Sozialarbeit

Verschuldungsursache Sucht

Welche Strategien entwickeln glücksspielsüchtige Personen, um wieder an Geld zum Spielen zu gelangen?

Marlene Kainz

Diplomarbeit
eingereicht zur Erlangung des Grades
Magistra (FH) für sozialwissenschaftliche Berufe
an der Fachhochschule St. Pölten
im Mai 2009

Erstbegutachterin:
DSA Mag[a]. (FH) Andrea Janovsky

Zweitbegutachter:
Prof. Dr. Tom Schmid

Sozialarbeit

EXECUTIVE SUMMARY

Marlene Kainz

Verschuldungsursache Sucht

Welche Strategien entwickeln glücksspielsüchtige Personen, um wieder an Geld zum Spielen zu gelangen?

Diplomarbeit, eingereicht an der Fachhochschule St. Pölten im Mai 2009

Glücksspiele werden aktuell als attraktives Freizeitangebot angepriesen – die Marketingstrategien werden dahingehend angepasst. Vor allem aber boomen legale und illegale Automatenangebote und Pokerkasinos. Auch das Angebot an Internetspielen nimmt zu.

Eine belastende finanzielle Situation ist eine häufige Folge des Glücksspiels, vor allem aber bei der exzessiven Ausübung des Glücksspiels. Die Glücksspielsucht stellt somit ein teures Suchtmittel dar. In der Glücksspielproblematik wird dem Geld eine sehr hohe Bedeutsamkeit zugeschrieben.

Mit Hilfe halbstandardisierter leitfadengestützter Interviews soll herausgefunden werden, welche Strategien glücksspielsüchtige Personen entwickeln, um wieder Geld zum Spielen zu beschaffen.

Es wurden insgesamt 16 Interviews geführt. 9 davon passen in die zuvor definierte Zielgruppe und wurden somit ausgewertet. Außerdem wurden

Protokolle der Selbsthilfegruppe, ein Gruppeninterview und ein Beratungsgespräch in die Forschung miteinbezogen.

Genannt werden diejenigen Strategien der Geldbeschaffung, welche auch tatsächlich von den InterviewpartnerInnen angewandt wurden. Es lassen sich darunter sowohl legale Strategien, wie beispielsweise Ausborgen von Geld oder die Aufnahme von Krediten, als auch illegale Strategien, wie Diebstahl, finden. Auch außergewöhnlichere Methoden, wie zum Beispiel Prostitution, wurden genannt, um wieder Geld zum Spielen zu bekommen.

Das Wissen über die einzelnen Strategien bringt unter anderem Vorteile für Beratungsstellen, welche auf Glücksspiel spezialisiert sind. Zum Beispiel kann der Klient/die Klientin offen über die Folgen der Geldbeschaffung sprechen, da die MitarbeiterInnen der Beratungsstelle darüber Bescheid wissen. Außerdem ist eine gute Vernetzung zwischen den helfenden Professionisten empfehlenswert, um eine langfristige Abstinenz vom Glücksspiel herbeiführen zu können.

Die Ergebnisse leiten abschließend in Hypothesen über, welche sich als Basis für neue Forschungen innerhalb des Bereichs der Spielsucht eignen.

EXECUTIVE SUMMARY

Addiction as a reason for debts

Strategies of addicted people to get money for gambling

Currently, gambling is advertised as an attractive leisure time activity – marketing strategies are designed to that effect. Particularly legal and illegal offers for slot machines and poker casinos are booming. The offers for online gambling are also increasing.

A tight financial situation is one of the main reasons of gambling, particularly of excessive gambling. Compulsive gambling can be seen as an expensive addiction.

With the help of semi-structured interviews strategies of excessive gamblers to access gambling money are explored.

All in all 16 interviews were conducted. 9 of them fit with the target group that was defined before and so these 9 were evaluated. In addition, minutes of a self-help group, a group interview and a counselling interview were included into the research.

In the research all strategies of obtaining gambling money are mentioned that were truly used by the male and female interview partners. The strategies include both legal and illegal methods, e.g. borrowing money

from family or friends, taking out a loan or committing a burglary. Also extraordinary methods, such as prostitution, were named.

Among other things, the knowledge of these strategies is an advantage for information centres specialised in gambling. For instance, a client is able to speak openly about the consequences of getting gambling money, because the staff understands his/her position. In addition, a good network between helping professions is recommendable to be able to support an abstinence from gambling for a longer period.

The results of the research allow for hypotheses that can form the basis for further research in the field of gambling.

DANKSAGUNG

An dieser Stelle möchte ich mich sehr herzlichen bei denjenigen Menschen bedanken, die mir während der Erstellung dieser Arbeit zur Seite gestanden und mich unterstützt haben.

Beginnen möchte ich bei den KlientInnen der Beratungsstelle „Institut Glücksspiel und Abhängigkeit“ in Salzburg, die mir interessante und sehr umfassende Informationen und Details aus ihrer persönlichen Erfahrung und dem Umgang mit der Glücksspielsucht berichtet haben. Ebenso danke ich den BesucherInnen das Casino Salzburg für die Zeit, die sie sich genommen haben, um meine Fragen zu beantworten und die mir während des Interviews ein warmes Plätzchen in ihrem Auto zur Verfügung gestellt haben.

Ein herzliches Dankeschön gilt auch den MitarbeiterInnen der Beratungsstelle „Institut Glücksspiel und Abhängigkeit“, Roman Neßhold Bakk., PMM und Mag[a]. Astrid Wurm, welche mich fachlich sehr gut unterstützt haben und mittlerweile als Freunde gewonnen werden konnten.

Auch danken möchte ich meiner Erstbegutachterin DSA Mag[a]. (FH) Andrea Janovsky für die Denkanstöße und fachlichen Rückmeldungen. Ebenso danke ich meinem Zweitbegutachter Prof. Dr. Tom Schmid für seine Anmerkungen.

Weiters bedanke ich mich sehr herzlich bei meinen Eltern Franz und Eva für die finanzielle Unterstützung, ohne die das Studium nicht möglich gewesen wäre.

Abschließend möchte ich auch all denjenigen danken, die sich die Zeit genommen haben, die Diplomarbeit Korrektur zu lesen.

INHALT

1. Einleitung 1

1.1. Motivation 1

1.2. Ausgangslage und Problemstellung 2

1.3. Aufbau der Diplomarbeit 3

2. Literaturrecherche 5

2.1. Glücksspielangebote 5

2.2. Definition des Begriffs Verhaltenssucht 7

2.3. Definition des Begriffs „Glücksspielsucht“ 9

2.4. Die Phasen einer Glücksspielsucht 9

2.4.1. Positives Anfangsstadium 10

2.4.2. Kritisches Gewöhnungsstadium 11

2.4.3. Suchtstadium 12

2.5. Das Homöostase - Modell des süchtigen Verhaltens nach Grüsser und Albrecht 16

2.6. Spielertypologien 18

2.7. Periphere Faktoren 20

2.7.1. Juristischer Zugang 20

2.7.2. Soziologischer Zugang 23

2.7.3. Volkswirtschaftlicher Zugang 26

2.8. Intrapersonelle Faktoren 28

2.8.1. Medizinisch-psychologischer Zugang 28

3. Qualitative Forschung 31

3.1. Forschungsdesign 31

3.1.1. Methodenwahl der Datenerhebung 31

3.1.2. Auswahl der InterviewpartnerInnen 32

3.1.3. Transkription 33

3.1.4. Auswahl der Auswertungsmethode 34

3.2. Durchführung 35

3.2.1. In der Beratungsstelle 35

3.2.2. Vor dem Casino 35

4. Forschungsergebnisse 37
4.1. Mitglieder der Selbsthilfegruppe 37
4.2. Besucher / Innen des Casinos 43
5. Ergebnisaufbereitung 45
5.1. Weitere Ergebnisse 45
5.1.1. Selbsthilfegruppe 45
5.1.2. Gruppeninterview 46
5.1.3. Beratungsgespräch 46
5.2. Weitere Erkenntnisse aus der Forschung 47
5.2.1. Unwissenheit der Familie und/oder FreundInnen 48
5.2.2. Methoden der Verheimlichung 49
5.2.3. Anstieg der Spieleinsätze 51
5.2.4. Schulden 52
5.2.5. Bestimmte Reihung der Strategien? 52
6. Schlussfolgerungen 53
7. Resümée 56
7.1. Zusammenfassung aller Strategien 56
7.2. Hypothesen 57
8. Literatur 59
8.1. Bücher 59
8.2. Zeitschriften und Zeitungen 61
8.3. Online-Quellen 65
8.4. Weitere Quellen 66
9. Abkürzungsverzeichnis 67
10. ABBILDUNGSVERZEICHNIS 69
11. Anhang 70

1. EINLEITUNG

Im folgenden Kapitel wird auf die Hintergründe der Entstehung dieser Diplomarbeit eingegangen, die Ausgangslage und die Problemstellung der Geldbeschaffung von glücksspielsüchtigen Menschen sollen geschildert und die weiteren wesentlichen Eckpunkte im Einzelnen kurz vorgestellt werden. Diese Arbeit unterliegt einer gendergerechten Formulierung (vgl. Wetschanow o.A.)

1.1. MOTIVATION

In den letzten Jahrzehnten stieg das Angebot an Glücksspielen immer mehr an, berichten Meyer und Bachmann (2000:26). Auch Pessl (2008:5) gibt in den Salzburger Nachrichten an, dass die Glücksspielangebote immer weiter ansteigen.

Der Zugang und die Verfügbarkeit wurden in den letzten Jahren erleichtert und vereinfacht. Glücksspiele werden aktuell als attraktives Freizeitangebot angepriesen – die Marketingstrategien werden dahingehend angepasst (vgl. Meyer/Bachmann 2000:6-8). Vor allem aber boomen legale und illegale Automatenangebote und Pokerkasinos, berichtet Schneid (2008a:13) in der Presse vom 31. März 2008. Auch das Angebot an Internetspielen nimmt zu (vgl. ebd.)

Ich habe mich nun für dieses Thema entschieden, da Spielsucht ein Thema ist, das immer öfter in den Medien vertreten ist und beispielsweise durch die Vorlegung eines neuen Gesetzesentwurfs im November 2008 durch den damaligen Finanzminister Wilhelm Molterer oder durch diverse Straftaten immer wieder Aufsehen erregt. Ein weiterer Grund, warum dieses Thema gewählt wurde, ist der, dass die Geldbeschaffung laut meinen Recherchen weder in der Literatur noch in der Forschung vertreten ist.

Nach Abschluss der Themenfindung begann die Suche nach einer geeigneten Praktikumsstelle, die ideal zu meinem Forschungsthema passen würde und mir einen guten Zugang zur Forschungsmaterie bieten kann – die „Anonymen Spieler“[1] in Salzburg. Durch die Unterstützung der Einrichtung bekam ich einen tieferen Einblick in die Arbeit mit der Zielgruppe, indem ich an Beratungen und der Selbsthilfegruppe teilnehmen durfte. Während dieser Zeit konnte ich mich gut in den Umgang und in die Auseinandersetzung mit der Glücksspielsucht einarbeiten.

1.2. AUSGANGSLAGE UND PROBLEMSTELLUNG

Eine belastende finanzielle Situation ist eine häufige Folge des Glücksspiels, vor allem aber bei der exzessiven Ausübung des Glücksspiels. Die Glücksspielsucht ist somit als teures Suchtmittel zu bezeichnen (Grüsser/Albrecht 2007:91-92). In der Glücksspielproblematik wird dem Geld eine sehr hohe Bedeutsamkeit zugeschrieben (vgl. J. Petry 2003a:66-73).

Mit Hilfe halbstandardisierter leitfadengestützter Interviews soll im Rahmen dieser Forschungsarbeit und im Forschungspraktikum herausgefunden werden, welche Strategien glücksspielsüchtige Personen entwickeln, um wieder an Geld zum Spielen zu gelangen.

Wichtig in diesem Zusammenhang ist, dass nur diejenigen Methoden erforscht werden sollen, die die Betroffenen selbst angewandt haben. Es geht nicht darum aufzuzeigen, was sie noch im Stande gewesen wären, sondern was sie tatsächlich unternommen haben.

Ich möchte in meiner Diplomarbeit in Bezug auf die Problematik „Geldbeschaffung“ Personen befragen, die KlientInnen einer Beratungseinrichtung sind. Ebenfalls sollen Besucher eines Casinos interviewt werden. Ein wesentliches Kriterium für die Auswahl der

[1] Die Einrichtung „Anonyme Spieler“ wird mit 1.4.2009 offiziell in „Institut Glücksspiel und Abhängigkeit“ umbenannt.

InterviewpartnerInnen stellt das exzessive Spielverhalten der Befragten dar. Der große Unterschied zwischen diesen beiden Personengruppen besteht darin, dass die KlientInnen bereits Problemeinsicht haben und ihre Situation beginnen zu reflektieren. Der vermeintlich süchtige Anteil steckt noch handlungslos in seiner Sucht fest.

Die Ergebnisse meiner Forschung sollen eine Grundlage für diverse ambulante und stationäre Einrichtungen, wie beispielsweise Glücksspielberatungen, SchuldnerInnenhilfe und Krankenhäuser darstellen. Ebenso möchte ich die Ergebnisse für Einzelpersonen zugänglich machen, die sich mit dem Thema „Spielsucht“ auseinander setzen. Wichtig erscheint mir auch die Miteinbeziehung der Geldinstitute zu diesem Thema und eine prägnante Darstellung der Strategien von spielsüchtigen Personen.

Es würde mich freuen, wenn diese Diplomarbeit als Basis für ein präventives Konzept im Bereich der Spielsucht, SchuldnerInnenhilfe oder Suchtberatung herangezogen werden würde, um darauf aufbauend ein Konzept zu entwickeln, das zum Beispiel auf wirksame Beratungsformen in der Arbeit mit spielsüchtigen KlientInnen abzielt oder sich mit der Schuldenregulierung von besonders hohen Summen beschäftigt.

1.3. AUFBAU DER DIPLOMARBEIT

Nach einem kurzen Einblick in die Beweggründe für diese Arbeit, soll nun näher auf den theoretischen Input zur Glücksspielsucht eingegangen werden, welcher mittels Literatur-Recherche entstanden ist. Aufgezeigt werden ein Überblick über diverse Glücksspielangebote sowie eine Begriffsdefinition dieser speziellen Form der Sucht, die Phasen einer Glücksspielsucht, ein Modell, das das Spielverhalten näher beschreiben soll und Spielertypologien. Anschließend sollen periphere und intrapersonelle Faktoren angeführt werden, um einen ganzheitlichen Einblick in dieses sehr umfassende Thema zu bekommen.

Der qualitative Teil der Forschungsarbeit setzt sich mit dem Forschungsdesign und der Durchführung der halbstandardisierten Interviews auseinander.

Die Ergebnisse daraus werden dann anhand einiger Beispiele aus den geführten Interviews dargestellt.

Anschließend erfolgt eine Aufbereitung der Ergebnisse. Hierbei sollen die Ergebnisse aus weiteren Quellen angegeben werden. Außerdem werden weitere Erkenntnisse der Forschung angeführt.

Danach sollen meine persönlichen Schlussfolgerungen aus den Ergebnissen behandelt werden. Welche Informationen, Schlüsse und weitere Annahmen kann man daraus ziehen?

Abschließend wird auf die Zusammenfassung der Ergebnisse im qualitativen Teil eingegangen und in kompakter Form dargestellt. Im zweiten Teil dieses Kapitels werden die Hypothesen angeführt, die ich aufgrund der Ergebnisse aufgestellt habe. Die Hypothesen bilden eine Basis für weitere nachfolgende Forschungsarbeiten im Bereich der Spielsucht.

2. LITERATURRECHERCHE

Im gegenwärtigen Kapitel soll ein ganzheitlicher Überblick über die Thematik der Glücksspielsucht erzielt werden. Wichtig erscheint mir, einen umfassenden Einblick in dieses Thema aufzuzeigen, um verstehen zu können, warum süchtige Personen überhaupt Strategien der Geldbeschaffung anwenden müssen und was sie dazu treibt.

Inhalt dieses Kapitels sollen deshalb Angebote der Glücksspielsucht, Begriffsdefinitionen, Spielertypologien, die Phasen einer Glücksspielsucht, die Darstellung von Modellen zur Erklärung süchtigen Verhaltens und die Nennung von peripheren und intrapersonellen Faktoren sein.

2.1. GLÜCKSSPIELANGEBOTE

„Der Wunsch nach Reichtum und dem damit assoziierten „sorgenlosen Leben“ war und ist für viele der Antrieb zu spielen“, erklären Grüsser und Albrecht (2007:14). Es änderten sich lediglich die Formen des Glücksspiels. War im Mittelalter das Würfelspiel sehr beliebt und verbreitet, vertrieb man sich im China vor ca. fünftausend Jahren die Zeit mit einem Lottospiel namens Keno. Bis zur heutigen Zeit entwickelten sich noch zahlreiche neue Formen des Glücksspiels, unter anderem folgende (vgl. Grüsser/Albrecht, 2007:15)

- Roulette (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:15)
- Einarmiger Bandit bzw. Geldspielautomaten (vgl. ebd.)
- Video Lotterie Terminal (= VLT)
  (Diese unterscheiden sich im Vergleich zu klassischen Spielautomaten rein in der Spielmechanik. VLTs sind mit einem zentralen Rechner verbunden, welcher mittels Zufallsgenerator über Gewinn und Verlust entscheidet. Der klassische Spielautomat entscheidet eigenständig über Gewinn und Verlust (vgl. Österreichische Lotterien Ges.m.b.H. o.A.). Während das klassische

Automatenspiel (= das sogenannte „kleine Glücksspiel“) nur in einigen Bundesländern legalisiert ist (siehe Kapitel 2.7.1. Juristischer Zugang), sind VLTs in ganz Österreich anzutreffen. Der Rechner, mit dem diese verbunden sind, befindet sich nämlich in einem Bundesland, in dem das Automatenspiel erlaubt ist (vgl. ebd.).)

