment, also jetzt, da hats einfach noch nicht klick gemacht, da ist noch nicht so das Motiv oder so der Wille, dass ich mir sagen würde, jetzt reicht's, jetzt ist endgültig Schluß. Ich glaub, das wär was anderes, wenn ich jetzt zum Beispiel ne Frau kennenlernen würde und der könnte ich dann auch sagen, hör zu, so und so ist das, und ich mir dann mit der so ne richtige Zukunft
985 aufbauen würde. Ich glaub, dann würd es mir gar nicht mal so schwer fallen, wirklich zu sagen, so, Feierabend jetzt, das wars dann.

I: Ja, also, das klingt ja jetzt erst mal ziemlich plausibel, aber trotzdem.... ich meine, ich will ihnen da jetzt nicht zu nahe treten, und Sie müssen mir da auch jetzt keine Antwort drauf geben, aber könnte es nicht vielleicht auch so sein, dass Sie sich da so
990 eine Art bequemes Nest gebaut haben, also etwa in der Art, ich bin spielsüchtig, ich kann nicht anders, aber wenn erst dies oder das passiert, dann höre ich auf. Also verstehen Sie, auf die Art und Weise können Sie als Spieler ja alt werden, und der Grund zum Aufhören, den Sie sich da zurechtgelegt haben, der kann ja auch lange auf sich warten lassen. Da können Sie ja auch alt bei werden.

995 (lange Pause)

S: Ich weiß nicht, tja(längere Pause)..... vielleicht haben Sie da gar nicht so unrecht. Gute Gründe gibt's ja immer, wenn man nur lange genug sucht(längere Pause)..... ne, trotzdem, ich glaub schon fest daran, dass eigentlich nur ne Partnerin, ich meine die richtige Partnerin, für mich so der Grund
1000 zum aufhören wäre oder zumindest wärs dann vielleicht so, dass ich ab und zu mal reinkäme, trink nen Kaffee, spiel höchstens mal n bisschen am Trendy oder so
(längere Pause)..... aber ich glaub, Sie haben da so nen wunden Punkt bei mir erwischt, ich mein so, dass ich denke, da muß nur die richtige Frau kommen, vielleicht mache ich mir da selber auch einen vor. Außerdem, ich meine, ne Frau, die
1005 halbwegs klar in der Birne ist, die lädt sich ja auch vielleicht nicht unbedingt so n Härtefall auf den Puckel(längere Pause)..... ach Scheiße, ich weiß auch nicht, ne ich denke, Frau hin oder her, über kurz oder lang schmeiß ich hier die

Brocken hin. Aber die Kurve zu kriegen, das ist schon verdammt schwer, vor allem, wenn man sonst nichts hat, wo man hingehen könnte.

1010 I: Dann erst mal vielen Dank für Ihre Offenheit ... und viel Glück.

S: Danke, kann ich gebrauchen.

Introspektionsprotokoll 1

Samstag, 30.8.03

Ich verlasse gegen 19.30 Uhr meine Wohnung, fahre nach Spielstadt. Komme am späten Abend an; genau richtig: Das Kino ist aus, die Einzelgänger sind in den Hallen; die Gruppenspieler zieht es nach dem Kino oder der Kneipe in die Hallen. Ich habe einhundert Euro eingesteckt; keine Riesensumme (mittlerweile weiß ich, dass manche Spieler mit zweihundert, dreihundert Euro losziehen), aber immerhin: Mein Noch-nicht-Spieler-Hirn beginnt bereits mit dem kleinkarierten Umrechnen in Gegenstände des täglichen Bedarfs. Einhundert Euro: ein paar ganz gute Schuhe, ein sehr gutes Essen mit meiner Liebsten, zwei durchschnittliche Freizeithosen ... Schluss, wozu bin ich Soziologe?

Aber irgendetwas in mir ist wankelmütig, wehrt sich gegen die **Möglichkeit**, diese einhundert Euro zu verlieren, was ja wahrscheinlich – wie schon so oft erlebt und beobachtet – auch passieren wird.

Fahre zuerst zur „A-Halle“, bin gut ausgerüstet mit Zigaretten (die haben meine Marke nicht im Automaten), grüße freundlich die Aufsicht, die ebenso freundlich zurückgrüßt. Schließlich kennt sie mich schon; aus Gesprächen habe ich aufgeschnappt, dass ich „der mit der Brille“ bin, der „immer so vorsichtig spielt“. In der Tat trage ich eine auffällige, massive schwarze Brille, und ich spiele tatsächlich recht vorsichtig, d.h. ich nehme auch kleine Serien an, die andere gnadenlos weiterriskieren würden. Ich will einfach nur meine Spielzeit verlängern, zwanzig rote Spiele bedeuten einem richtigen Spieler nichts, mir dagegen bringen sie eventuell fünfundzwanzig/dreißeig Euro und damit eine knappe Stunde Zeit zur Beobachtung und/oder Introspektion.

