
MASTER THESIS

Autor:

Frau Doris Katzmann, B.A.

**Aspekte der Glücksspielindustrie
unter besonderer Berücksichtigung
des Pathologischen Spiels und des
Spielerschutzes in Österreich**

Mittweida, 2012

MASTER THESIS

Aspekte der Glücksspielindustrie unter besonderer Berücksichtigung des Pathologischen Spiels und des Spielerschutzes in Österreich

Autor:

Frau Doris Katzmann, B.A.

Studiengang:

Unternehmensführung und Accounting

Seminargruppe:

ZM 10wA2

Erstprüfer:

Prof. Dr. rer. oec Johannes N. Stelling

Zweitprüfer:

Prof. Dr. Andreas Hollidt

Einreichung:

Mittweida, 05.11.2012

Verteidigung/Bewertung:

Mittweida, 2012

MASTER THESIS

Aspects of the gaming industry in particular view of pathological gam- bling and the protection of players in Austria

Author:

Ms. Doris Katzmann, B.A

course of studies:

Business Management and Accounting

seminar group:

ZM 10wA2

first examiner:

Prof. Dr. rer. oec. Johannes N. Stelling

second examiner:

Prof. Dr. Andreas Hollidt

submission:

Mittweida, 05.11.2012

defence/ evaluation:

Mittweida, 2012

Bibliografische Beschreibung:

Katzmann, Doris:

Aspekte der Glücksspielindustrie unter besonderer Berücksichtigung des Pathologischen Spiels und des Spielerschutzes in Österreich – 2012. – 85 S.

Mittweida, Hochschule Mittweida, Fakultät Wirtschaftswissenschaften,

- Masterthesis, 2012

Referat:

Die Abschaffung des „kleinen Glückspiels“ in der Wiener Bundeshauptstadt zur Bekämpfung der damit verbundenen negativen Aspekte wie beispielsweise die Spielabhängigkeit und deren Folgen für den Spieler, aber auch für die Familienangehörigen, gibt Anlass für die vorliegende Arbeit. Die Spielabhängigkeit in Österreich, die gesetzlichen Schutzmaßnahmen und ausgewählte Beispiele von der Industrie erbrachten Gegenmaßnahmen sollen in dieser Arbeit erörtert und auf deren Wirksamkeit untersucht werden.

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	I
Abbildungsverzeichnis	II
Tabellenverzeichnis	III
Abkürzungsverzeichnis	IV
1. Einleitung	1
1.1 Die Geschichte des Glücksspiels	4
1.2 Die Definition des Glücksspiels	6
1.3 Die Formen des Glücksspiels	8
1.3.1 Das kleine Glücksspiel	9
1.3.2 Das Glücksspiel im Internet	12
2. Gesetzlichen Rahmenbedingungen für das Glücksspiel	14
2.1 Das Österreichische Glücksspielgesetz.....	15
2.2 Die Konzession/Lizenz.....	16
2.3 Spielschutzrelevante Paragraphen im Glücksspielgesetz	17
2.3.1 Automatensalons und Einzelaufstellungen § 5.....	17
2.3.2 Für Spielbanken § 25.....	21
2.4 Die Novelle des Glücksspielgesetz 2010	22
3. Das pathologische Glücksspiel	23
3.1 Definition und Grundlagen	26
3.2 Anzeichen für Spielsucht	28
3.3 Ursache und Verlauf	31
3.3.1 Spielschulden	33
3.3.2 Folgeerscheinungen für das Individuum	35

3.3.3	Geschlechtsspezifische Unterschiede	36
3.3.4	Spielsucht bei Jugendlichen	38
3.4	Deliktische Handlungen aufgrund der Spielsucht	41
4.	Der Verlauf der Glücksspielsucht.....	44
4.1	Die Gewinnphase.....	44
4.2	Die Verlustphase.....	45
4.3	Die Verzweiflungsphase.....	46
5	Therapiemöglichkeiten	48
5.1	Selbsthilfegruppen	48
5.2	Beratungsstellen	49
5.3	Ambulante Behandlung	52
5.4	Stationäre Behandlung	53
5.5	Interview mit Dr. Izabela Horodecki, Vereinsvorstand der Suchthilfe in Wien.....	54
6.	Maßgebliche Österreichische Glücksspielanbieter.....	59
6.1	Die Casinos Austria AG.....	60
6.1.1	Die Konzernstruktur.....	60
6.1.2	Die Präventionsmaßnahmen	61
6.1.3	Der Spielerschutz	62
6.1.4	Der Jugendschutz.....	63
6.2	Die Novomatic	64
6.2.1	Die Konzernstruktur	64
6.2.2	Die Präventionsmaßnahmen	65
6.2.3	Der Spielerschutz	66
6.2.4	Der Jugendschutz	67
6.3	Tankstellen, Cafe-Bars, Nachtclubs.....	68
7.	Spielkapital.....	70

8.	Die Prävention von Glücksspielsucht.....	72
8.1	Die Früherkennung.....	74
8.2	Primäre, sekundäre und tertiäre Prävention.....	75
8.3	Forderung nach einer einheitlichen und bundesweiten Überwachung der Zahlungsströme	77
8.4	Positives Beispiel -Das Player Tracking System des Golden Reef Casinos in Sidney	78
8.5	Spielerschutz durch geschultes Personal.....	79
8.6	Die Spielsperre.....	81
8.7	Durch gezielte Aufklärungskampagnen.....	82
9.	Konsequenzen und Fazit.....	83
	Literaturverzeichnis	86
	Onlinezugriffe	89
	Interview	93
	Anlagen	94
	Gesetzestexte zum Glücksspielgesetz	
	Selbstständigkeitserklärung	102

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Definition der „Glücks-Spiel-Sucht“	S. 7
Abbildung 2:	Drei-Faktoren Modell zur Entstehung von Glücksspielsucht	S. 29
Abbildung 3:	Präventionsmodell und Spielverhalten, 2003	S. 73
Abbildung 4:	Ansatzpunkte von Primär-, Sekundär und Tertiärprävention	S. 77
Abbildung 5:	Anzahl der anfallenden Spielentscheidungen basierend auf der Novelle 2010	S. 79

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1:	Problembehaftete Glücksspielarten	S. 11
Tabelle 2:	Jahresverläufe der Spielorte, 2010	S. 13
Tabelle 3:	Spielhäufigkeit pro Monat, 2010	S. 25
Tabelle 4:	Spielfolgen, 2010	S. 32
Tabelle 5:	Spielschulden, 2010	S. 33
Tabelle 6:	geschlechtsspezifische Jahresverläufe, 2009-2010	S. 36
Tabelle 7:	Inanspruchnahme des Behandlungsangebotes, 2009-2010	S. 50
Tabelle 8:	Betreute Spielsüchtige; Gliederung nach Herkunftsland	S. 55
Tabelle 9:	Einkommensstatistik nach Bundesländern, Männern und Frauen, Arbeitern und Angestellten, 2011	S. 70
Tabelle 10:	Auswirkung der Spiel-Novelle 2010 auf das Spielkapital bei Spielen mit Maximalhöhen	S. 71

Abkürzungsverzeichnis

AS	Anonyme Spieler
BWG	Bankwesengesetz
BZgA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
bzw.	beziehungsweise
ca.	circa
CARD	Casinos Austria Research and Development
CAST	Casinos Austria Security Technology
CASAG	Casinos Austria AG
DM	Deutsche Mark
d.s.	das sind
GSpG	Glücksspielgesetz
o.ä.	oder ähnliches
o.g.	oben genannten
qm	Quadratmeter

Soku	Sonderkommission
StGB	Strafgesetzbuch
u.a.	unter anderem
USA	United States of America
usw.	und so weiter
vH	von Hundert
WHO	World Health Organization
z.B.	zum Beispiel

1. Einleitung

Die Glücksspielindustrie gehört weltweit zu den umsatzstärksten Sektoren in der Freizeitwirtschaft. Sie ist gekennzeichnet durch ständige technische Innovationen, die die Nachfragetrends auf der Spielerseite und die Gesetze der jeweiligen nationalen Regierungen widerspiegeln.

In den fünfziger Jahren des vorigen Jahrhunderts kamen die ersten Walzenautomaten in den US-Casinos in Mode. Sie dienten vorwiegend dem Zeitvertreib der ebenfalls mitreisenden Damen, die auf Ihre Männer im Casino warteten, die am Lebendspiel stundenlang saßen und spielten. Der Einsatz betrug nur wenige Cents und zumeist wurden bei einer Gewinnlinie Süßigkeiten oder kleine Geldbeträge gewonnen.

Diese ersten technisch sehr einfach gestalteten Modelle haben jedoch mit den heutigen Spielautomaten schon längst nichts mehr gemeinsam. Die Spielautomaten von heute sind hochmoderne und komplexe Computer, die nur noch nach außen hin an Spielautomaten erinnern. Sie lösten die Drehwalzenautomaten mit einer Single-Gewinn-Linie ab und boten für den Spieler weit attraktivere Mehrfachgewinnlinien an. Ein Synthesizer ersetzt den metallischen Klang herunterfallender Gewinnmünzen in die Münzauffangschale. Münzen wurden von Banknoteinzugsfächer ersetzt, auch die Wettmöglichkeiten gestalten sich mannigfaltiger. Mehrfachgewinnlinien erstrecken sich über den gesamten hochauflösenden Flachbildschirm, die von einem Hochleistungschip und einer speziellen Graphikkarte unterstützt werden, auf denen sogar kleine Filme zur Unterhaltung abgespielt werden können, um die Spieler dazu zu animieren, sich durch weitere Spiele in den nächst höheren Level zu spielen.

Die Verlockung mit geringen Einsätzen hohe Beträge zu gewinnen ist, neben anderen Gründen, ein wesentlicher Bestandteil für die Faszination Glücksspiel. Wissenschaftliche Untersuchungen haben ergeben, dass das Automatenpiel

zudem mit Abstand das größte Suchtpotential von allen Glücksspielen hat.¹ Die Politik in Europa reagiert unterschiedlich auf dieses Phänomen.

Das legale Glücksspiel in Österreich liegt in staatlicher Hand. Als oberster Wächter übt der Bund über ein Monopol und dem damit verbundenen Konzessionssystem eine begrenzte und strenge Kontrolle aus.²

In den frühen 90ern des letzten Jahrhunderts entwickelte sich der heimische Automatenspielmärkte. Zumeist wurden diese Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeiten in Gastronomiebetrieben aufgestellt. Da es sich bei der Teilnahme um geringe Sätze und Gewinnmöglichkeiten handelte, entwickelte sich der Begriff des „kleinen Glücksspiels“ (= Automatenspiele).³ Das kleine Glücksspiel wurde zur Ländersache erklärt. Handelte es sich legal bespielt um nur marginale Einsätze, fanden Spieler und Automatenhersteller durch Nebenwetten die Möglichkeiten dem kleinen Spiel eine zusätzliche Attraktivität zu verleihen. Automatenhersteller fanden Gesetzeslücken, die Maximalbeträge durch zusätzlich angebotene Spiele im Spiel zu erhöhen. Bald wurde der Verein für anonyme Spieler auf diese Entwicklung aufmerksam, kam es doch verstärkt auch im kleinen Glücksspiel zu ähnlichen pathologischen, bisher nur aus großen Spielbanken bekannten Folgen.

Ein heute weltweit führender Spielautomatenproduzent hatte durch genaues Studium der geltenden Gesetzte eine Möglichkeit gefunden, eine Vielzahl an Spielautomaten legal in der Bundeshauptstadt aufzustellen. Es dauerte nicht lange bis dieses Modell der räumlichen Gestaltung seine Nachahmer fand. Es kam zu einem sprunghaften Anstieg von kleineren Automatencafés, oft mit mehreren separaten Eingängen.

2010 versuchte man als Konsequenz zu dieser Entwicklung, das pathologische Spiel außerhalb der Spielcasinos zu bekämpfen und in der Novelle die Anzahl der Spielautomaten, die nicht in Spielcasinos bespielt wurden, deutlich zu beschränken. Aus nicht bekannten Gründen entschied sich der Gesetzgeber im Gegenzug ebenso in dieser Novelle, den möglichen Maximalspielbetrag pro Wette zu verzwanzigfachen.

¹ vgl. <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Spielsucht.shtml>; Zugriff am 01.08.2012

² vgl. Glücksspielgesetz, § 3. GSpG Glücksspielmonopol

³ vgl. <http://derstandard.at/1348285071596/Stoeger-haelt-Verbot-von-Spielautomaten-fuer-sinnlos>; Zugriff am 01.08.2012

Die geltende Fassung soll kommendes Jahr wieder überarbeitet werden. Es wird hauptsächlich darauf Wert gelegt, den Jugendschutz zu verbessern und besonders die Spielsucht zu verringern.

Handelte es sich beim Automatenspiel in den staatlichen Spielbanken und beim kleinen Glücksspiel um lokale Phänomene, die es zu beherrschen bzw. zu regulieren gilt, so kommen in den letzten Jahren zwei weitere Entwicklungen hinzu, die eine Kontrolle zur echten Herausforderung machen. Zum einen ist dies die physische Mobilität und Reisebereitschaft der Spieler, die Stadt- und Landesgrenzen zu überqueren, um in ein Spielcasino oder zum nächsten verfügbaren Spielautomaten zu gelangen. Zum anderen das Internetangebot, welches ermöglicht bequem von zu Hause über einen x-beliebigen Server weltweit am Spiel teilzunehmen. Pathologische Spieler sind an nationale Spielangebote somit nicht mehr unmittelbar gebunden; sie können frei wählen. Das Spiel von heute findet physisch oder virtuell, lokal oder international (weltweit) statt.

Die Spielsucht konnte trotz oft rigoroser Bekämpfung nie ganz unterdrückt werden und das Glücksspiel wurde nie ganz verboten. Vielleicht deshalb, weil die Einnahmen aus dem Glücksspielgeschäft für den Staat gar nicht mehr wegzudenken wären.

Spielsucht ist ein weit verbreitetes Problem und eine kompetente Spielsuchtberatung ist für die Betroffenen essenziell. Die blinkenden Spielautomaten sind verlockend und immer wieder der Auslöser für ernsthafte finanzielle Probleme und Konflikte in der Familie oder der Partnerschaft.

Diese Punkte geben Anlass zu diskutieren, ob und wie man zunehmend krankhaft werdende Spieler vom Spiel abhalten kann um den so genannten ‚Schwellenspieler‘ vor dem pathologischen Spiel zu bewahren. Ebenso soll auf die negativen Aspekte und die Gefahren des Glücksspiels eingegangen und deren Folgen sowie über deren Prävention, diskutiert werden.

1.1 Die Geschichte des Glücksspiels

Das Glücksspiel in Österreich hat im Rahmen der Gesetzgebung eine wechselvolle Vergangenheit aufzuweisen. Verbote, Teilverbote und straf- bzw. polizeirechtliche Sanktionen wechselten sich bis in die Erste Republik ab. In den Zwanzigerjahren des vorigen Jahrhunderts wurde erstmals das „Glücksspiel“ im StGB gesetzlich definiert. Der § 1 Abs 1 des GSpG lautet: „Glücksspiele im Sinne des Bundesgesetzes sind Spiele, bei dem Gewinn und Verlust ausschließlich oder überwiegend vom Zufall abhängt“.⁴ Diese erste Legaldefinition des Glücksspiels hat den Anschluss und die neuerliche Gesetzwerdung überdauert und hat schließlich weitgehend unverändert Eingang in das heute gültige Glücksspielgesetz (GSpG) gefunden.

Der Glücksspielmarkt zählt immerhin zu den größten Wirtschaftszweigen in Europa. Durch den stetig wachsenden virtuellen Markt ist die Obergrenze noch lange nicht erreicht. Auch wenn man einen Blick in die Vergangenheit wirft, findet man das Glücksspiel als besondere Form des Spiels, das schon 3000 v. Chr. im antiken Babylon betrieben wurde, wie Ausgrabungen beweisen.⁵ Das Glücksspiel und auch die Spielsucht sind Erscheinungen, die sich in unserer Geschichte sehr weit zurückverfolgen lassen. Sie sind fast so alt wie die Menschheit selbst und fixer Bestandteil der menschlichen Kultur. Sie waren und sie sind ebenso eine wichtige Einnahmequelle für jeden Staatshaushalt (in Österreich seit Maria Theresia). Die erste britische Lotteriegesellschaft wurde im Auftrag von Königin Elisabeth I. im Jahre 1566 gegründet.⁶

Selbst der bekannte, russische Schriftsteller Dostojewski schrieb im Jahre 1866 seine berühmte Novelle „Der Spieler“ in der Hoffnung, damit seine Spielschulden tilgen zu können.

⁴<http://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10004611>; Zugriff am 01.08.2012

⁵ vgl. <http://www.sucht-news.at/content/docs/Spielsuchtneu.pdf>; Zugriff am 01.08.2012

⁶ vgl. <http://www.lottarewards.com/de/pressreleases/114/die-weltweite-evolution-der-lotterie>; Zugriff am 01.08.2012

Die Lotterie z.B. war schon immer ein wichtiger Bestandteil und ebenso sehr beliebt bei sämtlichen Nationen. Ein kurzer Streifzug durch die Geschichte fasziniert sehr, denn Lotterien lassen sich bis ins Altertum zurückverfolgen - sogar bis zu den Pharaonen im alten Ägypten. Lotterien wurden schon im Alten Testament der Bibel erwähnt. Während der Zeit der Han-Dynastie in China (zwischen 205 und 187 vor Christus) wurde bereits ein Spiel gespielt, welches der Lotterie sehr ähnlich war - das Keno. Es wird vermutet, dass die Gewinne genutzt wurden, um Projekte der Regierung zu finanzieren, wie beispielsweise die Chinesische Mauer. Im alten Griechenland finden sich Hinweise auf das Lotto in Homer's Ilias. Julius Caesar soll ebenso Gewinne verwendet haben, um die Reparaturen in der Stadt Rom bezahlen zu können. 1434 wurde in der Stadt Sluis in den Niederlanden offiziell die erste Lotterie eingeführt. Das Wort Lotterie wurde abgeleitet von dem niederländischen Wort „loterij“, welches seinen Ursprung in dem Nomen „lot“ hat - dieses Wort heißt Schicksal.⁷

In Amerika war es im späten 18. Jahrhundert üblich, dass mithilfe von Lotterien sowohl private als auch öffentliche Einrichtungen finanziert wurden (wie z.B. Harvard, Yale, Princeton, Columbia University, University of Pennsylvania). Dieses Mittel der Geldbeschaffung wurde ebenso auch für Kriege und Revolutionen verwendet. Erst im späten 19. Jahrhundert wurden die Lotterien aufgrund von Skandalen und Misswirtschaft in vielen amerikanischen Staaten dann verboten. Ab 1900 wurde die Lotterie offiziell per Gesetz untersagt und im Jahre 1905 wurde sogar vom obersten Gerichtshof beschlossen, alle Glücksspielaktivitäten zu unterbinden. Das war das Ende der Lotterie –zumindest für die darauf folgenden 60 Jahre. Dann aber lebten die Lotterien in Amerika wieder auf. Die staatliche Lotterie in New Hampshire diente als Modell für moderne Lotterien in den USA und schnell wurde die Lotterie wieder beliebt und es wurde immer einfacher daran teilzunehmen.⁸

Heutzutage hat sich der Glückspielmarkt längst auch zu einem bedeutenden Sponsor für diverse Sport- und Kulturveranstaltungen entwickelt.

⁷ vgl. <http://www.lottarewards.com/de/pressreleases/114/die-weltweite-evolution-der-lotterie>; Zugriff am 01.08.2012

⁸ vgl. <http://www.lottarewards.com/de/pressreleases/114/die-weltweite-evolution-der-lotterie>; Zugriff am 01.08.2012

Eine volkswirtschaftliche Betrachtung zeigt, dass z.B. im Jahre 2011 die Casinos Austria Gruppe 561 Millionen Euro an Steuerleistungen für den Staat erwirtschaftet hat. Sie beschäftigte 5416 Mitarbeiter und setzte 3,471 Milliarden Euro um.⁹ Mit zwölf Standorten sind die Casinos Austria auch ein Tourismusfaktor mit beachtlicher regionaler Wertschöpfung. 2011 wurde mit 956.000 Gästen ein Speiseumsatz von 7,6 Millionen Euro erzielt, mehr als 95% davon mit Produkten „Made in Austria“. Beim Wein wurden 1,8 Millionen Euro mit Erzeugnissen österreichischer Winzer umgesetzt.¹⁰

Besondere Bedeutung für den Staat hatte und hat der Bereich des Glücksspiels aufgrund der Eignung als stetig sprudelnde Quelle der Staatsfinanzen. Deshalb, und auch wegen der Notwendigkeit, Spieler vor betrügerischen Handlungen einerseits und vor unüberlegten und krankhaften Geldausgaben andererseits wirksam zu schützen, ist es wenig erstaunlich, dass der weitaus größere Teil des legalen Glücksspiels in den Anwendungsbereich des staatlich geregelten Monopolbereiches fällt. Dieser Bereich ist seinerseits wieder in einen Lotterien- und einen Spielbankenbereich gegliedert.

1.2 Definition des Glücksspiels

*„Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt“.*¹¹

Der Begriff *Glück* bedeutet hier, durch einen (glücklichen) Zufall begünstigt zu sein. Wenn der Einsatz monetärer Art ist, steigert sich die Erregung und die Erwartungshaltung des Spielers aufgrund der Gewinnerwartung. Gleichermaßen ist aber auch das damit unbeeinflussbare Verlustrisiko beinhaltet, welches die Gefahr des finanziellen Verlustes bis hin zum völligen Ruin möglich macht.

⁹ vgl. Geschäftsbericht Casinos Austria, 2011, S. 4

¹⁰ vgl. Geschäftsbericht Casinos Austria, 2011, S. 22

¹¹ http://www.jura.unituebingen.de/professoren_und_dozenten/wulf/kp/StudiumGeneraleKriminalpraevention/Becker.pdf; Zugriff am 01.08.2012

Das *Spiel* ist eine freiwillige Beschäftigung, die dem Ziel der Unterhaltung dient. Es beinhaltet Handlungen, die aus Vergnügen und zur Entspannung von einzelnen oder einer Gemeinschaft gemacht werden. Der Spieler erlebt eine Selbstwertsteigerung und Freude, wenn er das Spiel meistert; Spielen erzeugt eine eigene Wirklichkeit: man schafft sich dadurch seine eigene Realität. Das Glücksspiel unterscheidet sich vom herkömmlichen Spiel nur dadurch, dass hierbei Geld eingesetzt wird und sich ein Geldgewinn erhofft wird.

Petry definiert die Begriffe Glück-Spiel-Sucht folgendermaßen:¹²

Begriffliche Bestandteile	
Spiel	Erleben einer Selbstwertsteigerung durch Meisterung einer aus dem Alltagsleben abgehobenen Handlungsanforderung zur Kompensation real erlebter Einschränkungen.
Glück	(Geld-)einsatz auf (vorwiegende) Zufallsereignisse mit Erregungssteigerung auf Grund (verzerrter) Gewinnerwartungen mit langfristig negativen Folgen.
Sucht	Schuld- und schambesetzte Konfliktzuspitzung auf Grund der (verinnerlichten) Ambivalenz gegenüber dem Glücksspielen bei zunehmender sozialer Ausgrenzung.

Abbildung 1: Definition der „Glücks-Spiel-Sucht“

Laut Basieux lassen sich Spielsituationen grundsätzlich in drei Grundkategorien gliedern: in das Glücksspiel, das Geschicklichkeitsspiel und in Darstellungsspiele. Zu jedem Spiel gehört die Freiheit, es zu unterlassen oder sich seinen Regeln zu fügen.¹³

Das Glücksspiel umgibt ein seltsamer Schleier des Halblegalen. Viele Arten des Gamblings haben den Ruf, sich in einer gesetzlichen Grauzone zu bewegen.

¹² Petry, J.: Glücksspielsucht: Entstehung, Diagnostik und Behandlung, S. 13

¹³ vgl. Basieux, B.: Die Welt als Roulette; S. 27

1.3 Die Formen des Glücksspiels

Das Glücksspiel existiert in vielen verschiedenen Formen und Weisen und trägt Risiken von unterschiedlichem Ausmaß mit sich.

Glücksspiele sind beispielsweise:¹⁴

- In Spielbanken (Casinos): das große Glücksspiel (z.B. Roulette) und das kleine Glücksspiel (Spielautomaten)
- Geldspielautomaten
- Sport und Pferdewetten
- Lotterien
- Spielkarten-Glücksspiele (z.B. Black Jack)
- Würfel-Glücksspiele (z.B. Hazard)
- Glücksspiele im Internet
- Illegales Glücksspiel (z.B. illegale Pokerrunden in Hinterzimmern von Gaststätten und bewilligungspflichtige, nicht gemeldete Glücksspielautomaten)

Beim AutomatenSpiel wird zwischen den sog. Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit (in Spielhallen und gastronomischen Einrichtungen) und den Glücksspielautomaten in den Automatencasinos der staatlich konzessionierten Spielbank, unterschieden. Beide verbindet ein nicht zu unterschätzendes Suchtpotential.¹⁵

Das „kleine Glücksspiel“ und das Glücksspiel im Internet sind die beiden Formen, die als härteste Droge gelten, die der Glücksspielmarkt den Spielsüchtigen zu bieten hat. Aus diesem Grund gilt diesen beiden Formen besonderes Augenmerk.

¹⁴ vgl. <http://www.suchtmittel.de/info/spielsucht/001653.php>; Zugriff am 01.08.2012

¹⁵ vgl. Grüsser, S/Albrecht U.: Rien ne va plus- wenn Glücksspiele Leiden schaffen; S.53

1.3.1 Das kleine Glücksspiel

Wenn es eine Branche gibt, die von der Wirtschaftskrise verschont bleibt, dann sind das wohl die Spiellokale. Besonders das „kleine Glücksspiel“ lässt die Kassen klingeln und die Betriebe mit Automaten überall aus dem Boden sprießen. Man kann an diesen Automaten ganz anonym spielen - man braucht nicht einmal eine Kreditkarte o.ä. dazu.

„Spielautomaten gelten weltweit als jene Glücksspiele, die das höchste Suchtpotential aufweisen“.¹⁶

„Glücksspielautomaten entscheiden nach einem materiellen/monetären Einsatz selbständig und zufällig über Gewinn oder Verlust. Das heißt, nach dem vom Spieler eingesetzten Wert beginnt eine Abfolge von automatisch ablaufenden auf Bildschirmen mittels Symbolen dargestellten Gewinn- und/oder Verlustkombinationen. Das Spiel ist beendet wenn die Anzeige zur Durchführung des nächsten Spieles aufscheint“.¹⁷

Nachdem das Geld eingeworfen und der Starthebel oder die Starttaste bedient wurde, erfolgt die Ausspielung der Gewinnsymbole auf den meist 3-5 rotierenden Walzen der Maschinen. Der Spieler denkt durch die Tasten Stopp und Start aktiv in den Spielverlauf einbezogen zu sein, doch deren Betätigung hat keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf, da es im Steuerungsprogramm der Automaten bereits vorbestimmt ist. Der durchschnittliche Dauerverlust beim Automatenspiel beläuft sich auf 29 Euro und maximal 69 Euro pro Stunde an einem Gerät.