- Klassenlotterie (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:15)
- Rubbellose (vgl. ebd.)
- Pferde- / Hundewetten (vgl. ebd.)
- Sportwetten (vgl. ebd.)
- Börsenspekulationen (vgl. ebd.)
- Internetglücksspiele (vgl. ebd.):
    - Internet-Poker
    - Internet-Casino
    - Internet-Wetten
- Glücksspiele mit Karten (vgl. ebd.):
    - Poker – wird derzeit als Geschicklichkeitsspiel bezeichnet, laut dem neuen Gesetzesentwurf vom damaligen Finanzminister Wilhelm Molterer im November 2008 soll Poker wiederum zu den Glücksspielen gezählt werden (vgl. Schneid 2008b:1)
    - Black Jack
    - Baccara
    - Pharo
    - Rouge et noir
    - Red Dog
    - Ècarté
- Glücksspiele mit Würfel (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:15):
    - Hazard
    - Seven Eleven
    - Sic Bo
    - Chuck a Luck
- Internationale Glücksspiele:
    - Settemezz' (Schweiz) (vgl. Kopp 2006:1)
    - Jeu des petits chevaux (Rösslispiel; Schweiz) (vgl. ebd.)

- Keno (China) (vgl. Albrecht/Grüsser 2007:14)
- uvm.

Das Angebot an Glücksspielen ist sehr umfassend und vielfältig. Es werden damit unterschiedliche Zielgruppen angesprochen, wie zum Beispiel Internet-User, Sportinteressierte, Personen, die sich gerne nett kleiden und das Casino besuchen oder Personen wie der typische Durchschnittsbürger/die typische Durchschnittsbürgerin, der/die Lotto spielt.

2.2. DEFINITION DES BEGRIFFS VERHALTENSSUCHT

Um Glücksspielsucht genauer definieren zu können, bedarf es zuvor einer Definition der Verhaltenssucht, welche der Spielsucht übergeordnet ist.

„Bei der nicht stoffgebundenen Sucht, der Verhaltenssucht, werden keine psychotropen Substanzen von außen zugeführt bzw. eingenommen; der psychotrope Effekt stellt sich durch körpereigene biochemische Veränderungen ein, die durch bestimmte exzessive belohnende Verhaltensweisen ausgelöst werden“ (Grüsser/Thalemann 2006:19, zit.n.: Böning 1991:706-707; Grüsser/Rosemeier 2004:132-135; Holden 2001:980-982; Marks 1990:1389-1394; Poppelreuter/Gross 2000:o.S.).
Grüsser sagt damit aus, dass betroffene Personen nicht süchtig nach von außen zugeführten Stoffen sind, sondern sich der Körper an die in ihm vorgehenden Veränderungen aufgrund seines Verhaltens gewöhnt und sich durch Einhalten und Weiterführen des Verhaltens belohnt.
Es gibt – neben diesem Belohnungssystem wie es hier dargestellt wird – noch andere Modelle die sich dem süchtigen Verhalten widmen, welche im Kapitel 2.5. dargestellt werden.

Zu den untersuchten Formen der Verhaltenssucht zählen die Spiel-, Arbeits-, Sex- und Sportsucht, beschreiben Grüsser und Thalemann im Weiteren (vgl. 2006:13, zit.n.: Poppelreuter/Gross 2000:o.S.).

„Bislang hat das Störungsbild der Verhaltenssucht noch keinen Eingang als eigenständiges Störungsbild in die gängigen internationalen Klassifikationssysteme psychischer Störungen, die ICD - 10 und das DSM - IV - TR gefunden“ (Grüsser 2006:20, zit.n.: Grüsser 2002:230-233; Grüsser/Plöntzke/Albrecht 2005:592-596; N.M. Petry 2003:1673-1674; Poppelreuter/Gross 2000:o.S.; Rosenthal 2003:1674-1675). Die Schwierigkeit der Nichtaufnahme der Verhaltenssüchte in die Diagnostikinstrumente – wie Grüsser und Thalemann sie beschreiben – liegt somit in der Abrechenbarkeit mit den Krankenkassen.

Zurzeit ist nur das „pathologische (Glücks-)Spiel“ unter der Kategorie der „Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen“ als „abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle“ in der ICD - 10 aufgenommen (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:20). Im DSM - IV - TR wird das „pathologische (Glücks-)Spiel“ als „Störung der Impulskontrolle, nicht Andernorts klassifiziert“ angeführt (vgl. ebd.).
Grüsser und Albrecht meinen hier, dass das Glücksspiel eine Impulskontrollstörung darstellt und den Verhaltenssüchten subsumiert werden kann/muss.

„Als Störung der Impulskontrolle werden Verhaltensweisen bezeichnet, bei denen der Betroffenen nicht in der Lage ist, dem Impuls, Trieb oder der Versuchung zu widerstehen, eine Handlung auszuführen, die für die Person selbst oder andere schädlich ist“ (Grüsser/Albrecht 2007:21). Die betroffene Person fügt aufgrund seines/ihres Verhaltens sich selbst oder auch anderen Personen in seinem/ihrem sozialen Umfeld Schaden zu.
Wie zuvor erwähnt ist die Glücksspielsucht der Verhaltenssucht subsumiert. Da die Verhaltensweisen der Geldbeschaffung, um Spielen zu können, Thema dieser Arbeit sind, wird im weiteren Kapitel näher auf die Definition der Glücksspielsucht selbst eingehen.

2.3. DEFINITION DES BEGRIFFS „GLÜCKSSPIELSUCHT“

„Glücksspiele sind als Spiele um Werte mit ungewissem, vom Zufall bestimmten Ergebnis definiert“, erklären Grüsser und Thalemann (2006:113, zit.n.: Bolen/Boyd 1968:617-630). Der Ausgang eines Spieles ist somit ungewiss und nicht vorhersehbar.
Auch Albrecht (2006:13) führt diese Definition an, um den Begriff des Glücksspiels näher zu erläutern.

Weiters informieren Grüsser und Thalemann (2006:113, zit.n.: Abrams/Kushner 2004:113-126, Albrecht/Grüsser 2003:96-99, Sharpe 2002:1-25), dass Glücksspiele zwar zu Beginn der Spielphase auf den Gewinn ausgerichtet sind, sich die Intention aber im Laufe der Zeit verändert und sich auf die erregende bzw. sedierende Wirkung hinrichtet.
Das bedeutet, dass betroffene Personen nicht mehr nur den Gewinn vor Augen haben, sondern vorwiegend aufgrund der Wirkung dem Spielen verfallen sind.

Im Unterschied zur Abhängigkeit von psychotropen Substanzen ist die Glücksspielsucht nicht äußerlich erkennbar, wie z.B. durch eine „Alkoholfahne“ bei einem alkoholsüchtigen Menschen, beschreiben Grüsser und Albrecht (2007:38).

Wie nun eine Glücksspielsucht entstehen kann, wird im nächsten Kapitel anhand von unterschiedlichen Phasen/Stadien explizit erklärt.

2.4. DIE PHASEN EINER GLÜCKSSPIELSUCHT

Sowohl Meyer und Bachmann (2000:37-40), als auch Grüsser und Albrecht (2007:33-38) formulieren folgende Phasen einer Glücksspielkarriere:

1. Positives Anfangsstadium
2. Kritisches Gewöhnungsstadium
3. Suchtstadium

Custer (1987:3-7, zit. in: Meyer/Bachmann 2000:37) spricht in diesem Zusammenhang eher von Gewinn-, Verlust- und Verzweiflungsphasen. Der Inhalt der jeweiligen Phasen ist dennoch kongruent mit den Beschreibungen von Meyer & Bachmann und Grüsser & Albrecht.

2.4.1. Positives Anfangsstadium

„Im Rahmen des positiven Anfangsstadiums berichten die Glücksspieler von ersten Kontakten zu Glücksspielen, z.B. im Zusammenhang mit der Einführung in das Geldautomatenspiel durch die Familie bzw. Gleichaltrige oder dem Erreichen der Volljährigkeit und einem ersten Besuch in der Spielbank“ (Grüsser/Albrecht 2007:33). „Der Spieler erzielt kleinere oder größere Gewinne, erlebt anregende, euphorische Gefühle, ein gesteigertes Selbstwertgefühl“ (Meyer/Bachmann 2000:37).
D.h., durch vereinzelte und unregelmäßige Besuche und durch beeindruckende Erzählungen aus dem sozialen Umfeld wird der eigene Kontakt zur „Glücksspielerszene“ hergestellt. Man beginnt mit kleineren Einsätzen, wobei sich diese bald steigern.

„In der anfänglichen „Gewinnphase“ besteht oft eine ungünstige finanzielle Ausgangssituation, woraus ein starkes Bedürfnis nach der Erschließung neuer Geldquellen entsteht. Das Geld bekommt eine zunehmende Bedeutsamkeit, da es soziale Kontakte ermöglicht und wird deshalb mit Freundschaft gleichgesetzt“ (J. Petry 2003a:66-67; zit.n.: Custer/Milt 1985:o.S.).
Petry beschreibt hier, dass ein möglicher Grund, warum viele Menschen zu Spielen beginnen, eine schlechte finanzielle Lage ist. Man erhofft sich eine Verbesserung und stellt diese im ersten Stadium der Sucht meist auch fest.

Weiters berichten Meyer und Bachmann (2000:37) von Anschaffungen durch gewonnenes Geld und der stolzen Präsentation von Gewinnen gegenüber Angehörigen und Freunden.

Betroffene Personen glauben, so ihre Finanzen aufbessern zu können. In dieser Phase ist man stolz Geld gewonnen zu haben und berichtet dem sozialen Umfeld darüber.

„Es wird bereits in dieser Phase versucht, Verluste immer wieder auszugleichen“ (Grüsser/Albrecht 2007:34). Im so genannten „Chasing“ (Grüsser/Albrecht 2007:34) versucht man verlorenes Geld durch Weiterspielen und durch weitere Einsätze wieder zurück zu gewinnen – man jagt dem Verlust hinterher.
Die Geldbeschaffung ist bereits im ersten der drei Stadien sehr wichtig und beschäftigt die SpielerInnen sehr. Schon sehr früh steht der Aspekt der Geldbeschaffung zum Weiterspielen im Vordergrund der beginnenden Sucht.

2.4.2. Kritisches Gewöhnungsstadium

„Der Übergang zum kritischen Gewöhnungsstadium, der sich hier andeutet, ist fließend. Häufigkeit, Spieldauer und Einsätze nehmen zu – die Spielintensität steigt. Um den gewünschten Effekt zu erzielen, sind immer höhere Einsätze und Gewinne erforderlich, da deren Wirkung infolge Gewöhnung nachlässt“ (Meyer/Bachmann 2000:38-39).
Der Spieler/Die Spielerin gewöhnt sich nach und nach an die euphorische Wirkung, die durch das Spielen einsetzt. Eine gewisse Toleranzentwicklung ist zu verzeichnen. Um nun nach einer gewissen Zeit dieselbe Wirkung erzielen zu können, müssen die Spieldauer, die Intensität und die Einsätze gesteigert werden.
„So wird beispielsweise an mehreren Automaten und Roulettetischen gleichzeitig gespielt oder es werden deutlich mehr Wettscheine bzw. solche für weitere Sportarten getippt, um die erwünschte Wirkung (z.B. erregend oder stressabbauend) zu erzielen“ (Grüsser/Albrecht 2007:34).

Meyer und Bachmann (2000:39) beschreiben weiters, dass mit der Zeit Geld von Familienmitgliedern oder Freunden ausgeborgt wird, um das Spielen fortsetzen zu können. Der wahre Grund für das Ausborgen des

Geldes wird dabei nicht angegeben. Das Ausborgen von Geld bei Familienmitgliedern oder Freunden stellt somit bereits eine mögliche Strategie der Geldbeschaffung dar.

„Es hat sich eine entscheidende Veränderung ergeben, da das ursprünglich durch positive Gefühle und Gewinnerwartung motivierte Verhalten zunehmend durch depressive Stimmungen bestimmt wird. Dieser Zustand wird nur vorübergehend überwunden, indem neue Geldquellen erschlossen werden“ (J. Petry 2003a:66-67; zit.n.: Custer/Milt 1985:o.S.). Das Phänomen des „Chasing“ tritt in dieser Phase verstärkt auf, meinen Grüsser und Albrecht (2007:34), um so die Glücksspielaktivitäten und Verluste vor der Familie und Freunden geheim halten zu können.
Die Gefühlswelt der Betroffen verändert sich nun immer mehr ins Depressive. Geld wird bereits knapp; häufigere Verluste (und auch Schulden) kennzeichnen diese Suchtphase. Um der Familie die Enttäuschung über das verlorene Geld zu ersparen, wird versucht, das Geld wieder zu gewinnen.

„Die Kontrolle über das Spielverhalten ist aber insofern noch vorhanden, als der Spieler zwar teilweise mehr Geld und Zeit investiert als vorher beabsichtigt, eine Fortsetzung des Spiels entgegen gefasster Vorsätze bis absolut kein Geld mehr zur Verfügung steht, jedoch kaum vorkommt. Außerdem gelingt es ihm noch, mit Gewinnen (auch mittleren) den „Zockertempel“ zu verlassen“, schreiben Meyer und Bachmann (2000:39).
Es wird bereits mehr Zeit und vor allem auch Geld ins Glücksspiel investiert, ein Aufhören vor dem totalen Geldverlust ist jedoch noch nicht gegeben.

2.4.3. Suchtstadium

„Im Suchtstadium, der Verzweiflungsphase, wird das Glücksspiel nun bewusst aufgesucht, um die (sich durch das süchtige Glücksspielverhalten noch verstärkenden) negativen Gefühle und Probleme in der realen Welt

„wegzuspielen“ und sich im erhofften Gewinn, der Gewinnillusion „besser fühlen“ zu können“ (Grüsser/Albrecht 2007:36).
Grüsser und Albrecht beschreiben hier die Flucht vor den negativen Gefühlen und der realen Welt hinein ins Spielen, wodurch eine Besserung aufgrund des Gewinns eintreten soll.

Der Spieler/Die Spielerin kann nicht mehr vernünftig spielen: ein Aufhören fällt nun sehr schwer, sämtliches Geld wird sofort verspielt, ebenso die Gewinne, schildern Meyer und Bachmann (2000:39). „Der Spieler hat nach eigenem Empfinden die Kontrolle verloren, ein kennzeichnendes Merkmal des Suchtstadiums. In diesem Stadium beherrscht das Glücksspiel sein Leben“ (Meyer/Bachmann 2000:39).
Beschrieben wird hier ein Verlust des Realitätsbezuges und auch ein erhöhter Geldverlust aufgrund des Spielens. Das Spielen steht im Mittelpunkt. Die Kontrolle über sich selbst und das Spielverhalten geht verloren.

„In der abschließenden „Verzweiflungsphase“ setzt aufgrund der wiedergewonnenen Spielräume eine vorübergehende Euphorie ein, was jedoch noch stärkere Verluste nach sich zieht und durch den Abbau moralischer Beschränkungen und krimineller Handlungen zu einem Niedergang führt. Das Verhalten des Glücksspielers wird zunehmend irrational und desorientiert“ (J. Petry 2003a:66-67; zit.n.: Custer/Milt 1985:o.S.).
Die Verluste häufen sich und die Höhe der jeweiligen Verluste steigt an. Um an Geld zu gelangen, werden häufig auch kriminelle Handlungen gesetzt, welche Ausdruck von Irrationalität und Desorientierung sind.