Die „A-Halle“ ist auffallend leer; drei andere Spieler sind da, die ich vom Sehen her kenne. Zwei Männer zwischen fünfundvierzig und fünfzig Jahren, alte Hasen, die Mut zum Risiko haben („was soll der Geiz, alles oder nichts“), ein jüngerer Mann, ca. fünfundzwanzig Jahre, der immer recht schweigsam und kommentarlos, der geradezu stoisch sich dem Schicksal des Spiels ergibt, nie die Fassung verliert und völlig indifferent, weder freundlich noch unfreundlich mit anderen kommuniziert. Der Typ ist mir fast unheimlich, er kommt mir in seiner Emotionslosigkeit selbst wie ein Automat vor.

Die Bedienung mag ich; klein, propper, etwas drall und immer gut gelaunt. Hat für jeden ein freundliches Wort, löst Beschützerinstinkte aus – ich glaube, ein Gast, der ihr dumm käme, hätte plötzlich ein Riesenproblem mit uns anderen ...

Als ich die Halle betrete, läutet es automatisch, sie sieht mich, lächelt (lächelt wirklich, grinst nicht einfach nur so) und fragt: „Ein Kaffee, ein Wasser?“ Ich fühle mich geschmeichelt; offenbar bin ich ihr so gut in Erinnerung, dass sie sich an meine Getränkevorlieben erinnert. Ich bejahe, wechsele zwanzig Euro in Münzen und lasse mich an einem freien Gerät nieder, von dem aus ich gut beobachten kann (alte Gewohnheit, denn heute Abend geht es ja um mich und meine Emotionen) und beginne in dem Moment zu spielen, als Nadine (der Name passt irgendwie, denke ich noch, weiß selbst nicht warum) die Getränke an meinen Platz bringt. Ich habe einen „Taifun Quick“ gewählt; nicht dass ich glaube, an diesem Gerät mehr Glück zu haben, aber der „Taifun“ ist dafür bekannt, häufig kleine und selten große Serien zu geben, was wiederum meiner vorsichtigen Spielweise entgegenkommt. Nadine hat mir – hätte sie nicht gemusst – extra Süßigkeiten gebracht, sie weiß offenbar, wie gern ich bestimmte Schokoriegel mag.

Wie immer reagiere ich stereotyp: „Du willst mich wohl mästen“, was sie genau so stereotyp kontert: „Du kannst es doch vertragen.“ Wir beide lachen, im Sichzurückziehen berührt sie mich vertraulich an der Schulter (darauf brauche ich mir nichts einzubilden, denn das tut sie fast bei jedem Gast; aber ich genieße es und fühle mich wohl). Sie benutzt „Opium“, nicht billig, aber viel zu schwer für ihren Typ; ihre Kleidung ist sauber und gepflegt, aber doch erkennbar sehr preiswert. Verdient wohl nicht sehr viel, das Mädchen (Mädchen ist gut, denke ich mir; fünfundzwanzig wird sie auch sein. Ich glaube, ich werde alt, genauso wie in dem Moment, in dem mich ein erheblich jüngerer Spieler mit „Sie“ anredet). Aber komisch: Ich glaube, wir alle (Spieler!) nehmen sie als biologisches Wesen Frau wahr, nicht aber als Frau als solche. In der Halle wird gespielt, nicht gebaggert; beim Spielen und danach ist alles tabu, was in irgendeiner Weise mit Sexualität zu tun hat. Nie zu erleben, dass irgendwer an ihr „rumgräbt“, egal wie freundlich man sich auch unterhält, egal wie vertraut man sich auch sonst ist. Trotz ihrer unübersehbaren körperlichen Reize ist Nadine in der Halle ein Neutrum; ähnlich sind wir nur biologisch Männer, sozial gesehen aber Spieler.

Ich fange an, meinen „Taifun“ zu füttern, sechs Euro rein, laufen lassen. Zigarette an, geht irgendwie automatisch, wär schon interessant, wieso so viele Spieler zugleich

auch starke Raucher sind. Färbt auch langsam auf mich ab; hab schon festgestellt, dass mein Zigarettenkonsum mit steigender Involviertheit ins Feldgeschehen ebenso ansteigt. Zwei Schachteln am Abend sind normal, nicht nur bei mir. Die sechs Euro schmelzen dahin, werfe Geld nach. Die anderen Typen scheinen mehr Glück als ich zu haben; komisch: Jeder Spieler schielt immer neidisch auf die Geräte der anderen, an denen grundsätzlich mehr los zu sein scheint als am eigenen. Fünfzehn Euro sind bereits weg, keine Erfolge, keine Aussspielung. Fange an mich zu ärgern, zumal ich links blaue Serien ablaufen sehe.

