

Vom Spiel zur Sucht

Etwa 64.000 Österreicher haben Probleme mit dem Spielen. Die Stabsstelle für Spielerschutz im Finanzministerium bietet Hilfe an und versucht, die Zahl der Betroffenen zu verringern.

Das ersparte Geld hat sie längst verspielt, auch die Bausparverträge der Kinder hat sie aufgelöst. Sie hat das Haus für Kredite verpfändet und von Verwandten und Bekannten Geld geliehen. Ihr Mann hat sich von ihr getrennt, der Arbeitgeber hat ihr wegen mangelnder Verlässlichkeit mit Kündigung gedroht. Hunderttausende Euro hat sie in den letzten Jahren in Casinos beim Glücksspiel verloren, trotz der Verluste verspürt sie den Drang, es erneut zu versuchen.

„Spielsüchtige sind dem Zwang ausgesetzt, trotz ihrer häufigen Niederlagen beständig weitermachen zu müssen“, sagt Mag. Alice Schogger, Leiterin der Stabsstelle für Spielerschutz im Bundesministerium für Finanzen. Die Gedanken der Abhängigen kreisen stets um die Frage, wie neues Geld für das nächste Spiel aufgetrieben werden kann. Zwischenmenschliche Beziehungen und berufliche Anforderungen treten in den Hintergrund.

Bei Glücksspielautomaten ist die Gefahr, abhängig zu werden, besonders hoch, gefolgt von Sportwetten und klassischen Casinospielen. Der Reiz und damit die suchtauslösenden Momente liegen insbesondere in der raschen Abfol-



**Alice Schogger,
Stabsstelle für
Spielerschutz.**

ge der Spiele mit ebenso schnellem Gewinn und Verlust. Zudem erwecken Glücksspielgeräte das trügerische Gefühl, durch das selbstbestimmte Betätigten der Starttaste, den Spielverlauf beeinflussen zu können, gewissermaßen, mit einer Taktik zum Ziel kommen zu können. „Die Spieler meinen, das System erlernen zu können, und interpretieren Gewinne als Belohnung für ihre Leistung“, erläutert Schogger, die sich bereits seit über 14 Jahren beruflich mit Suchtangelegenheiten beschäftigt. „Dabei steckt kein Masterplan hinter einem Glücksspiel, sondern der Zufall.“ Auch vermeintlich knappe Gewinne nähren diese Illusion: „Betroffene reden sich ein, den Hauptgewinn um Haaresbreite verfehlt zu haben, obwohl es keine Abstufungen, sondern nur richtig oder falsch gibt“, sagt Schogger. Hinzu kommt, dass der Einsatz von Ersatzwerteinheiten wie Jetons oder Punkten den realen Geldwert verschleiert.

Achtung, Falle! Zu den Aufgaben der im Dezember 2010 eingerichteten Spielerschutzstelle gehört es, auf mögliche spielerische Fallen aufmerksam zu machen und ein Abgleiten in die Sucht zu verhindern. Insbesondere in Schulen und in Jugend-Projekten wird Aufklärungsarbeit geleistet. „Heute wirken nicht nur Spielautomaten oder Wettcafés auf die Jugendlichen anziehend, auch das Internet bietet zahlreiche Wege der spielerischen Ablenkung – mit und ohne Geldeinsatz“, führt Schogger aus. Was als harmloser Zeitvertreib während einer Straßenbahnfahrt oder im Wartezimmer beginnt, kann zur Besessenheit ausarten. „Vermeintlich angeeignetes Können wird dann bald zur Falle“, erläutert die Expertin, die die Stabsstelle gemeinsam mit einer Mitarbeiterin führt. Für Menschen, die bereits Probleme mit dem Glücksspiel haben, bietet die Spielerschutzstelle Information und Beratung. Daneben werden auf nationaler und internationaler Ebene Verhandlungen geführt: „Glücksspiel und Spielerschutz sind Querschnittsmaterien und die Kompetenzen liegen bei den Ländern und beim Bund und dort in unterschiedlichen Ressorts wie Finanzen, Gesundheit und Soziales. Deshalb nehmen wir als Stabsstelle auch eine

GLÜCKSSPIELGESCHICHTE

„Gräuel und Teufelswerk“

Schon 5000 v. Chr. soll mit Sprunggelenkknöchelchen von Ziegen oder Schafen geworfen worden sein – zu Zwecken des Zeitvertreibs. Um etwa 3000 v. Chr. wurden die Knochen von sechsseitigen Würfeln abgelöst, die bis heute der Unterhaltung dienen.