Man muss aber bedenken, dass jeder Spieler aber auch gleichzeitig an zwei oder mehreren Automaten spielen kann.¹⁸

Allein schon der Name des sogenannten „kleinen Glücksspiels“ führt leicht in die Irre, denn genau über diese Automatenspiele passiert der Einstieg ins pathologische Spielen wesentlich schneller als über andere Spielformen; noch genauer

¹⁶ Köberl/Prettentahler, Kleines Glücksspiel-Großes Leid?, S. 47

¹⁷ <http://www.spieler-info.at/content/automatenspiel/>; Zugriff am 05.10.2012

¹⁸ vgl. Meyer, Bachmann Spielsucht: Ursachen und Therapie, 2005, S. 14

gesagt: es ist das gefährlichste Spiel von allen. Das „kleine Glücksspiel“ ist also nicht nur vom Umsatz her das Größte, sondern auch vom Gefahrenpotential, viel Geld und oft auch die Existenz zu verlieren.

Spielbanken betreiben das „kleine Glücksspiel“ in einem separaten Teil (Dependance) des Casinos. Der Zugang ist leicht, denn es besteht keine Ausweispflicht oder Kontrolle. Wer an einem Gerät spielt, braucht sich nicht mit Croupiers oder anderen Spielern auseinandersetzen; die Hemmschwellen sind allgemein geringer. Das Automatenspiel ist durch die Technik auch schneller geworden. Durch die Einführung überlappender Spiele können einzelne Spiele nur 6 Sekunden dauern, da der Beginn bereits vorher stattfindet, ohne dass es der Spieler bemerkt.¹⁹

*„Gestattet ist die Aufstellung von Geldspielgeräten in Spielhallen (maximal 10 Geräte auf einer Fläche von mindestens 150 qm), Gaststätten und Wettannahmestellen (jeweils maximal 2 Geräte)“.*²⁰

Viele hunderttausende Menschen sind bereits dadurch zum Opfer geworden. Sei es in Form als krankhaft abhängigen Spieler direkt oder auch deren Familien, die oft finanziell mithängen und ebenso wirtschaftlich mit ruiniert werden. Oder in der Form, dass Jugendliche durch die Spielschulden in die Beschaffungskriminalität abrutschen. Nicht zu vergessen sind auch die Opfer der Beschaffungskriminalität zur Finanzierung des Glücksspiels, an denen Diebstähle und Raubüberfälle ausgeführt werden, als Grund einer verfehlten Glücksspielpolitik.

Durch diesen Druck hat die Bundesregierung beschlossen eine Novelle zum Glücksspielgesetz durchzuführen und wird sich zwischen den Steuermillionen und den Opfern der Spielsucht entscheiden müssen. Das „kleine Glücksspiel“ ist zur Zeit nur in vier der neun österreichischen Bundesländern gesetzlich erlaubt: in Wien, Niederösterreich, Steiermark und Kärnten. Es steht im Ermessen des Landesgesetzgebers das „kleine Glücksspiel“ zuzulassen oder zu verbieten.

¹⁹ vgl. Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 15

²⁰ Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 14

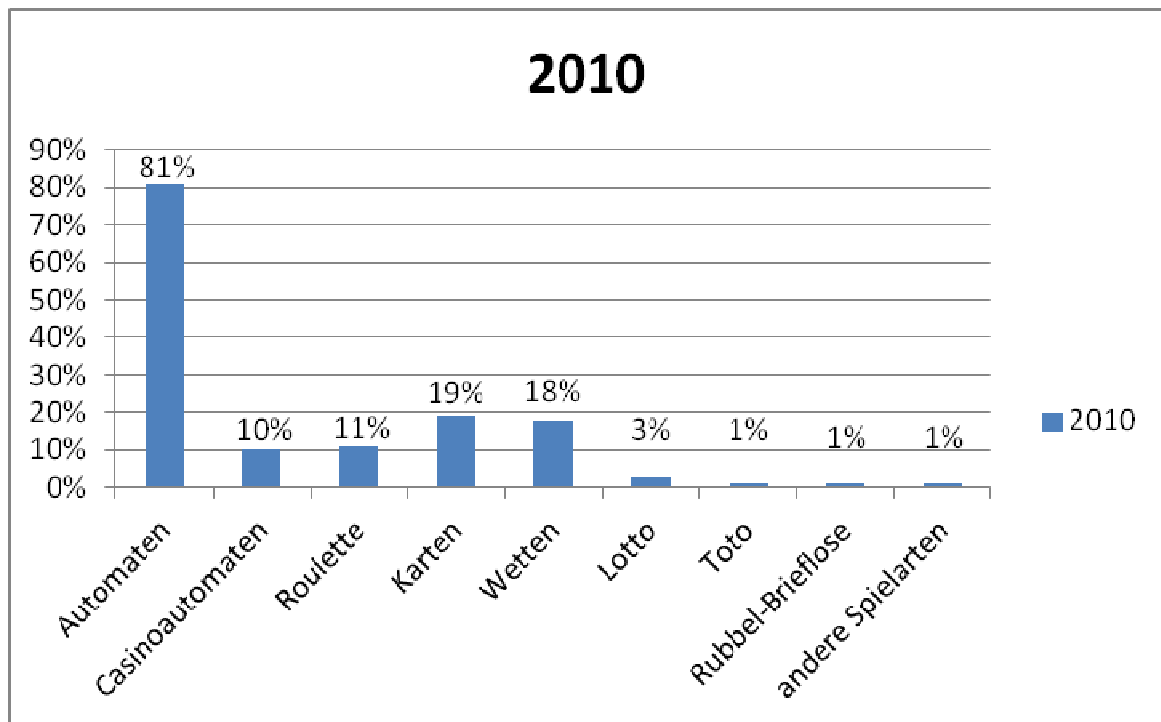


Tabelle 1: Problembehaftete Glücksspielarten, 2010 ²¹

81 % der 526 betreuten Patienten der Spielsuchthilfe nannten als größtes Problem die Automatenspiele; diese stellten mit Abstand die größte Gefahrenquelle für Glücksspielsüchtige dar. Für ca. 10 % waren Casinoautomaten die problembehaftetste Glücksspielart. Fast gleich viele Patienten hatten Probleme mit Roulette. Für fast 20 % waren Karten und Wetten das Problem. Die restlichen Glücksspielarten erwiesen sich bei 1 % - 3 % als problematisch.

Die Mehrzahl der Patienten (55 %) bezeichnete nur eine Spielart als problematisch. Bei 45 % waren es mehrere Spielarten, die Probleme verursachten.

²¹ Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.45

1.3.2 Das Glücksspiel im Internet

Mitte der 90-er Jahre begann die rasant schnelle Ausbreitung des Internets. Ab da war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die Glückspielindustrie auch dieses Mediums bedienen würde – und die Umsatzzahlen geben ihnen auch recht: Das Glücksspiel im World Wide Web hat ein jährlich rasantes Wachstum und verzeichnet gewaltige Umsätze. Das Internet hat in sehr kurzer Zeit und auf unaufhaltsame Weise unseren Alltag geprägt und verändert. Es hat einen festen Platz im täglichen Leben, im beruflichen wie im privaten. Den neuesten Bereich stellen die boomenden Online-Glücksspiele im Internet dar, die sich größter Beliebtheit erfreuen. Der Zustrom an neuen Spielern scheint nahezu unerschöpflich.

Einer der Hauptgründe hierfür ist schnell gefunden: Das Online-Glücksspiel ist theoretisch und praktisch überall möglich, wo ein Spieler eine Datenverbindung herstellen kann und schon ist zu jeder Uhrzeit eine Spielteilnahme bequem vom eigenen Wohnzimmer aus möglich - das schnelle Glücksspiel am Computer ist zu jeder Tages- und Nachtzeit realisierbar.

Leider erleichtern aber auch gerade diese Vorteile des Online-Glücksspiels den Zugang zum Glücksspiel für jene Gruppen, die im rechtlichen Sinn gar keine Zielgruppe darstellen sollten: den noch nicht volljährigen Teenagern und Kindern. Dies stellt ein neuartiges und neuzeitiges Problem dar, für das noch keine echten Lösungen in Sicht stehen, da es im Internet keine wirkliche Alterskontrolle des Glücksspielers gibt. Lediglich der Besitz, allerdings noch viel schlimmer: das Vorhandensein einer Kreditkarte ,z.B. die Kreditkarte der Eltern reicht aus, um sofort mit dem Spiel beginnen zu können.

Dem Glücksspielmarkt im Internet werden phantastische Wachstumsraten prognostiziert. So soll der Jahresumsatz der Branche nach Schätzungen der Marktforscher von Pricewaterhouse Coopers im Jahr 2015 bereits an 200 Milliarden Euro heranreichen.²²

²² vgl. <http://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/global-gaming-outlook.jhtml>, Zugriff am 07.10.2012

Aus einer Studie der Spielsuchthilfe von 893 betreuten Personen (sowohl Spieler als auch deren Angehörige) aus dem Jahr 2010, lässt sich die Tendenz der Spielorte gut erkennen. Hier sieht man deutlich, wie schnell sich der Internet-glücksspielanteil gesteigert hat. Im Jahre 2000 gaben noch 0 % an per Internet das Glück herausgefordert zu haben. Schon fünf Jahre später sind bereits 6 % betroffen und weitere fünf Jahre später sind es schon 16 % - Tendenz ist weiter steigend.

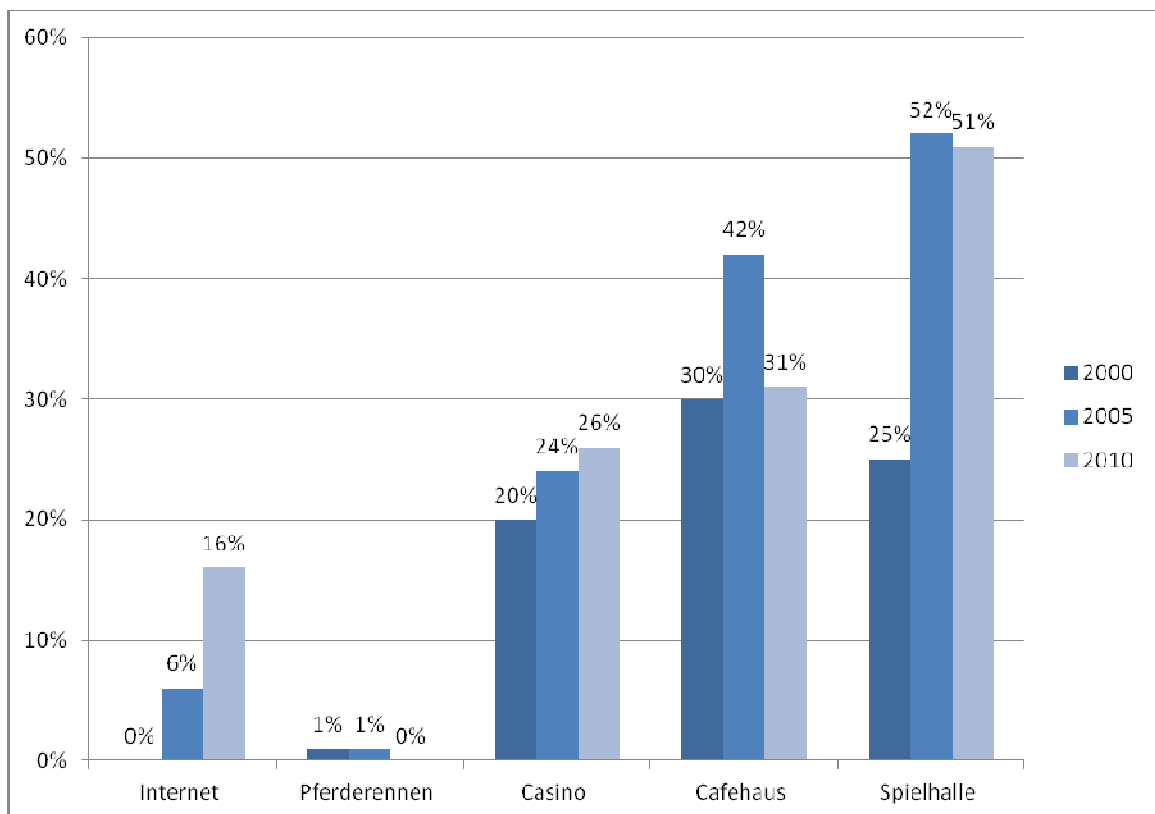


Tabelle 2: Graphik Jahresverläufe der Spielorte, 2010 ²³

In Deutschland besucht mehr als die Hälfte der Bevölkerung Spielbanken, wettet auf Rennpferde oder pokert im Internet.²⁴ Selbst wenn der Staat keine Erlaubnis erteilt und das Glücksspiel im Internet daher in manchen Ländern nicht erlaubt ist, so setzt es sich mühelos über die Landesgrenzen hinweg: Bei Online-Glücksspielen ist es jedem Nutzer problemlos möglich im Internet mitzuspielen.

²³ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.50

²⁴ vgl. <http://www.handelsblatt.com/finanzen/zertifikate/nachrichten/spielbank-pferde-internet-das-gluecksspiel-verfuehrt-die-massen/6593336.html>; Zugriff am 10.10.2012

2. Gesetzliche Rahmenbedingungen für das Glücksspiel

Sowohl das Bundesgesetz, als auch die Ländergesetze, in denen das „kleine Glücksspiel“ erlaubt ist, sehen einen umfangreichen Maßnahmenkatalog zur Prävention von Glücksspielsucht vor. Neben fiskalpolitischen Gründen und dem Erwachsenenspierschutz wird allem voran dem Jugendschutz besondere Beachtung gewidmet.

Die Glücksspielnovelle 2010 enthält maßgebliche Änderungen im Bereich der Wetthöhe pro Spiel und wurde teils kritisch seitens der Stakeholder aufgenommen. Die Präsidentin der Wirtschaftskammer, Frau Brigitte Jank, lobte beispielsweise die Novelle als gelungenen Durchbruch im Bereich der Suchtprävention. Seitens der Spielsuchtvereine und anderen Hilfsorganisationen gab es vermehrt besonders im Hinblick auf die neue Spielhöchstgrenze, eher kritische Reaktionen.²⁵

²⁵ vgl. http://www.wienheute.at/index.php?mid=2112&pid=3991&othertempl=search_neu.php&seartyp=cont&block=1&seartext=zone; Zugriff am 10.10.2012

2.1 Das Österreichische Glücksspielgesetz

In Österreich werden Glücksspiele durch das Bundesgesetz zur Regelung des Glücksspielwesens (Glücksspielgesetz - GSpG) geregelt. Glücksspiele im Sinne des GSpG sind Spiele, bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen.²⁶ Das Glücksspiel erfreut sich in Österreich großer Beliebtheit, bringt aber natürlich auch große Gefahren.

Der Veranstalter des Glücksspiels muss im Besitz einer Konzession bzw. Bewilligung sein. Zur Erlangung einer solchen Konzession müssen zahlreiche Voraussetzungen erfüllt sein. Das Gesetz sieht dazu eine staatliche Glücksspielaufsicht durch das Bundesministerium für Finanzen vor.²⁷

*„Das Glücksspielgesetz bestimmt auch Ausnahmen vom Glücksspielmonopol (das so genannte „kleine Glücksspiel“). Für deren Durchführung benötigt man keine Bewilligung nach dem Bundesgesetz. Diese Bereiche können durch landesgesetzliche Bestimmungen (Veranstaltungsgesetze der Länder) näher geregelt oder auch gänzlich verboten sein“.*²⁸

²⁶ vgl. Strejcek, Glücksspiele, Wetten und Internet, S. 4

²⁷ vgl. http://www.bmf.gv.at/gluecksspiel/_start.htm; Zugriff am 10.10.2012

²⁸ http://portal.wko.at/wk/format_detail.wk?angid=1&stid=458332&dstid=0&titel=Gl%C3%BCcksspiel%2Cund%2CPreisausschreiben; Zugriff am 10.10.2012

2.2 Die Konzession/Lizenz

Seit der Novelle 2010 werden statt 12 nunmehr 15 Konzessionen vergeben. Die Konzessionen für sechs Spielcasinos werden noch heuer ausgeschrieben. Erstmals muss sich die Casinos Austria AG, die seit ihrer Gründung sämtliche Konzessionen alleine inne hatte (Quasi-Monopol) in- und ausländischer Konkurrenz stellen. Die neuen, EU-konformen Regeln sollen in die Novelle zum Glücksspielgesetz einfließen.

Wie schon eingangs erwähnt, ist das kleine Glücksspiel nur in den vier Bundesländern Wien, Niederösterreich, Kärnten und Steiermark erlaubt. Dennoch wird in ganz Österreich seit Jahren unbewilligt gezockt. Mit der Novellierung des Glücksspielgesetzes (GSpG) wird das Automatenspiel jetzt auf neue Beine gestellt. Die Länder können sich aber weiterhin selbst aussuchen, ob sie überhaupt entsprechende Lizenzen vergeben. Hierbei unterscheidet der Gesetzgeber zwischen Einzelaufstellungen und Automatensalons, in denen seit der Novelle 2010 das kleine Glücksspiel angeboten werden darf. Für einen positiven Bescheid für die Aufstellung der Spielautomaten müssen in beiden Fällen räumliche Mindestabstände zu schutzwürdigen Einrichtungen, wie z.B. Schulen, eingehalten werden. Die Anzahl der Lizenzen ist ebenso von der Bevölkerungsdichte einer Gemeinde abhängig.

Das Finanzministerium schreibt also sechs Stadt-, sechs Land- sowie drei Einzellizenzen aus. Die Entscheidungen wer welche und wieviele Lizenzen erhält, sind noch nicht gefallen. Sowohl die Casinos Austria (CASAG), als auch die Novomatic kämpfen um die zu vergebenden Lizenzen. Die Bewerbung war für die Unternehmer ein Kraftakt. Ein Sprecher der CASAG berichtet, dass 13.000 Stunden an der 11.718 seitigen Bewerbung gearbeitet wurde. Die Novomatic hat mehr als 100.000 Seiten eingereicht und hat sich die Bewerbung einen sechsstelligen Betrag kosten lassen.²⁹

²⁹ vgl. Das Wirtschaftsblatt vom 22.05.2012, S. 2

Das Spiel mit dem Glücksspiel geht also in die nächste Runde.

2.3 Spielerschutzrelevante Paragraphen im Glücksspielgesetz

2.3.1 Automatensalons und Einzelaufstellungen (§5)

Der § 5 GSpG regelt Ausspielungen an ortsfesten, öffentlich zugänglichen Betriebsstätten unter Einhaltung ordnungspolitischer Mindestanforderungen an Bewilligungswerber sowie besonderer Begleitmaßnahmen der Spielsuchtvorbeugung in Automatensalons mit mindestens 10 und höchstens 50 Glücksspielautomaten oder in Einzelaufstellung mit höchstens drei Glücksspielautomaten.³⁰

Einige dem Spielerschutz begleitende Rahmenbedingungen:

- Zutrittssystem: Die Spielerschutz begleitenden Rahmenbedingungen für Automatensalons und Einzelaufstellungen sehen beide ein Zutrittssystem vor, das sicherstellt, dass nur volljährige Personen der Zutritt gestattet ist. Bei den Automatensalons ist die Identität durch Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises nachzuweisen, der den Anforderungen des § 40 Abs 1 BWG (Bankwesengesetz) entspricht. Die personenrelevanten Daten müssen fünf Jahre aufbewahrt werden.³¹

Ad Zutrittssystem) „Automatensalons: Die Echtheit des Lichtbildausweises ist analog zu § 40 demnach sicherzustellen. Die Authentizität des Überbringers sowie die Echtheit des Dokuments bzw. die Erkennung eines ge- oder verfälschten Ausweises bedarf jedoch einer intensiven Schulung der Mitarbeiter. Ebenso den etwaigen Umgang von geeigneten Prüfinstrumenten. Der Gesetzgeber geht auf diese Ausbildung jedoch nicht näher ein, sondern setzt diese voraus.“

³⁰vgl.http://www.jusline.at/5_Landesausspielungen_mit_GL%C3%BCcksspielautomaten_GSpG.html; Zugriff am 15.10.2012

³¹vgl.<http://www.jusline.at/index.php?cpid=753043c4d8f07f2727ea0da138b2010e&gesetz=&searchstring=zutrittssystem&searchsubmit.x=0&searchsubmit.y=0>; Zugriff am 15.10.2012

Bei Einzelaufstellungen ist eine laufend nummerierte Spielerkarte zur Einhaltung der höchstzulässigen Tagesspieldauer auszustellen, auf der der Name des Bewilligungsinhabers sowie Name, Geburtsdatum und Lichtbild des Spielteilnehmers sowie das (Erst-) Ausstellungsdatum angebracht sind. Dabei ist durch den Bewilligungswerber oder dessen Vertragspartner sicherzustellen, dass pro Spieler nur jeweils eine Spielerkarte ausgestellt ist, oder, wenn mehrere Spielerkarten für einen Spieler ausgestellt wurden, jeweils nur eine Spielerkarte für einen Spieler gültig ist, und nur diese Spielerkarte zur Teilnahme am Spiel berechtigt; die Dauer der bereits absolvierten Spielteilnahmen muss bei Ausstellung einer neuen Spielerkarte für einen Spielteilnehmer auf diese Spielerkarte übertragen werden.

- Mitarbeiterschulung: Automatensalons sind zur Vorlage eines Konzepts über die Schulung der Mitarbeiter im Umgang mit Spielsucht und über die Zusammenarbeit mit einer oder mehreren Spielschutzeinrichtungen verpflichtet.
- Warnsystem: Automatensalons wie auch Einzelaufstellungen sind verpflichtet ein Warnsystem mit abgestuften Spielerschutzmaßnahmen, von der Spielerinformation bis zur Spielersperre abhängig vom Ausmaß der Besuche des Spielteilnehmers, aufzustellen.
- Anzeige der Gewinnausschüttung: Die mathematisch ermittelte Gewinnausschüttungsquote des jeweiligen Spielprogramms je Einsatzgröße muss angezeigt werden und muss in Automatensalons ausgehend von einer unendlichen Serie an Einzelspielen in einer Bandbreite von 85 bis 95 vH, in Einzelaufstellungen, in einer Bandbreite von 82 bis 92 vH liegen.

- Verbotene Darstellungen: Das Verbot zu Spielinhalten mit aggressiven, gewalttätigen, kriminellen, rassistischen oder pornographischen Darstellungen trifft auf Automatenalons und Einzelaufstellungen gleichermaßen zu.

Spielerschutz orientierter Spielverlauf:³²

- Vermögenswerte Leistung in Automatenalons
- Die vermögenswerte Leistung des Spielers in einem Automatenalon beträgt höchstens 10 Euro pro Spiel
- Die in Aussicht gestellten vermögenswerten Leistungen (Gewinne in Geld, Waren oder geldwerten Leistungen) dürfen 10.000 Euro pro Spiel nicht überschreiten
- Jedes Spiel dauert mindestens 1 Sekunde und muss vom Spielteilnehmer gesondert ausgelöst werden.
- Es dürfen keine parallel laufenden Spiele auf einem Glücksspielautomaten spielbar sein, außer die maximalen Einsätze pro Spiel, als auch die gesamten Gewinne bleiben im o.g. Rahmen.
- Es dürfen keine Jackpots ausgespielt werden.
- Nach zwei Stunden ununterbrochener Spieldauer eines Spielteilnehmers schaltet der Glücksspielautomat ab (Abkühlungsphase)

Vermögenswerte Leistung in Einzelaufstellungen

- Die vermögenswerte Leistung des Spielers bei Einzelaufstellungen beträgt höchstens 1 Euro pro Spiel.
- Die in Aussicht gestellten vermögenswerten Leistungen (Gewinne in Geld, Waren oder geldwerten Leistungen) überschreiten nicht 1.000 Euro pro Spiel.
- Jedes Spiel dauert zumindest 2 Sekunden und muss vom Spielteilnehmer gesondert ausgelöst werden.

³²vgl.<http://www.jusline.at/index.php?cpid=753043c4d8f07f2727ea0da138b2010e&gesetz=&searchstring=Spielerschutz+orientierter+Spielverlauf&searchsubmit.x=0&searchsubmit.y=0> ; Zugriff am 15.10.2012

- Es dürfen keine parallel laufenden Spiele auf einem Glücksspielautomaten spielbar sein, die Einsätze auf mehreren Gewinnlinien sind erlaubt, wenn sie die höchstzulässigen Grenzen nicht überschreiten
- Jackpots sind unzulässig.
- Das Spielen ist mit 3 Stunden je Spielteilnehmer innerhalb von 24 Stunden begrenzt.

Betreffend Überwachung, Kontrolle und Spielerschutz sollten alle Automaten über einen Zentralrechner vernetzt werden. Angedacht ist eine Sonderkommission („Soko“), um die geschätzten 10.000 illegalen Automaten aus dem Verkehr zu ziehen.³³

Die neue Regelung für Spielbanken:

- *An Stelle der zwölf Lizenzen wird es zukünftig fünfzehn geben*

Der Glücksspielkonzern Novomatic hat sich um eine bis zwei dieser Konzessionen beworben. Das bedeutet heimische, aber auch starke Konkurrenz für die Casinos Austria (die bisher alle vergebenen 12 Lizenzen inne hat).

- *Der Abgabensatz wird in Hinkunft 30 Prozent (Flattax) der Jahresbruttospielerträge betragen*

Durch die Novelle wird versucht, den Spielerschutz besser zu gewährleisten und zu kontrollieren. So versucht man z.B. durch gut geschulte Mitarbeiter von Automatencasinos, „auffällige“ Spieler über die Gefahren des Glücksspiels aufzuklären. Man kämpft gegen die Kriminalität und versucht die Spielabläufe zu kontrollieren, um bei Verstößen effizient durchgreifen zu können.

³³ vgl. http://diepresse.com/home/wirtschaft/economist/535080/Casinos-Austria-bangen-um-Lizenz-zum-Spielen?_vl_backlink=/home/index.do; Zugriff am 11.10.2012

2.3.2 Für Spielbanken (§ 25)³⁴

Der Besuch einer Spielbank ist nur volljährigen Personen, die sich gemäß § 40 Abs. 1 BWG ausweisen, gestattet. Die Daten des Besuchers müssen 5 Jahre aufbewahrt werden.

Personen dürfen ohne Begründung vom Besuch ausgeschlossen werden. Die Spielbankleitung hat ihre Mitarbeiter von zumindest einer Spielerschutzeinrichtung im Umgang mit Spielsucht zu schulen.

Bei EU Bürgern oder Bürgern eines Staates des Europäischen Wirtschaftsraumes, die durch häufige Besuche oder intensiver Spielteilnahme auffallen und eine Gefährdung des Existenzminimums möglich ist, muss die Spielbankleitung:

- eine Bonitätsauskunft von einer unabhängigen Einrichtung einholen
- bei begründetem Verdacht der Existenzgefährdung ein Beratungsgespräch über die Gefahren des Spiels und externen Beratungseinrichtungen mit einem geschulten Mitarbeiter veranlassen
- bei anhaltendem Spielverhalten des Spielers eine Zutrittsbeschränkung oder ein Zutrittsverbot auszusprechen

Ist die Einholung einer unabhängigen Bonitätsauskunft nicht möglich, so hat die Spielbank:

- den Gast durch geschulte Mitarbeiter über die mögliche Gefährdung des Existenzminimums zu informieren und
- auf eine Beratungseinrichtung hinzuweisen, und
- die Vermögens und Einkommenssituation zu hinterfragen

³⁴ vgl. http://www.jusline.at/25._GSpG.html; Zugriff am 15.10.2012

Eine über die Einholung der unabhängigen Bonitätsauskünfte, das Beratungsgespräch oder die Befragung des Spielteilnehmers hinausgehende Überprüfungs- und Nachforschungspflicht der Spielbankleitung besteht nicht.

Verletzt die Spielbankleitung ihre Informations- und Handlungspflichten und erwächst dem Spieler dadurch erheblicher finanzieller Schaden haftet die Spielbankleitung. Haftungsbefreiung tritt ein, wenn der Spielteilnehmer unrichtige oder unvollständige Angaben gemacht hat oder bei leichter Fahrlässigkeit der Spielbankleitung.