Plötzlich Aussspielung, sechs Rote. Annehmen oder Start? Entscheide mich für Start, Aussspielung bleibt oben stehen! Zwanzig grüne Spiele! Annehmen, ganz klar. (Spieler neben mir meckert, „Was willst du mit zwanzig Spielen. Risiko bis fünfzig!“). Ich lasse ihn reden, zwanzig grüne sind zwanzig Euro, Einsatz wieder raus, was will ich noch? Andererseits – wie würde sich das **anfühlen**, mal richtig dick abzusahnen? Mal einen echten, großen Gewinn mitzunehmen? Müsste mir direkt zufallen, bin fürs Risiko zu feige. Was ich habe, habe ich (kein richtiger Spieler denkt so). Gehe also plus/minus null aus der Halle; hundert Euro warten noch auf ihren Einsatz. Fahre zur „B-Halle“, nehme mir vor, wirklich mal zu hasardieren. Die einhundert Euro sind eh weg, ob nun langsam oder schnell, ist im Grunde auch egal. In der „B-Halle“ ist der Teufel los, finde noch ein freies Gerät, und kann auch sehen, warum es frei ist. Ein Jackpot muss vor kurzem ausgelöst haben, denke, dass die Spieler deshalb nicht rangehen. Egal, will mal sehen, ob ich mit viel Glück was reißen kann (muss mir erst Zigaretten holen, habe gar nicht gemerkt, dass ich in der „A-Halle“ schon fast eine Schachtel platt gemacht habe). Wechsle zwanzig Euro ein, spiele mein altes Spiel: Geld rein, Risikovorwahl bis fünf/sechs S – und abwarten. Das Gerät ist geizig, kaum ein Gewinn, und wenn, dann im Risiko weg. „Der füllt sich erst“, sagt einer hinter mir, „da hat vor ’ner Stunde erst einer den einen Turm ausgemacht (Jackpot ausgelöst und Licht verlöschen lassen, VL).“ Blödsinn, Zufallsspiel ist Zufallsspiel, in jedem Spiel die gleichen Chancen, kann jetzt ebenso gut das dicke Ding landen.

Kann, muss ich aber nicht. Liege jetzt schon vierzig Euro hinten; es ist zum Kotzen. Wenn er mal geht, dann bis zwei oder drei Sonderspiele, dann weg. Es **kann** nicht sein – aber es fällt mir schwer, noch an Zufall zu glauben. Ertappe mich beim Fluchen, habe das alberne Gefühl, die Kiste will mich ärgern. Vierzig Euro!

Der Verlustsound macht mich aggressiv, auch andere offenbar, die im Pechfall das Verlustgeräusch nachäffen. Fünfundvierzig Euro weg, jetzt reicht’s mir. Fahre zur „C-

Halle“, wechsele zwanzig Euro ein, bestelle mir einen Kaffee und versuche mein Glück an einem mir unbekanntem Gerät (sind im Grunde ja alle gleich, was soll's also). Ein, zwei Spieler kommen und gehen, lassen jeder ca. zehn Euro da und spielen ansonsten Billard. Mein Pech fängt an, mich aggressiv zu machen. Muss mich zusammenehmen, meinen Verlust nicht zu betauern.

Bin gerade zum dritten Mal bei drei Sonderspielen abgestürzt, kann doch nicht sein! (Doch, doch, doch – reiner Zufall, ich weiß es, aber ich kann es nicht glauben). Ich werde abergläubisch, habe bald das Gefühl, der Kasten hat irgendetwas gegen mich. Ich haue ab, kann es nicht mehr ertragen. Fünfundvierzig Euro, keinen Gewinn, ich unterliege dem Zufall und kann und will es nicht wahrhaben. Weiter zur „D-Halle“, wieder Kaffee, werde langsam extrem nervös. Rauche mittlerweile wie ein Schlot, lasse zwei Kästen laufen. Zwei andere Spieler anwesend, jeder bespielt drei Geräte, belauern sich gegenseitig und ihre Geräte gleichermaßen, wie mir scheint.

Habe mein letztes Geld getauscht, mittlerweile null Uhr. Jetzt zum Teufel damit, entweder oder – es bleibt beim „oder“. Ich ringe mit mir, ob ich weiteres Handgeld einsetzen soll, lasse es aber. So weit muss die Kontrolle noch gehen.

Ich verlasse die Halle, frische Luft, alles dreht sich, Herzrasen, rieche wahrscheinlich nach Rauch wie ein Köhler, setze mich ins Auto und fahre nach Hause. Halte an der Raststätte kurz an, will eigentlich nur mal „wohin“, gehe dann aber in die Gaststube, weil ich doch Hunger kriege. Mein Essen kostet inklusive Kaffee vier Euro fünfzig; das verstärkt meine Trauer um die hundert Euro noch zusätzlich.

Aber: Ich habe was erlebt, ich war abgetaucht in die Welt des Rauschs, in dem Geld nur Mittel zum Zweck ist, Emotionen zu erkaufen. Ich fange an, den „Spielrausch“ trotz Pechsträhne zu verstehen. Ausgerechnet ich sollte Pech haben? Kaum wahrscheinlich. Warum ich? Alle anderen gewinnen doch auch, zumindest ab und zu mal. Hundert Euro für nichts verknallt! **Das** tut weh; nicht die Summe, sondern das Ausbleiben des Glücksgefühls. Aber das nächste Mal ...