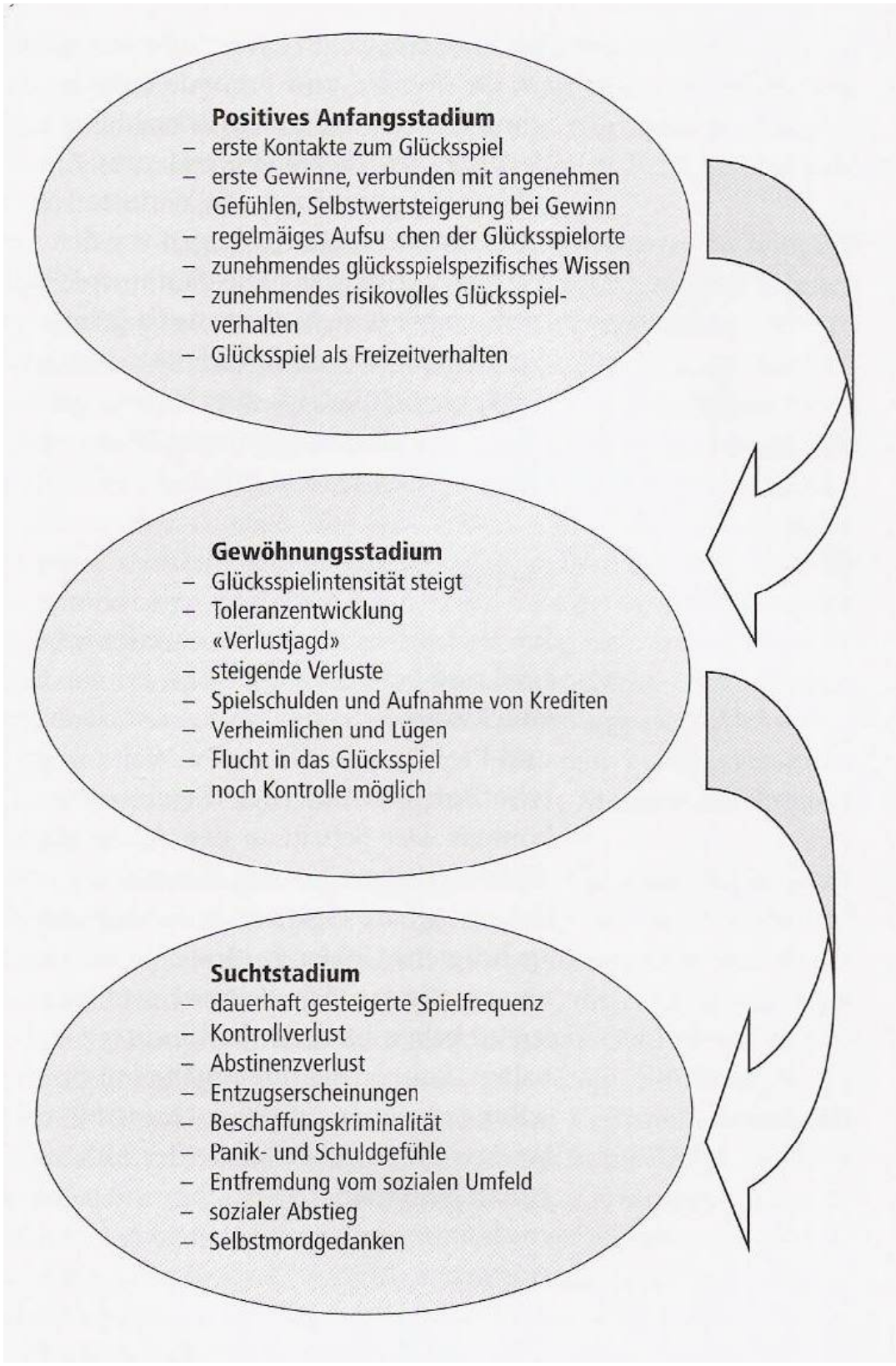
In dieser Phase der Glücksspielsucht entstehen meist psychische und körperliche Entzugserscheinungen. Darunter versteht man hauptsächlich Unruhe, Gereiztheit, Panik- und Schuldgefühle, Konzentrationsstörungen, Magen - Darm - Beschwerden und Schlafstörungen (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:36-37).

Dadurch dass sich alle Gedanken nur mehr ums Spielen drehen, wird die Gesundheit oft vernachlässigt und Hilfeschreie des Körpers werden überhört.

„Der Selbstmord scheint oft der einzige Ausweg zu sein, um sich vom Glücksspiel und das soziale Umfeld von der eigenen „Unfähigkeit“ zu befreien. Die zum Teil verzweifelten Versuche, das Glücksspielen zu unterlassen, schlagen nach wenigen Tagen oder Wochen fehl und führen zu Rückfällen, nach denen das Glücksspiel einen noch stärkeren Sog erzeugt“ (Grüsser/Albrecht 2007:37).
Das eigene Selbstwertgefühl sinkt im Laufe der Suchtphasen immer mehr, solange bis eine mögliche Lösung der Suizid ist.

Zum besseren Einblick und Verständnis der einzelnen Phasen und Stadien ist hier eine zusammenfassende Abbildung angeführt, die einen schnellen Überblick bietet (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:35):

Abb. 1: Die 3 Stadien der Glücksspielsuchtentstehung



Quelle: Grüsser/Albrecht 2007:35

2.5. DAS HOMÖOSTASE - MODELL DES SÜCHTIGEN VERHALTENS NACH GRÜSSER UND ALBRECHT

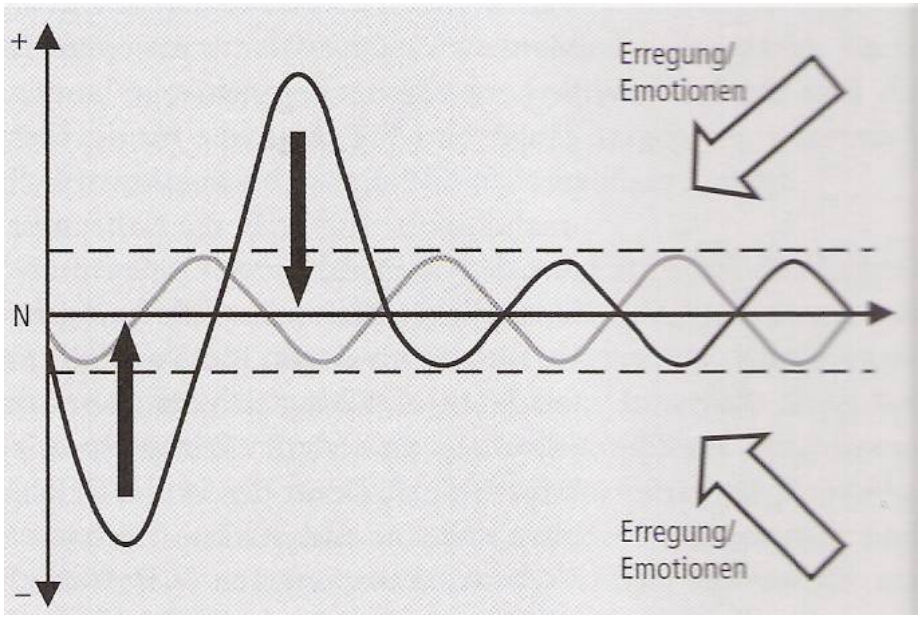
„Wie sich auf der Basis glücksspielspezifischer Wirkungen, individueller Eigenschaften (Anlage und Persönlichkeit, Motive und Bedürfnisse, Denkgewohnheiten und Erwartungen) und der sozialen Umwelt eine Suchtentwicklung manifestieren kann, versuchen theoretische Modelle der Neurobiologie, Psychoanalyse, Verhaltensanalyse (Lerntheorie), Kognitions- und Sozialwissenschaften zu erklären“ (Meyer/Bachmann 2000:86).

Auch Albrecht (2006:44) spricht von sozialen und individuellen Bedingungen sowie von psychologischen, kognitiven, emotionalen und verhaltenspsychologischen Faktoren, die alle zusammen Einfluss auf die Entstehung und Aufrechterhaltung der Spielsucht haben können. So führt Albrecht unter anderem Lerntheoretische Modelle, die klassische und die operante Konditionierung, neurobiologische und kognitive Modelle an, welche das Suchtverhalten erklären sollen (vgl. Albrecht 2006:44-56).

Es bestehen also unterschiedliche theoretische Modelle und Theorien, die das Spielverhalten erklären sollen. Hier soll nun das Homöostase - Modell des süchtigen Verhaltens anhand der Beschreibung von Grüsser und Albrecht (2007:25-26) näher erläutert werden. Die Schilderungen werden anhand der Abbildung 2 verdeutlicht und dienen als Unterstützung.

Der Grund, warum hier dieses Modell angeführt ist jener, da dieses Modell der praktischen Arbeit des ISFB (Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin) zugrunde liegt. Diese Suchtforschungsgruppe ist im Jahr 2007 von Berlin an die Uni Mainz übersiedelt. Die Leiterin dieser Forschungsgruppe (Grüsser - Sinopoli, Sabine Univ. Prof. Dr., die bereits mehrmals in dieser Arbeit zitiert wurde) ist zum Jahreswechsel 2007/2008 verstorben (vgl. Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg - Universität Mainz o.A.).

Abb. 2: Das Homöostase-Modell des süchtigen Verhaltens



Quelle: Grüsser/Albrecht 2007:26

Homöostase bedeutet das biochemische Gleichgewicht in einem Körper. Die Variable N in der Abbildung beschreibt Schwankungen der Homöostase im Normalbereich (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:25).

Aufgrund von positiven oder negativen Stressoren, die hier mit Hilfe der beiden rechten Pfeile dargestellt sind, kann das Gleichgewicht im Körper verändert werden. Zu den positiven Stressoren zählen unter anderem bestandene Prüfungen, Feiern oder freudige Erregung, während hingegen Zeitdruck, Ärger oder eine traurige Stimmung einen negativen Stressor bestimmen. Diese (positiven oder negativen) Veränderungen sind durch die beiden schwarzen Pfeile gekennzeichnet. Der Mensch entwickelt normalerweise daraufhin Verhaltensweisen, um das körpereigene biochemische Gleichgewicht wieder herzustellen (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:25).

Es besteht nun auch die Möglichkeit einer chronischen Abweichung der Homöostase in den negativen, aber auch in den positiven Bereich, wie es beispielsweise bei psychisch erkrankten oder dauerhaft gestressten

Personen der Fall sein kann. Bei dieser Zielgruppe versucht man im stationären Therapiebereich, das Gleichgewicht mit Hilfe von Psychopharmaka und wirkungsvolle Stressverarbeitungsstrategien wieder herzustellen (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:25).

Süchtige Personen versuchen mit Hilfe der Verhaltensweise „Spielen" ihre Homöostase wieder zufinden. Wendet eine Person verstärkt diese Verhaltensweise an, so setzt nach einiger Zeit eine sogenannte Gegenregulation ein (Grüsser/Albrecht 2007:25), d.h. „der Körper [ist] dem süchtigen Verhalten gegenüber tolerant geworden" (Grüsser/Albrecht 2007:25). Die Folge ist ein verändertes Gleichgewicht aufgrund des Spielens, und um das zu erreichen, muss die Person ihr Spielverhalten exzessiver ausüben. Je exzessiver das Spielverhalten, desto höher die Entzugserscheinungen (vgl. Grüsser/Albrecht 2007:25-26).

2.6. SPIELERTYPOLOGIEN

Meyer und Bachmann (2000:52-53) führen unterschiedliche Typen von SpielerInnen an, wobei nicht jede/r dieser Typen ein exzessives Glücksspielverhalten aufweist:

- Der/Die *„intensive soziale SpielerIn"*, der/die gerne und intensiv in der Freizeit spielt, ohne jedoch das soziale Umfeld, wie Familie oder den Beruf, zu vernachlässigen. Spielen bedeutet für ihn/sie Anregung, Spaß und Entspannung (vgl. Meyer/Bachmann 2000:52).

- Der/Die *„problematische SpielerIn"*, der/die Persönlichkeitsdefizite aufweist. Dieser Typus hat nicht genügend Bewältigungsstrategien zur Verfügung und sieht im Spielen eine Lösung seiner/ihrer Probleme. Es lässt sicher aber keine Progredienz (Kontrollverlust) oder „Chasing" (dem Verlust hinterher jagen) feststellen (vgl. Meyer/Bachmann 2000:52).

- Der/Die *„GewohnheitsspielerIn“* beschäftigt sich dauerhaft mit dem Spielen. Die Begründung liegt in der Erfüllung hedonistischer Wünsche oder im „Geld machen“. Als Folgen können vor allem finanzielle, aber auch psychosoziale Probleme definiert werden. Der/Die SpielerIn ist dabei aber in der Lage, das Spielverhalten für eine gewisse Dauer zu unterbrechen. Es lässt sich keine Progredienz feststellen (vgl. Meyer/Bachmann 2000:52).

- Der/Die *„professionelle SpielerIn“* verdient seinen/ihren Lebensunterhalt mit dem Spielen – das Spielen ist somit zu seinem/ihrem Beruf geworden. Der/Die SpielerIn verfügt über ein kontrolliertes Spielverhalten und pflegt die Distanz zum Spiel. Jedoch sind diese SpielerInnen meist im illegalen Bereich anzusiedeln (vgl. Meyer/Bachmann 2000:52-53).

- Der/Die „*pathologische SpielerIn*“: eine Klassifikation dieses Spielertyps erfolgt nach Ursachen. Man unterscheidet zwischen:
    - „subkulturellem Glücksspiel, das auf dem Hintergrund exzessiven Spielens im sozialen Umfeld entsteht,
    - neurotischem Spielen als Reaktion auf eine Stresssituation oder ein emotionales Problem,
    - impulsivem Glücksspiel, das durch einen Kontrollverlust bei einer Tendenz zu spontanen Reaktionen und einer ambivalenten Einstellung zum Spielen gekennzeichnet ist,
    - psychopathischem Glücksspiel als Teil einer grundlegenden Persönlichkeitsstörung,
    - symptomatischem Glücksspiel, auf das eine schwere psychische Störung (häufig Depression) zurückzuführen ist“ (Meyer/Bachmann 2000:52-53; zit.n.: Moran 1970a,b:593-597, 419-428)

Bei jedem dieser Typen besteht eine psychische Abhängigkeit vom Spielen, der Ausprägungsgrad ist jedoch unterschiedlich. Nach Moran (1970a, b:593-597; zit. in: Meyer/Bachmann 2000:53) ist die Abhängigkeit beim

impulsiven Typ am stärksten und beim subkulturellen Typ am schwächsten ausgeprägt.

2.7. PERIPHERE FAKTOREN

2.7.1. Juristischer Zugang

Das Glücksspiel ist in Österreich im Glücksspielgesetz (GSpG), im Veranstaltungsgesetz der einzelnen Bundesländer und im Strafgesetzbuch (StGB) geregelt.

Das GSpG umfasst im Wesentlichen

- eine Definition der Begriffe „Glücksspiel“ und „Ausspielung“
- die Zuordnung des Glücksspielmonopols zum Bund
- Beschreibungen von Ausspielungen wie Lotto, Toto, Zusatzspiel, Sofortlotterien, Klassenlotterie, Zahlenlotto, Nummernlotto, elektronische Lotterien, Bingo, Keno und mehrstufige Ausspielungen
- die Übertragung von Ausspielungen – so genannten Konzessionen
- Erhebung von Konzessions- und Spielbankabgaben, sowie die Erhebung von Landes- und Gemeindeabgaben
- die Spielbedingungen und den Vertrieb
- die Aufsicht durch den Bundesminister für Finanzen
- das Verhalten von BesucherInnen in Spielbanken
- Besuchs- und Spielordnung
- Bestimmungen über die ArbeitnehmerInnen des Konzessionärs
- Bestimmungen der Durchführung und Überwachung
- das Spielgeheimnis
- Straf- und Verfahrensbestimmungen
- Teilnahme an ausländischen Glücksspielen
- Betriebsschließungen

Als Bundesgesetz sind diese Richtlinien für ganz Österreich gültig. Unterscheidungen in der Gesetzgebung gibt es in Bezug auf das „kleine

Glücksspiel“ – das Automatenspiel mit limitierten Einsätzen und Gewinnversprechen (vgl. § 4 (1,2) GSpG und Veranstaltungsgesetze der einzelnen Bundesländer) - das von Bundesland zu Bundesland individuell geregelt ist. „Das so genannte kleine Glücksspiel ist derzeit nur in Wien, Kärnten, der Steiermark und Niederösterreich erlaubt“ berichtet unter anderem Pessl (2008b:7) in den Salzburger Nachrichten. Das „kleine Glücksspiel“ ist im Veranstaltungsgesetz geregelt und „gilt für alle öffentlichen Theatervorstellungen, Schaustellungen, Darbietungen und Belustigungen (Veranstaltungen), sofern sie nicht ausdrücklich ausgenommen sind“ (§ 1 Kärntner Veranstaltungsgesetz). „Öffentlich sind alle Veranstaltungen, die allgemein zugänglich sind oder allgemein beworben werden“ (§ 1 Veranstaltungssicherheitsgesetz für Oberösterreich).

§ 168 des Strafgesetzbuches (StGB) befasst sich ebenfalls mit dem Thema Spielsucht und in diesem Zusammenhang mit der Bestrafung von verbotenen Durchführungen.

Pessl (2008b:7) informiert über den erst kürzlich vom damaligen Finanzminister Wilhelm Molterer zur Begutachtung vorgelegten neuen Gesetzesentwurf, der einen strengeren Zugang zum Automatenspiel in ganz Österreich vorsieht. Mit Hilfe von Eingangskontrollen vor Spielsalons, einer Benutzung der Geräte nur durch Berechtigungskarten und einer Anschließung der Automaten an ein Rechenzentrum im Finanzministerium soll diese Art des Glücksspiels in ganz Österreich einheitlich kontrolliert werden können. Aufgrund einer neuen „Konzessionsregelung“ (vgl. Glücksspielgesetz-Novelle 2008:3; § 5 GSpG) soll es zukünftig nur mehr konzessionierten Betreibern erlaubt sein, Automaten aufzustellen.

Das Automatenspiel ist demnach dann in ganz Österreich einheitlich geregelt und in jedem Bundesland erlaubt. Das bedeutet ein höheres Angebot für die Bevölkerung und bedeutet im weiteren eventuell auch eine höhere Anzahl an Personen, die an Glücksspielsucht leiden.