Die Verwendung technischer Hilfsmittel zur Verschaffung eines Spielvorteils ist dem Spieler verboten.

2.4 Die Novelle des Glücksspielgesetz 2010

Mit der Glücksspielgesetz Novelle 2010 wurde die Glücksspiellandschaft in Österreich einer umfassenden Änderung unterzogen. Besonders im Bereich der Glücksspielautomaten wurden neue Ordnungen bedacht.

Die neue Automatenregelung sieht auszugsweise folgendes vor:³⁵

- *Das Gesetz stellt einen Bundesrahmen für das Automatenglücksspiel in den Bundesländern her*
- *Die Rahmenvorgaben stellen einheitliche Mindeststandards dar, die hauptsächlich im Interesse des Spielerschutzes stehen, damit künftig kein Auseinanderdriften zwischen den Bundesländern möglich ist. Der Rahmen wird per Landesgesetz verschärft werden können*

³⁵ <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/171/Seite.1710169.html>; Zugriff am 11.10.2012

- *Maximal 50 und mindestens 10 Automaten in Salons, sowie maximal drei Automaten bei Einzelaufstellung werden gesetzlicher Bundesrahmen sein*
- *Die höchstzulässige Automatenanzahl von 8.341 Automaten wird sich aus der Vorgabe der Automatenzahl im Verhältnis zur Einwohnerzahl ergeben, wobei der allgemeine Schlüssel von einem Automaten pro 1.200 Einwohner in Wien auf einen Automaten pro 600 Einwohner erweitert wird*
- *Es werden strengere Voraussetzungen für die Einzelaufstellung gelten: Der Maximaleinsatz wird 1 Euro betragen, der Maximalgewinn 1.000 Euro; hingegen bei Automatensalons wird der Maximaleinsatz zehn Euro betragen und der Maximalgewinn wird 10.000 Euro betragen*
- *Gewinnausschüttungsquoten werden in Bandbreiten vorgegeben: Bei Automatensalons 85 bis 95 von Hundert und bei Einzelaufstellung 82 bis 92 von Hundert jeweils von den Einsätzen bei einer unendlichen Serie von Einzelspielen*
- *Es wird eine eigene Aufsichtsverantwortung der Bundesländer geben*

Die neue Konzessionsvergabe erlaubt in Zukunft 36.000 Euro in 1 Stunde zu verspielen, zuvor waren es, auch wenn viel herumgetrickst wurde, nur 900 Euro.³⁶

3. Das pathologische Glücksspiel

Die Glückspielsucht zählt zu den sogenannten nicht-stoffgebundenen Süchten, da dem Körper von außen her keine Substanz zugeführt wird. Es wird zwischen Gelegenheitsspielern, Problemspielern und pathologischen Spielern unterschieden. Die Bedeutung der Thematik nimmt in den letzten Jahren immer stärker zu und deshalb wird ihr auch immer mehr Beachtung geschenkt.

³⁶ vgl. <http://geppbloggt.com/2011/03/30/kleines-gluck-und-groser-einfluss-wie-in-osterreich-ein-gesetz-entsteht/>; Zugriff am 10.10.2012

„Die nicht-stoffgebunden Süchte sind vielschichtig; u.a. zählen dazu“.³⁷

- Kaufsucht
- Medikamentensucht
- Sexsucht
- Esssucht/Magersucht
- Arbeitssucht
- Computer und Internetsucht
- Sammelsucht (Messie)
- Spielsucht usw.

Meist wird der Begriff "Sucht" nur mit stoffgebundener Abhängigkeit verbunden. Man kann aber auch von Verhaltensweisen (z.B. Glücksspiel, Internetsurfen, Einkaufen usw.) abhängig werden. In diesem Fall treten psychische und soziale Abhängigkeiten ebenso auf, wie bei der stoffgebundenen Sucht. Symptome einer nicht-stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankung sind, dass ein starkes Bedürfnis besteht, das Verhalten laufend zu wiederholen und ständig zu erhöhen, um das erwünschte Glücksgefühl zu erreichen. Es kommt dann schlussendlich zum Kontrollverlust.³⁸

*„Im Verlauf einer Suchterkrankung findet häufig ein Wechsel der psychoaktiven Substanzen statt (z.B. nach dem Drogenentzug kommt es zu einem verstärkten Alkoholkonsum) oder eine stoffgebundene Abhängigkeit wird durch eine Verhaltenssucht ersetzt“.*³⁹

Aus einer Studie der Spielsuchthilfe im Jahr 2010 wurden 893 betreute Personen (sowohl Spieler als auch deren Angehörige) befragt.⁴⁰ Aus dieser Studie geht hervor, dass 28 % der Glücksspieler nahezu täglich spielten. Der nächste signifikante Sprung liegt bei einer Spielhäufigkeit von 8-12 mal pro Monat. Nur 2% der Befragten gaben an, überhaupt nicht zu spielen.

³⁷ <http://www.sucht-krankheiten.de/l3-Kaufsucht.html>; Zugriff am 01.08.2012

³⁸ vgl. www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/152/Seite.1520140.html; Zugriff am 01.08.2012

³⁹ www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/152/Seite.1520140.html; Zugriff am 01.08.2012

⁴⁰ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.8

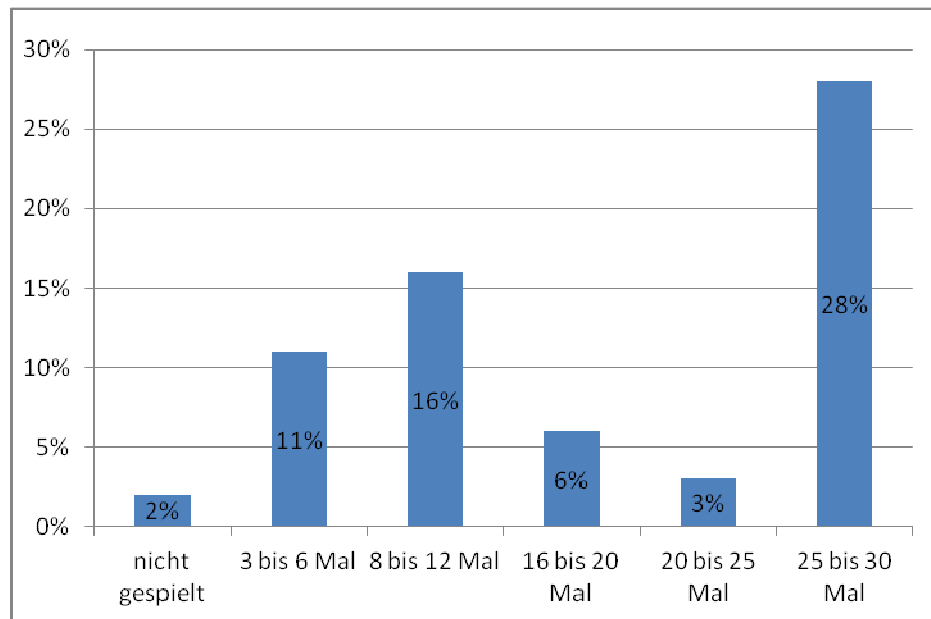


Tabelle 3: Graphik Spielhäufigkeit pro Monat, 2010 ⁴¹

Pathologische Glücksspieler spielen oft mehr oder weniger unbemerkt viele Jahre mit hoher Intensität. Erst wenn sich Auffälligkeiten wie hohe Verschuldung, erhöhte Suizid tendenz, psychische und/oder psychosomatische Störungen – oft im Einklang mit einer zusätzlichen stoffgebundenen Abhängigkeit (z.B. Alkohol) - nach außen zeigen, suchen die Betroffenen fremde Hilfe auf.

Heimowski beschreibt den eigenen Suchtdruck folgendermaßen: „Das Spielen hat mich vollkommen gepackt. Schon nach dem ersten Mal ließ es mich nicht mehr los. Nach etwa drei Monaten war ich spielsüchtig. Anfangs, nachdem die ersten 500 DM verspielt waren, hatte ich noch ein schlechtes Gewissen.....Mein jetziges Denken konzentrierte sich ausschließlich darauf, Geld aufzutreiben und zu verspielen. Der Zwang, in die Halle zu gehen, ließ mich nicht mehr los.... Viele können sich eine sogenannte nicht-stoffliche Sucht einfach nicht vorstellen. Und dennoch ist sie ganz real vorhanden“. ⁴²

⁴¹ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.43

⁴² Heimowski, U.: Spielsucht- Mein Weg aus der Abhängigkeit; S.55

3.1 Definition und Grundlagen

*„Pathologisches Spielen oder zwanghaftes Spielen, umgangssprachlich auch als Spielsucht bezeichnet, wird durch die Unfähigkeit eines Betroffenen gekennzeichnet, dem Impuls zum Glücksspiel oder Wetten zu widerstehen, auch wenn dies gravierende Folgen im persönlichen, familiären oder beruflichen Umfeld nach sich zu ziehen droht oder diese schon nach sich gezogen hat“.*⁴³

In der heutigen Zeit sind Glücksspiele sehr beliebt und haben sich im Laufe von mehreren tausend Jahren etabliert. Der Reiz eines erwarteten Gewinnes übte immer schon große Faszination aus. Die Freude am Spiel kann jedoch sehr schnell zu großen Problemen führen. Wenn Glücksspiel zur Sucht wird, dann sind die Folgen für die Betroffenen, aber auch für deren Umfeld, oft verheerend: finanzieller Ruin, belastete Beziehungen oder auch der Absturz in die Beschäftigungskriminalität sind leider Realität. Der Bedarf an Präventions- und Hilfsangeboten ist daher hoch und wird in Zukunft vermutlich noch weiter ansteigen.

*„Pathologisches Spielen wird seit seiner erstmaligen offiziellen Anerkennung als psychische Störung im Jahre 1980 unter den Störungen der Impulskontrolle eingeordnet“.*⁴⁴

Wie in keiner anderen Branche sind österreichische Glücksspielanbieter gefordert, das Konsumverhalten ihrer Gäste und deren Bonität kontinuierlich zu prüfen. Als auffällige Teilnahme am Spiel wird beispielsweise seitens der Casinos Austria AG eine höhere Besuchsfrequenz als 6 Mal monatlich in einer Spielbank oder die Teilnahme am Spiel mit erhöhten Sätzen definiert. Bei moderater Spielteilnahme und innerhalb der tolerierten Besuchsfrequenz ist es jedoch durchaus möglich, ein durchschnittliches Monatseinkommen zu verspielen, ohne besonders aufzufallen.

⁴³ http://de.wikipedia.org/wiki/Pathologisches_Spielen; Zugriff am 01.08.2012

⁴⁴ <http://www.fachstelle-gluecksspielsucht.at/wissen-spielsucht-definition-merkmale.php>; Zugriff am 01.08.2012

Einerseits durch das Freizeitangebot im Glücksspielbereich, aber auch durch verstärktes Engagement im Veranstaltungs- und Eventbereich und intensives, regionales Sponsoring standen diese Betriebe zunehmend im Mittelpunkt touristischer Regionen, und tragen erheblich zu einer qualitativen Verbesserung von touristischen Strukturen bei, lieferten beachtliche Wertschöpfungen, kreierten und sicherten Arbeitsplätze.

Jeder Mensch hat ein unstillbares Verlangen nach Glück. Diese Tatsachenbehauptung findet wie bereits erwähnt, ihren mehr oder weniger deutlichen Widerhall in jeder Epoche der Jahrtausend alten Geschichte der Menschheit von der Antike bis in die Gegenwart. Neben den zahlreichen positiven Aspekten des Glücksspiels findet dieser stetig wachsende Industriezweig aber auch heftige Ablehnung. Der Rausch des Spielens ist vermutlich jedem bekannt – ab und zu riskiert man etwas und hofft, nicht zu verlieren, sondern zu gewinnen. Bei einigen Menschen kann dieser Reiz jedoch in eine Sucht ausarten. Der Spieltrieb kann dann schnell zum finanziellen Ruin werden und die Isolation von Freunden und Familie zur Folge haben und bis hin zu Glücksspielsucht führen.

Nicht jeder, der gerne oder viel oder mit Leidenschaft spielt, ist aber ein „Spielsüchtiger“. Das Glücksspiel dient vielen Menschen in unserer Gesellschaft als eine Art Freizeitbeschäftigung. Man muss bloß auch immer den möglichen Verlust einkalkulieren. Wenn aus harmloser Freizeitbeschäftigung mehr wird, dann wird das Spielen irgendwann zum Problem. Ab welchem Zeitpunkt genau ein Problem daraus wird, lässt sich schwer eingrenzen, weil die Übergänge meist fließend sind. Da der Beginn immer harmlos ist, ist es sehr wichtig und wesentlich, dass man über die Gefahren Bescheid weiß, um sie noch rechtzeitig zu erkennen und entgegenzuwirken.⁴⁵

Warum manche Menschen immer nur Gelegenheitsspieler bleiben, und andere wiederum ein Problem mit dem Spielen bekommen, kann man nicht eindeutig feststellen. Ganz sicher spielen aber soziale und persönliche Faktoren hier eine wesentliche Rolle.

⁴⁵ vgl. Horodecki, 1998, Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, S23

3.2 Anzeichen für Spielsucht

Viele Menschen nehmen gelegentlich an Glücksspielen, als anregende Form der Unterhaltung, teil und integrieren dieses in das Alltagsleben. Bei einigen von ihnen jedoch wird das Glücksspiel zum Problem. Deren Gedanken kreisen immer häufiger um das Glücksspiel, bis allmählich die Kontrolle verloren geht - die Häufigkeit des Spielens steigert sich und auch die Einsätze steigen. Ziel ist es jedesmal, viel Geld zu gewinnen. Spielsüchtige sind immer der Meinung, dass sie beim nächsten Spiel gewinnen werden.

Im weiteren Verlauf wird das Spielverlangen unbeherrschbar. Die Verluste werden vor den Angehörigen verheimlicht und der/die Betroffene versucht verzweifelt, die Verluste durch weiteres Spielen auszugleichen. Aber sogar Gewinne verschlimmern die Situation noch, weil sie den Spieldrang und den Wunsch noch mehr zu gewinnen verstärken, wodurch es in weiterer Folge zu weiteren Verlusten kommt, da der eingesetzte Betrag immer erhöht wird – ein Teufelskreis.

Das Glücksspiel wird zunehmend das Wichtigste im Leben und alles andere tritt langsam in den Hintergrund. Die Betroffenen sind nicht mehr in der Lage, das Glücksspiel zu unterbrechen. Es entstehen, wie schon erwähnt, Folgeprobleme (psychische, familiäre, finanzielle, berufliche), die sich immer mehr zuspitzen und bis zum psychischen und / oder existenziellen Zusammenbruch führen können.

Das pathologische Spielverhalten hängt vor allem von drei Faktoren ab: den Eigenschaften des Glücksspiels, den Charakteristika des Spielers und dem sozialen und gesellschaftlichen Umfeld, in dem sich der Spieler bewegt. Dieses Drei-Faktoren-Modell der Suchtentwicklung wird beispielsweise von Meyer und Bachmann (2005) als übergeordnetes Rahmenkonzept genutzt, um die Entstehungsbedingungen des pathologischen Glücksspiels zu erklären.⁴⁶

⁴⁶ vgl. Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 58

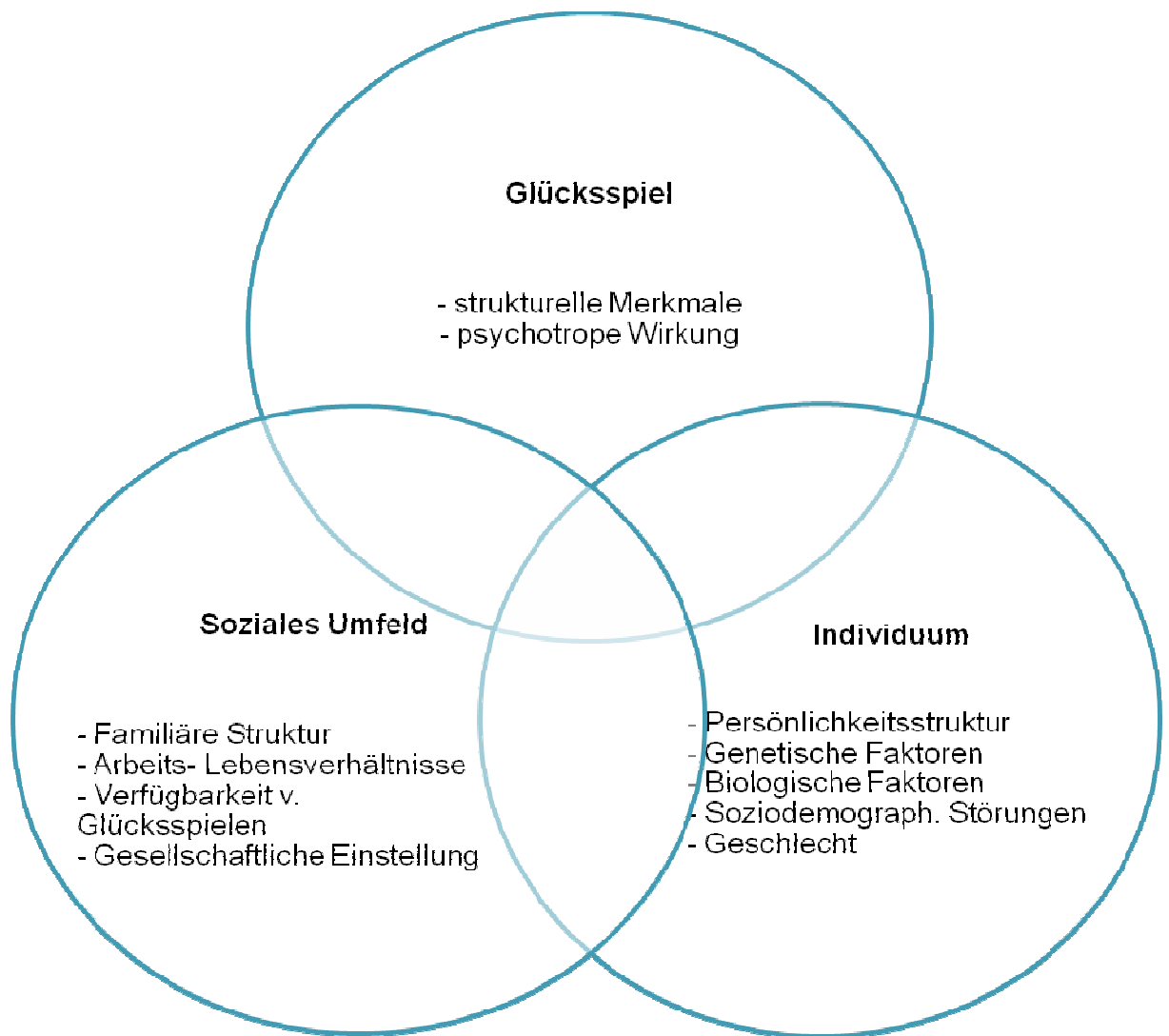


Abbildung 2: Drei-Faktoren Modell zur Entstehung von Glückspielsucht ⁴⁷

Man kann einen pathologischen Spieler rein äußerlich nicht als solchen erkennen, da es keine offensichtlichen, körperlichen Krankheitszeichen gibt (wie z.B. bei langjährigem Drogen oder Alkoholmissbrauch). Er schafft es über viele Jahre hinweg, das Spielen zu verheimlichen und nach außen zu verbergen. Es gibt aber zwei Anzeichen, an denen die Spielsucht meist erkannt werden kann: wenn der Betroffene weder Zeit noch Geld hat.

Problemspieler entfernen sich oft emotional von ihren Nahestehenden und lügen darüber, wo sie waren und was sie täglich tun.

⁴⁷ vgl. Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 58

*„Die Spielsucht, auch Glücksspielsucht oder Wetsucht genannt, ist der Zustand, in dem eine Person, nach dem Beginn des Spielens, die Kontrolle über die Höhe des Geldeinsatzes und die Spieldauer verloren hat. Die Person wird letztendlich so lange weiter Spielen, bis kein Geld mehr zur Verfügung steht. Auch ist die Person unfähig geworden, auf das Spielen zu verzichten“.*⁴⁸

Viele Anzeichen einer Spielsucht können auch Anzeichen für eine andere Störung sein, deshalb werden sie in den meisten Fällen erst im Nachhinein mit der Glücksspielproblematik in Verbindung gebracht. Der pathologische Spieler leidet unter verschiedenen Stimmungs- und Wesensveränderungen wie: Gereiztheit, Aggressivität, unruhiger Schlaf usw.⁴⁹

Einige Beispiele der vielen Anzeichen für Spielsucht:⁵⁰

- Häufige Besuche in Spiellokalen oder auf Spielwebseiten
- Man verspielt oft höhere Beträge oder spielt länger als beabsichtigt
- Verluste werden nicht akzeptiert sondern man spielt weiter, um das Geld wieder zurück zu gewinnen
- Spielen trotz Stress oder Müdigkeit
- Familie /Bekannte/Freunde werden vernachlässigt
- Man erfindet Ausreden und Lügen, damit die Angehörigen nichts merken
- Man spielt mehrere Stunden hintereinander
- Innere Unruhe oder Reizbarkeit, wenn man nicht spielen kann

⁴⁸ www.sucht.at/content/6/20/de/spielsucht.html; Zugriff am 15.08.2012

⁴⁹ vgl. Horodecki, 1998, Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, S 49

⁵⁰ vgl. www.mariaebene.at/admin/web/special_portal.php?textID=575&katID=95; Zugriff am 15.08.2012

3.3 Ursache und Verlauf

Eine Spielsucht kann die unterschiedlichsten Ursachen haben. Der häufigste Beginn ist, wenn sich der Betroffene in einer finanziellen Notlage befindet. Man glaubt durch wiederholtes Spielen irgendwann den großen Gewinn zu machen und damit die finanziellen Probleme loszuwerden; in der Realität aber stürzt man damit immer tiefer in die Spielsucht ab.

„Allgemein sind Männer häufiger von einer Spielsucht betroffen, als Frauen“.⁵¹

Pathologische Glücksspieler haben längst die Schwelle des Realitätsbezugs verloren und glauben immer, dass sie beim nächsten Spiel gewinnen werden. Als Folge davon beginnen sich die Betroffenen zu verschulden, da der erhoffte Gewinn nicht eintrifft und man immer mehr Geld braucht. Es folgen Schulden und man nimmt Kredite auf oder leiht sich privat Geld aus, das man aber nicht mehr zurückzahlen kann. Manche der Betroffenen rutschen nach dieser Phase auch in die Beschaffungskriminalität, da man keine andere Möglichkeit mehr hat, Geld aufzutreiben. Ab jetzt hat man auch mit rechtlichen Folgen zu rechnen.

Als weiterer Verlauf leiden die Beziehungen zu geliebten Menschen und zur Familie. Oft gehen Beziehungen durch die Spielsucht zu Bruch und was folgt ist eine Trennung, welche den Spielsüchtigen noch betroffener und verzweifelter macht. Einige Spielsüchtige sehen dann keinen Ausweg mehr aus ihrer Erkrankung und nehmen sich das Leben.

Das wichtigste ist, dass sich der Patient seine Sucht selber eingesteht und Hilfe von den dafür vorgesehen Stellen aufsucht. Hier kann ihm geholfen werden, sein Leben langsam und gezielt wieder in Griff zu bekommen. Wichtig ist auch, dass die Angehörigen sich mit der Sache auseinandersetzen.

Die Spielsucht ist eine chronische Erkrankung, was bedeutet, dass auch wenn sie therapiert wurde, der Patient immer wieder rückfällig werden kann. Es genügt,

⁵¹ vgl. www.paradisi.de/Health_und_Ernaehrung/Erkrankungen/Spielsucht/Artikel/3593.php; Zugriff am 15.08.2012

wenn der Betroffene auch nur ein einziges mal wieder beginnt zu spielen. Man kann daher die Spielsucht in diesem Bezug auch mit der Alkoholsucht vergleichen.⁵²

Wie die nächste Übersicht deutlich zeigt, betreffen die Auswirkungen der Spielsucht nicht nur den Spieler, sondern auch sein berufliches, soziales und familiäres Umfeld; die Folgen des Spielens wirken sich auf viele verschiedene Lebensbereiche aus.

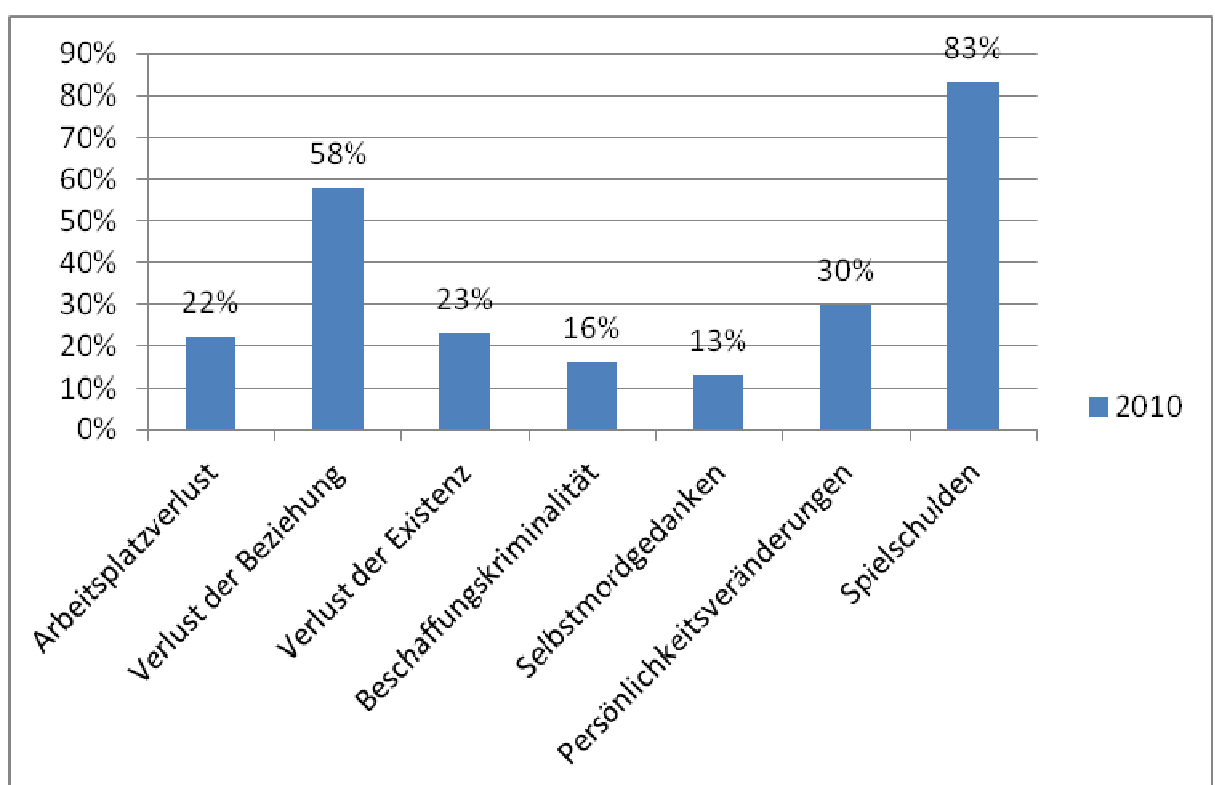


Tabelle 4: Graphik Spielfolgen, 2010⁵³

Die häufigste Folge des pathologischen Glücksspiels ist bei beiden Geschlechtern die Verschuldung, dicht gefolgt vom Verlust von Beziehungen und an dritter Stelle werden Persönlichkeitsveränderungen angegeben.