Introspektionsprotokoll 2

Montag, 29.3.03

Fahre am späten Nachmittag nach Spielstadt, komme am frühen Abend dort an. Habe mir diesmal zweihundert Euro eingesteckt; man kann ja nie wissen. Und mir obendrein vorgenommen, nur ein Gerät auf einmal zu bespielen. Fahre zuerst zur „B-Halle“, bin der einzige Geldspielgast und verknalle – auf andere wartend, denn alleine spielen ist langweilig (!), trotz aller Klischees – lustlos zwanzig Euro an irgendeinem Bally-Gerät. Ziemlich stupide Kiste, außer Risiko keine Einflussmöglichkeiten, Pech obendrein. Haue bald ab, ärgere mich schon wieder über die zwanzig Euro und „rechne“ gedanklich um.

In der „A-Halle“ ist einiges los; drei Gäste, sieben Kisten laufen, nicht ganz klar, wer zu welchem Gerät gehört (Risikoautomatik bis ultimo eingestellt, offenbar „harte Zocker“).

Ich bespiele einen „Strike“, kommt meiner Spielweise durch die zahlreichen Ausspielungen entgegen. Nadine ist so freundlich wie immer, trägt heute dezenteres Parfüm. Spieler imitieren Chor, singen „Nadine, wo bleibt die Serie“ wie Fußballfans; Nadine kichert, reagiert aber nicht weiter.

Mein „Strike“ läuft gut, erreiche die sechs Sonderspiele und drücke „Start“, stoppe mit der rechten Risikotaste und – bleibe auf vierzig Blauen stehen! Nehme sofort an und freue mich, der Verlust vom letzten Mal dürfte wieder drin sein. Anderer Spieler sagt: „Gut, sofort dazwischenhauen, gar nicht erst klimpern lassen“ und zeigt mir den hochgereckten Daumen seiner rechten Hand. Habe weiter Glück, kann ein paar Mal erfolgreich Gewinn nach Sondersymbol-Einlauf riskieren; Ausspielungen bleiben oben stehen, und immer alles blaue Spiele! Habe insgesamt schon neunzig Blaue! Ich bin hochgradig erregt, rauche eine nach der anderen, trinke viel Kaffee und übe Kopfrechnen: Wenn ich den Gewinn mitnehme, dürfte ich mit knapp vierhundert Euro nach Hause kommen. Das wären zweihundert Euro plus zweihundert Euro Gewinn, riskier ich noch mal fünfzig Euro, bleiben selbst im ungünstigsten Fall dreihundertfünfzig Euro insgesamt über. Das Geld wird zunehmend sekundär, ich will **spielen, mehr spielen, mehr gewinnen heißt mehr spielen**. Der Kasten nimmt mir das Denken ab, habe schon wieder Ausspielung, bleibt auf vierzig stehen, Blaue natürlich. Habe das Glück heute auf meiner Seite, fällt mir schwer, meine Emotionen

zu beschreiben. Werde mindestens vierhundert Euro Gewinn in der Tasche haben, plus zweihundert Euro Einsatz, den ich im Grunde schon abgeschrieben hatte, gedanklich jedenfalls. Vierhundert Euro! Kleiner Urlaub, verlängertes Wochenende auf Rügen! Habe noch ein paar kleine Münzen in der Tasche, stecke sie routiniert in das Gerät rechts neben dem „Strike“; alte Kiste, mehrere Lampen schon kaputt, hat wohl einer seinen Frust dran ausgelassen.

Widme mich dem „Strike“, gewinne laufend Spiele dazu, habe „den Papst in der Tasche“, meint Nadine. Auf meine Erwiderung: „Keine Blasphemie bitte!“ lachen alle, ein Spieler deklamiert mit künstlich tiefer Stimme „Du sollst den Namen des Herrn nicht missbrauchen, sonst straft er dich mit Armut und Risikoabsturz“, worauf alle in wieherndes Lachen ausbrechen.

Plötzlich schreit einer: „’ne Hunderter, der hat dir ’ne Hundert gegeben“; und es dauert etwas, bis ich merke, dass ich gemeint bin. Der kleine, unscheinbare, halb kaputte Kasten neben mir hat mir tatsächlich einen Direkteinlauf gegeben; einhundert Sonderspiele (rote, das ist ein altes Gerät), aber ich weiß, dass ich durch nochmaliges Glück auf grüne Spiele kommen kann.