Auch das Poker-Spiel soll nach dem neuen Gesetzesentwurf wieder als Glücksspiel definiert werden, berichtet Schneid (2008b:1) in der Presse vom 17. November 2008. Die Meinungen darüber gehen auseinander. So ist zum Beispiel Peter Zanoni, der Eigentümer des Concord Card Casinos, der Ansicht, dass Poker ein Geschicklichkeitsspiel ist, wie auch zahlreiche Gerichtsurteile bestätigen (ebd.).

„Dick kommt es nach Molterers Plänen auch für die Internetanbieter" (Schnauder 2008:2). Gemeint ist damit ein Verbot für Online-Glücksspiele. „Hinzu kommt ein Verbot für Finanzdienstleister – Banken und Kreditkartenfirmen - die notwendigen Geldtransaktionen durchzuführen" (ebd.).

Ziel der Novelle soll die Vermeidung von illegalem Glücksspiel sein, schreibt Pessl (2008b:7). Außerdem soll der gesamte Glücksspielbereich in Zukunft durch den Bund kontrolliert und geregelt werden, berichtet Schneid (2008b:1).

„Wie das funktionieren soll, darüber wird in der Branche gerätselt" schreibt Schnauder (2008:1) in der Online-Ausgabe des Standard. Neben Unklarheiten gibt es auch Kritik zum neuen Gesetzesentwurf.
So befürchtet zum Beispiel Roman Neßhold, Geschäftsführer der „Anonymen Spieler" in Salzburg, dass das Pokern dann wieder in illegalen Pokercasinos ausgeübt werden wird, wenn es erneut als Glücksspiel bezeichnet wird (vgl. Pessl 2008:7).

Die Zulassung von Automatensalons – was eine Folge der österreichweiten Legalisierung des Automatenspiels wäre - würde eine hohe Konkurrenz für die Casinos bedeuten, meint Stoss im Standard (vgl. Schnauder 2008:1). Er spricht außerdem von „erheblichsten wirtschaftlichen Auswirkungen" (Schnauder 2008:1) für die Casinos bei der Umsetzung des neuen Gesetzesentwurfes.

2.7.2. Soziologischer Zugang

Gegenwärtig ist die epidemiologische Forschung in Österreich nicht sehr ausgereift. Deshalb sollen ein paar Zahlen und Fakten von Deutschland angeführt werden, um sich ein ungefähres Bild der Situation verschaffen zu können.

Im Jahr 2006 ging man in Deutschland aufgrund von Schätzungen von ca. 80.000 - 140.000 spielsüchtigen Personen aus, welche einen Beratungs- und Behandlungsbedarf aufweisen, schreibt Albrecht (2006:28f; zit.n.: DHS 2005). Albrecht (2006:29; zit.n.: Meyer 2004) führt im Gegensatz dazu die Meinung von Meyer an, der die Zahl der beratungs- und behandlungsbedürftigen SpielerInnen auf 90.000 – 150.000 schätzt, Meyer spricht also von einem Prävalenzanteil von 0,1 – 0,2% in der deutschen Bevölkerung. Der Prävalenzanteil gibt dabei den Anteil der österreichischen Bevölkerung an, der einer Beratung oder Behandlung bedarf.

Meyer und Bachmann (2000:54-57) führen noch weitere Prävalenzzahlen pathologischen Glücksspiels anderer Länder an:

Abb. 3: Prävalenzrate des pathologischen Glücksspiels in verschiedenen Ländern

Land	Prävalenz-rate [%]	Autoren
USA [a]	0,1 – 3,4	Sommers, 1988; Volberg & Steadman, 1988, 1989; Culleton, 1989; Volberg, 1994, 1996, Shaffer et al., 1997
Kanada [a]	0,42 – 1,9	Ladouceur, 1991, 1996; Bland et al., 1993
Australien [a]	0,25 – 1,73	Dickerson & Hinchy, 1988; Dickerson et al., 1996
Neuseeland [a]	1,2 – 2,7	Abbott & Volberg, 1996
Großbritannien [b]	1 – 4	Moody, 1972; Cornish, 1978; Dickerson, 1984
Spanien [a]	1,4 – 1,7	Legarda et al., 1992; Becoña, 1993, 1996

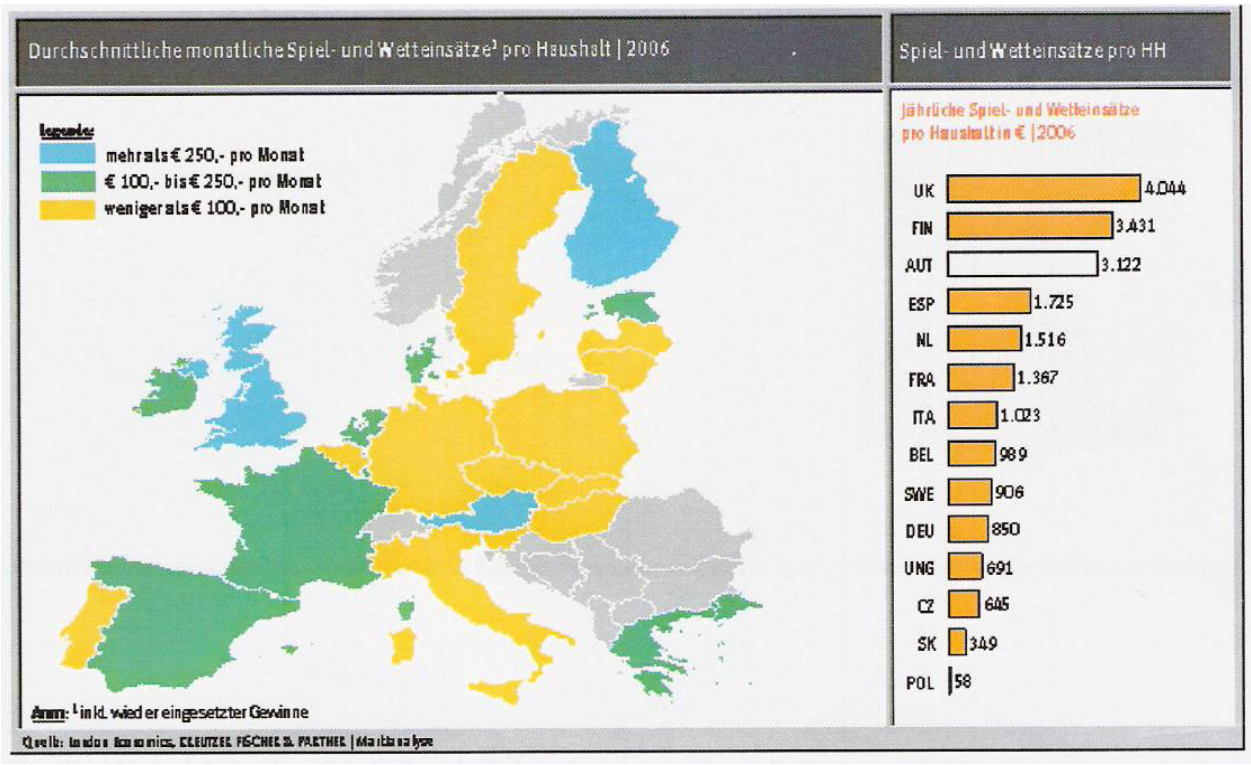
[a] Epidemiologische Untersuchungen.
[b] Schätzung.

Quelle: Meyer/Bachmann 2000:57

Wie aus der Abbildung zu erkennen ist, liegen die angegebenen Raten über der geschätzten Prävalenzzahl von Deutschland, d.h. der Bedarf an Beratung und Behandlung von spielsüchtigen Personen ist in den USA, Kanada, Australien, Neuseeland, Großbritannien und Spanien höher als in Deutschland.

Wenn man im Ländervergleich die Höhe der Spieleinsätze pro Haushalt im Jahr 2006 betrachtet, so lässt sich feststellen, dass Österreich dabei an 3. Stelle liegt, gleich nach Großbritannien und Finnland (vgl. Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:8). Zur Verdeutlichung wird hier eine weitere Abbildung angeführt.

Abb. 4: Durchschnittliche Spiel- und Wetteinsätze pro Haushalt im Jahr 2006



Quelle: Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:8

Der durchschnittliche jährliche Spiel - und Wetteinsatz pro Haushalt beläuft sich - laut Abbildung - in Österreich auf ca. 3.122 €, wobei der

durchschnittliche monatliche Einsatz ca. 260 € beträgt (Kreutzer/ Zellhofer/Wailzer 2007:8).
Differenziertere Angaben über die Verteilung der Einsätze auf die jeweiligen Spielarten liegen jedoch nicht vor (Albrecht 2006:30).

Albrecht (2006:30-31) berichtet über Studien, die das Auftreten des exzessiven Glücksspiels in bestimmten Bevölkerungsgruppen thematisieren. „Zu den gefährdeten Gruppen gehören Männer, Adoleszente, Inhaftierte und Menschen mit psychischen Störungen“ (Albrecht 2006:30; zit.n.: Cunningham – Williams/Cottler 2001:155-166; Cunningham – Williams et al. 1998:1407; Gupta/Derevensky 2000:315-342; Shaffer/Hall/Vander Bilt 1999:1369-1376; Volberg/Steadman 1988:1502-505; Volberg/Steadman 1989:1618-1619; Westphal/Rush 1996:353-358). „Eine starke Verbreitung des Glücksspiels unter Kindern und Jugendlichen wurde vor allem in den letzten Jahren beobachtet (Albrecht 2006:30). Eine höhere Prävalenzrate wurde ebenfalls bei Personen festgestellt, die von psychotropen Substanzen abhängig sind, schildert Albrecht (2006:31).
Albrecht meint damit kurz gesagt, dass bei Männern, Adoleszenten, Inhaftierten, Personen mit einer psychischen Störung oder einer Abhängigkeit von psychotropen Substanzen und bei Jugendlichen die Wahrscheinlichkeit einer Spielsucht deutlich höher ist, als bei anderen Personengruppen.

Jörg Petry (2003a:15-16) spricht vergleichend von einer Prävalenzstudie, die 1997 in Schweden durchgeführt wurde und auf Telefoninterviews basiert. Er führt daraus in seinem Werk an, dass vor allem Jugendliche, Männer und Emigranten eine erhöhte Glücksspielauffälligkeit aufweisen. „Das höchste Risiko für eine Glücksspielproblematik besitzen junge männliche Alleinlebende, die in Großstädten wohnen und Sozialhilfe in Anspruch nehmen. Genauere Aussagen über den Anteil von Frauen sind aus der Studie nicht zu entnehmen (J. Petry 2003a:16).

Petry führt – im Gegensatz zu Albrecht - weniger Personengruppen an, welche eine höhere Glücksspielprävalenz aufweisen, jedoch erwähnt er,

dass man derzeit keine genauen Angaben über den Frauenanteil anführen kann. Aus seiner Studie geht jedoch ein bestimmter Typ Mann hervor, der am gefährdetsten erscheint.

Wie aussagekräftig diese Zahlen und Studien sind, lässt sich nicht feststellen. Es gibt bis jetzt keine genauen Statistiken und Studien zu diesem Bereich der Spielsucht – vor allem nicht in Österreich. Die Daten beruhen auf Schätzungen.

2.7.3. Volkswirtschaftlicher Zugang

„Der Glücksspielsektor ist einer der umstrittensten Wirtschaftsbereiche der heutigen Zeit. Angesichts der ungeheuren Volumina, welche mit Glücksspielen bewegt werden, ist dies nicht weiter wunderlich. Der Markt für Glücksspiel und Sportwetten wird weltweit auf rund € 1.345,0 Mrd. geschätzt“ berichten Kreutzer, Zellhofer und Wailzer in ihrer Studie (Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:14).

Beschrieben wird hier ein Anstieg der monetären Werte im Wirtschaftsbereich des Glücksspiels weltweit. Doch auch in Österreich allgemein lässt sich eine Steigerung innerhalb dieses Wirtschaftsbereiches verzeichnen: „Auch der österreichische Markt für Glücksspiele und Sportwetten entwickelt sich dynamisch. Hat das Volumen der Spieleinsätze im Jahr 2002 noch rund € 4,6 Mrd. betragen, so ist dieser Wert bis 2006 mit rund € 10,3 Mrd. auf mehr als das Doppelte angewachsen“ (Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:14). Pessl (2008b:7) berichtet in den Salzburger Nachrichten vom 19.11.2008 von rund 4 Mrd. €, die rein den Spieleinsatz an den Glücksspielautomaten darstellen.

Der österreichische Markt – wie er im Absatz zuvor genannt wird - beinhaltet laut Kreutzer/Zellhofer und Wailzer (2007:16) die Geschäftsfelder Lotterie-Glücksspiel, Spielbanken, Online-Gaming, Sportwetten und das Automatengeschäft. Das Angebot an Lotterien, Online-Gaming bzw. der Vertrieb von Spielbanken sind in Österreich nur der Österreichischen

Lotterien GmbH bzw. der Casinos Austria AG vorbehalten (vgl. Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:16). Wie bereits im Kapitel 2.7.1. erwähnt wird, ist das Automatenspiel („Kleines Glücksspiel“) pro Bundesland individuell geregelt. „Der Markt für Sportwetten ist vollkommen liberalisiert“ (Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:16).

Wie sich die monetären Werte aus dem Glücksspiel durch die neue Gesetzesnovelle (siehe Kapitel 2.7.1.) verändern werden, wird sich zeigen. „Mit dieser Änderung [Anmerkung: Gesetzesnovelle] will der Fiskus dem illegalen Glücksspiel, durch das ihm auch Steuern entgehen, einen Riegel vorschieben“ schreibt Schneid (2007:19) in der Presse vom 27.9.2007.
Durch die Novelle erhofft man sich mehr Steuereinnahmen für den Staat und die Vermeidung von illegalem Glücksspiel zugleich.

Weiters werden auch die Gewinnchancen in der Studie thematisiert. Auch hier lässt sich ein Anstieg in der Gewinnausschüttung feststellen (vgl. Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:15). 2006 betrug die Höhe der Ausschüttung 83,7% der gesamten Spieleinsätze, dieser Wert entspricht ca. 1,7 Mrd. €. Die restlichen 16,3% bleiben im Besitz der Glücksspiel- und Wettanbieter (vgl. ebd.).

Im Blickpunkt der Studie (vgl. Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:16-17) befindet sich auch ein Überblick über die Entwicklung der einzelnen Geschäftsfelder über den Zeitraum von 2001 bis 2006. Daraus lässt sich feststellen, dass sowohl die klassischen Lotteriespiele als auch die Spielbanken aufgrund ihrer stagnierenden und rückläufigen Volumina in den Hintergrund treten. „Die Zukunft des Glücksspiels liegt eindeutig in den Bereichen (Online-) Betting und Online-Gaming bzw. im Automatengeschäft. Dort verzeichnen die Anbieter jährlich Wachstumsraten zwischen 25% und 60%“ (Kreutzer/Zellhofer/Wailzer 2007:16).

2.8. INTRAPERSONELLE FAKTOREN

2.8.1. Medizinisch-psychologischer Zugang

Das exzessive Glücksspiel hat gewisse Auswirkungen auf die Person selbst und auf ihre Gesundheit. Betroffen sind unter anderem der Selbstwert einer Person, die Gefühle und die Beziehungen zu anderen Personen im persönlichen Umfeld, meint Petry (2003:57-60). Für ihn ist es wichtig, diese drei Punkte zu behandeln, um spielfrei zu werden/bleiben: „Zur dauerhaften Bewältigung einer Glücksspielproblematik ist es erforderlich, die zu Grunde liegenden Störungen des Selbstwertes, der Gefühlsregulation und Beziehungsgestaltung zu bearbeiten“ (J. Petry 2003a:57; zit.n.: J. Petry 1996, 2003b).

Wie aber äußern sich nun die Veränderungen des Selbstwertes, der Gefühle und der Beziehungen?

Das Thema der *Selbstwertproblematik* zeigt sich sehr zentral in der Glücksspielproblematik, schreibt Petry (2003a:57-58). Er erklärt weiters, dass sich diese Selbstwertproblematik „in einer starken Diskrepanz zwischen den nach außen gezeigten Verhaltensmustern und der dazu diametral erlebten inneren Befindlichkeit“ (Petry 2003a:57) äußert. D.h. betroffene Personen charakterisieren sich selbst oft als unruhig, verschlossen, dominant, unehrlich und aggressiv. Im Gegensatz dazu beschreiben sie ihre innere Befindlichkeit meist als verletzbar, nervös, selbstunsicher, ängstlich und sehnen sich nach Zuwendung (vgl. Petry 2003a.57-58).

„Daraus ergibt sich ein kräftezehrender Spannungszustand in der Person des pathologischen Glücksspielers, indem innere Unsicherheit durch ein dominant-selbstsicheres Auftreten überspielt wird, Nähe- und Geborgenheitswünsche unter einem sozial distanzierten Verhalten verborgen werden und die innere Unruhe durch nach außen gezeigte Gelassenheit überdeckt wird“ (Petry 2003a.58).

Petry meint damit, dass sich die äußere Wahrnehmung einer Person nicht mit der inneren Befindlichkeit deckt und somit eine gewisse Selbstwertproblematik und Diskrepanz zu erkennen ist, welche zentrale Themen in einer Behandlung sind.