⁵² vgl. http://www.paradisi.de/Health_und_Ernaehrung/Erkrankungen/Spielsucht/Artikel/3593.php; Zugriff am 15.08.2012

⁵³ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.51

3.3.1 Spielschulden

Die Folgen pathologischen Spielens sind vielfältig und weitläufig und sind vor allem gesundheitlicher, rechtlicher, seelischer und existenzieller Natur. Äußerst belastend ist für die Betroffenen mit Sicherheit die entstehende Verschuldung, die krankhaftes Spielen in den meisten Fällen mit sich bringt. Gemäß des Forschungsberichts der Spielsuchthilfe aus dem Jahre 2010 betragen die durchschnittlichen Spielschulden pro Klient 50.019 Euro bei einem durchschnittlichen Monatsnettoeinkommen von 1.391 Euro (das höchste Monatsnettoeinkommen lag bei 8.000 Euro, die höchste Verschuldung lag bei unglaublichen 1.800.000 Euro).⁵⁴

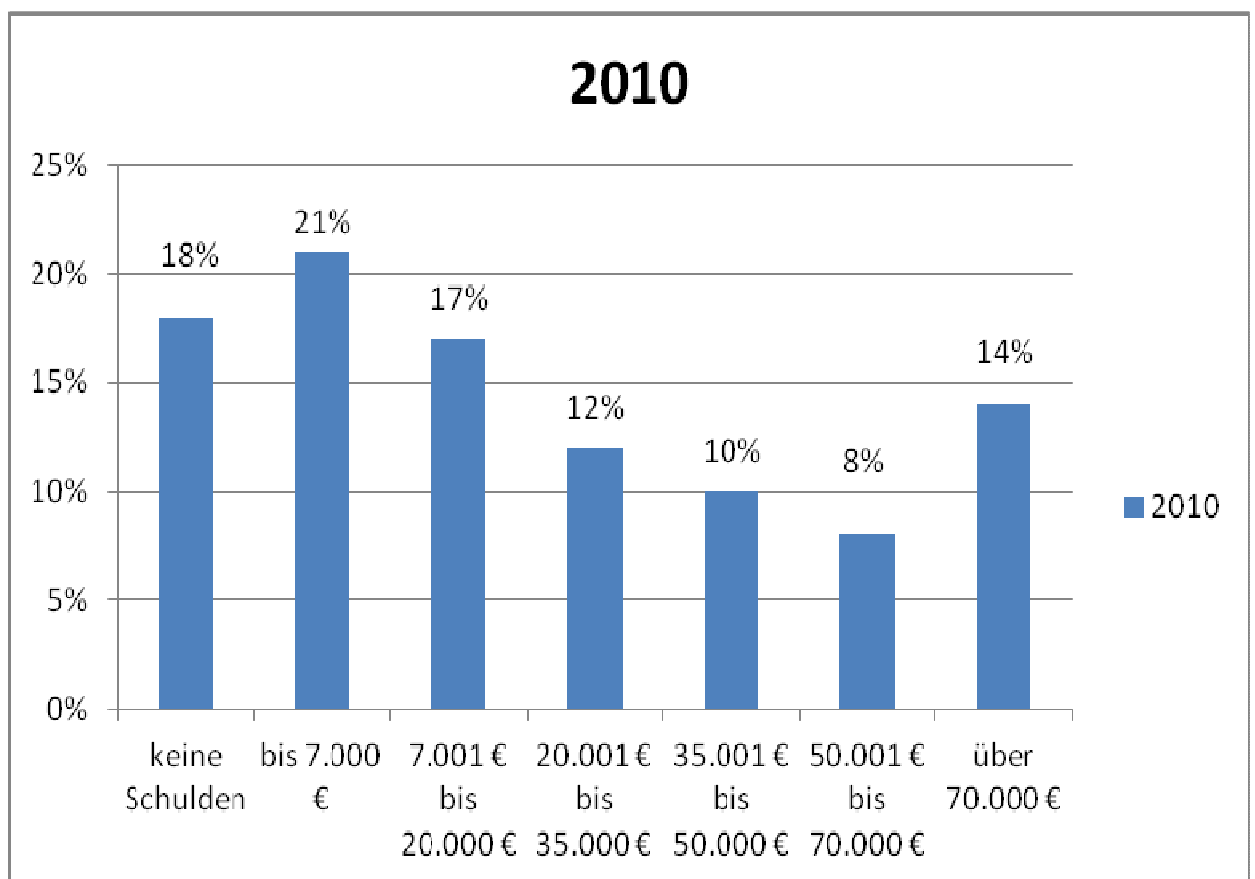


Tabelle 5: Graphik Spielschulden, 2010⁵⁵

⁵⁴ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.69

⁵⁵ Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.32

Ein Spielsüchtiger kann sich noch sehr genau an den ersten Gewinn erinnern, aber nicht an die laufenden Verluste (solche werden verdrängt).

Sehr häufige weitere tragische Folgen neben der Verschuldung sind: Konflikte in Familie und Partnerschaft, Hoffnungslosigkeit, Scheidungen, Selbstwertverringering, Verzweiflung, sozialer Rückzug, Verlust der Kommunikationsfähigkeiten, Schuldgefühle, Unruhe, Konzentrationsschwierigkeiten, Unzufriedenheit mit sich selbst und mit dem Leben, Medikamenten/Alkoholmissbrauch, Selbstmordgedanken/versuche usw. Als Folge des exzessiven Glücksspielens sind auch kriminelle Handlungen keine Seltenheit bei krankhaften Spielern.

Bei nahezu der Hälfte aller Fälle sind Angehörige auch finanziell involviert. Die Betroffenen sind durch den Suchtcharakter der Erkrankung zunehmend bereit, Geld auf unterschiedlichste Weisen aufzutreiben. Wenn das Geld ausgeht, werden zunächst Kreditkarten verwendet, und dann wird sich das gebrauchte Geld ausgeliehen, um die Spielsucht weiterhin zu finanzieren. In extremeren Fällen begehen die Spielsüchtigen Personen auch Raubüberfälle, Einbruch und Betrug.

Die Zeitschrift „Die Welt“ berichtete am 7.7.2011 über einen Polizisten, der u.a. wegen seiner Spielschulden einen Raub und einen Mord begangen hat. *„Nur wenige Stunden, nachdem er die Postfiliale im Bundestag überfiel, beging ein Polizist Selbstmord. Er soll private Probleme und Spielschulden gehabt haben“.*⁵⁶

Angeblich sagte Albert Einstein einmal: „The only way to beat Roulette is to steal the money when the dealer's not looking“.⁵⁷

⁵⁶ <http://www.welt.de/vermishtes/weltgeschehen/article13474173/Spielschulden-trieben-Polizisten-zum-Raub.html>; Zugriff am 15.10.2012

⁵⁷ <http://casinogambling.about.com/od/moneymanagement/a/positive.htm>; Zugriff am 15.10.2012

3.3.2 Folgeerscheinungen für das Individuum

Spielsucht belastet den Betroffenen in Bezug auf seine finanzielle Situation, sein Familienleben, seine Partnerschaft und ebenso ist das seelische Wohlbefinden und seine Lebensfreude negativ beeinträchtigt. Auch körperliche Reaktionen bleiben meistens nicht aus, da der Spieler ständig zwischen Erregung und Niedergeschlagenheit pendelt. Er gönnt sich nur kurze Ruhepausen und ernährt sich häufig nur von Kaffee und Zigaretten. Viele pathologische Spieler sind (fast) täglich am Spielen und leiden somit auch an Schlafmangel. Durch den Stress, den sich der Spieler immer wieder aussetzt, können auch zusätzlich Kopfschmerzen, Magenbeschwerden und Wirbelsäulenbeschwerden auftreten.

Auch die Seele beginnt irgendwann an Vereinsamung, Isolierung, Unruhe, Angstzuständen und depressiver Stimmungen zu leiden.

Auf das Berufsleben wirkt sich die Spielsucht natürlich auch negativ aus. Der Arbeitsleistung kann nur mehr vermindert und oft unkonzentriert (oder übermüdet) nachgegangen werden. Es folgen häufiges Nichterscheinen am Arbeitsplatz, was dann früher oder später zum Arbeitsplatzverlust führt. Man beginnt sein Leben in Verschuldung und Vereinsamung zu führen.

Um sich das Spielen trotzdem noch leisten zu können, begeht der Spieler dann Straftaten (meist Diebstahl, Veruntreuung oder Unterschlagung), wodurch sich die Situation noch weiter verschlimmert und der Spieler immer tiefer abrutscht.

Wenn dem Spieler bewusst wird, in welchem Dilemma er steckt, und dass er seine berufliche Existenz, seine Beziehungen zu Familie und Freunden zerstört hat, macht er sich Selbstvorwürfe und Schuldgefühle. Er sieht keinen Sinn mehr in seinem Leben, da er alles verloren hat und fällt immer tiefer in depressive Stimmungen. Oft führen diese empfundenen Belastungen zu Selbstmordgedanken und Selbstmordversuchen.⁵⁸

⁵⁸ vgl. Horodecki, 1998, Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, S 24f

3.3.3 Geschlechtsspezifische Unterschiede

Ein deutlicher Anstieg von weiblichen Spielsüchtigen macht es relevant, die geschlechtsspezifischen Unterschiede bei pathologischen Spielern näher zu betrachten. Laut einer Statistik vom Jahre 2009 auf 2010 ergab sich ein Zuwachs von mehr weiblichen Patienten um 6 % (von 29 % auf 35 %) wogegen bei den männlichen Patienten in diesem Zeitraum ein Rückgang von 6 % (von 71% auf 65%) registriert wurde.⁵⁹

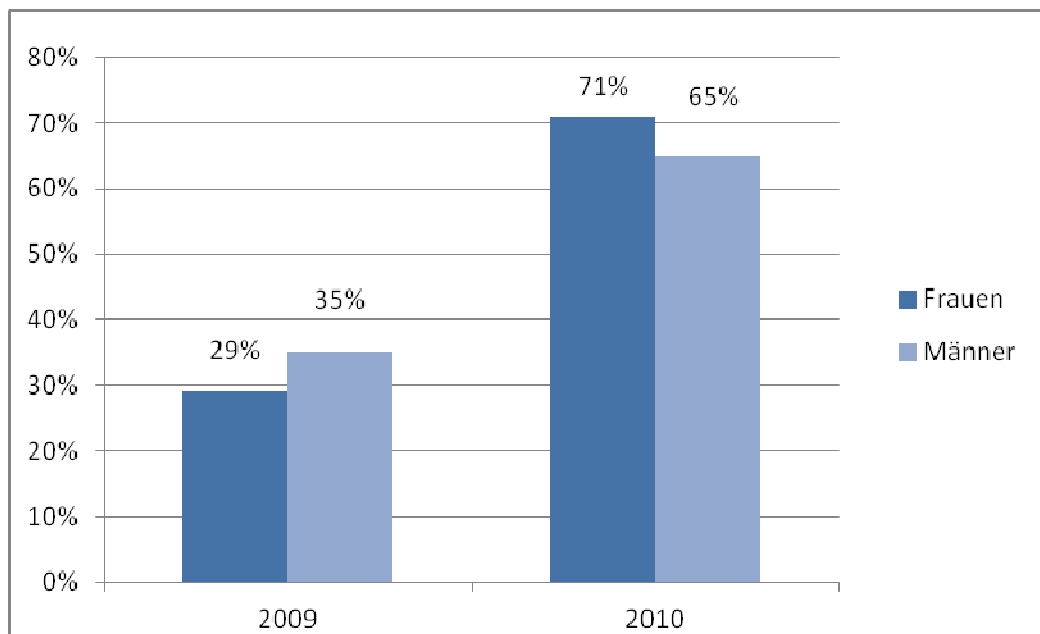


Tabelle 5: Graphik geschlechtsspezifische Jahresverläufe, 2009-2010⁶⁰

Obwohl das Glücksspiel allgemein gerne als eine männlich geprägte Domäne verallgemeinert wird, nimmt die Zahl der Spielerinnen kontinuierlich zu. Im gleichen Ausmaß steigt damit auch das Risiko ein pathologisches Spielverhalten zu entwickeln. Obwohl die Zahl betroffener Frauen wächst, gibt es nur wenige Studien, die sich dem geschlechtsspezifischen pathologischen Glücksspiel widmen.

⁵⁹ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.11

⁶⁰ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.11

Im Allgemeinen ist der Anteil der Spielsüchtigen überwiegend männlich; aber die Krankheitshäufigkeit der spielsüchtigen Frauen weist eine steigende Tendenz auf. Männer sind in der Regel „spielfreudiger und risikofreudiger“ als Frauen. Die Frauen besuchen die Spielkasinos häufig nur als Begleitpersonen. Man könnte fast sagen, dass Glücksspiele noch immer als Domäne des Mannes gelten, doch mit der fortschreitenden Emanzipation und der finanziellen Unabhängigkeit der Frau, wird auch sie öfters in den Glückspielbereich gelockt.

In einer US-Studie über pathologische Spielerinnen aus dem Jahr 2001 geht hervor, dass Frauen eher Spielautomaten in Kasinos oder Wetten in Lotterien bevorzugen. Männer setzen eher auf risikoreichere Wettstrategien und Frauen spielen eher vorsichtiger und erzielen deshalb auch öfters häufiger (wenn auch nur geringe) Gewinne. Die Mehrzahl dieser Frauen litt unter mangelnden Selbstwertgefühl oder Einsamkeit. Männer suchen beim Glücksspiel eher Action und Nervenkitzel; Frauen versuchen vor Problemen zu entfliehen. Bei Frauen bestand meist als zusätzliche Suchtproblematik Essstörungen und bei Männern Alkoholmissbrauch. Erwähnenswert ist auch, dass Frauen seltener eine Beratungsstelle aufsuchten als Männer.⁶¹

Die Österreicher verspielen jährlich ca. 1,5 Milliarden Euro, das ist also der Umsatz der Glücksspielbranche, der von den knapp 14,2 Milliarden Euro an Spiel- und Wetteinsätzen pro Jahr übrig bleibt. Trotz der Wirtschaftskrise boomt das Geschäft mit stetig steigendem Wachstum. Eine aktuelle Studie aus dem Jahr 2012 gibt an, dass rund 5 % der österreichischen Bevölkerung - d.s. ca. 400.000 Personen - ein problematisches Glücksspielverhalten aufweisen. 0,4 % aller Frauen und 0,9 % der Männer gelten als spielsüchtig.⁶²

Im Forschungsbericht 2010 der Spielsuchthilfe geht hervor, dass Männer grundsätzlich früher zu spielen beginnen als Frauen. 72,5 % der männlichen Spielklienten begannen vor dem 26. Lebensjahr (bei den Frauen waren es nur 30 %)

⁶¹ vgl. Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 75 f

⁶² vgl. <http://derstandard.at/1348285071596/Stoeger-haelt-Verbot-von-Spielautomaten-fuer-sinnlos>, Zugriff am 10.10.2012

und nur 4,7 % begannen nach dem 40. Lebensjahr zu spielen (bei den Frauen waren es 35 %). Beide Geschlechter nennen am häufigsten Automaten als problematische Spielart.⁶³

Im Grunde genommen kann es jeden treffen; wobei bestimmte Personengruppen besonders gefährdet sind, weiß Tobias Hayer, Suchtforscher an der Universität Bremen. Im Rahmen einer Forschung (Projekt Pathologisches Glücksspiel und Epidemiologie) wurden 15.000 Menschen untersucht und brachte folgendes Ergebnis:

- 90 % sind Männer
- 85 % sind unter 30 Jahre
- 80 % sind starke Raucher
- 65 % haben einen Migrationshintergrund
- 50% sind Alkoholiker
- 50 % haben eine Depression
- 20 % sind arbeitslos

Ob die Begleiterkrankungen- und süchte dabei Ursache oder Folge der Spielsucht sind, ist unklar. Hayer erklärt, dass neun von zehn Süchtigen männlich sind, da Männer eher zu riskanten Verhaltensweisen neigen, als Frauen.⁶⁴

3.3.4 Spielsucht bei Jugendlichen

Glücksspiele stellen für Jugendliche einen besonderen Reiz dar. Obwohl es für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren verboten ist, Spielhallen und Spielbanken zu betreten, haben Studien ergeben, dass Glücksspiel auch bereits in dieser Altersgruppe verbreitet ist. Sie dürfen auch nicht bei öffentlichen Lotterien wie z.B. Rubbellose, Sportwetten oder Poker mitspielen – auch nicht mit Erlaubnis (oder Vollmacht) der Eltern. Besonders im Hinblick auf das Glücksspiel im Inter-

⁶³ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.70 f

⁶⁴ vgl. <http://www.spiegel.de/gesundheit/psychologie/gluecksspiele-machen-suechtig-vor-allem-geldspielautomaten-a-814173.html>; Zugriff am 10.10.2012

net können Zugangsbeschränkungen (z.B. aufgrund des Alters) oftmals übergangen werden, sodass der Weg zum Glücksspiel auch für Jugendliche möglich ist. Je früher der Einstieg in ein suchtähnliches Verhalten passiert, desto schwieriger kann die Abhängigkeitserkrankung verlaufen und desto schwieriger wird der Ausstieg aus dem pathologischen Glücksspielverhalten. Aus diesem Grund ist der Jugendschutz ein sehr bedeutsamer Teil des effektiven Spielerschutzes.⁶⁵

Jugendliche sind häufig risikobereiter als Erwachsene. Sie wollen einen Kick erleben. Deswegen sind sie besonders gefährdet, glücksspielsüchtig zu werden. Jeder vierte Jugendliche in Deutschland unter 18 Jahren hat 2009 an Glücksspielen teilgenommen, obwohl es gesetzlich verboten ist. Das ergab eine bevölkerungsweite Studie der BZgA.⁶⁶

Internetspielsucht ist vornehmlich als Jugendproblematik zu verstehen. Per Mausklick schafft das Internet Zugang zu einer schier unerschöpflichen Fülle von Spielen. Das Internet kann das Leben erleichtern und die meisten Menschen haben auch keine Mühe, sich freiwillig wieder aus der Online-Welt auszuklinken – aber eben leider nicht alle.

Gerade Jugendliche sind offen bezüglich des Glücksspiels am Handy. Vom „Mobile Gambling“ erwartet man sich ein großes Wachstumspotential. Die Mobiltelefone haben immer größere Farbdisplays und daher ist auch eine optisch ansprechende Darstellung von Bildern und Videos gut gegeben. Gerade diese Technologien werden in den kommenden Jahren den Boom der Glücksspiele am Handy wesentlich unterstützen.⁶⁷

Wo aber liegt die Grenze zwischen der Faszination für die virtuelle Welt und der Abhängigkeit davon? Die Anzeichen sind ähnlich wie bei jeder Sucht.⁶⁸

⁶⁵ vgl. Broschüre Unglück im Spiel, S. 18

⁶⁶ vgl. http://www.spielen-mit-verantwortung.de/Rechtliches/Jugendschutz/Ergebnisbericht_Gluecksspielsucht_2007

⁶⁷ vgl. Strejcek, Glücksspiele, Wetten und Internet, S. 85

⁶⁸ vgl. http://archive-ch.com/ch/1/147.ch/2012-05-18_12855_50/Folgen_einer_Abh%C3%A4ngigkeit/, Zugriff am 11.09.2012

- Wenn Computer und Internet wichtiger sind als die reale Welt und die Menschen
- Wenn man wichtige Kontakte (Partner/-in, Kinder, Freunde, Familie) wegen des Internets vernachlässigt.
- Wenn nahestehenden Menschen sich beklagen, dass man zu häufig das Internet nutzt
- Wenn der Internet-Konsum verharmlost oder gar heruntergespielt wird
- wenn man an Schlafmangel leidet, weil man zu lange im Netz ist oder auch nervös und gereizt ist, wenn das Internet einmal nicht verfügbar ist
- Wenn viel Zeit und Geld für das Glücksspiel investiert u. mit Gewinnen geprahlt wird
- Wenn eine Art „Zockersprache“ benutzt wird
- Wenn man sich Geld auf illegale Art beschafft
- Wenn man keine anderen Hobbys oder Interessen mehr hat
- Wenn man vermehrt familiäre Konflikte verwickelt ist
- Wenn man andere Personen bezüglich des Ausmaßes der Glückspielaktivitäten belügt
- Wenn die Schulleistungen nachlassen oder man häufige Fehlzeiten ausweist
- Wenn man häufig körperlich erschöpft ist.

Die Früherkennung bei Jugendlichen ist besonders wichtig. In der ersten Phase entfernen sich die Teenager aus dem Geltungsbereich der Eltern und der Freundeskreis gewinnt an Einfluss. Es genügt oft schon, dass ein Schulfreund von einem Spiel berichtet und das probiert man gleich zu Hause aus. Der Spieltrieb des Menschen ist grundsätzlich ein natürliches Verhalten; man sollte die Stärken des Kindes fördern und sie auch dafür loben –aber man sollte den Kindern auch Grenzen und Regeln setzen.

Tappt man schon im jungen Alter in die Spielsuchtfalle, dann kommt man da nur mehr schwer heraus. Ganz besonders dann, wenn man das Pech hat, beim ersten Mal spielen gleich einen Gewinn zu machen. Dadurch wird die Wahrnehmung verfälscht und man glaubt, wenn man häufiger spielt, gewinnt man auch

mehr und öfters. Schnell kommt man wieder in den Teufelskreis, häufiger mit höheren Einsätzen zu spielen, um seine Verluste wieder zu kompensieren.

Da manche Jugendliche sehr oft schon viel älter aussehen, als sie wirklich sind, bleiben meist auch die Kontrollen in manchen Spielhallen aus (ganz zu schweigen von den unzählig illegal aufgestellten Automaten). (Ähnlich wie in Trafiken, wo oft 14 jährige einfach Zigaretten kaufen können, weil sie schon älter aussehen und niemand ihr tatsächliches Alter kontrolliert).

Junge Erwachsene sind durch die Gefahren des Glücksspiels besonders gefährdet. Um Jugendliche vom Glücksspiel fernzuhalten, müssten auch tatsächliche und ausnahmslose Alterskontrollen durchgeführt werden.

3.4 Deliktische Handlungen aufgrund der Spielsucht

Deliktische Handlungen im Spielsuchtbereich sind mannigfaltig. Die Beschaffungskriminalität spielt eine große Rolle bei pathologischen Spielern.

Dazu zählen außerhalb der Spielbanken im Bereich der Beschaffungskriminalität:⁶⁹

- (bewaffneter) Raub
- Diebstahl
- Einbruch
- Hehlerei
- Handel mit verbotenen Substanzen
- Erpressung, Nötigung
- Veruntreuung

⁶⁹ vgl. <http://www.suchtmittel.de/seite/tags.php/beschaffungskriminalit%E4t.html>; Zugriff am 15.10.2012

Innerhalb der Spielbanken:

- Hausfriedensbruch durch Eintritterschleichung in eine Spielbank nach dem eine Sperre ausgesprochen wurde entweder durch den Spielbanken-Automatensalonbetreiber oder nach einer Selbstsperre,
- Urkundenfälschung (verfälschter Ausweise oder Totalfälschungen zur Eintritterschleichung)
- Verwendung gefälschter Jetons oder Münzen
- Manipulation von Spielautomaten
- In Umlaufbringung von Falsifikaten (Banknotenfälschungen)
- Verwendung von technischen Hilfsmitteln
- Diebstahl von Sätzen (Jetons, Münzen)
- Fundunterschlagung

Spielbanken schützen sich gegen diese deliktischen Handlungen mit privaten Sicherheitsabteilungen und elektronischer Überwachungstechnik ebenso durch Forschung und Entwicklung von verbesserten Prüfinstrumenten und damit einhergehenden Arbeitsabläufen. Beispielgebend sind in diesem Bereich die für diese Zwecke 1995 und 1996 gegründeten Tochterunternehmen der Casinos Austria AG, CAST (Casinos Austria Security Technology) und die CARD (Casinos Austria Research and Development)

Die CAST verrichtet hinter den Kulissen eine wesentliche Arbeit. „Objektschutz, Personensicherheit für Gäste und Mitarbeiter, die Sicherung von Werten wie Bargeld, Spielmünzen und Jetons, Betriebsmittelsicherheit, womit gemeint ist, dass nichts am Roulettekessel manipuliert wird oder Karten gezinkt werden, Informationssicherheit, die über den klassischen IT-Bereich hier ebenfalls hinausgeht, und natürlich, so weit als möglich, Prävention von unlauterem Spiel sowie die unauffällige Entfernung von Gästen, die es trotzdem versuchen“.⁷⁰

⁷⁰ vgl. Geszti S.: Der Herr der Spiele: Leo Wallner-die Biographie, S. 212

In der CAST kennt man alle Tricks, auch die Neuesten. Man führt Buch über die Methoden und über die Namen der potentiellen Schwindler.⁷¹ Die von CAST entwickelte Sicherheitsvorrichtungen finden international große Beachtung und werden stark nachgefragt.⁷² Daher werden auf internationaler Ebene die neuesten Sicherheitsstandards ausgetauscht.

Die CARD hingegen kümmert sich als Tochtergesellschaft um Entwicklung Produktion und Vertrieb von technischem Equipment für den Glücksspielmarkt.⁷³

Spielautomatenproduzenten nehmen auf die vielseitigen Manipulationsversuche beim Design der neuen Geräte Rücksicht. Insbesondere im Bereich des Banknoten und Münzprüfgeräts und in der Sicherung der Außenhülle des Gerätes. Innerhalb der Industrie setzt man auf Austausch von Informationen. Auch die Novelle 2010 sieht den Datenaustausch vor. International berät ein US amerikanisches Unternehmen und bietet Listen (The Black Book) gesperrter Personen gegen entsprechendes Honorar an.⁷⁴

Die Nachfrage bei der Polizei ergab, dass in Österreich deliktische Handlungen im Zusammenhang mit dem Glücksspiel nicht explizit erfasst werden und daher keine Daten zur Verfügung stehen.

Der Verein für Anonyme Spieler beziffert die Rate spielabhängiger Menschen die zur Finanzierung deliktische Handlungen setzen sehr hoch, „7 von 10“ laut Fr. Dr. Horodecki (Vorstand des Vereins). Man kann davon ausgehen, dass mit dem pathologischen Glücksspiel auch eine erhöhte Wahrscheinlichkeit einhergeht, Straftaten zu begehen, die im Zusammenhang mit der Glücksspielsucht stehen; diese sind in eine Art „Beschaffungskriminalität“ einzuordnen.

Die Statistik Austria verzeichnete im letzten Jahr nur neun Verurteilungen im Bereich Glücksspiel; alles Männer. (Position 108 der gerichtlichen Kriminalstatistik

⁷¹ vgl Casinos Austria- ein Portrait: Das Glück mit dem Glück; S. 159

⁷² vgl. Casinos Austria AG, Kurzstatements zu häufigen Fragen, PR, Stand Okt. 2003; S.10

⁷³ vgl. Geszti S.: Der Herr der Spiele: Leo Wallner-die Biographie, S. 213

⁷⁴ vgl. [http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Book_\(gambling\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Book_(gambling)); Zugriff am 10.10.2012

2009).⁷⁵ Dieser Vergleich ist aber nur bedingt aussagefähig, da es sich zum einen um eigene Angaben von Spielern handelt und da es sich zum anderen um eine Sekundärstatistik handelt. Nicht zu vergessen ist, dass nicht jede Straftat auch strafrechtlich verfolgt wird.

4. Der Verlauf der Glücksspielsucht

Dieser Weg erfolgt in der Regel über drei Phasen:

- Die Gewinnphase (positives Anfangsstadium)
- Die Verlustphase (kritisches Gewöhnungsstadium)
- Die Verzweiflungsphase (Suchtstadium)⁷⁶

Jede dieser Phasen ist durch unterschiedliche Eigenschaften gekennzeichnet, die im Folgenden näher beschrieben werden. Eine echte Abgrenzung der Phasen erweist sich als sehr schwierig, da die Übergänge meist fließend ineinander übergehen.