Jetzt wird mir langsam alles egal, aber im positiven Sinne, kann nur noch gewinnen! Stelle das alte Gerät auf Risikoautomatik bis zehn S/fünfzehn S; lasse es laufen, beobachte nur den „Strike“, Gewinne und Geld summieren sich; nehme plötzlich aus den Augenwinkeln wahr, dass ich zehn Sonderspiele erreicht habe: Ich drücke auf Start und – bleibe oben stehen. Fast hundert Money-Spiele! Fast Gebrüll in der Halle; komme mit Kopfrechnen nicht mehr nach. Heute ist offenbar „mein Abend“, egal was ich anfasse, es wird was. Von allen Seiten hagelt es Tipps, „drück hoch“, „nimm mit“, „lass das mit den Ausspielungen“. Ich versuche kühl und professionell zu wirken, lasse mir meine enorme Erregung nicht anmerken. Mit der Autorität des „kompetenten Siegers“ erkläre ich: „Es reicht. Mehr ist nicht drin, wenn ich jetzt nicht alles mitnehme, stehe ich am Ende ohne da. Kennt ihr doch, Gier frisst Hirn.“ Gönnerhaft, fast arrogant setze ich noch einen drauf: „Spielen kann jeder Affe. Im richtigen Moment aufhören – das ist die Kunst.“

Ich genieße das zustimmende Gemurmel, fühle mich klug, überlegen, aufgewertet. Egal was jetzt noch kommt – dieser Abend wird seinen Platz in der Hallenmythologie bekommen, da bin ich jetzt schon sicher. Nach ca. zweieinhalb Stunden sind alle Serien abgespielt, ich habe über vierhundert Euro Gewinn (netto, den Einsatz nicht mit eingerechnet!).

Bin extrem zittrig, nervös, viel zu viel Kaffee, zwei Schachteln (?) geraucht – habe einen Geschmack im Mund, als wär jemand mit Schuhen durchgelaufen.

Ich will nicht mehr, ich kann nicht mehr – will nur noch nach Hause; merke an der frischen Luft erst, dass ich durch und durch nass geschwitzt bin. Mein Gott, was für ein Gewinn. Fahre auf dem Weg nach Hause noch bei meiner Stammraststätte rechts ran, erst mal was essen, abschalten. Kann mich kaum beruhigen; komme gegen Mitternacht zu Hause an. Werfe meiner Partnerin – die noch wach ist, hat sich wohl schon Sorgen gemacht – sechshundert Euro in großen Scheinen vor die Nase. Ich **weiß**, dass ich reines Glück hatte – aber **fühle** mich als Sieger, als Könner, als geschickter Profi. Zufallsspiel – das **will** ich **jetzt** einfach nicht wissen, ich muss der erfolgreiche Könner sein. Sie ulkt: „Kannst ja noch ein bisschen üben – dann machst du das beruflich“, aber ich kann nicht darüber lachen. Habe große Probleme, an Glück zu glauben; ich ertappe mich dabei, post hoc zu analysieren, wie ich gespielt habe, bevor die dicken Serien kamen. Ich werde Systemsucher – ich kann jetzt und hier nicht mehr an Zufall glauben. Ich bin jetzt da, wo alle Spieler schon oft waren: Ich misstrauere der eigenen Vernunft, suche Systeme, Omen, Intuitionen und verhalte mich zutiefst irrational.

Nachtrag: Konnte nicht einschlafen, zu viel Kaffee, zu viel Nikotin; sehe und höre ständig drehende Walzen und Scheiben, Gedudel, Gewinn- und Verlustsounds. Bin stocknüchtern, fühle mich aber wie unter Drogen.

Introspektionsprotokoll 3

Montag, 19.4.04

Spiele gegen meine sonstige Gewohnheit schon mittags, bin überrascht, wie gut besucht die „C-Halle“ um diese Zeit schon ist.

Ich gehe etwas spazieren, stelle fest, dass alle Hallen in Spielstadt auch tagsüber gut besucht sind. Bin gut mit Bargeld bestückt, habe vom letzten dicken Gewinn das meiste noch übrig. Fange in der „E-Halle“ an. Spiele an einem Gerät, das ich noch nie gesehen habe, scheint älteren Datums zu sein. Schluckt ohne größere Ereignisse fünfzig Euro. Bin nicht einmal enttäuscht, weil ich schon oft genug miterlebt habe, wie sang- und klanglos ein Fünfziger im Automaten verschwinden kann. Verabschiede mich, schlendere weiter zur „B-Halle“, nur ein Geldspieler außer mir vor Ort; ich nehme mir einen neuen, den ich noch nicht kenne und den ich erobern will. Ein Gerät zu durchblicken (mit der Zeit, obwohl ja eigentlich alle gleich aussehen; aber das stimmt nur teilweise, es gibt schon sehr feine Unterschiede) erfüllt mich immer mit besonderem Stolz; fühle mich dann als Fachmann, kann – das höchste der Gefühle, einem anderen von meinem Expertenwissen etwas abgeben. Gutes Gefühl, gefragt zu werden.