„Der Spieltrieb ist ein angeborener Verhaltensdrang“, sagt Alice Schogger, Leiterin der Stabsstelle Spielerschutz im Finanzministerium. „Wir lernen aus dem Spiel, messen einander, schöpfen Freude und Kraft.“

Die Römer kannten das Würfelspiel und wetteten auf den Ausgang von Gladiatorenkämpfen und Wagenrennen – bis ihr Reich christianisiert wurde.

Denn die katholische Kirche verdammt die Spiele als unmoralisch. So heißt es bei Timotheus 6,10: „Denn die Geldgier ist eine Wurzel allen Übels.“ Auch im Judentum oder im Buddhismus wird das Glücksspiel abgelehnt, jedoch nicht so deutlich wie im Islam, wo im Koran (Sure 5:90) festgehalten ist: „Wein, das Lospfeile, Opfersteine und Lospfeile sind Gräuel und Teufelswerk.“

„Demgegenüber sollen die Germanen der Spielleidenschaft so verfallen gewesen sein, dass sie neben Haus, Hof, Ehefrauen und Sklaven selbst ihre eigene Freiheit verspielten“, sagt Schogger. Das europäische Hochmittelalter wiederum prägte ein Verbot des Glücksspiels, das im 13. Jahrhundert aufgeweicht bzw. abgeschafft wurde,

als nach neuen Einnahmequellen gesucht wurde. Die Zeit der Lizenzen war gekommen.

Als Geburtsjahr des modernen Lottos gilt 1643. Damals wurden in Genua aus 90 bis 110 Kandidaten die fünf Senatoren von den Bürgern bestimmt. Ein reger Wettbetrieb entstand, der alsbald monopolisiert wurde. Diese Art der Lotterie fand im übrigen Europa rasch Anklang, in Österreich wurde sie 1752 unter Maria Theresia eingeführt, inklusive einer Steuer. Die Stunde der modernen Stochastik, also des systematischen Rechnens mit Wahrscheinlichkeiten, wird auf einen Briefwechsel zwischen den französischen Mathematikern Pierre de Fermat und Blaise Pascal im Jahr 1654 datiert.



Glücksspiel: „Spielsüchtige sind dem Zwang ausgesetzt, trotz ihrer häufigen Niederlagen beständig weitermachen zu müssen.“

koordinierende Rolle ein“, sagt Schogger. „Wir geben auch Impulse zur Weiterentwicklung des Spielerschutzes auf allen Ebenen.“

Merkmale der Spielsucht. Im US-amerikanischen Diagnoseschlüssel *DSM-5 (Diagnosical and Statistical Manual of Mental Disorders)* sind neun Merkmale einer Spielsucht angeführt:

1. Der Spieler ist stark eingenommen vom Glücksspiel.
2. Es besteht der Drang, mit immer höheren Einsätzen zu spielen.
3. Es wird wiederholt erfolglos versucht, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
4. Der Spieler ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
5. Es wird gespielt, um Problemen oder einer negativen Stimmung zu entkommen.
6. Am Tag nach dem Verlust wird beim neuerlichen Spiel versucht, ihn auszugleichen.
7. Es wird gelogen, um das Ausmaß des Spielens zu vertuschen.
8. Wegen des Spielens sind Beziehungen, Arbeitsplatz oder Zukunftschancen

gefährdet oder verloren gegangen.
9. Der Spieler verlässt sich darauf, dass andere Geld bereitstellen, um seine finanzielle Situation zu verbessern.

Treffen aus diesem Katalog zwei bis drei Kriterien auf eine Person zu, sprechen Experten von einem auffälligen oder problematischen Verhalten. Werden vier oder mehr Kriterien erfüllt, lautet die Diagnose auf ein pathologisches Spielverhalten.