Die ***Gefühlsdysregulation*** beschreibt eine Störung in der Regulation der Gefühle einer betroffenen Person. Erkennbar ist diese Störung am starken Aktionsdrang und/oder an der Unruhe, meint Petry (2003a:57-58, zit.n.: Jacobs 1986).

Jacobs sieht die Ursache dafür darin, „dass glücksspielanfällige Personen chronisch über- oder untererregt sind“ (Jacobs 1986:o.S.; zit. in: Petry 2003a:58). Untererregte SpielerInnen wollen einen unangenehmen Mangelzustand beseitigen, während hingegen übererregte Personen sich auf die Reizsuche begeben, beschreibt Petry (2003a:58; zit.n.: McCormick 1987:o.S. und Anderson/Braun 1984:o.S.). Blaszczynski und Nover (2002:o.S.; zit. in: Petry 2003a:58) sprechen bei klinisch auffälliger Überaktivität auch von einer Aufmerksamkeitsdefizit- oder Hyperaktivitätsstörung der betroffenen Person.

Es wird oft versucht unangenehm erlebte intensive Gefühle wie Angst, Trauer und Wut mit Hilfe des Aktionsdranges abzuwehren. In der Behandlung ist es wichtig, dass dieser Drang durchbrochen wird, sodass die Gefühle zugelassen werden können und eine verbesserte Gefühlswahrnehmung möglich ist.

Ebenfalls typisch für glücksspielabhängige Personen ist die ***Beziehungsstörung***, meint Grzelak (1990:305-330; zit. in: J. Petry 2003a:59-60). Die Störung äußert sich „als einseitige Austauschorientierung im Sinne der individualistisch-kompetitiven Vergrößerung des eigenen Vorteils“ (Grzelak 1990:305-330; zit. in: J. Petry 2003a:59).

Grzelak beschreibt hier eine einseitige Beziehung, welche von der betroffenen Person ausgeht. Diese Person tauscht sich oft nur dann mit anderen Personen im sozialen Umfeld aus, wenn es einen individuellen und subjektiven Vorteil für die glücksspielsüchtige Person darstellt. Ziel der betroffenen Person ist die Vergrößerung des eigenen Vorteils.

Antons (1992:o.S.; zit. in: J. Petry 2003a:59-60) erklärt, dass diese problematischen Beziehungsmuster mit Hilfe von gruppendynamischen Interaktionsübungen thematisiert werden können.

3. QUALITATIVE FORSCHUNG

Dieser Teil der Diplomarbeit beschäftigt sich - nach der umfassenden Literaturrecherche - mit der qualitativen Forschung zum Thema Glücksspielsucht und beschreibt die Methoden der Datenerhebung und -auswertung. Außerdem beinhaltet es die Auswahlkriterien der InterviewpartnerInnen und die Beschreibung der Durchführung der Interviews.

3.1. FORSCHUNGSDESIGN

3.1.1. Methodenwahl der Datenerhebung

Mit Hilfe von qualitativen Interviews soll meine Forschungsfrage „Welche Strategien entwickeln glücksspielsüchtige Personen, um wieder an Geld zum Spielen zu gelangen“ bestmöglich beantwortet werden.

Die Begründung liegt darin, dass Interviews bestimmte Vorteile aufweisen: „Informationen sind vergleichsweise schnell und umfassend erhältlich und diese Informationen sind dauerhaft als Video-, Audio- und/oder Transkript-Datei verfügbar, was Auswertung und Interpretation sowie intersubjektive Nachvollziehbarkeit der Ergebnisse erleichtert (Reinders 2005:96).

„Qualitative Interviews eignen sich in besonderem Maße, Meinungen, Werte, Einstellungen, Erlebnisse, subjektive Bedeutungszuschreibungen und Wissen zu erfragen (Reinders 2005:97). Außerdem entsprechen Interviews den Kriterien der qualitativen Forschung: Offenheit, Kommunikation und Prozesshaftigkeit (vgl. Reinders 2005:97; zit.n.: Lamnek 1995:55).

Zur Beantwortung der Forschungsfrage wurde mit halbstandardisierten leitfadengestützten Interviews geforscht. Dazu wurden insgesamt zwei Leitfäden erstellt, die die wichtigsten, das Thema betreffend notwendigsten

Fragen enthalten und als Hilfestellung zur Durchführung der Interviews dienen sollen.

Der erste Leitfaden gilt als Unterstützung für die Forschung in der Einrichtung „Anonyme Spieler“ in Salzburg, wo Mitglieder der Selbsthilfegruppe interviewt wurden. Eine abgewandelte Form dieses Leitfadens kommt bei den Interviews von Casinobesuchern zum Einsatz. Der Aufbau der beiden Leitfäden ist gleich. Sie beinhalten jeweils einen demographischen Abschnitt, bei dem Daten wie das Alter, das Geschlecht, der Beruf oder das Einkommen erfragt werden. Danach folgen Fragen zum Spielverhalten und zu den Strategien der Geldbeschaffung. Der Leitfaden für die TeilnehmerInnen der Selbsthilfegruppe enthält noch zwei zusätzliche Fragen zum Thema Abstinenz und positive Auswirkungen der Spielfreiheit.

Die Überprüfung der Interviewleitfäden erfolgte durch die MitarbeiterInnen der Einrichtung „Anonyme Spieler“. Sie wiesen mich auf etwaige Unklarheiten und Verbesserungen hin. Beide Leitfäden sind dem Anhang zu entnehmen.

Ein teilstandardisierter Leitfaden (vgl. Reinders 2005:100) wurde deshalb angewandt, da man nicht so sehr an den vorgegebenen Leitfaden gebunden ist und man während des Interviews noch zusätzliche Fragen stellen kann, die nicht im ursprünglichen Leitfaden vorkommen, deren Antwort aber wichtig für das Ergebnis der Forschung ist/sein kann. Die interviewte Person selbst kann die Reihenfolge der Fragen bestimmen, ebenso wie detailliert diese behandelt werden (vgl. ebd.).

3.1.2. Auswahl der InterviewpartnerInnen

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel erwähnt wurde, gibt es zwei Zielgruppen für meine Forschung:

- Mitglieder der Selbsthilfegruppe der „Anonymen Spieler“ in Salzburg
- BesucherInnen des Casino Salzburg in Salzburg-Klessheim

Der Unterschied dieser beiden Gruppen besteht darin, dass sich die Mitglieder eingestehen ein Problem mit dem Spielen zu haben, sich deshalb Hilfe und Unterstützung holen und keinen direkten Zugang mehr zum Glücksspiel haben möchten. Die BesucherInnen hingegen pflegen eine direkte Verbindung zum Glücksspiel.

Der Grund, warum ich mich für diese beiden Zielgruppen entschieden habe, ist der, dass die Mitglieder der Selbsthilfegruppe bereits spielsüchtig sind und Erfahrungen in Bezug auf die Geldbeschaffung gemacht haben.
In einem Casino werden verschiedene Arten von Glücksspielen zugleich angeboten. Anders als zum Beispiel in Spielhallen oder Wettbüros ist in einem Casino das Spielen an einer Vielzahl von Angeboten möglich, wobei auch die BesucherInnen verschiedene Interessen haben und ich so ein breites Publikum auf einmal ansprechen kann. Im Gegensatz zu den Mitgliedern haben die BesucherInnen noch Kontakt zur „Spielerszene“ und sind zum Teil auch mit der Geldbeschaffung, um wieder spielen zu können, beschäftigt.

Ein wichtiges Kriterium für die InterviewpartnerInnen stellt für mich die Abhängigkeit am Glücksspiel dar. Interviewt werden sollen Personen beider Gruppen, welche von sich selbst behaupten spielsüchtig zu sein oder eine Diagnose aufweisen.

In den Zielgruppen sind sowohl Männer als auch Frauen jeden Alters enthalten. In der Beratungseinrichtung sind durchschnittlich 5-10 Personen bei der Selbsthilfegruppe anwesend. Daraus wurden 8 freiwillige Mitglieder interviewt. Es wurden ebenfalls 8 BesucherInnen des Casinos befragt.

3.1.3. Transkription

„Unter Transkription versteht man die graphische Darstellung ausgewählter Verhaltensaspekte von Personen, die an einem Gespräch (z.B. einem Interview oder einer Alltagsuntersuchung) teilnehmen ... Transkripte sind nötig um das flüchtige Gesprächsverhalten für wissenschaftliche Analysen

auf dem Papier dauerhaft verfügbar zu machen“ (Reinders 2005:247; zit.n.: Kowal/O’Connell 2000:438).

Bei der Transkription der Interviews wurde darauf geachtet, dass jedes Interview anonymisiert wurde. Die Zeilen des Interviewtranskriptes wurden aus Gründen der Quellenangabe nummeriert. Da die Interviews durchschnittlich nur ca. 10 Minuten dauerten, wurde auf eine zeilenweise Angabe der Zeit verzichtet (vgl. Reinders 2005:252f).

„Nicht alle brauchen alles“ (Reinders 2005:249). Reinders meint damit, dass z.B. bei der Frage nach dem aktuellen Musikstil von Jugendlichen die bloße Abschrift des Interviewinhaltes ausreicht, ohne paraverbale Informationen, wie Lachen oder Räuspern, angeben zu müssen. „Geht es in Interviews hingegen um Themen wie Konfliktverhalten, Gewissensentscheidungen, Zukunftsvorstellungen oder allgemein sensible Bereiche, ist nicht nur das Gesagte entscheidend, sondern auch die Art, wie es gesagt wurde“ (Reinders 2005:249).

Da meine Interviews die Strategien der Geldbeschaffung behandeln, habe ich mich für die zeilenweise Transkription und somit zur bloßen Abschrift des Gesagten entschieden. Offensichtliche und wichtige paraverbale Informationen wurden jedoch zur Verdeutlichung angeführt.

3.1.4. Auswahl der Auswertungsmethode

Bei der Auswertung der Interviews lehne ich mich an die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring an (vgl. Mayring 2005:10-13, zit. in: Mayring/ Gläser-Zikuda 2005:10-13).

Anhand des vorliegenden Materials werden Kategorien heraus gearbeitet, wobei jede Kategorie einer Strategie entspricht. Die Strategien waren nicht im Interviewleitfaden vorgegeben (siehe Anhang). Die Ergebnisse sind in Kapitel 4 (und weiters auch in Kapitel 5) ersichtlich. Anhand dieser Ergebnisse werden im Anschluss Hypothesen erstellt, welche Ansatzpunkte

für neue Arbeiten darstellen können/sollen (vgl. Mayring 2005:10-13, zit. in: Mayring/Gläser-Zikuda 2005:10-13).

3.2. DURCHFÜHRUNG

3.2.1. In der Beratungsstelle

Der Geschäftsführer der Einrichtung „Anonyme Spieler“ informierte die Mitglieder der Selbsthilfegruppe über meine Forschung und mein Vorhaben, einige von ihnen zu diesem Thema zu interviewen. Zu Beginn der Interviews wurden die InterviewpartnerInnen darauf hingewiesen, dass die Daten vertraulich behandelt werden und in anonymisierter Form in meiner Diplomarbeit veröffentlich werden.

Die 8 freiwilligen PartnerInnen, davon eine Frau und sonst nur Männer, wurden an insgesamt 3 Abenden im Büro der Beratungseinrichtung „Anonyme Spieler“ in Salzburg interviewt. Stattgefunden haben die Interviews am 14.1., 21.1. und am 11.2.2009, jeweils um ca. 19:00 während der Zeit der Selbsthilfegruppe, die wöchentlich jeden Mittwoch von 19:00 bis 20:30 Uhr stattfindet. Die InterviewpartnerInnen saßen mir gegenüber auf einer roten Couch, dazwischen lag das Aufnahmegerät auf einem kleinen Holztisch, das die gesamten Gespräche aufzeichnete. Ein Interview dauerte durchschnittlich ca. 10 Minuten. Es waren sonst keine Personen anwesend, das Interview fand vertraulich statt.

3.2.2. Vor dem Casino

Hier versuchte ich, die Zustimmung zur Durchführung der Interviews vom Leiter des Casino Salzburg einzuholen. Nach mehrmaligen wöchentlichen telefonischen Kontaktaufnahmen mit dem Personal des Casinos, wurde mein Anliegen an die Zentrale in Wien zu Herrn Beck, dem Leiter der Hauptabteilung „Responsible Gaming“, weiter geleitet. Doch auch hier

erhielt ich keine klare Antwort, da ich immer wieder von einer Person zur nächsten weiterverbunden wurde und sich niemand zuständig fühlte.

Also beschloss ich spontan die Interviews vor dem Grundstück des Casinos durchzuführen. Um nicht in rechtliche Schwierigkeiten zu kommen, sprach ich die BesucherInnen vor dem Grundstück auf der öffentlichen Zufahrt zum Eingangstor an.

Die Fahrt zum Casino und wieder zurück war ganz problemlos möglich, da das „Klessheim Castle Cab“ die CasinobesucherInnen gratis von einem beliebigen Standpunkt in der Stadt Salzburg abholt und auch wieder zur Wunschadresse zurück bringt.

Ich startete meine Forschung vor dem Casino am 20.1.2009 um ca. 18:30 und beendete sie wieder um ca. 20:45 Uhr. Ich versuchte alle Autos zum Stehen bleiben zu bewegen, die die Einfahrt passieren wollten, doch viele hielten gar nicht an und ein weiterer Teil hatte kein Interesse daran, an einem Interview teil zu nehmen. In dieser Zeit waren 8 Personen, davon ebenfalls nur eine Frau, bereit, mir zu helfen, indem sie meine Fragen beantworteten.

Es waren – wie bei den Interviews in der Beratungsstelle - keine dritten Personen anwesend. Die Gespräche wurden wieder mittels Tonband aufgezeichnet. Ich machte die InterviewpartnerInnen ebenfalls auf die anonyme Veröffentlichung der Daten in meiner Diplomarbeit aufmerksam.

4. FORSCHUNGSERGEBNISSE

4.1. MITGLIEDER DER SELBSTHILFEGRUPPE

Wie bereits zuvor in Kapitel 3.1.2. „Auswahl der InterviewpartnerInnen“ erklärt, stellt für diese Forschung die Abhängigkeit am Glücksspiel eine wesentliche Rolle dar.

Von den 8 befragten Personen in der Beratungseinrichtung gaben 7 davon an, spielsüchtig zu sein. Einer der Befragten meinte, sich zwar jetzt nicht mehr als spielsüchtig zu sehen, es aber einmal gewesen zu sein und seine Sucht nun unter Kontrolle zu haben.

Aus meinem Praktikum habe ich mitgenommen, dass man immer süchtig sein wird und man nie ganz geheilt werden kann. Man kann die Glücksspielsucht in diesem Fall etwa allgemein mit der einer Sucht vergleichen. Wer einmal süchtig war und Probleme im Umgang mit Substanzen hatte, wird auch weiterhin vorsichtig sein müssen, um nicht wieder rückfällig zu werden und so auch bei der Glücksspielsucht.

Auch wenn sich dieser eine Befragte selbst nicht mehr als spielsüchtig bezeichnen würde, nehme ich ihn aufgrund meiner Begründung im Absatz zuvor trotzdem in meine Zielgruppe hinein und gehe von 8 InterviewpartnerInnen in der Beratungseinrichtung aus.

Es lassen sich nun folgende Kategorien und somit auch Strategien der Geldbeschaffung feststellen[2]:

- Eigenes Einkommen/Arbeit
- Eigene Ersparnisse
- Ersparnisse der Familie
- Geld ausborgen

[2] Anmerkung: Die Aufzählung der Kategorien erfolgt willkürlich und beschreibt keine bestimmte Reihenfolge, wie glücksspielsüchtige Personen bei der Geldbeschaffung vorgehen.

- Verkauf von persönlichem Eigentum
- Verkauf von Aktien
- Kredit bei der Bank
- Kredit beim Casino oder im Wettbüro
- Erbe
- Firmengeld
- Diebstahl

Anhand von Textbeispielen aus den Interviews sollen diese Strategien nun genauer erklärt und beschrieben werden.

Fast jede interviewte Person gibt an, dass sie die Sucht mit dem eigenen *Einkommen* und somit durch die *Arbeit* finanziert:

> *F (Fragende):* *„Wie hast du das Spielen finanziert?*
> *B (Befragte/r):* *Durch meine Arbeit“* (Interview 4, Zeile 65-66),

gibt einer der Befragten aus der Selbsthilfegruppe an.

Doch aufgrund von Erfahrungen mit spielsüchtigen Personen kann durch das Einkommen und die Arbeit allein die Sucht nicht auf Dauer finanziert werden. Eine weitere sehr begehrte Strategie liegt im Verspielen der *eigenen Ersparnisse*:

> *B:* *„Ich habe sie [Anmerkung: die Sucht] durch Ersparnisse und ja, mit meinem Einkommen und dann mit meinem Nebeneinkommen finanziert“* (Interview 1, Zeile 68-69).

Meist erfolgt auch eine Kombination mehrerer Methoden der Finanzierung, so wie hier in diesem Beispiel dargestellt wird, durch das Einkommen und die eigenen Ersparnisse.

Wer „nur“ diese beiden Möglichkeiten der Geldbeschaffung in Anspruch nimmt, kann die Sucht wahrscheinlich auf längere Zeit vor der Familie oder

Freunden verbergen, da keine anderen Personen bei der Finanzierung beteiligt sind.