4.1 Die Gewinnphase

Die erste Phase wird als Gewinnphase bezeichnet und gilt als Anfangsstadium. Die Gewinnphase ist davon geprägt, dass anfangs nur gelegentlich gespielt wird und Spielen als harmloser Zeitvertreib gesehen wird. Während des Spielens verspürt man ein Kribbeln im Bauch und sieht seine Chancen zu optimistisch. Der Spieler ist dem Spiel gegenüber positiv eingestellt. Kommt es in dieser Phase zu Gewinnen, dann verfällt der Spieler dem Glauben das Spiel zu kontrollieren bzw. zu seinem Gunsten beeinflussen zu können. Daraus entwickeln sich ein großer Optimismus über größere Gewinne in der Zukunft und die dabei empfundenen

⁷⁵ http://www.statistik.at/web_de/suchergebnisse/index.html; Zugriff am 10.10.2012

⁷⁶ vgl. Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 37

Euphoriegefühle stärken das Selbstwertgefühl. Da man glaubt Herr der Lage zu sein beginnt man mit dem Einsatz von größeren Beträgen.⁷⁷

Überragt in dieser Anfangsphase jedoch der Anteil der Verluste, so ist die Entwicklung in eine Spielsucht eher unwahrscheinlich.

4.2 Die Verlustphase

Diese Phase beginnt, wenn der Spieler anfängt die eintreffenden Verluste herunterzuspielen oder zu bagatellisieren, die bedingt durch die Natur des Spiels (Zufallsgesetze) früher oder später eintreten werden. Es wird nicht mehr aus Spaß gespielt, sondern weil es bereits eine Art Zwang ist. Man verliert langsam den Überblick über Gewinne und Verluste, ist sich aber sicher, dass die Gewinne alle Verluste abdecken. Nachdem der Spieler aber bereits in der Gewinnphase damit begonnen hat höhere Beträge zu setzen, kommt es nun auch zu ersten größeren Verlusten. Der Spieler hat dann den natürlichen Drang entwickelt, diese Verluste wieder zurückzugewinnen und es folgt ein noch häufigeres Spielen. Es wird immer mehr Zeit und Geld investiert und man beginnt, die Verluste nach außen zu verheimlichen. Gleichzeitig beginnt man damit Freunde, Familie, die Arbeit und Hobbys zu vernachlässigen. Trotzdem ist man sich nach wie vor sicher, dass man das Spiel grundsätzlich beherrschen kann.

Der Teufelskreis der Spielsucht nimmt jetzt volle Fahrt auf, denn die Betroffenen werden dazu verleitet, sich Geld zu leihen, weil die eigenen Mittel aufgebraucht sind. Spätestens jetzt müssten alle Alarmglocken läuten – doch die wenigsten Spielsüchtigen nehmen sie wahr. Sie haben sich längst in eine eigene, vom Spiel geprägte Welt zurückgezogen. Die Schulden beginnen zu steigen und die Unzufriedenheit wächst. Nachdem die Verluste immer größer werden sieht man sich gezwungen Schulden zu machen oder Kredite aufzunehmen um das weitere Spielen zu finanzieren. Lügen sind an der Tagesordnung und oft wird auch ge-

⁷⁷ vgl. http://www.gluecksspielsucht-mv.de/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=88, Zugriff am 04.09.2012

borgtes Geld schnell verspielt.⁷⁸ Der Besitz von Geld vermittelt dem Spieler ein Gefühl von Wichtigkeit, Macht, Überlegenheit und Kontrolle.⁷⁹

Hat man die Verlustphase überwunden, beginnt der eigentliche Abstieg. Der Übergang in die Verzweiflungsphase verläuft hier meist fließend und der Spieler beginnt noch mehr Zeit und Geld zu investieren. Geld wird jetzt „organisiert“ - auf legale oder gesetzlose Weise – und Schulden werden nur noch sporadisch zurückbezahlt.

4.3 Die Verzweiflungsphase

In dieser Phase ist man bereits tief in der Spielsucht gefangen. Es kommt zu Veränderungen der Persönlichkeit, man zieht sich vollkommen aus dem Gesellschaftsleben zurück und fühlt sich vollkommen wertlos. Der Betroffene wirkt gereizt und irritiert und ist schlaf- und ruhelos. Schulden werden verspätet oder gar nicht zurückgezahlt und einige Spieler rutschen in die Beschaffungskriminalität, um Geld zum Spielen zu besorgen. Alles, was dem Betroffenen jetzt noch wichtig ist, ist das Spiel; es wird zu seinem wichtigsten Lebensinhalt. Alles dreht sich nur mehr um das Glücksspiel; die Familie wird fremd.⁸⁰ Das ist besonders tragisch für die Angehörigen: der Spieler entwickelt plötzlich eine veränderte Persönlichkeitsstruktur entwickelt aber sie können es nicht verstehen, weil sie sehr oft gar nichts von der Sucht wissen, da diese sehr gut verheimlicht wurde.

Wenn man bemerkt, dass andere Spieler Gewinne erzielen, dann empfindet man selbst nur Hass und Selbstmitleid. Zusätzlich zum Verlust des Geldes, empfindet der Spieler auch einen Verlust an Wertschätzung, Anerkennung und Macht.⁸¹ Jetzt ist man sich seiner Spielsucht zwar bewusst, aber man fühlt sich machtlos und kann alleine nicht dagegen ankämpfen. Die zunehmend depressiven Gefühle lassen sich nur mehr durch fortwährendes Spielen kompensieren. Weiteres

⁷⁸ vgl. Horodecki, 1998, Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, S52

⁷⁹ vgl. Petry 2003, S. 66

⁸⁰ vgl. Horodecki, 1998, Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, S53

⁸¹ vgl. Petry 2003, S. 66

Geld aufzutreiben wird jetzt immer schwieriger und wie automatisch rutscht man zunehmend in sozialen Abstieg und Hoffnungslosigkeit.⁸²

Der Spieler verlässt die Spielhalle erst dann, wenn er entweder sämtliches Geld verspielt hat oder wenn die Spielhalle zeitlich bedingt schließt. Häufig werden die Betroffenen straffällig, um an neues Geld heranzukommen, damit sie weiter spielen können. Meistens aber begehen Spielsüchtige keine Gewaltstraftaten, sondern vorwiegend wie schon erwähnt, Eigentumsdelikte, wie z.B. Diebstahl, Untreue oder Betrug. Die Psyche leidet enorm unter diesem Druck und dem ständigen Gefühls auf und ab. Der süchtige Spieler ist jetzt oft gereizt, unruhig, launisch, antriebslos, leidet unter Schlafstörungen und entfernt sich immer mehr von der Familie und den Freunden.

Das endet für viele in der von Verzweiflung bestimmten Entscheidung, dem Leben ein Ende zu setzen. Jetzt prägen Selbstmordgedanken das Erscheinungsbild des pathologischen Glücksspielers in seiner letzten Phase – ganz besonders dann, wenn er das Ausmaß der Zerstörung erkennt (sowohl persönlich, beruflich als auch familiär).

„Es ist bekannt, dass unzählige Menschen durch ihre Spielsucht in den finanziellen, aber auch familiären und sozialen Ruin getrieben werden. Schätzungen zufolge sind 300.000 Österreicher spielsüchtig“.⁸³

Der Verlauf dieser Phasen und der Glücksspielsucht ist ein Prozess, der sich über viele Jahre entwickelt. Aufgrund der fehlenden äußerlichen Erkennungsmerkmale und den ebenso perfekt aufgebauten Lügen des Spielers, vergehen ca. dreieinhalb Jahre, bis das süchtige Spielverhalten als solches bemerkt und wahrgenommen wird. Die durchschnittliche Dauer einer Automaten Spielsucht ist ca. insgesamt neun Jahre.⁸⁴

Niemand kann den Automaten wirklich besiegen, letzten Endes gewinnt immer er.

⁸² vgl. Horodecki, 1998, Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, S53

⁸³ <http://www.bewegung-2012.at/projekte>; Zugriff am 04.09.2012

⁸⁴ vgl. Müller-Spahn/Margraf 2003, S. 37

5. Therapiemöglichkeiten

Spielsucht ist eine Krankheit, die oftmals verdrängt, aber gut behandelbar ist und noch heute als Impulskontrollstörung bezeichnet wird, obwohl in vielen Fällen der Suchtcharakter des Spielens deutlich erkennbar ist. Es wird auch übersehen, dass die Spielsucht oft von Alkoholismus und Depressionen begleitet wird.

Spielsucht braucht mehrere Schritte, um sie nachhaltig aufzulösen. Wichtig ist auch eine begleitende Schuldenberatung, um die oft erdrückende, finanzielle Situation wieder auszugleichen.

In Österreich gibt es verschiedene Anlaufstellen für Beratung und Therapie. Hier werden spezielle Projekte für Betroffene und auch Angehörige angeboten. Dies erfolgt meist auf Basis von Selbsthilfegruppen.

5.1 Selbsthilfegruppen

Die Selbsthilfegruppe lebt von der Kraft der gemeinsamen Gespräche. Sie wurde schon in vielen Städten und Orten ins Leben gerufen. Wichtig ist, dass der Hilfesuchende die zwei folgenden Punkte bejaht:

- Er gesteht sich ein, dass er dem Spielen gegenüber machtlos ist
- Er hat den inneren Willen und festen Entschluss, die Spielsucht zu bekämpfen

In Selbsthilfegruppen findet man Kontakt zu Gleichgesinnten und bekommt wertvolle Tipps mit dem weiteren Umgang der Spielsucht. Die Gruppenarbeit ist besonders dann erfolgreich, wenn:⁸⁵

- die Teilnahme regelmäßig stattfindet

⁸⁵ vgl. Meyer, Bachmann, Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 137f

- sich der Teilnehmer in den Schilderungen der anderen wiedererkennt
- die Teilnehmer offen und ehrlich ihre Erfahrungen, Gedanken und Gefühle austauschen
- die gesamte Gruppe bei der Bewältigung von Problemen hilft
- einführendes Verständnis und solidarische Anteilnahme gezeigt wird.

Selbsthilfegruppen finden meist ohne professionelle Führung statt. Gleichgesinnte sind unter sich und können sich gegenseitig ermutigen und stärken. Spielsüchtige, die neu dazukommen, können von den Erfahrungen derer profitieren, die schon glücksspielabstinent sind. Das Wissen darüber, dass man mit seinem Problem nicht alleine dasteht und es anderen genauso ergangen ist, ist für viele Menschen eine hilfreiche Erfahrung. Diese Selbsthilfegruppen sind eine wichtige und nicht mehr wegzudenkende Ergänzung des Suchtkrankenhilfesystems.⁸⁶

5.2 Beratungsstellen

In Österreich (Wien) entstand im Jahr 1982 die erste (und noch heute bekannteste) öffentliche Hilfestellung für abhängige und gefährdete Glücksspieler und deren Angehörige durch professionelle Beratung und Behandlung. Der Verein hieß bei Gründung noch „Anonyme Spieler“; später nannte er sich „Beratungsstelle-Therapiezentrum „AS“. Im Jahre 2008 wurde der Verein nochmals umbenannt; diesmal in „Spielsuchthilfe“. Dieser Verein wurde ursprünglich gegründet, um in der Öffentlichkeit das Bewusstsein für diesen Problembereich zu fördern, und um auf die mit dem Glücksspiel verbundenen Gefahren aufmerksam zu machen und Hilfe anzubieten.⁸⁷

⁸⁶ vgl. <http://www.spielen-mit-verantwortung.de/hilfe-unterstuetzung/>; Zugriff am 10.10.2012

⁸⁷ vgl. http://www.spielsuchthilfe.at/wir_helfen_seit.html; Zugriff am 10.10.2012

Nach einer telefonischen Voranmeldung findet ein persönliches Erstgespräch statt. Abhängig von der individuellen Ausgangslage des Betroffenen wird das weitere Vorgehen auf den individuellen Fall abgestimmt. Alle Angebote sind für den Hilfesuchenden kostenlos, denn der Verein finanziert sich alleine durch Sponsoren (größten Teils von Glücksspielanbietern) und Spenden.

Daten der Inanspruchnahme von dieser Beratungsstelle:⁸⁸

- Rund 1000 persönlich betreute Personen (sowohl von Spielern als auch von Angehörigen) jährlich
- ca. 7000 Beratungs- und Therapiegespräche jährlich
- 10 Berater

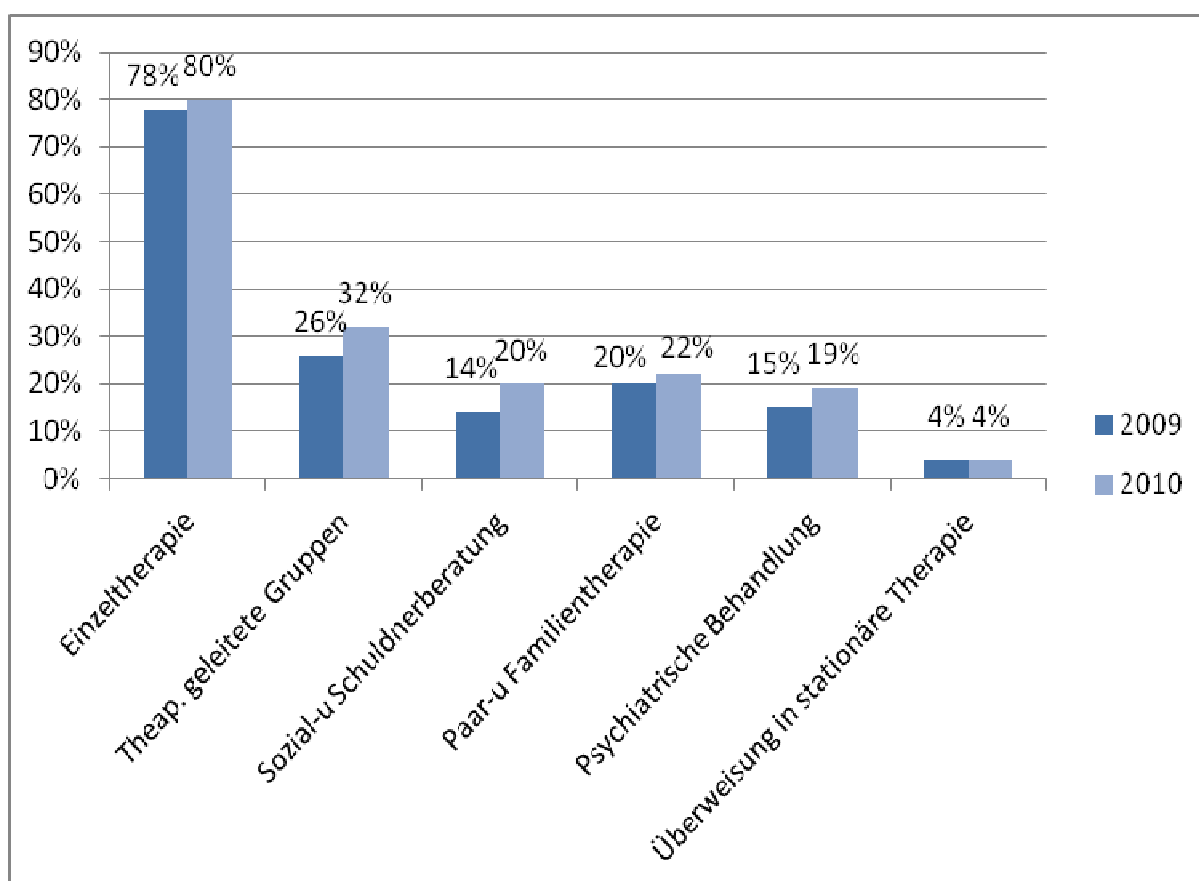


Tabelle 6: Graphik Inanspruchnahme des Behandlungsangebotes, 2009-2010⁸⁹

⁸⁸ vgl. http://www.spielsuchthilfe.at/zahlen_und_fakten.html; Zugriff am 10.10.2012

⁸⁹ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.61

In Österreich wurde in den letzten Jahren in jedem einzelnen der neun Bundesländer zumindest eine Fachstelle für Glücksspielsüchtige eingerichtet. Diese orientieren sich inhaltlich alle an den aktuellen wissenschaftlichen Standards.⁹⁰

Eine Behandlung von Glücksspielsüchtigen kann sowohl stationär als auch ambulant erfolgen.

Auf der Seite des Wiener Vereins der Spielsuchthilfe kann man einen Selbsttest machen, um das eigene Glücksspielverhalten zu überprüfen:⁹¹

1. *Haben Sie jemals ihre Arbeit versäumt, um spielen zu können?*
2. *Wurden durch das Spielen bereits familiäre Missstände ausgelöst?*
3. *Haben Sie nach dem Spielen Gewissensbisse?*
4. *Haben Sie schon mit dem Vorsatz gespielt, mit dem Gewinn Schulden zu bezahlen oder andere finanzielle Probleme zu lösen?*
5. *Versuchen Sie einen Spielverlust sofort zurückzugewinnen?*
6. *Spielen Sie nach dem Gewinn weiter, um noch mehr zu gewinnen?*
7. *Haben Sie schon so lange gespielt, bis Sie kein Geld mehr hatten?*
8. *Haben Sie sich schon Geld geborgt, um spielen zu können?*
9. *Haben Sie Kredite "laufen", die mit dem Spielen zusammenhängen?*
10. *Haben Sie schon eigene Sachen verkauft, um spielen zu können?*
11. *Geben Sie das Geld widerwillig für andere Sachen als Spielen aus?*
12. *Merken Sie, dass ihr Interesse an der Umgebung nachlässt?*
13. *Haben Sie schon länger gespielt, als Sie vorhatten?*
14. *Sind Sie unruhig und aggressiv, wenn Sie keine Gelegenheit zum Spielen finden?*
15. *Haben Sie schon angefangen, gedanklich od. auch real, die Möglichkeiten ungesetzlicher Finanzierung durchzuspielen?*
16. *Haben Sie schon gespielt, um sich Glücksgefühle zu verschaffen?*
17. *Haben Sie schon gespielt, um Sorgen, Ärger und Frustrationen zu vergessen?*

⁹⁰ vgl. www.suchtvorbeugung.net; Zugriff am 10.10.2012

⁹¹ http://www.spielsuchthilfe.at/test_sind_Sie_spielsuechtig.html; Zugriff am 10.10.2012

18. *Haben Sie weiter gespielt, obwohl Sie spürten, dass Sie sich selbst und andere schädigen?*
19. *Sind Sie bereits trotz fester Absichten, nicht zu spielen, oftmals rückfällig geworden?*
20. *Hatten Sie schon wegen des Spielens Selbstmordgedanken, oder unternahmen Sie bereits Selbstmordversuche?*

Bei 3 und mehr "Ja" Antworten: Sie sind ein/e Problemspieler/in

Bei 7 und mehr "Ja" Antworten: Sie sind wahrscheinlich bereits spielsüchtig

5.3 Ambulante Behandlung

Selbsthilfegruppen und Beratungsstellen sind die ersten Adressen für Hilfesuchende. Eine weitere Hilfestellung bieten die Suchtambulanzen. Hier wird versucht, aufgrund persönlicher, einzelner Gespräche eine Lösung für das Problem zu finden.

Die Behandlung der Spielsucht hat natürlich das Ziel, das Spielen zu beenden. In der ersten Phase der Behandlung wird dabei eine Auflistung der zugrundeliegenden Probleme erstellt. Hierzu gehört auch ein Schuldenplan, wobei konkrete Perspektiven zur Schuldentilgung und Beziehungsprobleme entwickelt werden und auf tiefer liegende Probleme eingegangen wird.

In den meisten Fällen arbeiten die Stellen mit einer Schuldnerberatung und/oder einer Familienberatung zusammen, da die beiden Probleme fast immer Hand in Hand gehen. In schweren Fällen wird auch eine stationäre Behandlung erwogen.⁹² Hier wird der Behandlungsprozess schwieriger und längerfristiger.

Je früher man es schafft, die Spielsucht zu unterbrechen, umso aussichtsreicher sind die Erfolgchancen.

Feuerlein schildert in seinem Buch über substanzgebundene Süchte einen sechsstufigen Motivationsprozess, um die Sucht bzw. Abhängigkeit zu besiegen.

⁹² vgl. <http://web4health.info/de/answers/add-gambling-treathow.htm>; Zugriff am 20.09.2012

Dieser Prozess lässt sich auch gut auf das pathologische Glücksspiel übertragen und sieht folgende wichtige Schritte vor:⁹³

1. Erkennen, dass sich was an der aktuellen Situation ändern muss
2. Das Eingeständnis der eigenen Hilfsbedürftigkeit
3. Die angebotene Hilfe zu akzeptieren
4. Die Spielsucht zu akzeptieren
5. Das Abstinenzziel anerkennen
6. Das Ziel der grundsätzlichen Verhaltensänderung anerkennen

Diese Schritte stellen eine wichtige Basis für den weiteren Verlauf der Therapie dar. Man muss während der gesamten Therapie immer wieder mit Schwierigkeiten, hoher Fluktuation oder auch Abbrüchen rechnen.

Schafft es der Spielsüchtige für längere Zeit abstinent zu sein, heißt das nicht, dass er überhaupt kein Verlangen mehr nach Glücksspielen hat und nicht wieder rückfällig werden kann. Aus diesem Grund ist eine regelmäßige Nachtherapie sehr wichtig.

Wenn alle ambulanten Therapieversuche scheitern, ist eine stationäre Behandlung unerlässlich.

5.4. Stationäre Behandlung

Die Therapie der stationären, achtwöchigen Behandlung wird in zwei Schritte unterteilt. Im ersten Schritt wird Augenmerk auf die Motivations- und Verhaltensanalyse gelegt (nach genauer Auseinandersetzung mit dem Patienten, werden gemeinsam Ziele formuliert). Im zweiten Schritt konzentriert man sich darauf, Strategien zur Problembewältigung, aber auch der Rückfallprävention auszuführen.

⁹³ vgl. Feuerlein, Alkoholismus - Missbrauch und Abhängigkeit, S. 137f

„Kriterien für die stationäre Aufnahme sind unter anderem“:⁹⁴

- *gescheiterte ambulante Therapien*
- *massive Beeinträchtigung der individuellen Lebensgestaltung*
- *massive psychosoziale Folgewirkungen*
- *Kombination mit Substanzmissbrauch/ -abhängigkeit*
- *Komorbiditäten*
- *Entlastung des sozialen Umfeldes*

Im Bundesland Kärnten wurden im Jahr 1987 im Krankenhaus de La Tour erstmalig Patienten in eine Sonderkrankenanstalt zur Behandlung von Substanzabhängigkeiten, (die ersten spielsüchtigen Patienten) zugewiesen. Von dieser Zeit an bis Anfang 2011 wurden an dieser Stelle 327 pathologische Glücksspieler behandelt. 84,4 % davon sind männlich und 15,6 % sind weiblich. Fast 50 % der Patienten geben an, die Spielsucht seit mehr als 10 Jahren mit sich zu tragen und fast die Hälfte aller Patienten sind zum Zeitpunkt der Behandlung arbeitslos. Bei über 20 % der bisher behandelten Patienten lag der Verschuldungsgrad bereits bei mehr als 70.000 Euro und höher. Rund 16 % hatten schon einen Suizidversuch hinter sich. Hinsichtlich der Spielart dominiert das Automatenpiel, gefolgt von Wetten und einer zunehmenden Online-Problematik. Anhand dieser Daten wird rasch die Dringlichkeit nach gezielten therapeutischen Maßnahmen klar.⁹⁵

5.5 Interview mit Dr. Izabella Horodecki, Vereinsvorstand der Suchthilfe Österreich

Die Grundlage für den Punkt 5.5 bildet ein Vortrag einer Fachtagung (Beratung, Behandlung und Umgang mit pathologischem Glücksspiel am 26. April 2012 in St. Pölten-Österreich), sowie ein anschließend Vorort geführtes Interview mit Frau Mag. Dr. Izabela Horodecki, die hauptberuflich als psychologische Leiterin und Psychotherapeutin an der Beratungsstelle – Therapiezentrum für abhängige

⁹⁴ Wurst, Thon, Mann: Glücksspielsucht: Ursachen-Prävention-Therapie, S. 148

⁹⁵ vgl. Wurst, Thon, Mann: Glücksspielsucht: Ursachen-Prävention-Therapie S. 146ff

Spieler/innen und deren Angehörige tätig ist, sowie Informationsbroschüren des Vereins.

Der in Wien gegründete Verein Spielsuchthilfe widmet sich laut Horodecki ausschließlich der Hilfestellung für Spielsüchtige und Angehörige und sei die älteste derartige Einrichtung des Landes und feiert dieses Jahr sein 30-jähriges Jubiläum. *„Wir beraten jährlich rund 1.200 Personen, dazu kommen mehr als 500 Patienten, die unsere Online-Beratung in Anspruch nehmen, und das mit fünf Vollzeitarbeitsplätzen. Um die Nachfrage zu bewältigen, könnten wir uns auch verdoppeln und hätten noch genug zu tun. Derzeit sind in Wien alleine ca. 50.000 Personen von der pathologischen Glücksspielsucht betroffen. Man darf auch nicht die tausenden Angehörigen vergessen, die ebenfalls mehr oder weniger betroffen sind. Das Problem ist, dass die Glücksspielsucht oft viele Jahre un bemerkt bleibt und es im Durchschnitt acht bis zehn Jahre dauert, bis sich der Betroffene die Sucht eingesteht und behandeln lässt. Leider suchen nur ca. 10 % der Spielsüchtigen eine Beratungsstelle auf“.*⁹⁶

62 % der betreuten Spieler wurden in Österreich geboren und 38 % sind in Österreich lebende Menschen mit Migrationshintergrund.

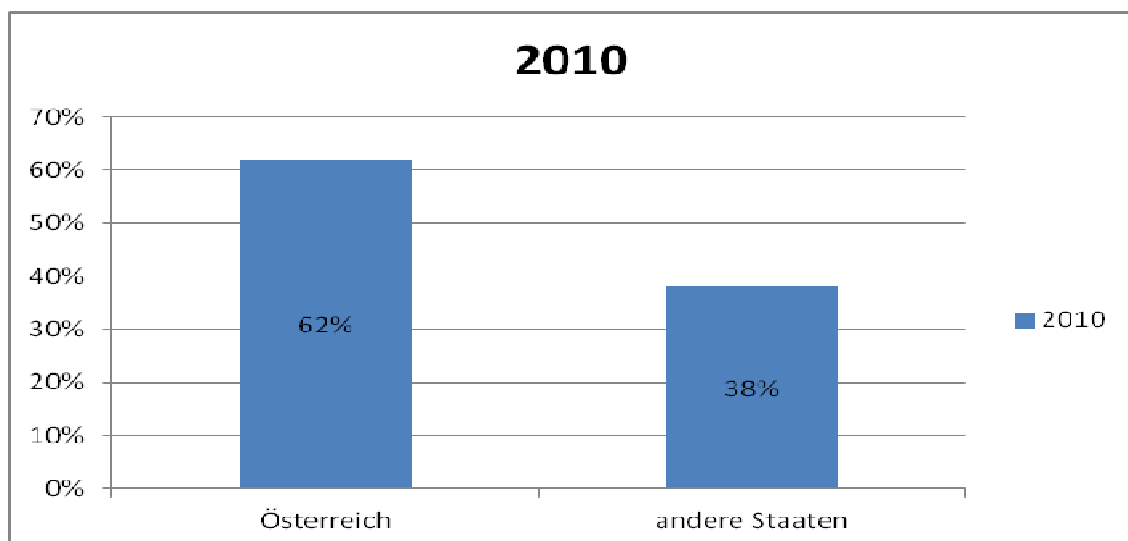


Tabelle 8: Betreute Spielsüchtige; Gliederung nach Herkunftsland, 2010⁹⁷

⁹⁶ Horodecki, I: Therapiezentrum für abhängige Spieler/innen, Interview am 26.04.2012

⁹⁷ vgl. Spielsuchthilfe Forschungsbericht 2010, S.24

*„Die meisten Erstkontakte erfolgen telefonisch, dann über online und nur ganz wenige kommen persönlich zu unserer Beratungsstelle. Von den persönlichen Erstkontakten werden ca. 30 % von Angehörigen begleitet. Die Beratungen sind kostenfrei, vertraulich und auf Wunsch anonym. Es ist auch wünschenswert, dass Angehörige zu uns in eine Beratung kommen, auch wenn der Betroffene selber noch nicht bereit ist mitzukommen“.*⁹⁸

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat das "pathologische Glücksspiel" im Jahre 1991 als psychische Störung definiert.⁹⁹

Das Glücksspiel ist Bestandteil des Alltags geworden und längst kein neues Phänomen.

