

Leben im Kapitalverhältnis. Ein Glücksspiel

Von ao Univ. Prof. DDr. Nikolaus Dimmel, Universität Salzburg,
Fachbereich für Sozial- und Wirtschaftswissenschaften

Vorbemerkung I: Glück

Sinnbilder geglückten marktorientierten Sozialverhaltens spiegeln sich oftmals in Verdichtungen wie „schnelles Geld machen“, „no risk – no fun“ oder „take the money and run“. Wenn jemand sein „Glück“ versucht, geht er im Regelfall auf fremde Märkte, sei es als Arbeitskraft oder als Unternehmer, um dort schnell zu monetärem Reichtum und hohem sozialen Status zu gelangen. Zugleich gilt, dass das Streben nach persönlicher Nutzenmaximierung und Glück, ein höchst individualisiertes Geschehen ist. Kollektives Glück kommt im marktwirtschaftlichen Konzept nicht unmittelbar vor bzw. ist Ergebnis jener schwarzen Hand, die auch noch im Gewande der monetaristischen Theorie dafür sorgen möchte, dass aus dem individuellen Bereicherungsglück gesellschaftlicher Nutzen erwächst. So kümmert sich jede(r), was sein/ihr Glück betrifft, welches ja der Volksweisheit zufolge „ein Vogerl“ ist, erst einmal um sich selbst. Und weil das Glück in Marktorganisationen nicht nur strikt individuell und monetär dimensioniert ist, sondern auch biologisch in ein emotionales Geschehen eingebettet ist, spielen Zeit und Phantasie beim Glück eine erhebliche Rolle.

Vorbemerkung II: Spiel

Das Spiel, so Huizinga (ein niederländischer Geschichtsforscher und Kulturhistoriker) in seinem „homo ludens“, ist zum einen ein Spiegel der Kultur, in dem etwa das Kind stammesgeschichtlich mehrere Entwicklungsstufen der Entwicklung der menschlichen Arbeitsvermögen verkürzt durchläuft und sich zugleich ein soziales Rollen-Repertoire aneignet. Piaget (ein schweizer Psychologe, der vor allem die geistige Entwicklung der frühen Kindheit untersuchte) meinte, dass das Spielen als Teil der erkenntnis-mäßigen Entwicklung wesentlich bestimmend für reflektiertes soziales Verhalten ist. Spielen in diesem Verständnis ermöglicht es, die Funktion des sozialen Ernstfalls lustvoll ohne äußere Zwänge auszuprobieren. Spielen bietet Sinn, Spannung, intellektuelles Training und Handlungschancen. Sprechpositionen, Gegenstände und Handlungsmöglichkeiten werden im Spiel durch Vereinbarung festgelegt. Zum anderen betont die moderne Spielpsychologie die unmittelbare Zweckfreiheit, den Wechsel von Spannung und Lösung, die undifferenzierte Zielstruktur, insbesondere aber die Quasi-Realität des Spiels,

die sich abhängig von den Produktivkräften im historischen Verlauf ändert. Das Motiv des Spiels liegt jeweils in konkreter Tätigkeit, nicht im Ergebnis. Folglich spiegeln Spielzeug, Rollenspiele, Regelspiele und Konstruktionsspiele zwar jeweils die Handlungsanforderungen in (Lohn)Arbeit, (sinnstiftender) Tätigkeit und sozialem Handeln (Hannah Arendt). Im Spiel spiegelt sich aber auch, so Rubinstein (führender Vertreter einer vom dialektisch-materialistischen Standpunkt ausgehenden Psychologie), das Moment dialektischer Vergesellschaftung, weil der Spielende immer gesellschaftliche Austauschbeziehungen nachspielt, zugleich aber auch selbst (zumindest in der virtuellen Realität des Spiels) davon abweichend gestaltet.