Das Gerät ist gegen mich, ich liege schon einhundert Euro hinten, rauche die zweite Schachtel (morgens!) und habe ein sagenhaftes Pech. Es ist mein Geld, mein echtes, eigenes Geld; ich verdränge den Gedanken wieder, schließlich habe ich vor kurzem erst dick abgesehen. Habe ich so gesehen halt etwas weniger verloren. Komisch übrigens, habe schon öfter erlebt (fällt mir jetzt erst ein), dass Spieler anders rechnen als andere: Verlässt ein Spieler die Halle mit einem Gewinn von siebzig Euro, hat er eben siebzig Euro gewonnen. Das er vorher hundertfünfzig Euro investiert hat und somit unter dem Strich achtzig Euro verloren hat, scheint er nicht zu merken (merken zu wollen?).

Tausche noch mal fünfzig Euro ein, liege insgesamt einhundertfünfzig Euro hinten, halt, die fünfzig Euro aus der ersten Halle nicht zu vergessen, also zusammen schon zweihundert! In Worten: Zweihundert, und es ist gerade erst fünfzehn Uhr. Ich zwingen mich mit Gewalt zu gehen, muss erst mal was essen. Gehe zu einem Griechen in der Nähe, hübscher kleiner Imbiss; Besitzer kennt mich schon und grüßt freundlich.

Ziehe beim Essen Bilanz, zweihundert Euro weg, aber andererseits: Neulich sechshundert Euro gewonnen, also liege ich noch vierhundert Euro vorne. Mein Ärger – ich merke jetzt erst, wie sehr mich die zweihundert Euro belastet haben – verfliegt etwas; ich kann ja im Grunde noch vierhundert Euro verlieren und habe eigentlich nichts eingebüßt. Beim Espresso frage ich mich, ob ich eigentlich bescheuert bin: nichts eingebüßt! Vierhundert Euro weg und nichts eingebüßt! Andererseits: Was hätte ich wirklich verloren, und noch ist ja alles offen. Ich investier noch etwas, aber wenn dann nichts kommt, gehe ich auch ...

Etwas später sitze ich wieder in der „B-Halle“. Mein Gerät ist noch frei, aber es war jemand dran. Ein Bonusfeil ist mehr beleuchtet, es muss also jemand gespielt haben. Kennerblick! Die Aufsicht mustert mich etwas merkwürdig, als ich wieder fünfzig Euro eintausche, und fragt halb ungläubig, halb gelangweilt: „Alles?“ Sie ist gewohnt, dass die Spieler nur „kleckerweise“ tauschen, hält mich wahrscheinlich für bescheuert oder reich.

Mein Pech bleibt mir treu, ich tausche noch dreimal nach; nichts passiert. Und was noch schlimmer ist, ich verliere den Überblick, will gar nicht wissen, wie ich dastehe, ich will spielen und wenigstens meinen Einsatz zurück; und ich fange an, aggressiv zu werden, fluche, drohe Schläge gegen das Gerät an, schüttel frustriert und ungläubig den Kopf: Würde ich mich selbst beobachten, läge das Etikett „Spieler“ sehr nahe. Habe noch einen Kaffee bestellt, Aufsicht kommt; mittelalte, etwas „mütterliche“ Blondine. Raunt mir zu, fast verschwörerisch: „Lass es sein für heute, das ist heute nicht dein Tag. Denk an Michael und Karsten, hier, kennst du doch, der Dünne mit der Brille und der Kleine, der immer bis oben drückt. Die haben auch schon hier gesessen und gedacht, jetzt muss das Teil aber bald mal ... und nichts, fünfhundert Euro, sechshundert Euro weg. Und der Nächste kommt mit zwei Euro und holt den dicken Fisch. Glaub mir das, wenn die Dinger nicht wollen, dann wollen die nicht, da kannst du spielen, bis der Arzt kommt.“

Ich schäme mich, weil sie Recht hat, und fühle eine vage Scham, dass ich mich (als Wissenschaftler!) nicht im Griff habe. Aber im Grunde wollte ich das doch, genau das, was ich bis dahin nur beobachtet hatte. Kontrolle verlieren, Rausch erleben. Ich glaube, ich fange wirklich an zu verstehen, wieso ein Spieler Raum, Zeit und Geld vergisst, wenn er spielt. Ich **wollte** die Kontrolle (was auch immer das ist) verlieren, ich wollte keine Bilanzen errechnen, ich wollte **gewinnen** – nicht wegen des Geldes,

sondern wegen des Gefühls, ein Gewinner zu sein. Ein Vergleich drängt sich mir auf; vor kurzem fuhr ich einen Wagen zur Probe, der mit unglaublichem Drehmoment beschleunigt wie ein Flugzeug. Im Rückspiegel wirkt der Wagen bedrohlich, bullig, geradezu gefährlich, und ich muss zugeben, ich genoss es, dass jeder, der mich sah, sofort Platz machte und die linke Autobahnspur mir gehörte. **Jetzt** verstehe ich auch, warum manche sich verschulden, um so ein Geschoss zu fahren, das **Gefühl** muss her, koste es, was es wolle.