*„Wenn man die Anzahl der Glücksspielsüchtigen zum Beispiel mit der der Anzahl der Drogensüchtigen vergleicht, kann man feststellen, dass ca. 18.000 - 37.000 Drogensüchtige mit ca. 65.000 Glücksspielabhängigen zu vergleichen wären. Das sind fast doppelt so viele. Im Onlineglücksspielbereich gibt es fast 15.000 Onlinenglücksspielseiten in Europa. Davon sind ca. 85 % illegal. Bereits jetzt ist jeder fünfte Hilfesuchende Onlineglücksspielsüchtig. Es ist zu erwarten, dass die Zahl weiter steigen wird. Daher müssen in Zukunft die Behandlungsmöglichkeiten weiterentwickelt werden.“*¹⁰⁰

Das Team der Spielsuchthilfe besteht aus Psychologen, Psychotherapeuten, Fachärzte für Neurologie und Psychiatrie, Diplom Sozialarbeiter und Schuldnerberatern.

Bezüglich der Finanzierung des Vereins, meint Fr. Dr. Horodecki, *„Unsere Mitarbeiter arbeiten am Limit, weil eine ausreichende Finanzierung unserer Tätigkeiten übers Jahr leider nicht gegeben ist. Die einzige Unterstützung erhalten wir von Unternehmen aus der Glücksspielbranche selbst. Es stehen keine nennenswerten Mitteln aus der öffentlichen Hand zur Verfügung, obwohl wir uns seit Jahren darum bemühen. Um mit dem Ansturm alleine auf unsere Einrichtung in Wien*

⁹⁸ Horodecki, I: Fachtagung: Beratung, Behandlung und Umgang mit pathologischem Glücksspiel am 26.04.2012

⁹⁹ vgl. <http://www.wagner-jauregg.at/47733.php>; Zugriff am 20.10.2012

¹⁰⁰ Horodecki, I: Therapiezentrum für abhängige Spieler/innen, Interview am 26.04.2012

halbwegs fertig zu werden, bräuchte ich doppelt so viele Therapeuten und Schuldnerberater. Ich würde mir wünschen, dass ein Teil der Staatseinnahmen aus dem Glücksspiel zweckgebunden für unsere Beratungs- und Therapieleistungen zur Verfügung gestellt werden würde“.¹⁰¹

Auf die Frage, ob sich die Glücksspielnovelle 2010 künftig positiv auswirken wird, antwortet Fr. Dr. Horodecki: *„Verschärfungen in der Aufsichtspflicht von Glücksspielanbietern sind generell sehr wünschenswert. Die Novelle 2010 geht in die richtige Richtung. Besonders der Jugendschutz ist hierbei ein zentrales Thema, denn ca. 40 % der zur unserer Erstberatung kommenden Spieler haben schon unter 18 Jahren mit dem Spielen begonnen. Die Novelle sieht vor, dass sich die Spieler beim Betreten des Lokals ausweisen müssen. Die Betreiber wären aber jetzt schon zur Kontrolle verpflichtet. Ob sie sich künftig an die Gesetze halten werden, bleibt abzuwarten. Negativ ist, dass in der Novelle nicht berücksichtigt wird, dass besonders einkommensschwache Menschen nach wie vor unterhalb dem Beobachtungsradar der Spielbankenmitarbeiter am Spiel teilnehmen können. Sie ruinieren sich auch mit geringen Sätzen und fallen bei den derzeitigen gesetzlichen Rahmenbedingungen, die für die Identifikation eines Schwellgrenzspielers oder pathologischen Spielers maßgeblich sind (das sind Besuchsfrequenz und Teilnahme am Spiel mit hohen Sätzen), einfach nicht auf. Sie generieren durch ihre kleinen Sätze einfach nicht genug Aufmerksamkeit, aber schlittern so in die Verarmung. Der pathologische Spieler lässt sich von Distanzen nicht vom Spiel abhalten. Die überwiegende Mehrheit hat vor allem im Anfangsstadium ein eigenes Fahrzeug und hat er dies nicht mehr, fährt er mit den öffentlichen Verkehrsmitteln oder mit einem Freund ins nächste Casino oder zum nächsten Spielautomaten. Casinosperren im Inland bedeuten längst nicht mehr, dass er nicht mehr am Spiel teilnehmen kann. Dafür gibt es bereits ein zu großes grenznahes Angebot, die illegalen Spielmöglichkeiten und das Internet“.¹⁰²*

¹⁰¹ Horodecki, I: Therapiezentrum für abhängige Spieler/innen, Interview am 26.04.2012

¹⁰² Horodecki, I: Therapiezentrum für abhängige Spieler/innen, Interview am 26.04.2012

Der Jugendschutz liegt Fr. Dr. Horodecki ganz besonders am Herzen. Laut ihren Statistiken geschieht bei Jugendlichen der Einstieg ins Glücksspiel fast immer über Wetten und Automaten. Die Umsetzung der Gesetze zur Alterskontrolle werden nur sehr selten bis gar nicht eingehalten. Dort, wo die Automaten zugelassen werden, steigt die Zahl der jugendlichen Spielsüchtigen besonders an. Zusätzlich wird es Jugendlichen sehr einfach gemacht, im Internet zu spielen. Als Folge vernachlässigen sie ihre Ausbildung, was ihren späteren Berufsweg beeinflusst und auch Konflikte mit dem Gesetz seien vorprogrammiert. Es leidet die persönliche Entwicklung, die berufliche Situation und das Familienleben. Fr. Dr. Horodecki betonte öfters, wie wichtig eine konsequente Alterskontrolle, sowohl in Wettlokalen als auch in Spiellokalen ist, um die Jugendlichen vor der Teilnahme am Glücksspiel zu schützen. Es muss die Pflicht zur Prüfung des Alters und der Identität korrekt durchgeführt werden - ohne Ausnahmen.¹⁰³

Die Profile der 2011 vom Verein behandelten Spielsüchtigen sieht folgendermaßen aus:¹⁰⁴

Betreffend Erwerb:

- 65 % sind berufstätig
- 22 % sind arbeitslos
- 6 % sind in Pension
- 6 % sind Schüler oder Studenten
- 1 % Häftlinge

Betreffend Familienstand:

- 56 % sind verheiratet oder in Lebensgemeinschaft
- 29 % sind ledig
- 15 % sind geschieden

¹⁰³ Horodecki, I: Therapiezentrum für abhängige Spieler/innen, Interview am 26.04.2012

¹⁰⁴ vgl. http://www.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf, S. 36; Zugriff am 19.10.2012

Betreffend Ausbildung:

- 12 % sind Akademiker
- 20 % haben Maturiert
- 52 % haben eine Fachschule oder Lehre abgeschlossen
- 5 % haben keine Schule besucht
- 11 % haben eine Ausbildung abgebrochen

6. Maßgebliche Österreichische Glückspielanbieter (ausgewählte Beispiele)

Das Recht zur Durchführung von Glücksspielen in Österreich ist grundsätzlich dem Bund vorbehalten (Glücksspielmonopol). Zur Erlangung einer Konzession müssen zahlreiche Voraussetzungen erfüllt sein. Gegenwärtig gibt es zwei private Unternehmen, die alle derzeit zulässigen Glücksspiele unter staatlicher Aufsicht durchführen.

In Österreich wird zur Zeit die gesamte Palette der Glücksspiele angeboten.

Seit vielen Jahren kämpfen zwei Unternehmen um die Vorherrschaft im österreichischen Glücksspiel:

- Die Casinos Austria AG mit den Österreichischen Lotterien und
- Der Novomatic-Konzern als Marktbeherrscher im Kleinen Glücksspiel

6.1 Die Casinos Austria AG

6.1.1 Die Konzernstruktur

Die 1968 gegründete CASINOS AG (CASAG), vormals Österreichische Spielbanken AG, hält bis heute alle 12 der zu vergebenden Spielbanken-Konzessionen und hat somit eine quasi Monopolstellung.¹⁰⁵ In Österreich gibt 12 Casinos, laut Stand 2012.

Die Dauer einer Konzession beträgt 15 Jahre. Sämtliches Glücksspiel findet seither entweder in den Spielbanken statt oder in Form von Lotterien, die Konzession hält ebenfalls eine Tochtergesellschaft der Casinos Austria AG.

Diese 12 Glückspiel-Lizenzen wurden für die folgenden Gemeinden vergeben: Baden, Bad Gastein, (welches nur zur Sommer und Wintersaison in Betrieb ist) Bregenz, Graz, Innsbruck, Kitzbühel, Kleinwalsertal, Linz, Salzburg, Seefeld, Velten und Wien. Um die Abwanderung der klassischen Klientel zum Online-Glücksspiel abfedern zu können, wird vermehrt auf Erlebnisse in Form von Dinnermenüs und Veranstaltungen vielerlei Art gesetzt.

Die Casinos Austria Gruppe, welches übrigens ein nicht börsennotiertes Unternehmen mit einer Aktionärsstruktur aufweist, gliedert sich in folgende Gesellschaften: Die Casinos Austria AG und ihre Tochterunternehmen (Österreichische Lotterien, Casinos Austria International, win2day, WINWIN und tipp3).¹⁰⁶

Seit 2000 sind die Casinos an 364 Tagen im Jahr geöffnet, nur der 24. Dezember ist noch spielfrei.

*„Heute betreiben die Casinos Austria 63 Casinos in 19 Ländern auf allen 5 Kontinenten und noch dazu auf 11 Kreuzfahrtschiffen“.*¹⁰⁷

¹⁰⁵ vgl. <http://www.spieler-info.at/page/casinos>; Zugriff am 01.10.2012

¹⁰⁶ vgl. <http://www.casinos.at/content.aspx?muid=ed02a4b0-e3f1-4d9e-8097-fba68d00dd4d>; Zugriff am 15.10.2012

¹⁰⁷ <http://www.onlinecasinoportal.at/casinos-austria-in-chile-und-europa/>; Zugriff am 15.10.2012

Das Geschäftsjahr 2011 hat sich als äußerst rentabel erwiesen. Durch groß angelegte Restrukturierungen war es gelungen, in österreichischen Casinos einen Umsatz von mehr als 270 Mio. Euro zu lukrieren. Mehr als 2,36 Millionen Gäste wurden zwischen Januar und Dezember 2011 begrüßt.¹⁰⁸

Alleine in Österreich arbeiteten 1.580 Mitarbeiter in den Casinos (gesamt beschäftigte die CASAG 5.416 Mitarbeiter).¹⁰⁹

Dem österreichischen Staat brachte die gesamte Unternehmensgruppe im Jahr 2011 insgesamt beachtliche 560 Millionen Euro an Steuern und hat sich dadurch in die Top Drei der größten und wichtigsten Steuerzahler des Landes positioniert.¹¹⁰

6.1.2 Die Präventionsmaßnahmen

Laut dem Geschäftsbericht 2011 *„ist sich die Casinos Austria seiner Verantwortung aufgrund seiner besonderen Stellung und der Sensibilität der angebotenen Dienstleistung bewusst und bereit, entsprechend zu agieren“*.¹¹¹

Die Präventionsmaßnahmen werden bei den Casinos Austria mittels Drucksorten, eines sehr aufwendig gestalteten Internetauftritts und der Erfüllung der Auflagen aus dem Glücksspielgesetz geregelt. Der Folder „Spiele mit Verantwortung“ wird für die Spielgäste nun auch in Mandarin, Türkisch, Slowenisch, Tschechisch und Kroatisch aufgelegt.

Die Casinos Austria legen den Großteil der Vorsorgemaßnahmen in die Hände der Mitarbeiter. Es gibt hierfür regelmäßig verpflichtende Schulungen und Kongresse, um die Mitarbeiter genau zu ausbilden, das Spielverhalten richtig einzu-

¹⁰⁸ vgl. Casinos Austria AG, Geschäftsbericht 2011, S. 56

¹⁰⁹ vgl. Casinos Austria AG, Geschäftsbericht 2011, S. 67

¹¹⁰ vgl. Casinos Austria AG, Geschäftsbericht 2011, S. 5

¹¹¹ vgl. Casinos Austria AG, Geschäftsbericht 2011, S. 57

schätzen. Sie sollen dann schon eingreifen können, bevor sich ein pathologisches Glücksspielverhalten ergibt.

6.1.3 Der Spielerschutz

Grundlage des Spielerschutzes bildet die Ausweispflicht bei Betreten der Spielbank mit dem dazugehörendem Monitoring der Besuchsfrequenz und des Spielverhaltens. Der verantwortliche Tischchef führt Aufzeichnungen ab einer gewissen Höhe im Spielverlauf. Die Identifizierung des Gastes erfolgt aufgrund der Daten aus dem Check-in. Beratungsgespräche können die Folge dieses Monitorings sein. Im Bereich des Automatenspiels gibt es keine diesbezüglichen Erhebungen wegen der Unmöglichkeit der betragsmäßigen Erfassung im Spielverlauf.

„Aufgrund der Beobachtung von Besuchshäufigkeit und Spielintensität können potenzielle Gefährdungen erkannt werden. In diesen Fällen wird nach den Bestimmungen des Glücksspielgesetzes über den Schutz der SpielteilnehmerInnen (§ 25 Abs. 3 GSpG) eine Bonitätsauskunft eingeholt. Falls erforderlich, führen danach besonders geschulte MitarbeiterInnen mit den SpielteilnehmerInnen ein Gespräch, in dem unter anderem auf die Gefahren der Spielteilnahme hingewiesen wird.“¹¹²

Des weiteren besteht die Möglichkeit, dass sich der Gast auf schriftlichen Antrag hin jederzeit sperren lassen kann, und somit (für mindestens ein Jahr) keinen Zugang mehr in das Casino hat.

¹¹² <http://www.casinos.at/content.aspx?muid=5265c854-7883-479c-b50e-bca83127750b>; Zugriff am 15.10.2012

6.1.4 Der Jugendschutz

Der Jugendschutz ergibt sich durch die Ausweispflicht am Entree. Personen unter 18 Jahren ist der Zugang in die Casinospielbereiche nicht gestattet.

Der Entreebereich ist während der gesamten Öffnungszeit von Mitarbeitern besetzt. Der Ausstellung der Eintrittskarte geht dem Vorweisen eines amtlichen Lichtbildausweises voraus. Dadurch ist die Identifikation, (wer ist der Gast) wie auch die Autentifikation (ist der Gast tatsächlich jener, der er vorgibt zu sein) gewährleistet. Entreemitarbeiter der CASAG sind im Erkennen von verfälschten Ausweisen oder Totalfälschungen geschult und greifen bei einer Frage auf das Sicherheitspersonal zurück. An besucherstarken Tagen wird der Entreebereich durch einen zusätzlichen Mitarbeiter verstärkt, der sicherstellt, dass Gäste nicht ohne gültige Karte eintreten. Während besucherschwachen Tagen können die Casinomitralbeiter aufgrund der baulichen Maßnahmen den Weg zwischen Entree und Eingang zum Spielsaal jederzeit überblicken und so die Einhaltung der Bestimmungen sicherstellen.

Die Eintritterschleichung kann jedoch nicht gänzlich ausgeschlossen werden, denn die Casinos werden im Charakter eines offenen Hauses geführt. Konzentrationsschwache, ermüdete oder durch einen Zwischenfall abgelenkte Mitarbeiter können Gründe sein, dass sich Personen durchmogeln oder mit alten Entreekarten in Händen den Zutritt erschleichen.

Im Bereich des Internet-Spielens hat die Casinos Austria AG angekündigt, es nur mehr in den Staaten, in denen es nach deren nationalen Recht zulässig ist, auch anzubieten.¹¹³

¹¹³ vgl. Strejcek G/ Hoscher, D / Eder, M: Glücksspiel in der EU und in Österreich, S. 76

6.2 Die Novomatik

Die Novomatic AG wurde 1980 gegründet und ist wohl eines der vorzeigbarsten österreichischen Unternehmen in Bezug auf weltweiten Erfolg. Sie selbst versteht sich als Gesamtanbieter: Sie entwickelt und produziert High-Tech Glückspielautomaten und ist gleichzeitig auch Betreiber von Spielhallen, Automatencasinos, Wettbüros und ist auch ebenso in Gastronomiebetrieben mit Glücksspielangeboten wiederzufinden. In den letzten 30 Jahren ist die Novomatic so zum Marktführer im „kleinen Glücksspiel“ geworden.

6.2.1 Die Konzernstruktur

Mit einem mehr als 70 Ländern umfassenden Vertriebs- und Distributionsnetzwerk sowie Niederlassungen in 19 Ländern, ist die Novomatic im wahrsten Sinne des Wortes ein Global Player.

„Die Novomatic Group of Companies ist mit rund 3 Milliarden Euro Umsatz im Jahr 2011 einer der größten integrierten Glücksspielkonzerne der Welt“.¹¹⁴

Sie betreibt weltweit in über 1.200 eigenen Spielbanken und elektronische Casinos, sowie über Vermietungsmodelle mehr als 200.000 Glücksspielgeräte. Unter den Casinos der Gruppe befinden sich eine der umsatzstärksten Spielbanken der Schweiz, die umsatzstärkste Spielbank Deutschlands und der Tschechischen Republik, sowie eines der größten Resort-Casinos Lateinamerikas. Zur Gruppe gehört mit der Admiral Sportwetten GmbH auch der mit ca. 200 Standorten filialstärkste Sportwettenanbieter Österreichs und der Online Gaming-Spezialist Greentube Internet Entertainment Solutions GmbH. Neben dem Stammsitz in Gumpoldskirchen (Niederösterreich) unterhält der Konzern Produktionsstandorte und Zentren für Forschung & Entwicklung in Argentinien, Deutschland, Großbritanni-

¹¹⁴ http://www.novomatic.com/de/corporate_information/corporate_home; Zugriff am 10.10.2012

en, Polen, Tschechien, Russland und Ungarn. Novomatic beschäftigt weltweit rund 19.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, davon 2.850 in Österreich.¹¹⁵

6.2.2 Die Präventionsmaßnahmen

Die Novomatic widmet auf ihrer Homepage einen ausführlichen Teil dem Thema „Responsible Gaming“ und versucht so, seine Verantwortung dem Spieler gegenüber auch nach außen zu vertreten. Unter dem Titel „Prävention ist der beste Spielerschutz“, kann man sich eine Broschüre herunterladen, indem Schutzmechanismen aufgezählt werden, die (theoretisch) in deren Admiral Spielcasinos angewendet werden.

Man versucht, durch folgende Maßnahmen auf die Früherkennung und Prävention der Spielsucht aufmerksam zu machen, um damit die Gefahr problematischen Spielverhaltens zu verringern:¹¹⁶

- Mitarbeiterschulungen im Bereich der Früherkennung und Prävention von Spielsucht,
- Informationsflyer werden in sechs Sprachen an jedem Betriebsstandort hinterlegt, die kostenlose und anonyme Beratungsmöglichkeiten aufzeigen,
- Professionelle Beratung durch die Einrichtung und Betreuung einer zentralen Helpline durch die Abteilung Suchtforschung & Suchttherapie der Medizinischen Universität /Allgemeines Krankenhaus Wien
- Zusammenarbeit mit einem flächendeckenden Beratungs- und Präventionsnetzwerk zur Spielsuchtprävention, wie z.B. den Vereinen der Anonymen Spieler (AS)
- Ein Online-Selbsttest zur Selbstreflektion des Glücksspielverhaltens

¹¹⁵ vgl. http://www.novomatic.com/de/corporate_information/corporate_home; Zugriff am 10.10.2012

¹¹⁶ vgl. http://www.novomatic.com/de/corporate_information/responsible_gaming; Zugriff am 10.10.2012

Beim Durchführen dieses Online-Selbsttests auf der Internetseite der Novomatic (<http://www.responsible-gaming.info/selbsttest.php>) muss man 11 verschiedene Fragen in Richtung Glücksspielabhängigkeit beantworten und bekommt prompt die Auswertung: *„Sie haben eine oder mehrere Fragen mit »Ja« beantwortet. Sie sollten über Ihr Spiel- bzw. Wettverhalten nachdenken. Wir können Ihnen dabei helfen. Wenden Sie sich vertrauensvoll an unsere Zentrale Helpline oder eine Beratungsstelle“*.¹¹⁷

6.2.3 Der Spielerschutz

Die Novomatic hat ein eigenes, elektronisches Zutrittskontrollsystem entwickelt, das sogenannte Novocard™-Ampelsystem-Modell. Dieses funktioniert im Prinzip wie das Ampelsystem (grün, gelb, rot). Der Kunde muss beim Betreten des Spielsalons einen Lichtbildausweis vorlegen. Auf der Karte sind persönliche Daten gespeichert, aber auch die Spieldauer und seine persönliche Spielfrequenz.

Wie bereits oben erwähnt existiert hier ein Ampelprinzip: Gibt das Drehkreuz ein grünes Licht, so darf der Gast ohne Weiteres das Drehkreuz passieren. Zeigt das Drehkreuz ein gelbes Licht, so gibt es ein unmittelbares Beratungsgespräch durch geschulte Mitarbeiter des Spielsalons. In diesem Gespräch macht der Mitarbeiter den Gast auf dessen Spielverhalten aufmerksam. Weiters bietet der Mitarbeiter dem Gast diverse Hilfsangebote, sowie eine Besuchsvereinbarung bis hin zu einer Selbstsperre an. Zeigt das Drehkreuz nun ein rotes Licht an, wird sofort eine automatische Spielsperre zum Selbstschutz aktiviert, welche in allen Admiral Clubs registriert wird. Aufgrund der derzeit bestehenden bundesländerweit unterschiedlichen Rechtslagen ist dieses System momentan nur in Niederösterreich möglich.¹¹⁸

¹¹⁷ <http://www.responsible-gaming.info/selbsttest.php>; Zugriff am 10.10.2012

¹¹⁸ vgl. http://www.responsible-gaming.info/spielerschutz_spieler.htm; Zugriff am 10.10.2012

6.2.4 Der Jugendschutz

Die Novomatic gibt an, mittels Zutrittskontrollen den Jugendschutz zu überprüfen. So wird Jugendlichen der Zutritt zu den Spielautomaten untersagt. In Österreich ist ein Betreten des Spielbereichs nur durch die schon vorhin beschriebene Novocard möglich, wobei missbräuchlich verwendete oder in Verlust geratene Karten sofort decodiert und somit unbrauchbar gemacht werden.

Das Personal ist angewiesen, Besucher, deren Volljährigkeit in Zweifel steht, bereits beim Eintritt in den Betrieb aus dem Lokal zu weisen. Sollte sich wider Erwarten eine Person unter 18 Jahren dennoch Zutritt zum Spielsalon verschaffen, ist das Personal angewiesen, Personen auch im Spielsalon bereits bei Zweifel über ihre Volljährigkeit aus dem Lokal zu weisen. Darüber hinaus finden sich sowohl im Eingangsbereich des Betriebes als auch im Automatenbereich und am Display der Automaten deutliche Hinweise darauf, dass der Zutritt von Personen unter 18 Jahren verboten ist.¹¹⁹ In allen anderen Bundesländern ist die oben erwähnte Personenkontrolle mittels Gästekarte nicht umgesetzt und der Jugendschutz in dieser Form daher auch nicht gewährleistet.

In zahlreichen Versuchen von Interessensvertretungen wurde aber festgestellt, dass es minderjährigen Personen in einer Vielzahl von Fällen entgegen den gesetzlichen Bestimmungen möglich war, Automatenlokale der Novomatic zu betreten und dort zu spielen.

Die Zeitschrift „Konsument“ veröffentlichte in der Ausgabe 6/2010 einen Bericht, indem zwei minderjährige Testpersonen in 15 Wettcafés spielen sollten. Laut Jugendschutzgesetz dürften sie sich nicht mal in den Lokalen aufhalten, geschweige denn Einsätze platzieren. Das Testergebnis war, dass die Jugendlichen in 12 der 15 Wettbüros problemlos spielen konnten, denn in keinem dieser Lokale wurde eine Ausweiskontrolle vorgenommen.¹²⁰ Für die Einhaltung dieser

¹¹⁹ vgl. http://www.responsible-gaming.info/spielerschutz_jugend.htm; Zugriff am 11.10.2012

¹²⁰ vgl. <http://www.konsument.at/cs/Satellite?pagename=Konsument/MagazinArtikel/Detail&cid=318881926831>; Zugriff am 11.10.2012

Gesetze sind eben die Betreiber zuständig, die dies aber nicht sehr genau nehmen.

Im internationalen Vergleich wird das Automatenglücksspiel durchaus unterschiedlich gehandhabt. So ist in vielen Staaten das Automatenspiel außerhalb der Casinos generell verboten (z.B. Frankreich, Schweiz, Irland, Türkei, Russland, Polen, arabische Staaten und in den USA in New York und in Kalifornien).¹²¹

Es gibt jedoch einen Schwachpunkt der gegenwärtigen Spielerkarte: Die Gästekarte ist ein Datenträger ohne Foto. Eine missbräuchliche Verwendung durch Verwendung einer Besucherspielkarte einer anderen registrierten Person ist deshalb nicht unmöglich. Eine Kartenweitergabe ist nicht ausgeschlossen. So ist es durchaus möglich, dass der jüngere Bruder eines registrierten, älteren Bruders dies nutzt, die Personenvereinzelung mit dessen Karte passiert und am Spiel teilnimmt. Bei der Betrachtung eines ganzheitlichen Jugendschutzes ist nicht nur die Identifizierung (wer ist der Spieler) wesentlich, sondern auch die Authentifizierung (ist der Spieler auch der, der er vorgibt zu sein). Eine Möglichkeit der Authentifizierung des am Automaten spielenden Gastes vor Ort wäre den Datenträger mit einem Foto des registrierten Spielers zu versehen, das bei Nutzung der Karte am Spielautomatendisplay erscheint. Bei einer Kontrolle durch Mitarbeiter oder Exekutive genügen ein Blick auf den Bildschirm und der Vergleich mit dem am Gerät sitzenden Gast. Diese einfache technische Lösung unterstützt den Spielerschutz für Erwachsene gleichermaßen.

6.3 Tankstellen, Café-Bars und Nachtclubs

Die sogenannten Einzelaufstellungen von Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit in den o.g. Plätzen bilden die dritte Gruppe des inländischen Spielautomaten Angebotes und sind zumeist an eine Gastgewerbekonzession mit einhergehenden Auflagen gebunden. So ist eine Mindestgröße einer Tanzfläche erforderlich um in einem Tanzlokal einen Automaten aufstellen zu dürfen. Die Anzahl der Spielautomaten ist mit drei Stück begrenzt. Auch hier ergibt sich unter Ausschöpfung rechtlicher Möglichkeiten und baulichen Änderungen die Möglich-

¹²¹ vgl. www.peterpilz.at/data_all/Schwarzbuch.pdf, S. 23

keit einer Erhöhung der Anzahl der Automaten. Besonders häufig wurde in letzter Zeit aus diesem Spielangebotssegment seitens der SOKU Glücksspiel illegal betriebene Automaten beschlagnahmt.