Glücksspiel und Börsenlogik

Ganz anders das Glücksspiel. Hier – bei (Sport)Wetten, Lotto, Toto, Spielbanken und Geldspielautomaten – geht es nicht um den „homo ludens“, sondern um die Wette gegen Geld, sei es die Wette auf Pferderennen, auf Fußballergebnisse oder das Zutreffen der gewählten 6 aus 45. Insofern ist alleine schon der Begriff „Glücksspiel“ ein sich selbst widersprechender Begriff, etwas in sich Unmögliches. Denn das Glücksspiel bleibt als Wette ohne jeden Spielcharakter, ist unmittelbar zweckbezogen, hat ein einziges Ziel (ökonomische Vorteile lukrieren, gegebenenfalls reich werden), ist aufgrund seiner ökonomischen Vorleistungen und Verlustdrohungen harte Realität und schließlich liegt sein Motiv vor allem im Wetterergebnis. In dieser Sichtweise spiegeln Glücksspiele/Wetten ein anderes Moment der Vergesellschaftung als Rollen- oder Regelspiele oder der kreative Umgang mit Konstruktions-Spielzeug. Während ein Matorador den kreativen Bourgeois trainiert, lernt man beim Mensch-ärgere-Dich-nicht, den Zufall zu akzeptieren, wie man beim Monopoly aufgrund ungleicher Renditeerwartungen die Akkumulationsdynamik des Kapitals und die Unausweichlichkeit sozialer Ungleichheit vorgeführt erhält. Während allerdings Monopoly noch das Stadium des Sombart-Weber'schen Kapitalismus der Grundrente spiegelt, in dem, wer investiert, erichtet und vermietet, Kapital anhäuft, spiegelt das Glücksspiel als Wette vor allem die börsengetriebene Akkumulation, die Spekulation der Couponschneider.

Während das Spiel auf sozial-konstruktive Weise gesellschaftlich nützlich ist, weil es auf proakti-

ve Weise Rollen, soziale Fähigkeiten und Fähigkeiten einübt, also handelnde Subjekte konstituiert, stehen beim Glücksspiel idealtypisch passiv Betroffene vor der Ergebnissen einer übergeordneten Instanz, die als Markt, göttliches Dasein oder Zufall beschrieben wird. Das Glücksspiel kann solcherart als Einübung des Ausgeliefert-Seins an die Wirkung binärer Codes (ja/nein) verstanden werden. Es konstituiert eine harte Realität, deren Ideologie auf der Totalität der Konkurrenz beruht. Wo die Mindestpensionistin versucht, durch Wetteinsätze ihr Haushaltseinkommen aufzubessern, wird deutlich, dass insbesondere das Glücksspiel unter kapitalistischen Marktbedingungen eine Flucht- oder Ausweichbewegung verkörpert. Während Freud das Spiel als Mittel der Realisierung von verdrängten Wünschen, der Kompensation des Triebverzichts und der Abreaktion von Unlust-Erlebnissen verstand, konzipierte Adler das Glücksspiel als Ausdruck von Minderwertigkeitsempfindungen und als ein Mittel aus der Realität zu flüchten, als letztlich unausweichlich erfolglosen Versuch einer Überwindung entfremdender Lebensverhältnisse.

Wie das Leben überhaupt ist auch das (Glücks)Spiel dialektisch organisiert, kennt es doch ein soziales „oben“ und „unten“, zwischen dem das Brecht'sche „wärs't du nicht reich, wär ich nicht arm“ vermittelt. Wie die Ökonomie von der neoliberalen Zauberformel der Marktgängigkeit aller Lebensäußerungen durchdrungen ist, weshalb es einen Markt für Fengh-Shui-Beratung, gewerblichen Beischlaf ohne Kondom oder anderes gibt, spiegeln auch die gesellschaftlichen Spielverhältnisse die Hegemonie neoliberaler Denkeinsätze. Der Markt ist letztlich, sieht man einmal von Gewalt und Prognose ab, von Risiko und Glück bestimmt. Deshalb wohl ist „Risiko“ nicht nur der Name eines Spiels, sondern auch jenes Prinzip, unter dem sich das Leben nach dem Vorzeichen „mehr Markt, weniger Staat“ zu organisieren hat. Glück hingegen wird in erster Linie in Geld, oder besser: im Fehlen von Geldsorgen ausgedrückt. Deshalb dominiert in der medialen Präsenz das Glücksspiel um Geldgewinne die kollektive Vorstellung vom Glück, weshalb bereits Kinder ihre Konsumphantasien von phantasierten Lotto-Sechsern antreiben lassen.