Selbsttest. „Haben Spieler oder deren Angehörige den Verdacht, dass sie spielsüchtig sein könnten, sich aber scheuen, das Thema offen anzusprechen, kann online ein erster Test absolviert werden, der Aufschluss gibt“, verweist Schogger auf den auf der Website des Finanzministeriums abrufbaren Selbsttest. Dabei werden nach der Angabe von Alter und Geschlecht Fragen zum jeweiligen Spielverhalten gestellt: „Haben Sie schon öfters beim Glücksspiel mehr Geld eingesetzt, als Sie sich eigentlich leisten konnten?“, lautet eine davon. „Gibt es Tage, wo sich Ihre Gedanken nur um das Glücksspiel drehen?“, eine andere. Geantwortet wird mit „Ja“ oder „Nein“. Am Ende

findet sich eine Einschätzung sowie Hinweise zu Beratungsstellen.

Ernstzunehmende Krankheit. „Es ist wichtig, dass sich die Betroffenen eingestehen, dass es sich bei der Spielsucht um eine ernstzunehmende Krankheit handelt“, sagt Schogger. Das pathologische Spielen wurde bereits 1980 vom DSM auf die Liste der Verhaltensstörungen aufgenommen. 1991 folgte die Aufnahme in den *ICD-9 (International Classification of Diseases)* durch die Weltgesundheitsorganisation (WHO). „Bis vor Kurzem zählte man Glücksspielsucht zu den Störungen der Impulskontrolle“, ergänzt Schogger. „Zwischenzeitliche neurowissenschaftliche Erkenntnisse haben allerdings gezeigt, dass bei einer Spielsucht ähnliche Prozesse ablaufen, wie etwa bei stoffgebundenen Süchten.“ Der Süchtige spielt, um sich mit einem Gewinn zu befriedigen, um einen inneren Drang zu stillen, der auch Alkoholiker oder Raucher antreibt. Aufgrund dieser Erkenntnisse wurde im 2013 veröffentlichten *DSM-5* Glücksspielsucht als substanzungebundene Störung bei den Suchterkrankungen aufgenommen.

Entschließt sich ein Spielsüchtiger, eine Therapiestelle aufzusuchen, überlagern häufig Spielschulden die Beratungsgespräche sowie der Wunsch, die durch die Krankheit aufgeklafften, zwischenmenschlichen Gräben zu überbrücken. 2014 nannten laut einer Studie in der Steiermark 66 Prozent der Betroffenen familiäre Probleme infolge des Glücksspiels als Hauptmotiv für die Vereinbarung eines Erstgesprächs. Beinahe ebenso starke Motive waren finanzieller Druck (64 Prozent), sowie psychische Probleme (54 Prozent). Berufliche Gründe wurden von 12 Prozent der Befragten ins Treffen geführt, rechtliche Gründe nannten 12 Prozent. Ähnlich gestaltet sich die Situation in Wien: 2014 waren finanzielle Probleme für 62 Prozent der Spieler Anlass zur Kontaktaufnahme mit der Spielsuchthilfe. Familiäre Schwierigkeiten waren für 54 Prozent ausschlaggebend, seelische Belastungen für 57 Prozent. 15 Prozent der 2014 Betreuten suchten die Spielsuchthilfe auch wegen rechtlicher Probleme auf.

Laut der Spielsuchthilfe Wien lag die durchschnittliche Problemdauer der 2015 betreuten Spieler bei 8,6 Jahren, wobei Männer vor Behandlungsbeginn im Schnitt 9,1 Jahre und Frauen 5,7 Jahre problematisches Spielverhalten aufwiesen. Die Kosten für die Sucht in der Steiermark wurden 2006 auf 36 bis 54 Millionen Euro geschätzt. „Rechnet man dies auf ganz Österreich hoch, so kommt man zu einer volkswirtschaftlichen Gesamtbelastung von bis zu 235 Millionen Euro“, sagt Schogger.



Automatencasino: 64.000 Österreicher haben ein problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten.

Sinkende Tendenz. Laut der Studie „Glücksspielverhalten und Glücksspielprobleme in Österreich“, durchgeführt von Jens Kalke und Friedrich Martin Wurst vom Hamburger *Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung* (veröffentlicht im Oktober 2015), liegt bei etwa 64.000 Österreicherinnen und Österreichern ein problematisches oder pathologisches Glücksspielverhalten vor. Der Wert entspricht jenem der Vergleichsstudie aus dem Jahr 2009. Im EU-Durchschnitt liegt laut einer Aufstellung von Alice Rap vom März 2014 der geschätzte Anteil der Personen mit Glücksspielproblemen bei 2,3 Prozent.