*„Von den bis zu 20.000 Spielautomaten in Österreich sind rund 8000 legal aufgestellt, schätzen die Casinos Austria und fordern eine "Soko Glücksspiel". Die Automatenbetreiber würden das Gesetz immer geschickter umgehen“.*¹²²

Die "Soko Glücksspiel" wurde im Zuge der Novellierung des Glücksspielgesetzes (GSpG) ins Leben gerufen, um scharf gegen illegale Automatenbetreiber vorzugehen.¹²³

*„Aufgrund unklarerer gesetzlicher Bestimmungen taten sich die Behörden aber schwer mit Beschlagnahmungen und Strafen. Die Folge: Es tobte ein Streit zwischen Finanzpolizei ("Soko Glücksspiel") und echter Polizei, zudem deckten Betreiber Soko-Beamte mit zahlreichen Amtsmissbrauchsanzeigen ein“.*¹²⁴

*„Der Schutz des Kunden außerhalb der staatlich konzessionierten Betriebe ist völlig unzureichend“.*¹²⁵

Der Jugendschutz in Einzelaufstellungen in Tankstellen, Cafés, Nachtclubs etc. hängt einzig von verantwortungsvollen Servicemitarbeitern ab. Da die Automaten auch für Jugendliche frei zugänglich sind, es weder einen eigenen durch Personal besetzten Entree vor dem Spielangebot wie in Spielbanken gibt, noch eine Spielerkarte und die im Gastgewerbe wirkenden Mitarbeiter durch den Charakter ihres Berufes mit mannigfaltigen Aufgaben innerhalb des Dienstes beschäftigt sind, besteht größter Handlungsbedarf nach neuen Wegen im Bereich des Jugendschutzes und Erwachsenen Spielerschutzes zu suchen.

¹²² <http://www.spieler-info.at/article/jeder-zweite-gluecksspielautomat-oesterreich-illegal>; Zugriff am 12.10.2012

¹²³ vgl. <http://www.kleinezeitung.at/nachrichten/chronik/2568619/erneute-schlappe-fuer-soko-gluecksspiel.story>; Zugriff am 12.10.2012

¹²⁴ http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/oesterreich/politik/467254_Hoehere-Strafen-gegen-illegales-Gluecksspiel.html, Zugriff am 12.10.2012

¹²⁵ Stojanoff, P.: Aspekte der Casinoindustrie unter besonderer Berücksichtigung der Casinos Austria AG, Diplomarbeit, International Management Center, Krems, 1999, S. 191

7. Spielkapital

Spielteilnehmer finden sich in sämtlichen soziodemographischen Schichten. Das Spielkapital („Disposable Income“), also jener Rest des Einkommens aus den Faktoren „Arbeit“, „Kapital“ und „Grund und Boden“, welches nach der Befriedigung der monatlichen Fixkosten für Freizeit und Unterhaltungsausgaben und somit auch für das Glücksspiel zur Verfügung steht, ist bei jedem Spieler unterschiedlich hoch.

Für 2011 errechnete der Hauptverband der Sozialversicherungsträger ein durchschnittliches Bruttoeinkommen für Männer in der Höhe von 2.645 Euro und für Frauen 1.785 Euro. Alle Werte sind durchschnittliche Monatseinkommen (einschließlich aller Sonderzahlungen).

Die Einkommen aller Altersgruppen getrennt in Bundesländer, Männern und Frauen, Arbeiter und Angestellte stellen sich wie folgt dar:¹²⁶

	Durchschnittliches Einkommen aller Altersgruppen			
	Arbeiter		Angestellte	
	Männer	Frauen	Männer	Frauen
Bundesland				
Wien	€ 2.084	€ 1.441	€ 3.360	€ 2.391
Niederösterreich	€ 2.321	€ 1.406	€ 3.378	€ 1.926
Burgenland	€ 2.067	€ 1.290	€ 3.060	€ 1.783
Oberösterreich	€ 2.497	€ 1.411	€ 3.671	€ 1.933
Steiermark	€ 2.382	€ 1.385	€ 3.479	€ 1.883
Kärnten	€ 2.331	€ 1.454	€ 3.323	€ 1.905
Salzburg	€ 2.265	€ 1.526	€ 3.485	€ 1.961
Tirol	€ 2.309	€ 1.580	€ 3.400	€ 1.851
Vorarlberg	€ 2.436	€ 1.594	€ 3.906	€ 1.983

Tabelle 9: Einkommen aller Altersgruppen getrennt in Bundesländer, Männern und Frauen, Arbeiter und Angestellte. 2011; Quelle: Hauptverband der Sozialversicherungsträger:

¹²⁶ http://www.krone.at/Wirtschaft/So_viel_verdient_Oesterreich-Einkommens-Check-Story-27110; Zugriff am 26. 10. 2012

In der Glücksspielnovelle 2010 wurde die maximale, erlaubte Wetthöhe pro Spiel von 0,50 Cents auf 10 Euro angehoben, wobei jedes Spiel mindestens 1 Sekunde dauern muss und bewusst vom Spieler ausgelöst werden muss. Nutzt der Spieler dieses maximale Wettangebot, verliert er, ausgehend von den gesetzlichen Auszahlungsquoten in bedeutend kürzerer Zeit, das ihm zur Verfügung stehende Kapital.

Das Statistische Zentralamt erhebt keine, hinsichtlich dieser Arbeit relevanten Daten und die Glücksspielindustrie erfasst keine personenbezogenen Ausgaben im Automatenspielbereich. Das Gesetz sieht eine Erfassung in der Novelle 2010 nicht vor, vielmehr baut es auf die Beobachtung des Spielverhaltens der Gäste durch geschulte Mitarbeiter.

Die nun folgende Darstellung zeigt unter Bedachtnahme auf o.g. Rahmenbedingungen welche Auswirkung die Novelle 2010 auf das Spielkapital bei Spiel mit Maximalhöhen hat. In diesem Beispiel wird von einer durchschnittlichen Auszahlungsquote von 90 % ausgegangen, also 10 % des Einsatzes verbleibt dem Spielbankenbetreiber.

	Spielhöhe	Hold	Spielhöhe	Hold	Spielhöhe	Hold
	€ 0,20	10%	€ 0,50	10%	€ 10,00	10%
Anzahl der Spiele pro Minute						
60	€ 12,00	€ 1,20	€ 30,00	€ 3,00	€ 600,00	€ 60,00
Anzahl der Spiele pro Stunde						
3600	€ 720,00	€ 72,00	€ 1.800,00	€ 180,00	€ 36.000,00	€ 3.600,00
Anzahl der Spiele 2 Stunden						
7200	€ 1.440,00	€ 144,00	€ 3.600,00	€ 360,00	€ 72.000,00	€ 7.200,00
5 Besuche monatlich 1 Stunde						
18000	€ 3.600,00	€ 360,00	€ 9.000,00	€ 900,00	€ 180.000,00	€ 18.000,00
5 Besuche monatlich je 2 Stunden						
36000	€ 7.200,00	€ 720,00	€ 18.000,00	€ 1.800,00	€ 360.000,00	€ 36.000,00

Tabelle10: Auswirkung der Novelle 2010 auf das Spielkapital bei Spiel mit Maximalhöhen, Eigenberechnung

Vor der Novelle 2010 konnte ein Spieler mit einem Wetteinsatz von maximal 50 Cents pro Spiel an 60 Einzelspielen pro Minute teilnehmen und musste sich statistisch mit 3 Euro Verlust abfinden. Nach einer Stunde spielte er mit 1.800 Euro und verlor 180 Euro. Bei 5 Besuchen monatlich und jeweils 2 Stunden Automatenspiel hatte er bereits statistisch etwa das Durchschnittseinkommen einer steirischen Angestellten verspielt.

Anders stellt sich die Verlustentwicklung bei den 10 Euro Sätzen je Spiel dar. In der ersten Stunde des ersten Automatenspiels im Monat ist das durchschnittliche Einkommen eines Wiener Angestellten bereits statistisch verloren.

Angesichts dieser Zahlenreihen erübrigt sich die Frage nach der Höhe des Disposable Income, da in wenigen Stunden ganze Monatsgehälter verspielt werden können und das ist sogar legal nach dem Glücksspielgesetz möglich.

8. Die Prävention von Glücksspielsucht

Im Bereich der Gesundheitswissenschaft versteht man unter Prävention *„jegliche Handlungsmaßnahme, die dem Aufkommen unerwünschter psychischer oder physischer Zustände entgegenwirkt bzw. sie im Vorherein abwendet“*.¹²⁷ Im Bereich der Glücksspielsucht versucht man durch Prävention Probleme, die durch das Spielen verursacht werden, vorzubeugen, gefährdete Personengruppen zu schützen und eine gesunde Einstellung zum Spielverhalten zu forcieren.

Das wesentliche Ziel der Prävention von Glücksspielsucht ist es, ein mögliches Fehlverhalten gänzlich zu verhindern. Präventive Maßnahmen setzen dort an, wo Probleme noch gar nicht aufgetaucht sind. Die Früherkennung stellt eine wichtige Vorarbeit dar, die das Ziel verfolgt, die Anzeichen eines Fehlverhaltens noch in einer sehr frühen Phase zu erkennen. Es ist durchaus nicht einfach, ein normales Spielverhalten von einem Problemspielen zu bemerken. Daher ist der Bedarf an Prävention hoch und wird in Zukunft vermutlich noch weiter ansteigen. Die Prävention ist ein vielfältiges Tätigkeitsfeld.

¹²⁷ Hayer, T / Meyer G.: Prävention problematischen Spielverhaltens, S. 297

Folgende Abbildung soll die Abgrenzung zwischen Prävention und Früherkennung besser veranschaulichen:¹²⁸

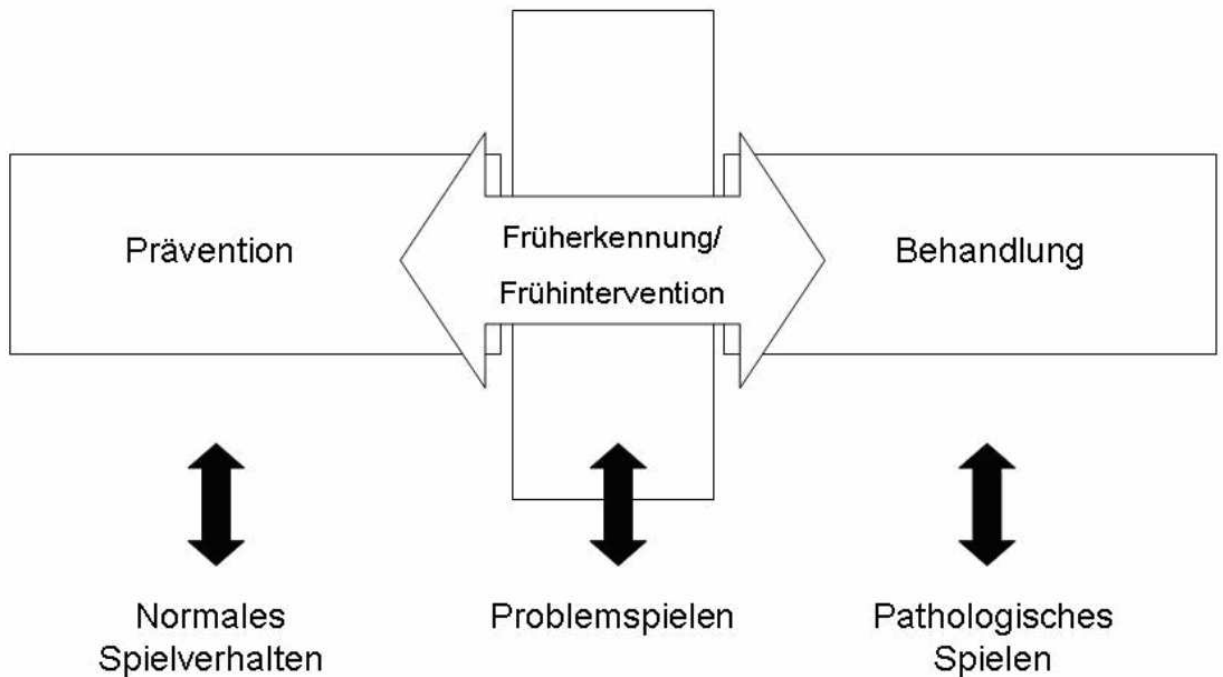


Abbildung 3: Präventionsmodell und Spielverhalten

Quelle: Hafen, M. (2003)

Die Früherkennung findet man zwischen der Prävention und der Behandlung. Die Prävention bemüht sich dort anzusetzen, wo noch keine Problemen vorhanden sind (normales Spielverhalten). Die Behandlung beschäftigt sich schließlich mit der Lösung des vorhandenen Problems (pathologischen Spielens).

¹²⁸ Vgl. Hafen, M.: Was unterscheidet Prävention von Behandlung?, in: Abhängigkeiten, Fachzeitschrift für Prävention und Behandlung 2/2003, S 21 ff

8.1 Die Früherkennung

Um Glücksspielsucht zu verhindern zu können, muss diese auch als solche frühzeitig erkannt werden. Bei der Früherkennung sollen die Anzeichen von problematischem Spielverhalten in einer frühen Phase erkannt werden. Ein potentiell Problem ist in seinen Anfängen entweder bereits entstanden, oder erste Erkennungszeichen weisen auf ein baldiges Auftreten des Problems hin.¹²⁹

Der Ort, wo sich problematisches Glücksspielverhalten am deutlichsten signalisieren lässt, ist der Ort des Geschehens selbst – d.i. wo das Glücksspiel konsumiert wird (im Kasino, in Automatenpielsalons usw.). Hier sollte man entsprechende Maßnahmen zur Sicherung des Spielers aktivieren (siehe auch Präventionsmaßnahmen).

¹²⁹ vgl. Häfeli, J, Schneider, C: Identifikation von Problemspielern im Kasino, S. 10

8.2 Primäre, sekundäre und tertiäre Prävention

Die Glücksspielprävention lässt sich in drei wesentliche Bereiche aufgliedern. Je nach dem Zeitpunkt des Eingreifens wird zwischen primärer, sekundärer und tertiärer Prävention unterschieden.

Primäre Prävention:

Unter primärer Prävention versteht man eine auf die Zukunft gerichtete Suchtvorbeugung. Sie setzt vor dem Auftreten von auffälligen Anzeichen ein und dient zur Vorbeugung von Störungen bzw. Krankheiten. Die Maßnahmen knüpfen an den Risikoverhaltensweisen an, und richten sich an die breite Masse der Bevölkerung.

Mit Aufklärungskampagnen und Beratungsstellen werden Fakten und Handlungsweisen vermittelt. Eine Möglichkeit hierfür liegt unmittelbar in sozialen Einrichtungen und Beratungsstellen, so sich der Spielsüchtige seiner Sucht bewusst wird und Hilfe in Anspruch nehmen möchte. Neben dem Verein für Anonyme Spieler, bieten Caritas und eine Initiative des Öffentlich Rechtlichen Rundfunks (ORF – Rat auf Draht) eine Anlaufstelle.¹³⁰

Sekundäre Prävention:

Glücksspielanbieter sind durch Auflagen und Gesetze verpflichtet, auf die Gefahren der möglichen Spielsuchterkrankung aufmerksam zu machen. Die sekundären Präventionsmaßnahmen setzen dann ein, wenn bereits Auffälligkeiten erkennbar sind. Es wird versucht, den Spieler noch rechtzeitig zu einer Änderung seines Spielverhaltens anzuhalten. Das geschieht u.a. durch so genannte niedrigschwellige Kontaktmöglichkeiten wie Telefon-Hotlines oder Treffpunkte nach dem Vorbild des *Berliner Café Beispiellos*.¹³¹ Weitere Beispiele wären durch die Gestaltung entsprechender Drucksorten, Aufkleber direkt am Automaten oder die

¹³⁰ vgl. <http://rataufdraht.orf.at/?area=Sucht>; Zugriff am 15.10.2012

¹³¹ Hayer T / Meyer G: Prävention problematischen Spielverhaltens- eine multidimensionale Herausforderung, S. 297

Bereitstellung von psychologisch ausgebildeten Mitarbeitern für Gäste, die Hilfe suchen.

Es liegt dann am Spieler davon Gebrauch zu machen und sich selbständig zu informieren. Ist er aufgrund seiner Spielteilnahme und seiner Besuchsfrequenz noch nicht aufgefallen, liegt es bei ihm, auf sein Problem hinzuweisen.

Tertiäre Prävention

Ist dem Spieler die Tragweite seiner Situation jedoch nicht bewusst, liegt es laut Gesetz beim Glücksspielanbieter einen entsprechenden Schutz zu gewährleisten. Sei es durch eine Zutrittserfassung zum Spiel (beim Entree durch Registrierung) oder durch das Spielteilnahmeverbot (Sperre). Grundvoraussetzung hierfür ist die Bewertung, ob der Gast innerhalb seiner Verträglichkeit am Spiel teilnimmt. Für eine Entscheidung hierüber sieht das Glücksspielgesetz die Evaluierung über die beiden Faktoren Besuchshäufigkeit und Teilnahme am Spiel mit hohen Sätzen vor.

Die tertiäre Prävention konzentriert sich auf pathologische Spieler, aber auch auf solche, die schon abstinent geworden sind. Sie versucht bleibende Schäden zu verhindern, indem der Zustand der betroffenen Menschen stabilisiert wird und die Wiedereingliederung in das Arbeitsleben gefördert wird. Ein weiterer Ansatz ist die Verhinderung von möglichen Rückfällen. Zu den Maßnahmen zählen Schuldner-, Partner-, Rechts- und Angehörigenberatungen. Man hilft hier auch in Bezug auf Behördengänge oder bei Stellensuche.

Bezogen auf die Automatenpielsucht können tertiäre Präventionsmöglichkeiten z.B. mit stationären bzw. ambulanten Therapien verglichen werden. Nahezu alle dieser Einrichtungen sehen nur in der Abstinenz die Basis für eine Bewältigung der Glücksspielproblematik - kontrolliertes Spielen ist für die meisten keine Option.¹³²

¹³² vgl. Sting S / Blum C.: Soziale Arbeit in der Suchtprävention; S.39 f

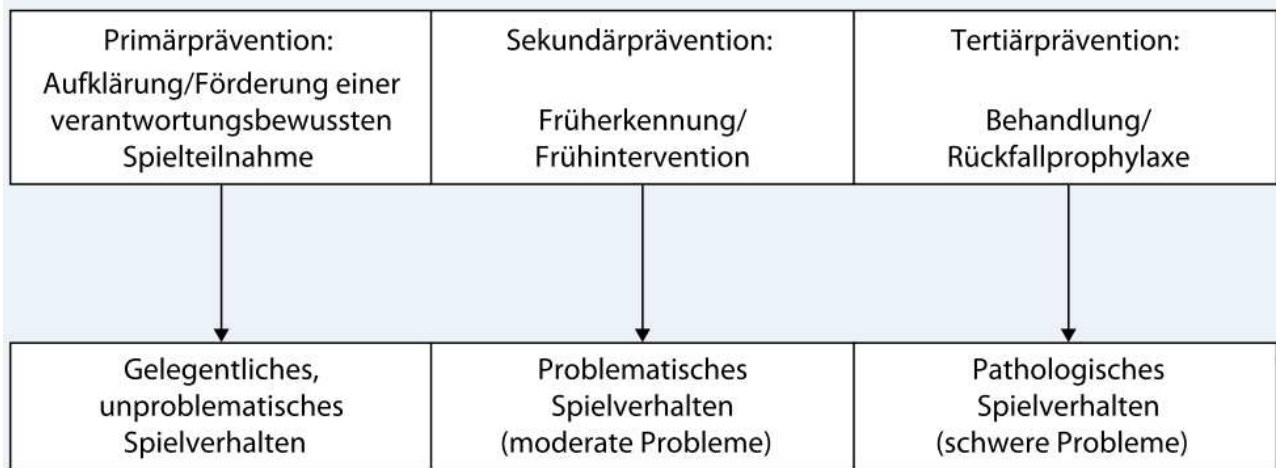


Abbildung 4: Ansatzpunkte von Primär-, Sekundär und Tertiärprävention¹³³

8.3 Forderung nach einer einheitlichen und bundesweiten Überwachung der Zahlungsströme

Mitte des Jahres 2013 müssen alle Glücksspielautomaten mit dem Bundesrechenzentrum verbunden sein. Dadurch erhofft sich der Gesetzgeber eine effektive Bekämpfung der illegalen Spielautomaten. Die SOKO Glücksspiel soll weiter ausgebaut werden um die illegalen Automaten zu konfiszieren. Durch diese fiskalpolitische Entscheidung, möchte man die Kontrolle über die Spielgeldeinnahmen der Automatenaufsteller sicherstellen.

Für eine entsprechende Evaluierung des Automatenspiels bedarf es einer technischen Lösung, die die Anforderungen gleichermaßen erfüllt.

¹³³https://gluecksspiel.unihohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Forschung/Praevention_und_Fruherkennung_von_Gluecksspielsucht_Endversion.pdf; S. 2

8.4 Positives Beispiel: Das Player Tracking System des Golden Reef Casinos in Sidney

Gästebezogene Daten und Konsumgewohnheiten sind ständige Aufreger in den Medien, besonders wenn es zu Glücksspielkonsumationen kommt. In Australien kennt man dieses Phänomen offenbar nicht. Das Golden Reef Casino in Sidney bietet ein umfangreiches Bonussystem und lockt damit zu freiwilligen Registrierung der Spielabläufe seiner Gäste. Je höher die getätigten Umsätze im Casino, desto mehr Punkte sammelt der Gast für Boni wie Shows, Restauranteinladungen oder Suiten up grades. Der Gast erhält eine Spielerkarte, auf der alle Abläufe innerhalb des Casinos gespeichert werden. Egal, ob er am Roulette oder am Automaten teilnimmt, Gewinne und Verluste werden lückenlos aufgezeichnet. Das Bonussystem ist nicht verpflichtend für die Spielteilnahme, der Gast verlangt jedoch danach, weil für ihn etwas „rausspringt“.¹³⁴

In Österreich findet der Einsatz von Gästespielkarten aufgrund datenschutzrechtlicher Bedenken nicht überall Zustimmung.

Eine Möglichkeit für Österreich wäre die ausnahmslose Nutzung der Bankomatkarte für das Automatenspiel. Spielgeld kann von der Bankomatkarte direkt auf den Automaten aufgeladen werden. Im Falle eines Gewinns wird der Betrag dem Girokonto gutgeschrieben. Im Falle eines Verlustes hält sich der monetäre Schaden in Grenzen, weil nach Überschreitung des Limits die Bankomatkarte eingezogen wird. Somit würde das Bankwesen einen beträchtlichen positiven Anteil am Spielerschutz übernehmen. Kreditkarten eignen sich wegen der Möglichkeit der Schuldenverschleppung nicht.

Voraussetzungen für diese Möglichkeit wären allerdings:

- die Eindämmung der illegalen Automaten in Österreich und
- dass die Banknotenakzeptanz deaktiviert wird.

¹³⁴ vgl. <http://www.casino.de/rezensionen/goldenreef.html>; Zugriff am 15.10.2012

8.5 Spielerschutz durch geschultes Personal

Ein wesentlicher Faktor des vorgesehenen Spielerschutzes ist die Beobachtung des Spielverhaltens der Gäste durch die Mitarbeiter des Anbieters, da sie immer Vorort und somit präsent sind.

In der nun folgenden Aufstellung wird die Anzahl der anfallenden Spielentscheidungen basierend auf der Novelle 2010 dargestellt:

Anzahl betriebener Automaten pro Standort	1	3	10	50	100
Anzahl der Spiele pro Minute	60	180	600	3.000	6.000
Anzahl der Spiele pro Stunde	3.600	10.800	36.000	180.000	360.000
Anzahl der Spiele 2 Stunden	7.200	21.600	72.000	360.000	720.000

Abbildung 5: Anzahl der anfallenden Spielentscheidungen basierend auf der Novelle 2010; Eigendarstellung

Man geht in der Einzelaufstellung mit Automaten davon aus, dass in der Minute 60 Spiele stattfinden, die es zu beobachten gilt. Widmet sich der Automatenbetreuer ausschließlich nur einem Gast, so ist eine lückenlose Beobachtung und Stellungnahme über das Spielverhalten durchaus möglich; sämtliche andere Arbeitsaufgaben müssten andere Kollegen übernehmen. Bei drei Automaten fallen bereits pro Minute 180 Wetten an. Dabei ist es bereits nicht mehr möglich, das jeweilige Spielverhalten genau zu beziffern, allenfalls kann es sich hierbei um eine persönliche Einschätzung des Mitarbeiters zu den Spielgewohnheiten eines Gastes handeln. Natürlich ist die unterschiedliche Wetthöhe maßgebend. Folgt man diesem Beispiel müssen beispielsweise 3 Mitarbeiter einer Spielbank bei 100 Spielautomaten und 100 Gästen die in Automateninseln Rücken an Rücken stehen und dadurch von einem Standpunkt aus keine direkte Sicht auf alle Dis-

plays möglich ist, Aussagen zu 360.000 Spielen und den korrespondierenden Spielverhalten von 100 Gästen machen.

Eine Bewertung, wann und wie hoch ein Spieler am Spiel teilnimmt und ob er glücksspielgefährdet ist oder nicht, ist im Sinne der Novelle eine Aufgabe, die nicht zu erfüllen ist.

Die Feststellung des Spielverhaltens kann daher im Automatenbereich nur durch Maschinen erfolgen. Die Auswertung der Daten zeichnet ein exaktes Spielverhalten des Gastes auf das die Spielleitung entsprechend reagieren kann. Basis hierfür ist eine gästebezogener Datenträger, aus dem die Spielbankenleitung den Weg des Gastes vom Check In am Entree über sämtliche Spiele nachverfolgen und seine Schlüsse ziehen kann.

Haitzmann beschreibt in seiner Dissertation die kognitiven Anforderungen des konventionellen Spielablaufes, worin der Mensch etwa 300 kritische Signale pro Stunde optimal verarbeitet.¹³⁵ Die Erfassung von bis zu 360.000 einzelnen Spielentscheidungen ist daher eine vom Gesetz geforderte Unmöglichkeit.

Die Feststellung des Spielverhaltens des Gastes im Automatenbereich kann durch Beobachtungen der Mitarbeiter nicht gelöst werden.

¹³⁵ vgl. Haitzmann E.: Internationale Marketingstrategie für Spielbanken, Dissertation, Universität für Sozial- und Wirtschaftswissenschaften, S. 130

8.6 Die Spielersperre

Diese Prävention beinhaltet verschiedenen Möglichkeiten:

➤ *Die Eigensperre:*

Die Eigensperre wird vom Spieler beantragt und dadurch wird er für eine gewisse Zeit von der Spielteilnahme in Casinos ausgeschlossen. Diese freiwillige Sperrungen werden vor Ort oder schriftlich (mit Kopie des Personalausweises) beantragt. Das Zutrittskontrollsystem ist landesweit vernetzt. Die vom Spielbetrieb gesperrten Personen können je nach Grund der Sperre nach einem übersichtlichen Zeitraum (meist ein Jahr) den Antrag auf Aufhebung der Sperre stellen.¹³⁶

Einzige Ausnahme ist die Sperre aufgrund gerichtlicher Weisung, die dann erteilt wird, wenn soziale Härtefälle vorliegen, Alimente ausstehen und eingeklagt werden oder der Spieler gerichtlich teil oder vollentmündigt wurde.