Das Glücksspiel wird (wie auch die Sportwetten) im Übrigen durch das Glücksspielgesetz (GSpG 1989) geregelt. Glücksspiele im Sinne des GSpG sind Spiele, bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen. Der Finanzminister ist ermächtigt, durch Verordnung bestimmte Spiele als Glücksspiele zu bezeichnen. Toto etwa ist nach dem GSpG ei-

ne Ausspielung, bei der ein Veranstalter Wetten über den Ausgang mehrerer sportlicher Wettkämpfe (Kollektivwetten) annimmt und abwickelt, wobei die Gewinnsumme auf mehrere Gewinnränge aufgeteilt wird und alle Gewinne desselben Gewinnranges gleich hoch sind.

Das Glück der Modernisierungsverlierer

Dabei gilt, dass jene, die in der Verteilung der vererbten Kapitalanlagen schlechter davongekommen sind und deshalb „Modernisierungsverlierer“ gerufen werden, die Verhaltensweisen jener Gewinner, die ihnen ganz im mittelalterlichen Sinne „auf den Kopf schießen“, nachahmen. Während die einen indes schon haben und ausgeben, was ihnen von Herkunft wegen zusteht, nehmen die anderen Kredite auf, um auszugeben, was ihnen nicht gehört und gegebenenfalls auch nie gehören wird. Dass sie dies mit höherem Risiko tun als jene, die schon mit Kapitalstock, Wertpapieren, Renditeerwartungen und Liegenschaftsanteilen auf die Welt gebracht wurden, liegt auf der Hand. Während man als Euro-Millionär mit Aktienstreubesitz bei Sinnen eigentlich nur noch reicher werden kann, müsste man als zwangsflexibilisierter Arbeitnehmer unter Kollektivvertragslöhnen unter 1000 Euro einige 100 Jahre arbeiten, um jene Lebensweise kopieren zu können, die einem allwöchentlich bei der Fernsehserie „Desperate Housewives“ vorgemacht wird.

Da der Neoliberalismus zwischenzeitig eine spezifische Gouvernementalität, also eine Mentalität des regiert und verachtet Werdens auf Seiten der Verlierer hervorgebracht hat, zu der es gehört, die Sachzwänge des (Welt)Marktes autoaggressiv gegen sich gelten zu lassen, besteht der Sinn des Lebens auf Seiten der Verlierer vor allem darin, so zu tun als ob, indem man das Leben der Gewinner, dessen Qualität gemeinhin mit Statuskonsum gleichgesetzt wird, imitiert. Die Imitation dieses Status kann nur mit Kredit oder mit Zocken, also dem Glücksspiel mit Wetteinsatz gelingen. Obwohl die Sache mit dem Kredit in die Hose geht, dies zeigen die explosionsartige Zunahme der überschuldeten Haushalte in Österreich, das sinkende Durchschnittsalter der Verschuldeten sowie die Armutsoziologie der Schuldbeitreibung, ist das Kreditinteresse der KonsumentInnen nach wie vor unverändert höher als es ihren tatsächlichen Einkommensverhältnissen entspricht. Dass die Banken Kredite vergeben, die bereits bei Kreditvergabe nie und nimmer einbringlich sind, gehört zum Spiel. Sowohl am sozialen Abstieg, aber auch am vergeblichen sozialen Aufstieg verdienen Banken ihr Kleingeld.