Zurückgegangen ist laut der Erhebung von Kalke und Wurst das Auto-

matenglücksspiel in Spielbanken von 0,6 Prozent (2009) auf 0,5 Prozent (2015). Bei den anderen Glücksspielautomaten wurde ein Rückgang von 1,2 auf 1,0 Prozent festgestellt. Deutlicher fallen die Unterschiede bei Problem Spielern aus: Hier ging das Spielen an Automaten in Casinos von 13,5 Prozent auf 8,1 Prozent zurück, in anderen Automatenaufstellungen von 33,2 Prozent auf 27,2 Prozent. Niedriger wurde auch die Zahl der eingesetzten Beträge: Während 2009 beim Automatenglücksspiel außerhalb von Spielbanken durchschnittlich 317 Euro eingesetzt wurden, waren es 2015 nur 203 Euro. Der am meisten Spielsuchtgefährdete ist laut der Studie zwischen 18 und 35 Jahre alt, männlich, Geringverdiener oder arbeitslos und hat einen Migrationshintergrund. Er verfügt über ein niedriges bis mittleres Bildungsniveau und er spielt nicht nur häufig, sondern auch mit hohem Geldeinsatz.

„Die Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass die Bundesregierung mit den durch die Glücksspielnovelle von 2010 initialisierten Entwicklungen im Spielerschutzbereich einen richtigen Schritt gesetzt hat“, betont die Juristin und verweist auf Maßnahmen wie die Reduktion der Zahl der Spielautomaten, das Verbot der Automatikstarttaste, Mechanismen zur Personenidentifizierung und Altersverifikation sowie Besuchsbeschränkungen und Sperren. „Auch die direktere Kommunikation mit den Glücksspielbetreibern zeigt ihre Wirkung“, sagt Alice Schogger.

Hellin Sapinski

GLÜCKSSPIEL

Rechtliche Grundlagen

Artikel 10 Abs. 1 Z 4 der Bundesverfassung überträgt das „Monopolwesen“ des Glücksspiels in die Zuständigkeit des Bundes. Einfachgesetzlich geregelt ist das Glücksspiel durch das 620. Bundesgesetz vom 28. November 1989 zur Regelung des Glücksspielwesens (GSpG). Dieses Gesetz wurde mehrfach novelliert, zuletzt im Steuerreformgesetz 2015/16. Es sieht in dessen § 1 Abs. 4 die Einrichtung der Spielerschutzstelle samt ihren Aufgaben vor.

Hängt die Entscheidung, wer gewinnt, vorwiegend vom Zufall ab, handelt es sich rechtlich um Glücksspiel (§

1 Abs. 1 GSpG), zu dem der Gesetzgeber (Beobachtungs-)Roulette, Poker, Black Jack, Two Aces, Bingo, Keno, Baccarat und Baccarat chemin de fer und deren Spielvarianten zählt.

Konzessionen. Die *Österreichische Lotterien GmbH* ist bis 30. September 2027 berechtigt, die Glücksspiele *Lotto 6 aus 45*, *Euromillions*, *Toto*, *Torwette*, *Zahlenlotto 1-90*, das Zusatzspiel *Joker*, die Brief- und Rubbellotterie, elektronische Lotterien (auf *win2day.at*) und in *Video-Lottery Terminal-Outlets*, *Keno*, *Klassenlotterie*, *Bingo* und die Nummernlotterie *Toi Toi* zu organisieren. Die *Casinos Austria AG* ist bis 31. Dezember 2027 bzw.

2030 berechtigt, in Österreich zwölf Spielbanken mit Tages- und Abendspiel zu betreiben.

Die Berechtigungen der *Admiral Casinos & Entertainment AG* variieren in den Bundesländern, in denen sie mit Glücksspielautomaten in Automatensalons vertreten ist. Es handelt sich um das Burgenland, Nieder- und Oberösterreich, Kärnten sowie die Steiermark. Weitere Konzessionäre sind die *Excellent Entertainment AG* (Burgenland und Oberösterreich), die *PA Entertainment & Automaten AG* (Oberösterreich, Steiermark, Burgenland), die *Amatic Entertainment AG* (Kärnten), die *Fair Games GmbH* (Kärnten) und die *PG Enterprise AG* (Steiermark).

FOTO: WERNER SABITZER