Sehen heißt verstehen wollen, verstehen wollen heißt empfinden müssen, empfinden heißt fühlen und bestimmte Zusammenhänge muss man erfühlen, um sie zu verstehen. Fühlen, erfahren, nachempfinden – wie dicht liegt das alles beieinander.

Aber die mütterliche Aufsicht hat Recht; ich trinke meinen Kaffee aus und gehe. Aber ich muss es hinter mich bringen, ich kann jetzt nicht auf halbem Wege aufhören. Es wird schon bald dunkel, und wieder wird mir klar, wie die Zeit beim Spielen vergeht. Außerdem habe ich keine Zigaretten mehr; ich gehe zur „A-Halle“, die haben mittlerweile meine Marke im Automaten. Großes Hallo, fühle mich wieder etwas wohler, schüttel den Schatten des Verlustes, der drohenden Pleite von mir. Tausche nach dem üblichen Prozedere der Begrüßung und Getränkeauswahl zwanzig Euro ein; werde schon vorsichtiger. Habe nur noch hundert Euro im Portemonnaie, muss mich irgendwann verzählt oder verrechnet haben. Nadine ist nicht da; hinterm Tresen steht Monique, eine etwas ältere, schmale Frau, ca. fünfundvierzig Jahre, sehr nett, sanfte Stimme, keine Schönheit, aber wegen ihrer Freundlichkeit allseits beliebt. Und bei mir läuft nichts; egal welchen Automaten ich anfasse, alle bleiben stumm. Einmal komme ich auf vierzig Grüne, riskiere (was bringen mir vierzig Grüne, höchstens ein fünftel meines heutigen Einsatzes) und verliere. Es kann nicht sein, es kann einfach nicht sein: So viel Pech kann kein Mensch haben. Scheiß drauf: Ich fahr zur Kasse und hole mir hundertfünfzig Euro nach, fünfzig Euro setze ich noch, dann Schluss. Feierabend dann.

Und es kommt, wie es kommen muss: Die Kiste schluckt und schluckt, und scherzend sage ich, was ein anderer Spieler vorher mal irgendwann geäußert hat: „Klar, Monique ist hier, den Abend kann ich knicken.“ Ich bedaure es im selben Moment, denn obwohl alle anderen Gäste lachen, kann ich ihr ansehen, wie sehr ich sie verletzt habe. Ich beginne den Versuch einer Entschuldigung mit „He, Monique,

ich wollte bloß ...“, aber sie winkt ab und dreht mir den Rücken zu. Ein anderer Spieler klärt mich leise auf: Monique steht – anders als Nadine – in dem Ruf, den Spielern Pech zu bringen, und Monique ist sensibel und findet das nicht witzig. Ich nehme mir vor, mich zu entschuldigen (später, nicht jetzt, erst mal beruhigen lassen) und spiele weiter, etwas verzweifelt, denn meine fünfzig Euro gehen zur Neige und die hundert Euro sollten unantastbar bleiben für Lebenshaltung. Und dann passiert's, endlich, mehr als überfällig: „Vollbild“, hundertfünfzig blaue Spiele! Eine Zentnerlast fällt von mir ab, die Pleite gerade noch abgebogen. Ich entspanne mich wie nach einem Zehnkilometerlauf, nehme mir fest vor, kein anderes Gerät heute mehr anzufassen. Einhundertfünfzig blaue Spiele mitzunehmen, nichts riskieren, mit etwas Glück noch ein paar Spiele dazugewinnen, auszahlen lassen und weg, nur weg: „Take the money and run.“

Die Kiste schmeißt so lala, gewinne ca. zweihundertfünfzig Euro und wage nicht, Bilanz zu ziehen. Ich habe zweihundertfünfzig Euro gewonnen und basta, keiner soll mir das Gefühl buchhalterisch kaputt rechnen. Ich gehe mit meinen Münzen (fast ein kleiner Eimer voll) zu Monique, um sie in Scheine zu wechseln, und während sie zählt, beginne ich vorsichtig: „He Monique, vorhin, da ...“, als sie mich schon unterbricht und sagt: „Ist schon gut, kein Thema, aber du warst heute der Dritte mit dem Spruch, und irgendwann reicht's einfach.“ Sie lächelt etwas gequält, ich lächle so freundlich wie möglich zurück und reiche ihr die Hand rüber, die sie auch ergreift. Ich merke jetzt erst, wie sehr mich diese atmosphärische Störung gestört hat in der letzten verbliebenen Zeit.

Fahre nach Hause, bin ca. null Uhr dreißig im Bett. Meine Güte, was für ein Gefühl, die Pleite im letzten Moment mit einer eleganten Direktkombination abgewendet zu haben.