Die andere Option des Auf- und Ausstiegs, das Glücksspiel, imitiert den Geldbeschaffungsmechanismus der Gewinner, nämlich die Börse. Auch die Börse ist ein Glücksspiel, allerdings im Wesentlichen beschränkt auf die Vermögenden. Dass es Aktienbestände im Publikums- oder Streubesitz gibt – geschenkt. Insofern spiegelt sich der Börsenmechanismus, in dem sich das Kapital mithilfe von Anlegern zu kritischen Massen vereinigen kann, im Lotto- und Euro-Millionen-Ritual der Vermögenslosen. Der „6-er Quick ohne Joker“ im Lotto ist das Äquivalent zur Kauforder an den Vermögenstreuhänder. Beides ist Zocken, allerdings auf unterschiedlichem Niveau. Während nämlich Börsenzocken ökonomisch und staatlich vielfältig abgesichert zocken, spielen die Lotto-Spieler nicht nur gegen alle Mathematik, sondern auch gegen ihre ökonomischen Interessen. Alle Statistik zeigt, dass sog. „Häufigspieler“ unterdurchschnittlich gebildet, qualifiziert, gesund und überdurchschnittlich arbeitslos und von Armut bedroht sind.

Zocken als Ausstiegsstrategie

Die gesellschaftliche Problemstellung des Zockens der Vermögenslosen spiegelt seitenverkehrt den Umstand, dass Kreditnehmer der Unterschicht, ein oftmals in Erscheinung tretendes Phänomen in Sozialhilfeempfängerhaushalten, Kredite aufnehmen müssen, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Das Zocken der Modernisierungsverlierer verkörpert in dieser Perspektive einen Idealtypus im Sinne des deutschen Soziologen Max Webers. Es ist eine regelhaft auftretende, in vielerlei Hinsicht auch vernünftige Reaktion („rational choice“) auf eine individuelle Abstiegs Erfahrung. Wenn Lohnarbeit, sofern man überhaupt Zugang zum Arbeitsmarkt hat, nicht mehr lohnt, mehr als eine prekarierte Existenz als Lohnabhängiger nicht mehr „d rin“ ist, ist Zocken als Spiel mit dem Aufstiegsglück ebenso vernünftig wie häufig auftretend. Die Befreiung von entfremdeter, unbefriedigender, unsicherer und schlecht bezahlter Lohnarbeit kann nur noch, wie alle Lotto-Werbepлакate suggerieren, nur noch durch einen Befreiungsschlag erfolgen, durch den man in der Herr-Knecht-Konstellation Platz tauschen kann. Aus dem Stubenmädchen wird, Gewinn vorausgesetzt, die in einer Suite logierende Weltbürgerin. Mit diesem Glückstreffer, der bekanntlich noch weit unwahrscheinlicher ist als der legendäre Onkel aus Amerika, spekulieren viele. Darauf deutet der Umstand, dass das Lotto-Phänomen nur die Spitze des Eisbergs bildet, in dem mit Erwartungshaltungen, Hoffnungen und Statusneurosen guter Gewinn gemacht wird. Denn darunter liegen noch internetbasierte Karten- und Wettspiele, Sportwetten wie TOTO, Los- (Rubbel) oder ande-

re Lotteriespiele. Gut ein Siebtel der Bevölkerung spielt wettend mit seinem Glück.

In gewisser Weise rational verhält sich unter den gegebenen Verhältnissen der radikalen Individualisierung, wer, wenn er/sie nichts anderes als seine/ihre Arbeitskraft zu Markte tragen kann und frei von jedem Vermögen ist, mit dem Glück spielt. Damit kann man sich den Traum vom sozialen Auf- und Ausstieg aus seinen „bedrängten Lebensverhältnissen“ und damit jenen psychophysischen Möglichkeitsraum offen halten, der das Menschsein konstituiert. Heinz von Foerster hat den Sinn des Lebens so trefflich als „Offenhalten von Möglichkeiten“ beschrieben. In dieser Einheit des Gegensatzes fungiert das Glücksspiel als soziale Hoffungsmaschine, worin der gesetzte Tipp einige Stunden lang die Phantasie der in ihr Lohnarbeitsverhältnis (oder in ihre Arbeitslosigkeit) Einzementierten „fliegen“ lässt. Irrational wird dieses Verhalten hingegen dort, wo man durch Glücksspiel ohnehin prekären sozialen Status, Reproduktion und die Existenz des Lebensunterhalts auf's Spiel setzt.