Eine weitere Ressource, um wieder an Geld zum Spielen zu gelangen, besteht in den *Ersparnissen der Familie*:

> *F: „Wie hast du die Sucht finanziert?*
> *B: Durch alle möglichen Tricks.*
> *F: Zum Beispiel?*
> *B: Eigenes Konto geplündert, Sparbuch von den Kindern auch dann schon zum Schluss nur mehr verprasst“* (Interview 5, Zeile 96-100).

> *B: „… und Geld vom Sparbuch der Familie habe ich genommen“* (Interview 3, Zeile 67),

geben zwei Interviewpartner zu.

Hier werden zum ersten Mal außen stehende Personen – Personen, die über die Sucht nicht Bescheid wissen – in die Geldbeschaffung miteinbezogen.

Eine vierte Variante der Finanzierung liegt im *Ausborgen von Geld*. Dies geschieht meist bei Freunden oder Verwandten, wobei der wahre Grund für das Ausborgen verheimlicht und nicht bekannt gegeben wird.
Auf die Frage, wo sich die interviewte Person Geld ausgeborgt hatte, meinte sie:

> *B: „Ja, von allen möglichen, wo ich Geld herbekommen konnte“* (Interview 4, Zeile 71).

Es scheint egal zu sein, von wem man sich Geld ausborgt, Hauptsache, man hat wieder welches. Auch weitere drei InterviewpartnerInnen haben unter anderem diesen Weg der Geldbeschaffung in Anspruch genommen.

In der Sucht ist das Thema Geld so sehr wichtig, dass man keine Scheu davor hat, gute Freunde oder Bekannte um finanzielle Hilfe zu bitten. Die gute Beziehung zueinander wird dann oft ausgenützt.

Vier der befragten Mitglieder der Selbsthilfegruppe gaben an, *persönliches Eigentum verkauft* zu haben, um wieder an Geld zu gelangen. Auch der *Verkauf von Aktien* wurde in diesem Zusammenhang zwei Mal erwähnt. Um welche Dinge es sich beim persönlichen Eigentum handelte, das verkauft wurde, wurde nicht erfragt und ändert auch nichts an der Tatsache, dass diese Methode angewandt wurde.

Die beliebteste Strategie der Geldbeschaffung zum Spielen liegt eindeutig im *Aufnehmen eines Kredites bei der Bank*. Sieben der acht InterviewpartnerInnen gaben an, sich Kredite aufgenommen zu haben, wobei das Geld wiederum als Spieleinsatz verwendet wurde. Eine interessante Methode in diesem Zusammenhang hatte folgender Interviewpartner:

F: „Wie hast du deine Sucht finanziert?

B: Durch Arbeit.

F: Auch durch Geld ausborgen, Kredite aufnehmen?

B: Ich habe eigentlich keine Kredite aufgenommen, sagen wir, indirekt habe ich mir schon Kredite aufgenommen, ich habe mehrere Konten gehabt, habe Überziehungsrahmen gehabt und habe es über Kredite finanziert und auch über Kreditkarten.

F: Auch von Verwandten Geld ausgeborgt?

B: Nein, habe ich nie gemacht. Ich habe eh noch viel Geld verdient und wenn du so viel Geld hast, wie ich verdient habe, bekommst du von jeder Bank Geld und da reden wir immer von 10.000 € - Beträgen, also kannst du das machen und ich habe da immer hin und her jongliert: hab da wieder etwas abgedeckt, da wieder etwas einbezahlt und dort wieder etwas abgedeckt. Ich meine, ich habe immer einen verfügbaren

Rahmen gehabt von in etwa 30.000 € und diese 30.000 € lebe ich seit 10 Jahren. Ich habe das nie so gesehen, dass ich da Schulden habe. Ich habe es immer mit Loch auf, Loch zu variiert. Ich habe nie mehr oder weniger gehabt.

F: Irgendwelche anderen….

B: [unterbricht mich] …. Aber ich habe mir nie Geld ausgeborgt. So weit bin ich nie gegangen" (Interview 6, Zeile 128-147).

Inhalt dieses Interviewteiles ist also der Gebrauch des Überziehungsrahmens eines Girokontos, also ein sogenannter Dispositionskredit. Es wird nicht direkt ein Kredit bei der Bank aufgenommen, sondern der Überziehungsrahmen ausgenützt. Um diesen Rahmen weiterhin ausschöpfen zu können, wird vom Kontoinhaber immer wieder Geld von einem Konto auf ein anderes transferiert, um den Rahmen abzudecken. Dann wird wieder Geld auf ein anderes Konto einbezahlt, um diesen Rahmen nützen zu können, usw. An sich ist die Methode legal, ob sie auch vertretbar ist, ist eine andere Frage.

Fakt ist, dass ein Kontokorrentkredit die teuerste Variante eines Kredites ist (vgl. Arbeiterkammer o.A.). Die Zinsen zur Rückzahlung sind nämlich höher als beispielsweise bei Privatkrediten. Die Zinsen für die Überziehung des Kreditrahmens eines Girokontos sind dann noch einmal höher als der ursprüngliche Zinssatz (vgl. ebd.). D.h., wenn eine Person laufend über ihren Überziehungsrahmen hinaus Geld vom Girokonto abhebt, ist die Rückzahlungssumme sehr schnell aufgrund der horrenden Zinssätze sehr hoch. Eine alternative Lösung bietet hier zum Beispiel ein Privatkredit, bei dem der Zinssatz für die Rückzahlung kleiner ist, als bei einem Kontokorrentkredit.

Der Interviewpartner aus dem vorigen Beispiel meinte auch, dass er sich nie Geld von anderen ausgeborgt hätte und nie soweit gegangen wäre. Im Gegensatz zu anderen Personen findet er es sehr skrupellos, gute Freunde oder Familienmitglieder um Geld zu bitten und diese wegen dem Grund dafür zu belügen.

Die einzig weibliche Interviewpartnerin nahm auch einen *Kredit beim Casino* selbst in Anspruch, um wieder an Geld zu gelangen (vgl. Interview 7, Zeile 43). Auch ein *Kredit beim Wettbüro* selbst wurde aufgenommen und in einem Interview erwähnt (vgl. Interview 2, Zeile 75-76).

Eine weitere Methode der Geldbeschaffung besteht auch darin, *Geld* zu *erben*. Einer der Interviewpartner berichtete davon, eine höhere Summe an Geld geerbt zu haben und diese komplett an Sportwetten und ans Casino verloren zu haben (vgl. Interview 2, Zeilen 37-39; 64).
Diese Methode ist oft nicht vorhersehbar oder beeinflussbar. Dennoch kann sie eine wichtige Ressource darstellen.

Zwei meiner Interviewpartner erzählten davon, sich *Geld von der Firma* oder von einem Kunden „ausgeborgt" zu haben, um Spielen zu können.

> *F:* *„Sonst noch irgendwelche Methoden?*
> *B:* *(kurze Pause) Zum Teil so schlimm, dass wenn ein Kunde Geld für eine Kfz-Anmeldung mir mitgegeben hat, dass ich mir gedacht habe „So, jetzt hast du 2 Stunden Zeit das Geld zu vermehren." ... Das hab ich mir dann für 3 oder 4 Stunden ausgeborgt.*
> *F:* *Und dann immer wieder zurück gegeben?*
> *B:* *Das hat funktioniert. Da ist Gott sei Dank nie dieses Kundengeld, ist nie verloren gegangen"* (Interview 5, Zeile 112-120).

Ein weiterer Befragter erzählte folgendes:

> *B:* *„Ich habe einmal Geld (Pause) verspielt, das ich abgeben hätte sollen. Habe es auch dann rechtzeitig abgegeben. Ich hab das Geld dann von meinem Ersparten genommen"* (Interview 1, Zeile 75-77).

In diesen beiden Fällen gab es keine Anzeigen durch den Arbeitgeber. Beide hatten das Glück, das Geld wieder zurückgeben zu können, ohne dass ein Schaden für den Betroffenen selbst oder für den Arbeitgeber entsteht.

Die weibliche Interviewpartnerin sah ihre letzte Chance der Geldbeschaffung im Stehlen. Sie hatte zuvor mehrere andere Strategien angewandt, doch als diese ausgeschöpft waren, beging sie als einzige meiner Befragten, einen *Diebstahl*. Genauere Angaben wollte meine Partnerin jedoch nicht geben (vgl. Interview 8, Zeile 47).

Zusammenfassend kann hier gesagt werden, dass von den Mitgliedern der Selbsthilfegruppe eine breite Vielfalt an Geldbeschaffungsstrategien aufgezeigt wird.

Interessant in diesem Zusammenhang wäre noch die Frage nach einer bestimmten Reihenfolge der Durchführung der einzelnen Strategien gewesen, diese wurde jedoch in dieser Forschung nicht berücksichtigt.

4.2. BESUCHER / INNEN DES CASINOS

Auch hier ist das Kriterium der Abhängigkeit vom Glücksspiel entscheidend. Lediglich eine Person aus insgesamt 8 Interviewten bezeichnete sich selbst als glücksspielsüchtig. Alle anderen Personen gaben an, nur vereinzelt das Casino zu besuchen und auch sonst keine Glücksspielorte aufzusuchen. Geld zum gelegentlichen Spielen nehmen sie vom eigenen Einkommen, also dem, was ihnen nach Abzug der Fixkosten etc. noch übrig bleibt. Haben sie kein Kapital zur Verfügung, so spielen sie auch nicht.

Anschließend erfolgt nun eine Darstellung der Strategien der Geldbeschaffung von derjenigen Person, die sich als spielsüchtig bezeichnet und somit als einzige in meine Zielgruppe fällt.

Meine befragte Person schöpft die Mittel zum Glücksspiel lediglich aus nur einer Quelle: sie hat ebenfalls – wie bei der Ergebnisdarstellung der Mitglieder aus der Selbsthilfegruppe – Geld von ihrem Großvater geerbt, der in Deutschland ein großes Unternehmen besaß.

Auf meine Frage nach der Finanzierung seiner Sucht, meinte der arbeitslose 18-Jährige:

> *B: „Ich habe mein Erbe schon bekommen, das reicht mir ... Ja, ich kann bis zu meinem Lebensende jeden Tag 10.000 € verlieren und ich habe immer noch genug“* (Interview 13, Zeile 39-42).

Andere oder illegale Methoden nimmt er bisher nicht in Anspruch.

Aufgrund der Durchführung der Interviews vor dem Casino konnten nicht mehr spielsüchtige Personen befragt und in diese Forschung miteinbezogen werden. Deshalb steht hier nur dieses eine Interview zur Verfügung, aus welchem auch nur diese eine Strategie heraus gelesen werden konnte.

5. ERGEBNISAUFBEREITUNG

Im Kapitel zuvor wurden alle Strategien der Geldbeschaffung in Kategorien angeführt, die anhand der leitfadengestützten Interviews gewonnen werden konnten. Im nachfolgenden Teil sollen weitere Strategien angeführt werden, die aus Protokollen der Selbsthilfegruppe, einem Gruppeninterview und aus einem Beratungsgespräch stammen. Hier lassen sich zum Teil besonders interessante Methoden feststellen.
Im zweiten Teil dieses Kapitels sollen weitere Erkenntnisse aus den Interviews anhand der bestehenden Literatur diskutiert werden.

5.1. WEITERE ERGEBNISSE

5.1.1. Selbsthilfegruppe

In der Selbsthilfegruppe wurde neben vielen verschiedenen Themen das Glücksspiel betreffend auch das Thema der Geldbeschaffung aufgegriffen. Einige der Mitglieder erzählten dabei von ihren individuellen Erfahrungen.

Ein Betroffener beschaffte sich beispielsweise Geld, indem er einen *Lohnvorschuss* bei seiner Chefin beantragte und ihn auch gewährt bekam (vgl. Protokoll der Selbsthilfegruppe vom 14.1.2009). Ein weiteres Mitglied bat die Bank, den *Überziehungsrahmen* seines Girokontos zu *erhöhen* (vgl. Protokoll der Selbsthilfegruppe vom 10.12.2008).

Auch Argumente wie „Meine Mutter ist krank in der Türkei und ich muss mich um sie kümmern“ werden oft angewandt, um einen *Kredit* aufnehmen zu können (vgl. ebd.).

Auch in der Gruppe wird die Strategie der *Geldtransaktion* genannt. Einer der Mitglieder gibt an, immer wieder Geld von einem Konto auf ein weiteres zu transferieren, um so immer wieder ein Konto abzudecken und ein anderes eröffnen oder ausgleichen zu können (vgl. ebd.).

5.1.2. Gruppeninterview

Auch im Gruppeninterview wurde oft über die *Erhöhung des Kreditrahmens* gesprochen (vgl. Protokoll des Gruppeninterviews vom 19.11.2008).

Neben dem Ausborgen von Geld von Familienmitgliedern oder FreundInnen, Aufnahme von Krediten und Plündern des eigenes Sparbuches, wird auch das Geld, das aus einem *Bausparer* stammt, zum Spielen verwendet (vgl. ebd.).

Ein weiteres Mitglied der Gruppe, welches auch *kriminelle Wege* der Geldbeschaffung in Anspruch genommen hat, diese jedoch nicht Preis gab, meinte:

> *B: „Je größer der Druck, je größer das Schuldgefühl und je höher die Schulden, desto erfinderischer und skrupelloser wird man“* (Protokoll des Gruppeninterviews vom 19.11.2008).

5.1.3. Beratungsgespräch

Im Zuge eines Beratungsgespräches, welches am 22.1.2009 in der Beratungseinrichtung „Anonyme Spieler“ in Salzburg stattfand und an dem ich als Beobachterin teilnehmen konnte, ließ sich eine ganz unerwartete Strategie der Geldbeschaffung entdecken (vgl. Gesprächsprotokoll vom 22.1.2009).

Der Klient – ich nenne ihn Herr R. – ist mittlerweile 40 Jahre alt und begann bereits mit 16 zu Spielen. Trotz mehrerer kurzer spielfreier Phasen, schaffte er es nicht, abstinent zu bleiben und verlor nach und nach seinen ganzen Besitz. Auch seine Frau, mit der er eine gemeinsame Tochter hat, trennte sich von ihm. Eine Therapie und Medikamente konnten ihn nicht von der Sucht befreien.

Bei seiner Arbeitgeberin beantragte er mehrmals einen *Lohnvorschuss*, der ihm meist gewährt wurde. Er nahm auch *Geld aus der Firmenkasse*, dieses Vergehen wurde zu seinem Glück nicht angezeigt.

Nach mehrmaligen Versuchen Geld der Firma zu „nehmen“, wird er fristlos gekündigt. Er verliert daraufhin auch seine Wohnung und wohnt nun bei seiner Tante, bei der er auch aufgewachsen ist. Zu den Eltern hatte er nur Kontakt, als er als Jugendlicher bei ihnen vorübergehend zu arbeiten begann.

Der Schuldenberg wird immer größer. Den Unterhalt für seine Tochter kann er sich kaum leisten und er vermisst seine Familie sehr.

Im September 2008 verfasst er einen Abschiedsbrief. Er spielt mit dem Gedanken sich selbst zu töten, tut es dann aber nicht. Er kommt stattdessen in die Beratungsstelle, um sich professionelle Hilfe zu holen. In einem längeren Gespräch mit ihm, wo er über seine Biographie und die Entstehung und Aufrechterhaltung seiner Sucht spricht, wird dann klar, dass er seine Sucht auch durch *Prostitution* finanziert hat.

Herr R. wendet demnach unterschiedliche Methoden der Geldbeschaffung an: er bittet um einen Lohnvorschuss, nimmt Geld aus der Firmenkasse (= Diebstahl) und prostituiert sich. Der Einzug bei seiner Tante kann indirekt ebenfalls als Strategie definiert werden, da er so das Geld, das er eigentlich für die Miete der eigenen Wohnung verwendet hätte, im Glücksspiel einsetzen kann.

5.2. WEITERE ERKENNTNISSE AUS DER FORSCHUNG

Hier sollen nun weitere Erkenntnisse über die Glücksspielsucht aufgezeigt werden, die zwar bereits in der Literatur zu finden sind, durch die Interviews jedoch erneut bestätigt werden.

5.2.1. Unwissenheit der Familie und/oder FreundInnen

In der Literatur, vor allem bei der Darstellung der einzelnen Phasen des süchtigen Verhaltens (vgl. Kapitel 2.4. Die Phasen einer Glücksspielsucht), wird beschrieben, dass die Sucht und der Geldverlust meist vor der Familie und Freunden verheimlicht werden.

Dieser Aspekt lässt sich auch anhand der Interviews feststellen. Es gibt viele SpielerInnen, die ihre Sucht vor der Familie verbergen:

> *B: „.... Man hat ja Geld verspielt, was im Prinzip, ahm, niemand weiß, dass es nicht mehr da ist und das war dann eine ziemlich schlimme Situation halt“* (Interview 5, Zeile 58-60).

An einer weiteren Interviewstelle präzisiert er die Unwissenheit der Familie:

> *F: „Hat die Familie Bescheid gewusst oder erst in dem Moment, wo es brenzlich geworden ist gegen Ende schon hin?*
> *B: Nein, sie sind nicht eingeweiht gewesen und dieses Ausmaß haben sie nicht erkannt“* (Interview 5, Zeile 138-141).