Feldprotokoll 17

Mittwoch, 12.3.2003

Ich betrete die „D-Halle“, ich komme abends rein, die Aufsicht thront hinter einem erhöhten Tresen. Der Fungamebereich und der Geldspielbereich sind voneinander getrennt, ich betrete den Geldspielbereich. Die Aufsicht ist nicht unfreundlich, sie fragt mich nach meinen Getränkewünschen. Es sind insgesamt alles ältere Geräte hier, ein Spieler ist vor Ort, bespielt drei Automaten, wechselt oft kleinere Beträge nach. Er stellt pausenlos die Risikoautomatik an und aus, rennt hin und her, beachtet mich nicht.

Ich bespiele ein Gerät, vorsichtig und risikoarm, suche Blickkontakt mit dem anderen Spieler, der diesen irgendwann erwidert. Fragt mich „Neu hier?“, auf meine Bestätigung hin: „Sehe ich, so wie du spielst.“

Auf Nachfrage erhalte ich von ihm detaillierte Strategietipps, Quintessenz: Nur radikales Risiko oder seltenes Glück (direkte Hunderter) bringen was, kleinere Serien sind „für'n Arsch“. Auf meinen Einwand „kann ja mehr draus werden“ grinst er, sagt „Da brauchst du aber den Papst in der Tasche.“

Ich beobachte sein Spiel weiter, er hat Glück, holt zwei größere Serien (vierziger) und nimmt an. „Siehste, ohne Risiko ... ne, du musst riskieren, sonst kannst du es gleich lassen.“

Ein anderer Spieler kommt dazu, beide kennen sich offenbar, begrüßen sich und fachsimpeln über die Ereignisse der letzten Abende, wer hat wann wodurch was gewonnen und wie viel verloren? Bilanzrechnungen; beide tuscheln und sehen in meine Richtung, der „neue“ Spieler sagt mir: „So wie du spielst, fütterst du nur. Du musst hochdrücken, sonst zahlst du bloß drauf.“ Er ist nicht unfreundlich, eher wohlwollend. Er erklärt mir umfangreich das „richtige“ System, scheint sich über meine Nachfragen zu freuen, wird zunehmend redselig. Auch er wechselt mehrmals kleine Scheine, lässt zwei Automaten in Risikovorwahl laufen und wartet auf den Erfolg. Hat aber Pech, steckt dies aber gelassen weg und verlässt grüßend die Halle. Der andere folgt kurz darauf nach Abspielen seiner Serie, wechselt seine Münzen in Scheine und nimmt ca. einhundertzwanzig Euro mit.

Feldprotokoll 29

Dienstag, 6.5.2003

Betrete abends die „A-Halle“, es sind vier Spieler vor Ort; als der Kaffee einem Spieler gebracht wird, tritt ein hoher Direkteinlauf (einhundert grüne Spiele) in Erscheinung. Der Spieler ulkt: „Nadine, bring mir öfter mal 'nen Kaffee“, ein anderer sagt: „Na siehste, kaum ist Nadine hier, schon rappelt's.“

Die Bedienung scheint sich aufrichtig mitzufreuen; redet längere Zeit mit dem Glücklichen.

Wechsel etwas später in die „D-Halle“, zwei Spieler halten sich dort auf, einer hat eine Serie laufen. Der andere erzählt mir: „Ich weiß nicht, wie der das macht. Der kann anpacken, was er will, der kriegt die Kiste rum. Ich glaube, der kann bald riechen, welcher Kasten reif ist.“ Der Glückspilz grinst: „Quatsch, alles nur Glück, neulich dreihundert Euro drin und keine einzige Lulliserie“, woraufhin der andere wiederum bemerkt: „Dafür holst du das jetzt alles wieder raus, was ich reingesteckt habe.“ Beide lachen; und der Dialog der beiden nimmt ungefähr folgende Wendung: „Es gibt halt so Wochen, da läuft's wie geschmiert, egal welche Kiste, du holst alles; dann wieder wochenlang nichts.“

„Es gibt aber einige, die haben das im Gefühl, die wissen genau, wann sie wo wie drücken müssen und der Kasten schmeißt.“

„Quatsch, wenn die Dinger wollen, wollen sie eben und wenn nicht, kannst du dich auf den Kopf stellen.“

Es folgen erregte, aber nicht aggressive Diskussionen um Glück und Kompetenzen. Die Aufsicht schaltet sich ein, während sie einen Kaffee bringt. „Ich weiß nicht, ihr mit euern Weisheiten. Wenn's da wirklich so 'ne Art System gäbe, das könnt ihr mir glauben, dann wär ich jeden Abend unterwegs und würd die Dinger leer machen.“ Schulterzucken auf Seiten der Spieler, das Gespräch versandet. Beide haben kein Glück und verlassen nach ca. zwei Stunden die Halle, da kein anderer Spieler mehr auftaucht, folge ich gegen dreiundzwanzig Uhr nach.

Herkömmliche Geldgewinnspielgeräte („Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit“)







Ich erkläre hiermit, dass ich die vorstehende Dissertation selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt sowie Zitate kenntlich gemacht habe.

Datum

Unterschrift