Soziale Probleme treten auf, wenn Modernisierungsverlierer nicht nur ihren Lebensunterhalt, sondern vielfach im Falle der Insolvenz auch ihre Zukunft regelrecht „verspielen“. Der dahinter liegende Zusammenhang von Kredit, Spiel und Prekarität (Armut) ist evident. Überschuldet sind die niedrigen Einkommenschichten, spielsüchtig sind die sozialen Absteiger, für die der ersehnte Gewinn zwar die Befreiung von ihrer Prekarität bedeuten würde, die aber nicht mehr in der Lage sind, ihr Spielverhalten zu kontrollieren.

Die Türen dafür stehen weit offen. Seit kurzem sprechen die Österreichischen Lotterien als Antwort auf die zunehmende Spielsucht bereits von Jugendlichen (zu hohes Riskieren bei unzureichendem Eigenkapital und unverantwortlichem Spielverhalten) von einem „Verantwortlichen Spielen“ als vorgeblich tragender Säule ihrer Unternehmensphilosophie. Tatsächlich aber wurde bei „win2day.a“ bloß die Registrierung zu Lasten Jugendlicher verschärft, indem das Mindestalter von 16 auf 18 (!) angehoben wurde und vorläufig(!) geltende zeitliche und finanzielle Limits gesetzt wurden.

Technik und Glücksspiel

Fraglos gehört die Figur des Zockers, des Spielers, der, anstatt das Lebensnotwendige zu beschaffen, Lohn/Gehalt verspielt, zur Sozialgeschichte der Prekarität, vor allem des sozialen Abstiegs. Bemerkenswert an der jüngeren Phänomenologie des Glücksspiels ist neben der lebensweltlichen Rationalität des Zockens allerdings dessen Organisationsform, seine sozio-technische Dimension. Nicht nur das Glück, um das man spielt, hat

eine technologische Dimension (man denke an das Oberklassen-Auto, die medizinische Körperkorrektur [Fettabsaugung] oder die Fernreisen, die ein Lotto-Sechser ermöglichen soll). Auch das Spiel um Glück selbst ist zunehmend von Technik und ihren sozialen Implikationen (hohes Tempo, Anonymität, individueller Kontrollverlust, fehlendes Feedback, keine unmittelbare soziale Kommunikation) bestimmt. KI-Technologien und Internet-Zugang (Online-Spiele) bestimmen zunehmend die Spiel-Landschaft. Deshalb findet die Glückszuteilung, die strukturelle Nähe zwischen E-game, von E-commerce und E-government ist unübersehbar, nicht mehr in Spelunken statt, sondern am Home-PC mit Internet-Zugang, im Wett-Cafe, in der Trafik oder schlicht via Handy/SMS. Die technologische Dimension des Glücksspiels verleiht ihm zusätzliche Anonymität; eine Anonymität, die nicht nur das Suchtverhalten von gewohnheitsmäßigen Spielern fördert, sondern auch die gesellschaftspolitische Steuerungsfähigkeit des Glücksspiels beeinträchtigt. Physische Personen (etwa beim Zugang zu einem Casino) sind noch relativ im Hinblick auf Alter, offenkundige Vermögensverhältnisse und Geisteszustand leicht zu kontrollieren, Nutzer hingegen, die sich mit einer Kreditkarte einloggen, nur schwer.

Öffnung des Glücksspiel-Marktes ?