Ein weiterer Interviewpartner berichtet über eine ähnliche Situation:

> *B: „Meine Frau hat eigentlich nie gewusst, wie viele Schulden wir gerade haben oder ob wir überhaupt welche haben. Ähm, wir haben uns alles gekauft, wir haben uns alles geleistet und ich habe uns auch alles kaufen können. Ähm, nur irgendwann, nach einer gewissen Zeit, wollte sie dann wissen, was los ist, und wie dann das erste Mal so richtig Mahnungen gekommen sind vor einem Jahr, ist sie dann immer hartnäckiger geworden und irgendwann habe ich dann einmal reinen Tisch machen müssen und dann sind wir drauf gekommen, dass wir eigentlich keine Kohle mehr haben.*
> *F: Ja.*

B: *Und so ist das dann eigentlich aufgekommen dann. Ich habe mir eigentlich über fast ein Jahrzehnt was aufgebaut, wo ich der Meinung war, das funktioniert so und irgendwann bricht das halt dann, so wie jedes System einmal bricht. Aber ich muss schon dazu sagen, ich habe das wirklich perfekt beherrscht, sage ich einmal, vor meinem Partner das zu verheimlichen. Das ist sicher jetzt grausig zu hören, aber das ist, ich habe einfach, ich habe das einfach geplant. Was heißt geplant? Ich habe das einfach. Ich konnte es immer so richten, dass uns nichts passiert* (Interview 6, Zeile 158-174).

Man kann aber nicht generell davon ausgehen, dass ein Familienmitglied nie von der Sucht oder dem Geldverlust erfährt. Meist „beichtet" der/die Betroffene seine Sucht oder die nahestehende Person bemerkt selbst eine Veränderung. Früher oder später werden die Geheimnisse rund ums Glücksspiel aufgedeckt (vgl. Interviews 1-8).

5.2.2. Methoden der Verheimlichung

Neben den Strategien der Geldbeschaffung ist auch die Frage nach den Methoden interessant, welche glücksspielsüchtige Personen anwenden, um die Sucht und den Geldverlust/Schulden vor der Familie oder Freunden zu verheimlichen. Es wird meist ein Lügenkonstrukt aufgebaut, das vor den Angehörigen oft jahrelang bewahrt wird.

In meiner Forschung lassen sich einige Hinweise auf die Methoden erkennen, die nun angeführt werden sollen.

Ein Interviewpartner gibt beispielsweise an, seiner Frau den Zugang zu den Konten verwehrt zu haben, um seine Sucht nicht bekannt geben oder beenden zu müssen:

B: *„Das ist jetzt ein ganz schwieriges Thema, weil ich habe meiner Frau nie Zugang zu unseren Allgemeinkonten gewährt*

.... Meine Frau hat eigentlich nie gewusst, wie viele Schulden wir gerade haben oder ob wir überhaupt welche haben.“ (Interview 6, Zeile 155-159).

Er allein hat also die gemeinsamen Finanzen verwahrt und seine Frau hat anscheinend nie gewusst oder nie genau wissen wollen, wie es um die Ersparnisse steht.

Eine positive Nebenerscheinung eines Außendienstjobs ist die, dass man währenddessen ein Spiellokal aufsuchen und sein Glück versuchen kann:

B: „Das ist, ich habe – wie so viele Leidensgenossen – einen Außendienstjob und wenn du da Totphasen hast, so wie ich sie jetzt zum Beispiel auch wieder habe, bin ich halt dann entweder in die Kneipe gegangen oder irgendwo hat sich dann schon ein Automat gefunden .... Zum Beispiel heute, wo ich ab Mittag frei gehabt habe, fahre ich Heim und spiele drei Stunden mit meiner Tochter, aber nur bin ich früher immer in die Kneipe gegangen und bin um halb fünf Heim gekommen und habe gesagt „Mah, habe ich einen Stress gehabt.“ (Interview 6, Zeile 78-88)

Während der Betroffene hier beim Spielautomaten gesessen ist, glaubt seine Familie daheim, dass er den ganzen Tag gearbeitet hat und am Abend deswegen so müde und erschöpft ist.

Ein weiterer Interviewpartner, der in seiner Sucht vorwiegend an der Börse spekulierte, hatte auch beruflich mit Aktien zu tun. Wenn er sich auch in seiner Freizeit oder nach der Arbeit für Börsenkurse oder Aktien interessierte, vermutete man, dass er sich „nur“ für den nächsten Arbeitstag vorbereitete (vgl. Interview 5, Zeile 22-23).

Eine letzte Methode, wie man die Sucht vor der Familie verheimlichen kann, lässt sich hier finden:

F: *„Wie ist es dazu gekommen, dass du regelmäßig zu Spielen begonnen hast? Was hat dich daran fasziniert oder interessiert?*

B: *Hm, bestimmt zu viel Zeit. Mir war langweilig. Ja, und dann durch gewisse private Probleme.“* (Interview 4, Zeile 38-39)

In diesem Ausschnitt eines Interviews geht hervor, dass der Betroffene aufgrund privater Probleme und Langeweile zum Spielen kommt.
Während meiner Praktikumszeit bei den „Anonymen Spielern“ habe ich festgestellt, dass manche Personen oft auch absichtlich Streit mit der Frau/Freundin oder dem Mann/Freund beginnen, um die Wohnung/das Haus verlassen und Spielen gehen zu können. Somit hatten sie eine gute Ausrede, um Spielsalons oder Casinos aufsuchen und „Zocken“ zu können.

5.2.3. Anstieg der Spieleinsätze

Auch aus den Phasen einer Glücksspielsucht ist die Tatsache erkennbar, dass sich die jeweiligen Spieleinsätze erhöhen (vgl. Kapitel 2.4.). Zu Beginn wird mit eher geringen Einsätzen gespielt, die sich aber im Laufe der Phase immer mehr erhöhen. Besonders gegen Ende hin erreichen sie ihren Höhepunkt (vgl. ebd.)

Genau diese Beobachtung lässt sich auch bei den InterviewpartnerInnen der Selbsthilfegruppe erkennen: Die Einsätze zu Beginn der Suchtphase liegen zwischen 5 € und 400 €. Das ergibt einen Durchschnitt von 202,50 €. Jedoch belaufen sich die Einsätze kurz vor der Bereitschaft, sich professionelle Hilfe zu holen, auf ca. 400 € bis 10.000 €, was einem Durchschnitt von 5.200 € entspricht (vgl. Interviews 1-8).

Bei jedem/jeder der Befragten, der/die die Selbsthilfegruppe der „Anonymen Spieler“ besucht, lässt sich ein Anstieg der Spieleinsätze verzeichnen (vgl. Interviews 1-8). Die Angaben aus der Literatur werden demnach durch meine Interviews bestärkt.

5.2.4. Schulden

Bei der Auswertung der neun Interviews geht hervor, dass acht der Befragten aus meiner Forschung Schulden aufgrund ihrer Sucht haben. Diese belaufen sich auf ca. 8.000 € bis 75.000 €. Insgesamt ergibt das eine Summe von 260.000 €. Der Durchschnitt beträgt demnach 32.500 € pro Person (vgl. Interviews 2-8,13).

Die Schulden beeinflussen das weitere Leben der Betroffenen meist sehr. Oft wird den Betroffenen erst klar, wie hoch der Schaden/die Schulden ist/sind, wenn sie bereit sind, professionelle Hilfe anzunehmen (vgl. Interviews 1-8, 13).

5.2.5. Bestimmte Reihung der Strategien?

Die Frage nach einer bestimmten Reihenfolge bezüglich der Geldbeschaffung und ihren Strategien kann anhand meiner Forschung nicht eindeutig beantwortet werden, da dieses Thema nicht genau gefragt war.

Dennoch lässt sich aber feststellen, dass keine bestimmte Reihung zu verzeichnen ist. Jeder/Jede nimmt unterschiedliche Methoden in Anspruch und wendet nicht jede nacheinander an. Am Ende stehen auch nicht immer illegale Methoden, wie Diebstahl, Veruntreuung, Unterschlagung oder Vermögensdelikte (vgl. Interviews 1-8, 13).

6. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Anhand der Ergebnisse lassen sich nun folgende Schlussfolgerungen ziehen:

Zu Beginn lässt sich feststellen, dass Personen jeden Geschlechtes und jeden Alters von der Glücksspielsucht betroffen sein können. Auch jede soziale Schicht kann unter dieser Sucht leiden - egal ob 18-jähriger arbeitsloser junger Erwachsener oder 47-jährige ledige Maturantin.

Die Strategien der Geldbeschaffung sind sehr subjektiv und werden je nach persönlichem Netzwerk und individuellen Ressourcen ausgewählt. Jemand, der keine Ersparnisse besitzt, kann diese schlecht zur Finanzierung der Glücksspielsucht heranziehen.

Wie bereits mehrmals in dieser vorliegenden Diplomarbeit erwähnt wird, lässt sich keine Reihenfolge der angegebenen Strategien heraus finden. Es ist also nicht vorhersehbar, welche Methode als nächstes angewendet werden wird, um die Sucht zu finanzieren.
Wenn es eine bestimmte Abfolge geben würde, wäre sie sehr hilfreich bei der Erkennung einer Sucht beispielsweise durch das helfende Netz oder durch finanzielle Anlaufstellen des/der Betroffenen (z.B.: Freunde, Verwandte, Bank,....). Aufgrund des Ablaufes, welche Strategien bereits angewandt wurden, würde sich herausstellen, in welcher Phase sich der/die Betroffene befindet.

Werden nun Methoden zur Geldbeschaffung angewandt, so bleibt der wahre Grund oder die Tatsache der Anwendung überhaupt, vor anderen Personen verborgen. Leiht sich beispielsweise ein Spieler/eine Spielerin Geld von einem guten Freund/einer guten Freundin aus, wird ein erdachter Grund als Wahrheit angegeben. Will sich jemand einen Kredit bei der Bank aufnehmen, so wird ebenfalls nicht der wahre Grund bekannt gegeben.

Daher ist anzunehmen, dass niemand auf die Idee kommt, dass der/die Betroffene mit dem ausgeborgten Geld seine/ihre Glücksspielsucht finanziert.
Es kann also gesagt werden, dass die Glücksspielsucht nicht von außen zu erkennen ist. Wenn das Lügenkonstrukt eines/einer Betroffenen sorgfältig aufgebaut und gehortet wird, kann die Sucht bis zu Jahren vor der Familie, Verwandten, FreundInnen oder ArbeitskollegInnen verheimlicht werden.

Da nun aufgrund meiner Forschung einige Strategien der Geldbeschaffung bekannt sind, könnte man diverse ambulante und stationäre Einrichtungen, die sich mit der Glücksspielsucht beschäftigen, Geldinstitute und auch Angehörige an diesem Wissen teilhaben lassen.
Beratungsstellen und Krankenhäuser werden oft mit dem Thema Schulden und in diesem Zusammenhang mit der Entstehung konfrontiert. Eine gute Vernetzung und Zusammenarbeit mit der SchuldnerInnenhilfe ist daher von Vorteil.
Bevorrechtete Schuldnerberatungen arbeiten im Auftrag des Bundesministeriums für Justiz und beinhalten besondere Qualitätskriterien. Sie bieten ihre Hilfe unter anderem Österreichweit und kostenfrei an. Die Beratung beruht auf Freiwilligkeit und Eigenverantwortung der verschuldeten Person. Die Informationen werden vertraulich behandelt (vgl. ASB Schuldnerberatungen GmbH o.A.).
Da glücksspielsüchtige Personen oft sehr hohe Schulden haben, ist ein professioneller Umgang damit wünschens- und erstrebenswert.

Aber worin liegt nun der Vorteil für eine Suchtberatungsstelle wie beispielsweise das „Institut Glücksspiel und Abhängigkeit“ in Salzburg, wenn sie über die Strategien der Geldbeschaffung Bescheid weiß? Meiner Meinung nach bieten die Ergebnisse folgende Vorteile für Suchtberatungsstellen:

- Einige Beratungsstellen, so auch das „Institut Glücksspiel und Abhängigkeit“, führen MultiplikatorInnenschulungen durch. D.h. BankmitarbeiterInnen, Casinopersonal oder LehrerInnen

beispielsweise werden auf die Sucht und die Folgen aufmerksam gemacht und geschult. Wenn diese Personen über das Vorgehen und die Methoden von betroffenen Personen Bescheid wissen, kann eventuell vorzeitig anhand des Verhaltensmusters des Kunden/der Kundin die Sucht erkannt und behandelt werden.
Dieser Aspekt beschreibt einen präventiven Ansatz, um einerseits weitere Schulden zu vermeiden und um andererseits auf die Sucht und professionelle Hilfe hinzuweisen.

- Das Wissen über die Strategien der Geldbeschaffung bringt einen gewissen Beratungsvorteil mit sich. Jede Information, die die Beratungsstelle erhält, kann für den/die Betroffene/n hilfreich sein, da so ein besseres Verständnis für den Verlauf der Sucht möglich ist und sich in Folge davon Anhaltspunkte für die Beratung ergeben, von denen aus weitere Behandlungsschritte gesetzt werden können.

- Der Klient/Die Klientin kann offen über die Strategien der Geldbeschaffung und über die Folgen und Maßnahmen sprechen, da die Beratungsstelle darüber informiert ist.

Meiner Meinung nach kann es in jedem Fall nur nützlich sein, über die Strategien Bescheid zu wissen. Je mehr Wissen man über die einzelnen Faktoren einer Glücksspielsucht besitzt, desto besser kann man sie einschätzen und die optimale Beratung oder Behandlung durchführen.
Da die Strategien der Geldbeschaffung laut meiner Recherche noch nicht in der Literatur erforscht sind, bietet diese Diplomarbeit weitere Informationen in diesem großen Gebiet der Glücksspielsucht.

7. RESÜMÉE

An dieser Stelle werden die unterschiedlichen Strategien aus den Interviews, den Protokollen und dem Beratungsgespräch noch einmal zusammengefasst angeführt. Anschließend erfolgt eine Aufstellung meiner Hypothesen, welche sich aus der Forschung ergeben und eine Anregung für etwaige nachfolgende Forschungsarbeiten darstellen können.

7.1. ZUSAMMENFASSUNG ALLER STRATEGIEN

Die Strategien der Geldbeschaffung spielsüchtiger Personen lauten:

- Eigenes Einkommen/Arbeit
- Eigene Ersparnisse
- Ersparnisse der Familie
- Geld ausborgen
- Verkauf von persönlichem Eigentum
- Verkauf von Aktien
- Kredit bei der Bank
- Kredit beim Casino oder im Wettbüro
- Erbe
- Firmengeld
- Diebstahl
- Lohnvorschuss
- Überziehungsrahmen des Girokontos erhöhen
- Bausparer ausbezahlen lassen
- Bei einem Familienmitglied einziehen, um die ersparte Miete für das Glücksspiel verwenden zu können
- Prostitution

Bei der Ausarbeitung der Forschungsergebnisse überrascht besonders die Strategie der Prostitution. Herr R. sah anscheinend sonst keine andere

Möglichkeit mehr und versuchte schließlich auf diese Weise zu Geld zu kommen.

Die Strategien sind zum Teil illegal. Die befragten Personen hatten jedoch das Glück deswegen nicht rechtlich verfolgt zu werden.

7.2. HYPOTHESEN

Aus den Kategorien und den Interviews heraus ergeben sich nun folgende Hypothesen:

In meiner gesamten Forschung gehe ich von 9 aus insgesamt 16 Interviews aus, die von mir ausgewertet wurden (vgl. Kapitel 4.1. und 4.2.). Von diesen 9 InterviewpartnerInnen gaben 7 an, sich Geld zu beschaffen, indem sie sich einen Kredit bei der Bank aufnehmen (vgl. Interviews 1-8, 13). Keine andere Strategie wurde so oft genannt. Ich komme daher auf folgende Hypothese:

H_1: Die Aufnahme von Krediten bei der Bank ist die beliebteste Strategie der Geldbeschaffung bei glücksspielsüchtigen Personen.

Die häufigste illegale Strategie der Geldbeschaffung besteht darin, Geld gestohlen zu haben (vgl. Interviews 1,5,8). Eine Hypothese kann daher folgend lauten:

H_2: Wenn illegale Strategien der Geldbeschaffung zur Anwendung kommen, dann wird hauptsächlich die Methode des Diebstahls angewandt.

Aus einem Beratungsgespräch mit Herrn R. ist bekannt, dass die Prostitution ebenfalls eine Methode der Geldbeschaffung zum Spielen

darstellen kann. Da diese Strategie von einem Mann genannt wurde und bei keiner befragten Frau diese Methode zur Anwendung kam, folgere ich daraus diese Hypothese:

H_3: Kommt die Geldbeschaffungsmethode der Prostitution zum Einsatz, um wieder an Geld zum Spielen zu gelangen, so wird sie vorwiegend von Männern und nicht von Frauen angewandt.

Diese 3 Hypothesen sind anhand meiner qualitativen Forschung entstanden. Sie wurden an einer kleinen Menge an InterviewpartnerInnen erstellt, die man jedoch auf eine große Menge an glücksspielsüchtigen Personen beziehen kann.