Nun ist das Glücksspiel nicht erst seitdem die Europäische Kommission im restriktiv ausgestalteten staatlichen Glücksspielmonopol eine Wettbewerbsverzerrung erkannt und gegen die Republik Österreich ein Vertragsverletzungsverfahren vor dem EuGH in Sachen Glücksspielmonopol eingeleitet hat, ein Politikum. Von der Kommissionsinitiative, die sich auf gegen Frankreich und Italien richtet, profitieren vor allem Online-Anbieter wie „bwin“, indes nur nicht Sportwetten-Unternehmen, sondern alle Anbieter von elektronischen Glücksspielen im Internet (Poker etc). Damit forciert die Kommission den wettbewerbsbedingten Kontrollverlust im Internet, während Aspekte des durchsetzbaren Spielerschutzes, aber auch der Sozial-, Konsumenten- und Ordnungspolitik in den Hintergrund treten.

Spielvolumen

2006 präsentierten die Österreichischen Lotterien, welche das sinnige Motto „Glücksspiel mit Verantwortung“ in ihrem Logo führen, ihre Bilanz für 2006. Nach 20 Jahren Lotteriegeschichte überstieg der Umsatz der Österreichischen Lotterien mit 2,04 Mrd Euro erstmals die 2 Milliarden-Marke. 2002 hatte der Umsatz noch bei 1,29 Mrd Euro gelegen. Allein gegenü-

ber 2005 verkörpert dies einen Zuwachs in Höhe von 11,6%, der vor allem auf den Erfolg der Spielplattform „win2day.at“, auf die Euromillionen und die WINIWN (Video-Lotterie-Terminal) zurückzuführen ist. Von diesen 2,04 Mrd führten die Österreichischen Lotterien im Jahr 2006 im Übrigen 376,4 Mio Euro an Steuern ab. Auch die Armuts- und Konsumentenschutzpolitik erkennt im Glücksspiel zwischenzeitig einen sozialpolitischen Risikofaktor. Denn die Pathologie des Spielens erfordert ebenso wie bei der Bekämpfung der Verbraucherverschuldung und der Erschwerung der Kreditvergabe einen marktregulierenden Gesetzgeber.

Glücksspiel und CSR

Weder auf obskure selbstregulierende Kräfte des Marktes noch auf die ökonomische Vernunft eines rational kalkulierenden „homo oeconomicus“ oder die Soziale Verantwortung der Glücksspielveranstalter kann man hier setzen. Um den Gewinn in Höhe von 1,6 Mrd Euro rechtfertigen zu können, verweisen die Österreichischen Lotterien zwar auf ihre Bemühungen bei der Finanzierung von Projekten aus dem Sozial-, Kultur- und Gesundheitsbereich. Allerdings erreicht das Budgetvolumen dieses Social Sponsoring (also die sozialpolitisch relevante Gewinnverwendung) nicht einmal die Prozentwert-Grenze (gemessen am Ertrag). Zugleich führt die Zunahme der sozialen Schieflage, die fundamentale Verschiebung der gesellschaftlichen Teilhabechancen unausweichlich dazu, dass für einen relevanten Teil der Spielenden ist das Glücksspiel die letzte für sie überhaupt noch erkennbare Chance auf Autonomie, Bemächtigung und Selbstverwirklichung ist. Ohnehin bewerben die Postillen die Idee, schnell Geld zu machen, um mit spätestens 45 in die (an Börsen) verdiente Pension gehen zu können.

Rechtspolitik

Gefragt ist also ein Gesetzgeber, der das Glücksspiel massiv reguliert, etwa

- durch die zwingende Verwendung eines Prozentanteiles der Gewinne der Österreichischen Lotterien für soziale und sozialtherapeutische Zwecke
- durch das Verbot der Werbung für Glücksspiele
- durch gezielte (Spiel-/Wett-)Suchtprävention in Schulen
- durch Anhebung und strengere Prüfung der Bonitätsanforderungen an die „Spielerinnen und Spieler“
- durch den Ausschluss der Beitreibbarkeit von Spielschulden.