Die Hypothesen können als Ausgangspunkt für eine weitere empirische Forschung angesehen werden, bei der meine Hypothesen quantitativ an einer Vielzahl von glücksspielsüchtigen Personen überprüft und anschließend verifiziert oder falsifiziert werden können. Die Weiterarbeit an diesem Thema würde neue Erkenntnisse im Bereich der Spielsucht bedeuten.

8. LITERATUR

8.1. BÜCHER

Albrecht, Ulrike (2006): Reizreaktionen und Verlangen bei pathologischen Glücksspielern: psychologische und physiologische Parameter, Berlin, Logos Verlag

Antons, K. (1992): Praxis der Gruppendynamik: Übungen und Techniken, 5. Auflage, Göttingen, Hogrefe Verlag

Custer, R.L.; **Milt**, H. (1985): When luck runs out. Facts on File Publications, New York

Grüsser, Sabine M.; **Albrecht**, Ulrike (2007): Rien ne va plus – wenn Glücksspiele Leiden schaffen, 1. Auflage, Bern, Hans Huber Verlag

Grüsser, Sabine M.; **Thalemann**, Carolin N. (2006): Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung, 1. Auflage, Huber Verlag

Grzelak, J. (1990): Konflikt und Kooperation. In: **Ströbe**, W.; **Hewstone**, M.; **Codol**, J.-P.; **Stephens**, M. (Hrsg.): Sozialpsychologie: Eine Einführung, Berlin, Springer Verlag

Lamnek, S. (1995): Qualitative Sozialforschung, Band 2: Methoden und Techniken, Weinheim, Beltz PVU

Mayring, Philipp; **Gläser-Zikuda**, Michaela (Hrsg.) (2005): Die Praxis der qualitativen Inhaltsanalyse, Weinheim, Basel, Beltz Verlag

Meyer, Gerhard; **Bachmann**, Meinolf (2000): Spielsucht. Ursachen und Therapie, Berlin, Heidelberg, Barcelona, New York, Hongkong, London, Mailand, Paris, Singapur, Tokio; Springer Verlag

Petry, Jörg (1996): Psychotherapie der Glücksspielsucht, Weinheim, Beltz Verlag

Petry, Jörg (2003a): Glücksspielsucht. Entstehung, Diagnostik und Behandlung, Göttingen, Bern, Toronto, Seattle, Hogrefe Verlag

Petry, Jörg (2003b): Pathologisches Glücksspielverhalten: Ätiologische, psychopathologische und psychotherapeutische Aspekte, Geesthacht, Neuland

Poppenreuter, S.; **Gross**, W. (Hrsg.) (2000): Nicht nur Drogen machen süchtig – Entstehung und Behandlung von stoffgebundenen Süchten, Weinheim, Beltz

Reinders, Heinz (2005): Qualitative Interviews mit Jugendlichen führen. Ein Leitfaden, München, Oldenbourg Wissenschaftsverlag G.m.b.H.

8.2. ZEITSCHRIFTEN UND ZEITUNGEN

Abrams, K.; **Kushner**, M.G. (2004): Behavioral understanding. In: Grant, J.E.; Potenza, M.N. (Hrsg.): Pathological gambling. A clinical guide to treatment, Washingston, American Psychiatric Publishing

Albrecht, Ulrike; **Grüsser**, Sabine M. (2003): Diagnose Glücksspielsucht? In: Psychomed, 15

Anderson, G.; **Braun**, R. I. F. (1984): Real and Laboratory Gambling. Sensation Seeking and Arousal. In: British Journal of Psychology, 75, 401-410

Blaszczynski, A.; **Nover**, L. (2002): A Pathway Model of Problem and Pathological Gambling. In: Addiction, 97, 487-499

Bolen, D.W.; **Boyd**, W.H. (1968): Gambling and the gambler: a review and preliminary findings. In: Archives of General Psychiatry, 18

Böning, J. (1991): Glücksspielen als Krankheit? Kritische Bemerkungen zur Inflation der Süchte; In: *Der Nervenarzt*, 62

Cunningham – Williams, R. M.; **Cottler**, L.B. (2001): The epidemiology of pathological gambling. In: Seminars in Clinical Neuropsychiatry, 6

Cunningham – Williams, R. M. ; **Cottler**, L. B.; **Compton**, W. M.; **Spitznagel**, E. L. (1998): Taking chances: problem gamblers and mental health disorders – results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study. In: American Journal of Public Health, 88

Custer, R.L. (1987): The diagnosis and scope of pathological gambling. In: Galski, T. (Hrsg.): The handbook of pathological gambling, Thomas, Springfield

Everitt, B.; **Dickinson**, A.; **Robbins**, T. (2002): The neuropsychological basis of addictive behavior. In: Brain Research. Brain Research Reviews, 36

Grüsser, Sabine M. (2002): Glücksspielsucht. In: Schwarzer, R.; Jerusalem, M.; Weber, H. (Hrsg.): Gesundheitspsychologie von A – Z, Göttingen, Hogrefe

Grüsser, Sabine M.; **Rosemeier**, H.P. (2004): Exzessive belohnende Verhaltensweisen oder nichtstoffgebundene Sucht; In: *Psychomed*, 16

Grüsser, Sabine M.; **Plöntzke**, B.; **Albrecht**, U. (2005): Pathologisches Glücksspiel – eine empirische Untersuchung des Verlangens nach einem nichtstoffgebundenen Suchtmittel. In: Der Nervenarzt, 76

Gupta, R.; **Derevensky**, J. L. (2000): Adolescents with gambling problems: from research to treatment. In: Journal of Gambling Studies, 16

Holden, C. (2001): „Behavioral" addictions: do they exist? In: *Science*, 294

Jacobs, D. F. (1986): A General Theory of Addictions. A New Theoretical Model. In: Journal of Gambling Behavior, 2, 15-31

Kowal, S.; **O'Connell**, D. C. (2000): Zur Transkription von Gesprächen. In: **Flick**, U.; **Kardoff**, E. v.; **Steinke**, I. (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch, Seite 437 – 447, Reinbek, Rowohlt

Marks, I. (1990): Behavioral (non-chemical) addictions. In: British Journal of Addictions, 85

McCormick, R. A. (1987): Pathological Gambling. A Parsimonious Need State Model. Journal of Gambling Behavior, 3, 257-263

Meyer, Gerhard (2004): Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hrsg.): Jahrbuch Sucht 2004, Geesthacht, Neuland Verlag

Moran, E. (1970a): Varieties of pathological gambling. In: British Journal of Psychiatry, 116

Moran, E (1970b): Gambling as a form of dependence. In: British Journal of Addiction, 64

Pessl, Fritz (2008a): Unglück mit dem Glücksspiel. In: Salzburger Nachrichten, 11.6.2008, Seite 5

Pessl, Fritz (2008b): Mehr Schutz für Spielsüchtige. Spielautomaten. Der Bund will mit Zugangskontrollen das illegale Glücksspiel eindämmen. In: Salzburger Nachrichten, 19.11.2008, Seite 7

Petry, N.M. (2003): Moving beyond a dichtomous classification for gambling disorders. Commentaries. In: Addiction, 98

Rosenthal, R.J. (2003): Distribution of the DSM-IV criteria for pathological gambling. Commentaries. In: Addiction, 98

Schneid, Heli (2007): Automaten-Casinos bald landesweit legal. In: Die Presse, 27.9.2007, Seite 19

Schneid, Heli (2008a): Casinos rüsten für den Wettbewerb auf. Glücksspiel. Neue Konzernstruktur soll Effizienz steigern und Kosten senken – Verkauf der Zentrale umstritten. In: Die Presse, 31. März 2008, Seite 13

Shaffner, H. J.; **Hall**, M. N.; **Vander Bilt**, J. (1999): Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a research synthesis. In: American Journal of Health, 89

Sharpe, L. (2002): A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling: a biopsychosocial perspective; In: Clinical Psychology Review, 22

Volberg, R. A.; **Steadman**, H. J. (1988): Refining prevalence estimates of pathological gambling in New Zealand. In. American Journal of Psychiatric, 145

Volberg, R. A.; **Steadman**, H. J. (1989): Prevalence estimates of pathological gambling in New Jersey and Maryland. In: American Journal of Psychiatry, 146

Westphal, J. R.; **Rush**, J. (1996): Pathological gambling in Louisiana: an epidemiological perspective. In: Journal of the Louisiana State Medical Society, 148

8.3. ONLINE-QUELLEN

Arbeiterkammer (o.J.): Bankenrechner. In: www.bankenrechner.at, 29.4.2009

ASB Schuldnerberatungen GmbH – Dachorganisation der Schuldnerberatungen Österreichs (o. J.): Was ist Schuldenberatung. In: http://www.schuldenberatung.at/schuldnerberatung-infos.php, 21.4.2009

Kopp, Peter F. (2006): Glücksspiele. In: http://hls-dhs-dss.ch/textes/d/D16562.php, 19.12.2008

Österreichische Lotterien Gesellschaft m.b.H. (Hrsg.) (o.J.): WINWIN – Video Lotterien Terminals; In: http://www.lotterien.at/olg/CS_VLT_unternehmen.html?sessionID=d4d06115-1401-583d54-9270-bd001c10af0f, 22.1.2009

Schnauder, Andreas (2008): Glücksspielgesetz total neu. In: http://derstandard.at/text/?id=1226396810664, 15./16.11.2008

Schneid, Heli (2008b): Automaten: kleines Glücksspiel ganz groß. In: http://diepresse.com/home/wirtschaft/economist/430621/print.do, 17.11. 2008

Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Hrsg.) (o.J.): Ambulanz für Spielsucht; In: http://www.klinik.uni-mainz.de/verhaltensucht/ambulanz-fuer-spielsucht.html, 21.1.2009

Wetschanow, Karin (o.J.): Geschlechtergerechtes Formulieren; In: http://ecampus.fhstp.ac.at/course/view.php?id=1296, 11.3.2009

8.4. WEITERE QUELLEN

DHS Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hrsg.) (2005): Jahrbuch Sucht 2005, Geesthacht, Neuland Verlag

Gesprächsprotokoll vom 22.1.2009

Glücksspielgesetz-Novelle (2008): Bundesgesetz, mit dem das Glücksspielgesetz, das Umsatzsteuergesetz 1994, das Gebührengesetz 1957, das Abgabenverwaltungsorganisationsgesetz, das Finanzstrafengesetz und das Finanzausgleichsgesetz 2008 geändert wurden; Entwurf

Kreutzer, Andreas; **Zellhofer**, Roland; **Wailzer**, Alexandra (2007): Glücksspiel & Sportwetten in Österreich 2007, Studie, Wien

Protokoll des Gruppeninterviews vom 19.11.2008

Protokoll der Selbsthilfegruppe vom 10.12.2008

Protokoll der Selbsthilfegruppe vom 14.1.2009

9. ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Abb.	-	Abbildung
B	-	Befragte/r
bzw.	-	beziehungsweise
ca.	-	circa
d.h.	-	das heißt
DHS	-	Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen
Dr.	-	Doktor
DSA	-	DiplomsozialarbeiterIn
DSM-IV-TR	-	„Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders“ in der vierten Auflage, deutsche Version
ebd.	-	ebenda
et al.	-	et altera (= und andere)
etc.	-	et cetera
F	-	Fragende
f	-	folgende
FH	-	Fachhochschule
Ges.m.b.H.	-	Gesellschaft mit beschränkter Haftung
GSpG	-	Glücksspielgesetz
H	-	Hypothese
ICD-10	-	“International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems” in der zehnten Revision
ISFB	-	Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin
Mag.[a]	-	Magistra
Mrd.	-	Milliarde
o.A.	-	ohne Angabe
o.J.	-	ohne Jahresangabe
o.S.	-	ohne Seitenangabe
Prof.	-	Professor
StGB	-	Strafgesetzbuch

Univ. Prof.	-	Universitätsprofessor
usw.	-	und so weiter
uvm.	-	und viele(s) mehr
vgl.	-	vergleiche
VLT	-	Video Lotterie Terminal
z.B.	-	zum Beispiel
zit. in	-	zitiert in
zit.n.	-	zitiert nach

10. ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Die 3 Stadien der Glücksspielsucht..... Seite 15

Abb. 2: Das Homöostase-Modell des süchtigen Verhaltens... Seite 17

Abb. 3: Prävalenzrate des pathologischen Glücksspiels in verschiedenen Ländern..... Seite 23

Abb. 4: Durchschnittliche Spiel- und Wetteinsätze pro Haushalt im Jahr 2006..... Seite 24

11. ANHANG

Interviewleitfaden – Einrichtung „Anonyme Spieler“

Die aus dem Interview gewonnenen Daten werden vertraulich und anonym behandelt. Veröffentlicht werden diese Daten und Ergebnisse in anonymisierter Form in meiner Diplomarbeit.

Demographische Daten

1. Geschlecht
2. Wie alt sind Sie?
3. Wie ist der Familienstand?
4. Welche Ausbildung haben Sie?
5. Sind Sie zurzeit berufstätig?
6. Wie hoch ist Ihr derzeitiges monatliches Nettoeinkommen?
7. Sind Sie Raucher?
8. Haben / Hatten Sie bereits ein Problem mit Alkohol?
9. Waren Sie bereits wegen einer anderen psychischen Erkrankung in psychologischer oder psychiatrischer Behandlung? Wenn ja, welche?

Chronologischer Spielverlauf

10. Wie alt waren Sie, als Sie zum ersten Mal gespielt haben?
11. Wie alt waren Sie, als Sie regelmäßig gespielt haben?
12. Wie war Ihr Spielverhalten vor dem regelmäßigen Spielen?
13. Wann und wie häufig / regelmäßig haben Sie pro Woche gespielt?
14. Wie kam es dazu, dass Sie regelmäßig zu Spielen begonnen haben? Was war für Sie der Auslöser dafür? / Was hat sie zum Spielen gebracht? / Was hat Ihr Interesse daran geweckt?
15. Was haben Sie gespielt?
16. Wie hoch waren Ihre durchschnittlichen Einsätze pro Tag, als Sie mit dem Spielen begonnen haben?

17. Wie hoch waren Ihre durchschnittlichen Einsätze pro Tag, bevor Sie Hilfe aufsuchten?
18. Haben Sie das Gefühl, dass das Spielen einen hohen Stellenwert in Ihrem Leben einnimmt?
19. Denken Sie oft unter Tags an ihr nächstes Spiel? / an Ihre Wetteinsätze?
20. **Haben Sie das Gefühl spielsüchtig zu sein?**
21. **Wie haben Sie Ihre Sucht finanziert?**
22. **Welche anderen Wege der Geldbeschaffung haben Sie noch in Anspruch genommen? – nochmals betonen: die Angaben werden vertraulich behandelt!!!**
23. Haben Sie Schulden aufgrund des Spielens? Wie hoch sind diese derzeit?
24. Was war für Sie der Anlass Hilfe aufzusuchen?

Abschluss

25. Seit wann sind Sie ca. spielfrei? (Angabe in Monaten)
26. Auf welche Bereiche des täglichen Lebens hat die Abstinenz positiven Einfluss?

Interviewleitfaden – Casino

Die aus dem Interview gewonnenen Daten werden vertraulich und anonym behandelt. Veröffentlicht werden diese Daten und Ergebnisse in anonymisierter Form in meiner Diplomarbeit.

Demographische Daten

1. Geschlecht
2. Wie alt sind Sie?
3. Wie ist der Familienstand?
4. Welche Ausbildung haben Sie?

5. Sind Sie zurzeit berufstätig?
6. Wie hoch ist Ihr derzeitiges monatliches Nettoeinkommen?
7. Sind Sie Raucher?
8. Haben / Hatten Sie bereits ein Problem mit Alkohol?
9. Waren Sie bereits wegen einer anderen psychischen Erkrankung in psychologischer oder psychiatrischer Behandlung? Wenn ja, welche?

<u>Chronologischer Spielverlauf</u>

10. Wie alt waren Sie, als Sie zum ersten Mal gespielt haben?
11. Wie alt waren Sie, als Sie regelmäßig zu Spielen begonnen haben?
12. Wie war Ihr Spielverhalten vor dem regelmäßigen Spielen?
13. Wann und wie häufig / regelmäßig haben Sie pro Woche gespielt?
14. Wie kam es dazu, dass Sie regelmäßig zu Spielen begonnen haben? Was war für Sie der Auslöser dafür? / Was hat sie zum Spielen gebracht? / Was hat Ihr Interesse daran geweckt?
15. Was spielen Sie?
16. Wie hoch waren Ihre durchschnittlichen Einsätze als Sie begonnen haben zu spielen?
17. Wie hoch sind Ihre durchschnittlichen Einsätze pro Tag?
18. Haben Sie das Gefühl, dass das Spielen einen hohen Stellenwert in Ihrem Leben einnimmt?
19. Denken Sie oft unter Tags an ihr nächstes Spiel? / an Ihre Wetteinsätze?
20. **Haben Sie das Gefühl spielsüchtig zu sein?**
21. **Wie finanzieren Sie das Spielen?**
22. **Welche anderen Wege der Geldbeschaffung haben Sie noch in Anspruch genommen? – nochmals betonen: die Angaben werden vertraulich behandelt!!!**
23. Haben Sie Schulden aufgrund des Spielens? Wie hoch sind diese?

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich, Marlene Kainz, geboren am 24. 06. 1987 in Gmünd, erkläre,

1. dass ich diese Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe.

2. dass ich meine Diplomarbeit bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Altmanns, am 4. Mai 2009

(Unterschrift)