Experten schätzen, dass in Österreich rund 70.000 Personen eine Selbstsperre beantragt haben.¹³⁷

Die Effektivität der Sperre ist allerdings sehr umstritten, da es nur einer Minderheit gelingt, während der Spielsperre wirklich abstinent zu leben. Die Automatenspieler können jederzeit in eine der zahlreichen Spielhallen ausweichen. Weitere Kritikpunkte an der Spielersperre beziehen sich auf die hohe Rückfallgefahr der Spielsüchtigen und auf die kaum in Anspruch genommenen Hilfsangebote.¹³⁸

Die Eigensperre wird oftmals als eine Art vorübergehende Besänftigung des eigenen Gewissens und vor allem für das der Angehörigen betrachtet.¹³⁹

¹³⁶ vgl. <http://www.careplay.ch/spielsperren/spielsperren-ausland.html>; Zugriff am 15.10.2012

¹³⁷ vgl. Das Wirtschaftsblatt, vom 22.Mai 2012, S. 2

¹³⁸ vgl. http://www.isd-hamburg.de/dl/20090604_Hayer.pdf; S. 5 ; Zugriff am 15.10.2012

¹³⁹ vgl. Meyer, G./ Bachmann, M.: Spielsucht: Ursachen und Therapie, S. 34

➤ *Die Fremdsperre:*

Diese kann vom Spielbetreiber aus verschiedenen Gründen ausgesprochen werden. Beispiele hierfür sind:

- Deliktische Handlungen
- Falschgeldeinbringung
- Betrug am Spieltisch
- Anzeichen problematischen Spielverhaltens

➤ *Hinweise von Dritten:*

Wenn man sich wegen dem Spielverhalten einer anderen Person Sorgen macht, dann kann man sich als Familienangehöriger oder Freund jederzeit persönlich, telefonisch oder schriftlich an ein Casino wenden und auf das veränderte Spielverhalten dieser Person oder auf dessen veränderte finanzielle Situation im Zusammenhang mit dem Glücksspiel aufmerksam machen.¹⁴⁰

8.7. Durch gezielte Aufklärungskampagnen

Suchtvorbeugung sollte schon in der Kindheit beginnen; hier entwickelt sich das Selbstwertgefühl. Das Kind kann lernen, mit Problemen angemessen umzugehen und sein Leben aktiv zu gestalten. So gestärkt kann es später einer Suchtgefahr besser standhalten.

Der Aufbau der Ich-Stärke ist zentrales Ziel suchtvorbeugender Arbeit. Damit Kinder und Jugendliche gerade in schwierigen Lebenssituationen eigenständig entscheiden können, 'Nein' zu sagen und Verantwortung (für sich und ihr Handeln) zu übernehmen. Das elterliche Vorbild ist hier ebenso wichtig. Eltern sollten das eigene Verhalten, z.B. ihren Umgang mit Glücksspielen, kritisch kontrollieren und mit dem Kind offen über Sucht und Suchtgefahren reden. Kinder sollten wissen, wie es zu Süchten kommt und welche katastrophalen Auswirkungen diese mit sich bringen können.

¹⁴⁰ vgl. <http://www.careplay.ch/spielsperren/hinweis-dritter.html>; Zugriff am 15.10.2012

9. Konsequenzen und Fazit

Menschen aus allen sozialen Schichten geraten durch verschiedener Ursachen in die Spielsucht. Das Problem lässt sich nicht nur auf soziodemographische Hintergründen reduzieren. Zumeist geht dieser besonderen Art der nichtstofflichen Sucht eine starke negative emotionale Begebenheit voraus und niemand könnte von sich sagen er wäre vor Schicksalsschlägen gefeit. In Kombination mit Alkohol und Drogen ist der Betroffene oft selbst nicht mehr in der Lage einen Ausweg zu finden. Er ist daher besonders von exogenen Faktoren abhängig, die den Zugang zum Glücksspiel bestmöglich verhindern oder beschränken. Aus diesem Grund ist es die Pflicht der Entscheidungsträger aus Politik und Wirtschaft geeignete Maßnahmen zu treffen. Politisches Kleingeld mit diesem Thema zu machen ist genauso verwerflich wie sich hinter lückenhaften Schutzmaßnahmen aus der Verantwortung zu ziehen.

„Das pathologische Glücksspiel - die Glücksspielsucht –stellt eine Behandlungsbedürftige Krankheit dar“.¹⁴¹

Aufgrund der sozialen, finanziellen, emotionalen und körperlichen negativen Folgeerscheinungen dieses Suchtverhaltens, entsteht bei den betroffenen Spielern und deren Angehörigen ein erheblicher Leidensdruck. Die Bekämpfung und Verhinderung der Spielkrankheit erfordert umfassenden und professionellen Handlungsbedarf.

Die Identifikation von vermeintlichen Spielsüchtigen erfolgt durch Beobachtung ihres Spielverhaltens und Besuchsfrequenz. Diese Parameter schützen jedoch nicht den einkommensschwachen Spieler. Aufgrund der Novelle 2010 müssen im Jahr 2013 alle Spielautomaten mit dem Finanzministerium verbunden sein. Die Technologie könnte ebenfalls genutzt werden, die Bonität eines Spielers mit einer simplen ja/nein Abfrage seines Girokontos zu prüfen. Ein Spiel kann dann nur mehr bei genügender Kontodeckung stattfinden. Die Gewinne werden gleichermaßen dem Konto gutschrieben. Bankomaten findet man in jeder Spiel-

¹⁴¹ Grüsser,S/Albrecht U.: Rien ne va plus- wenn Glücksspiele Leiden schaffen; S.131

bank, über ein Modem ließen sich alle Automaten und Spieltische verbinden. Das gleiche Prinzip gilt auch für Automatensalons. Durch die ja/nein Abfrage würde lediglich die Deckung des Kontos geprüft werden, und der Spielanbieter erhält keine weiteren Bankinformationen. Die Abwicklung des Glücksspiels über die Bankomatkarte hätte den Vorteil, dass sie beim Erreichen des Limits seitens der Bank eingezogen werden würde und eine Umschuldung wie es bei Kreditkarten möglich ist, vermieden wird.

Der Erhöhung der maximalen Wetthöhe auf 10 Euro pro Spiel würde nach dieser technischen Lösung keine sprunghafte Verschuldung auslösen. Spieler die sich das Spiel leisten können, könnten ohne Einschränkung ihrem Spiel nachgehen.

Die Sorgfaltspflicht der Spielbanken- und Automatenspielbetreiber würde entschärft werden, da das Bankenwesen durch Einzug der Karte regulierend eingreift. Die Kosten der umfangreichen Mitarbeiterschulung und der Umbau des Entrees wegen der zu implementierenden Personenvereinzelung, könnten die Spielunternehmer einsparen. Vor allem die Fehleranfälligkeit der Beobachtung durch die Mitarbeiter bzw. das Problem der real unmöglichen Erfassung des Spielaufkommens jedes einzelnen Spielers im Automatenbereich wäre gelöst.

Diese technische Lösung betrifft natürlich lediglich den legalen Automatensektor. Spielmöglichkeiten im Internet, die geschätzten 8.000 illegalen Spielautomaten und das illegale sonstige Glücksspiele bieten Umgehungsmöglichkeiten für den pathologischen Spieler. Auch hier sind Entscheidungsträger aus Wirtschaft und Politik gefordert, entsprechende Maßnahmen einzuleiten und realistische Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Die entsprechenden Maßnahmen liegen hier vor allem in der personellen und finanziellen Aufstockung der SOKO Glücksspiel, in der Klärung der Kompetenzfrage zwischen Finanzpolizei und Exekutive, in der verstärkten Bekämpfung des illegalen Spieles, vorzugsweise in jenen Freizeiteinrichtungen, die typischerweise illegal aufgestellte Spielautomaten anbieten und Sperren von internationalen Internetspielseiten.

Angesichts des hier dargestellten Handlungsbedarfes auf verschiedenen Ebenen ist die eingangs erwähnte Aussage seitens der Wirtschaftskammerpräsidentin, Frau Dr. Jank zum „Durchbruch in der Spielsuchtprävention“ in der Novelle des Glücksspielgesetzes 2010 nicht wirklich nachvollziehbar.¹⁴²

Geht es nach den Wiener Sozialdemokraten verzichtet die Stadt ab 2015 auf 55 Millionen Euro Steuereinnahmen. Tausende Beschäftigte verlieren ihre Jobs in Gastronomie und Freizeiteinrichtungen, die in Teilen von den Einnahmen aus dem „kleinen Glücksspiel“ finanziert wurden. Der Vorstoß der SPÖ Wien im Bereich Spielsuchtprävention hatte außer der Verbannung der Spielautomaten in Wien keinerlei begleitenden Ideen wie z.B. die Unterstützung der Beratungseinrichtungen durch eine finanzielle Absicherung mittels Quote aus den Spieleinnahmen. Für die betroffenen Spielsüchtigen hat sich nichts geändert. Sie erhalten keine zusätzliche Schuldnerberatung oder Therapie. Die Finanzierung über andere Einnahmequellen der Stadt Wien ist aufgrund ihrer Gesamtverschuldung von 4 Milliarden Euro nicht zu erwarten. Da es kein Automatenspiel in Wien auf Wunsch der SPÖ 2015 geben wird, ist zu erwarten, dass ein Teil der Spielsüchtigen in die Illegalität geht und ein Anderer auf Glücksspielangebote im Netz oder in stadtgrenznahen Etablissements ausweicht.

Den Ansatz der Wiener Sozialdemokraten, „jenen zu helfen, die sich nicht selber helfen können“ über den Weg der lokalen Einstellung des Spielangebotes wird aus den angeführten Gründen wenn, dann nur einen absehbar marginalen Effekt erzielen und schlussendlich keine effektive und nachhaltige Hilfe darstellen.

In unserer modernen Gesellschaft sind Abhängigkeiten und Süchte ein allgegenwertiges Bild. Die Art und Weise, wie sich das Phänomen Sucht in unserer Gesellschaft manifestiert hat, entspricht dem Zeitgeist dieser Gesellschaft. Es sollte in Zukunft mehr Augenmerk auf die sogenannte primärpräventive Maßnahme gesetzt werden, die besonders Kinder und Jugendliche aufklärt. Dies ist in unserer heutigen Gesellschaft, die durch Wertewandel und Verlust sozialer Beziehungen geprägt ist, eine große Herausforderung sowohl für die Familien als auch für den Staat.

¹⁴² vgl. www.calameo.com/books/001006493191be1a0dbf8; Zugriff am 20.10.2012

Literaturverzeichnis:

BASIEUX, P.: Die Welt als Roulette- Denken in Erwartungen; Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1995

CASINOS AUSTRIA AG: Geschäftsbericht, Druck: AV+Astoria Druckzentrum GmbH, 2011

Casinos Austria - ein Portrait: Das Glück mit dem Glück; Norika Verlag, 1995

FEUERLEIN, W.: Alkoholismus-Missbrauch und Abhängigkeit; Thieme (4.Auflage), Stuttgart, 1989

GESZTI, S.: Der Herr der Spiele: Leo Wallner - Die Biographie, Ibero Verlag, 2005

GRÜSSER, S./ ALBRECHT, U.: Rien ne va plus- wenn Glücksspiele Leiden schaffen, Verlag Hans Huber, CH-Bern, 1. Auflage 2007

HÄFELI, J. / SCHNEIDER, C.: Identifikation v. Problemspielern im Kasino
http://www.careplay.ch/fileadmin/user_upload/Files/Dokumente/Haefeli_Schneider_2005_Frueherkennung_Problemspieler.pdf

HAFEN, M.: Was unterscheidet Prävention von Behandlung?, in: Abhängigkeiten, Fachzeitschrift für Prävention und Behandlung 2/2003

HAIMOWSKI, U.: Spielsucht – Mein Weg aus der Abhängigkeit, CH-Schiers, 1. Auflage, 2004

HAITZMANN, E.: Internationale Marketingstrategie für Spielbanken, Dissertation, Universität für Sozial- und Wirtschaftswissenschaften, Linz, 1980

HAYER, T. / MEYER, G.: Die Prävention problematischen Spielverhaltens: Eine multidimensionale Herausforderung. In: Journal of Public Health, 12 (2004)

HORODECKI, I.: Wenn das Glücksspiel zum Problem wird..., Informationsbrochure, Gemeinnütziger Verein „Anonyme Spieler“, Wien, 1998

HORODECKI, I.: Fachtagung in St. Pölten: Beratung, Behandlung und Umgang mit pathologischem Glücksspiel, 2012

KÖBERL, J./ PRETTENTHALER, F.: Kleines Glücksspiel – Großes Leid? Empirische Untersuchungen zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark, Leykam Verlag, 2009

MEYER, G./ BACHMANN, M.: Spielsucht: Ursachen und Therapie, Heidelberg, Springer Verlag Berlin, Heidelberg, 2005

PETRY, J.: Glücksspielsucht. Entstehung, Diagnostik und Behandlung, Göttingen, Hogrefe-Verlag, 2003

MÜLLER-SPAHN, F./ MARGRAF, J.: Wenn Spielen pathologisch wird, Basel 2003

STOJANOFF, P.: Aspekte der Casinoindustrie unter besonderer Berücksichtigung der Casinos Austria AG, Diplomarbeit, International Management Center, Krems, 1999

STING, S. / BLUM, C.: Soziale Arbeit in der Suchtprävention; München 2003

STREJCEK, G.: Glücksspiele, Wetten und Internet, Lexis Nexis Verlag, 2006

STREJCEK, G. / HOSCHER, D / EDER, M.: Glücksspiel in der EU und in Österreich, Linde Verlag, Wien, 2001

SUCHTHILFE: Forschungsbericht, Herausgeber und Verleger: Spielsuchthilfe Österreich, 2010

WURST, F./ THON, N./ MANN, K.: Glücksspielsucht: Ursachen-Prävention-Therapie, Hans Huber Verlag, 2012

ZEITSCHRIFT: DAS WIRTSCHAFTSBLATT vom 22.95.2012

BROSCHÜRE: Unglück im Spiel: Herausgeber: Fachstelle für Suchtprävention NÖ, St. Pölten (Ausgabe 2010)

Onlinezugriffe:

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/Spielsucht.shtml>

http://archive-ch.com/ch/1/147.ch/2012-05-18_12855_50/Folgen_einer_Abh%C3%A4ngigkeit/

<http://www.bewegung-2012.at/projekte>

http://www.bmf.gv.at/gluecksspiel/_start.htm

http://www.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf

<http://www.calameo.com/books/001006493191be1a0dbf8>

<http://www.careplay.ch/spielsperren/spielsperren-ausland.html>

<http://casinogambling.about.com/od/moneymanagement/a/positive.htm>

<http://www.casinos.at/content.aspx?muid=ed02a4b0-e3f1-4d9e-8097-fba68d00dd4d>

<http://www.careplay.ch/spielsperren/hinweis-dritter.html>

<http://www.casino.de/rezensionen/goldenreef.html>

<http://derstandard.at/1348285071596/Stoeger-haelt-Verbot-von-Spielautomaten-fuer-sinnlos>

http://de.wikipedia.org/wiki/Pathologisches_Spielen

http://diepresse.com/home/wirtschaft/economist/535080/Casinos-Austria-bangen-um-Lizenz-zum-Spielen?_vl_backlink=/home/index.do

<http://www.fachstelle-gluecksspielsucht.at/wissen-spielsucht-definition-merkmale.php>

<http://geppbloggt.com/2011/03/30/kleines-gluck-und-groser-einfluss-wie-in-osterreich-ein-gesetz-entsteht/>

http://www.gluecksspielsucht-mv.de/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=88

https://gluecksspiel.unihohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Forschung/Praevention_und_Frueherkennung_von_Gluecksspielsucht_Endversion.pdf; S. 2

<http://www.handelsblatt.com/finanzen/zertifikate/nachrichten/spielbank-pferde-internet-das-gluecksspiel-verfuehrt-die-massen/6593336.html>;

<https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/171/Seite.1710169.html>
<http://www.lottarewards.com/de/pressreleases/114/die-weltweite-evolution-der-lotterie>

http://www.isd-hamburg.de/dl/20090604_Hayer.pdf; S. 5

http://www.jura.unituebingen.de/professoren_und_dozenten/wulf/kp/StudiumGeneraleKriminalpraevention/Becker.pdf

http://www.jusline.at/5_Landesausspielungen_mit_Gl%C3%BCksspielautomaten_GSpG.html

<http://www.jusline.at/index.php?cpid=753043c4d8f07f2727ea0da138b2010e&gesetz=&searchstring=zutrittssystem&searchsubmit.x=0&searchsubmit.y=0>

http://www.jusline.at/25._GSpG.html

<http://www.kleinezeitung.at/nachrichten/chronik/2568619/erneute-schlappe-fuer-soko-gluecksspiel.story>

<http://www.konsument.at/cs/Satellite?pagename=Konsument/MagazinArtikel/Detail&cid=318881926831>

http://www.krone.at/Wirtschaft/So_viel_verdient_Oesterreich-Einkommens-Check-Story-27110

http://www.mariaebene.at/admin/web/special_portal.php?textID=575&katID=95
www.paradisi.de/Health_und_Ernaehrung/Erkrankungen/Spielsucht/Artikel/3593.php

http://portal.wko.at/wk/format_detail.wk?angid=1&stid=458332&dstid=0&titel=Gl%C3%BCksspiel%2Cund%2CPreisausschreiben

<http://www.onlinecasinoportal.at/casinos-austria-in-chile-und-europa/>

http://www.peterpilz.at/data_all/Schwarzbuch.pdf

<http://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/global-gaming-outlook.jhtml>

<http://rataufdraht.orf.at/?area=Sucht>)

<http://www.responsible-gaming.info/selbsttest.php>

http://www.responsible-gaming.info/spielerschutz_spieler.htm

http://www.responsible-gaming.info/spielerschutz_jugend.htm

<http://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10004611>

<http://www.sucht.at/content/6/20/de/spielsucht.html>

<http://www.spiegel.de/gesundheit/psychologie/gluecksspiele-machen-suechtig-vor-allem-geldspielautomaten-a-814173.html>

http://www.spielen-mit-verantwortung.de/Rechtliches/Jugendschutz/Ergebnisbericht_Gluecksspielsucht_2007

http://www.statistik.at/web_de/suchergebnisse/index.html

<http://www.suchtmittel.de/seite/tags.php/beschaffungskriminalit%E4t.html>

<http://www.suchtvorbeugung.net>

<http://www.sucht-krankheiten.de/I3-Kaufsucht.html>; Zugriff am 01.08.2012
www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/152/Seite.1520140.html

http://www.spielsuchthilfe.at/test_sind_Sie_spielsuechtig.html

<http://www.spieler-info.at/content/automatenspiel>

<http://www.spielen-mit-verantwortung.de/hilfe-unterstuetzung/>

<http://www.suchtmittel.de/info/spielsucht/001653.php>

<http://www.sucht-news.at/content/docs/Spielsuchtneu.pdf>

http://www.spielsuchthilfe.at/wir_helfen_seit.html

http://www.spielsuchthilfe.at/zahlen_und_fakten.html

<http://www.spieler-info.at/page/casinos>

<http://www.spieler-info.at/article/jeder-zweite-gluecksspielautomat-oesterreich-illegal>

<http://www.wagner-jauregg.at/47733.php>; Zugriff am 20.10.2012

<http://www.welt.de/vermishtes/weltgeschehen/article13474173/Spielschulden-trieben-Polizisten-zum-Raub.html>

<http://web4health.info/de/answers/add-gambling-treathow.htm>

http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/oesterreich/politik/467254_Hoehere-Strafen-gegen-illegales-Gluecksspiel.html

http://www.wienheute.at/index.php?mid=2112&pid=3991&othertempl=search_neu.php&seartyp=cont&block=1&seartext=zone

[http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Book_\(gambling\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Book_(gambling))

Interview

Horodecki, Izabella: Psychologische Leiterin und Psychotherapeutin an der Beratungsstelle – Therapiezentrum für abhängige Spieler/innen und deren Angehörige; im Rahmen der Fachtagung „Beratung, Behandlung und Umgang mit pathologischem Glücksspiel“, 26. April 2012 in St. Pölten

Anlagen

Gesetzestext GSpG (Glücksspielgesetz):

§ 1 GSpG

(1) Ein Glücksspiel im Sinne dieses Bundesgesetzes ist ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt.

(2) Glücksspiele im Sinne dieses Bundesgesetzes sind insbesondere die Spiele Roulette, Beobachtungsroulette, Poker, Black Jack, Two Aces, Bingo, Keno, Baccarat und Baccarat chemin de fer und deren Spielvarianten. Der Bundesminister für Finanzen ist ermächtigt, aus Gründen der Rechtssicherheit durch Verordnung weitere Spiele als Glücksspiele im Sinne des Abs. 1 zu bezeichnen.

(3) In Angelegenheiten des Glücksspiels kann der Bundesminister für Finanzen Amtssachverständige bestellen.

(4) Der Bundesminister für Finanzen hat per Verordnung einen Beirat oder eine Stelle zur Suchtprävention und Suchtberatung unter Beiziehung des Bundesministers für Gesundheit sowie des Bundesministers für Konsumentenschutz einzurichten, dessen bzw. deren Aufgabe die inhaltliche, wissenschaftliche und finanzielle Unterstützung des Spielerschutzes ist. Zur Finanzierung der Arbeit dieser Stelle oder dieses Beirates wird ab 1. Jänner 2011 ein Finanzierungsbeitrag von 1 vT der jeweiligen Bemessungsgrundlage nach § 28 sowie nach § 57 Abs. 4 gemeinsam mit den jeweiligen Abgaben erhoben.

§ 3 GSpG

Das Recht zur Durchführung von Glücksspielen ist, soweit in diesem Bundesgesetz nicht anderes bestimmt wird, dem Bund vorbehalten (Glücksspielmonopol).

§ 5 GSpG

(1) Landesausspielungen mit Glücksspielautomaten sind Ausspielungen nach § 2 Abs. 3 an ortsfesten, öffentlich zugänglichen Betriebsstätten unter Einhaltung ordnungspolitischer Mindestanforderungen an Bewilligungswerber (Abs. 2) sowie

besonderer Begleitmaßnahmen der Spielsuchtvorbeugung (Abs. 3 bis 5), der Geldwäschevorbeugung (Abs. 6) und der Aufsicht (Abs. 7)

1. in Automatensalons mit mind. 10 / höchstens 50 Glücksspielautomaten oder
2. in Einzelaufstellung mit höchstens drei Glücksspielautomaten.

Dabei darf ein höchstzulässiges Verhältnis von einem Glücksspielautomat pro 1 200 Einwohner insgesamt im Bundesland nicht überschritten werden und die Anzahl der aufrechten Bewilligungen zum Betrieb von Glücksspielautomaten ist mit höchstens drei pro Bundesland beschränkt. Im Bundesland Wien beträgt das höchstzulässige Verhältnis ein Glücksspielautomat pro 600 Einwohner. Die Einwohnerzahl eines Bundeslandes bestimmt sich nach dem für den jeweiligen Finanzausgleich von der Bundesanstalt Statistik Österreich zuletzt festgestellten und kundgemachten Ergebnis der Statistik des Bevölkerungsstandes oder der Volkszählung zum Stichtag 31. Oktober, wobei das zuletzt kundgemachte Ergebnis im Zeitpunkt der Erteilung von Bewilligungen maßgeblich ist.

(2) Ordnungspolitische Anforderungen an Bewilligungswerber bzw. -inhaber sind zumindest:

1. eine Kapitalgesellschaft mit Aufsichtsrat, die keine Gesellschafter hat, die über einen beherrschenden Einfluss verfügen und die Zuverlässigkeit in ordnungspolitischer Hinsicht gefährden;
2. die Abwicklung des Betriebs der Glücksspielautomaten in einer Form, die eine effektive und umfassende ordnungspolitische Aufsicht nach diesem Bundesgesetz erlaubt;
3. der Nachweis eines eingezahlten Stamm- oder Grundkapitals von mindestens 8 000 Euro je betriebsberechtigtem Glücksspielautomaten und der rechtmäßigen Mittelherkunft in geeigneter Weise sowie einer Sicherstellung mit einem Haftungsbetrag von zumindest 20 vH des Mindeststamm- oder Mindestgrundkapitals;
4. ein Entsenderecht des Bundesministers für Finanzen für einen Staatskommissär und dessen Stellvertreter zur Überprüfung der Einhaltung der Bestimmungen

dieses Bundesgesetzes bei den Betreibern von Automatensalons, wobei § 76 BWG sinngemäß anzuwenden ist;

5. die Bestellung eines oder mehrerer Geschäftsleiter, die aufgrund entsprechender Vorbildung fachlich geeignet sind, über die für den ordnungsgemäßen Geschäftsbetrieb erforderlichen Eigenschaften und Erfahrungen verfügen und gegen die kein Ausschlussgrund nach § 13 der Gewerbeordnung 1994 vorliegt;

6. eine Eigentümer- oder allenfalls Konzernstruktur, die eine wirksame Aufsicht über den Bewilligungsinhaber nicht behindert;

7. ein technisches Gutachten über die Einhaltung der Bestimmungen der Abs. 4, 5 und 7 über den Spielerschutz und die Sicherung der Gewinnausschüttung;

8. eine Höchstbewilligungsdauer von 15 Jahren.

(3) Spielsuchtvorbeugende Maßnahmen bei Landesausspielungen mit Glücksspielautomaten bestehen aus Spielerschutz begleitenden Rahmenbedingungen und einem spielerschutzorientierten Spielverlauf.

(4) Als Spielerschutz begleitende Rahmenbedingungen nach Abs. 3 sind zumindest verpflichtend vorzusehen

a) für Automatensalons:

1. die Einrichtung eines Zutrittssystems, das sicherstellt, dass jeder Besuch des Automatensalons nur volljährigen Personen gestattet ist, die ihre Identität durch Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises nachgewiesen haben, der den Anforderungen des § 40 Abs. 1 BWG entspricht, wobei der Bewilligungsinhaber die Identität des Besuchers und die Daten des amtlichen Lichtbildausweises, mit dem diese Identität nachgewiesen wurde, festzuhalten und diese Aufzeichnungen mindestens fünf Jahre aufzubewahren hat;

2. die Vorlage eines Konzepts über die Schulung der Mitarbeiter im Umgang mit Spielsucht und über die Zusammenarbeit mit einer oder mehreren Spielerschutz-einrichtung(en);

3. die Einrichtung eines Warnsystems mit abgestuften Spielerschutzmaßnahmen von der Spielerinformation bis zur Spielersperre abhängig vom Ausmaß der Besuche des Spielteilnehmers in den Automatensalons eines Bewilligungsinhabers;
4. die Anzeige der mathematisch ermittelten Gewinnausschüttungsquote des jeweiligen Spielprogramms bei der gewählten Einsatzgröße am Glücksspielautomat, wobei diese ausgehend von einer unendlichen Serie an Einzelspielen in einer Bandbreite von 85 bis 95 vH liegen muss und nur nach vorheriger Bekanntgabe an die zuständige Landesbehörde geändert werden darf; werden dem Spielteilnehmer in einem Spielprogramm verschiedene Gewinnchancen zur Auswahl angeboten, so darf keine dieser Gewinnchancen für sich alleine betrachtet, ausgehend von einer unendlichen Serie an Einzelspielen, über 95 vH liegen;
5. das Verbot zu Spielinhalten mit aggressiven, gewalttätigen, kriminellen, rassistischen oder pornographischen Darstellungen;
6. die Möglichkeit für Spieler zur jederzeitigen Einsichtnahme in eine deutsche Fassung der Spielbeschreibungen aller Spiele der Glücksspielautomaten;
7. die Einhaltung eines Mindestabstands von 15 Kilometern Luftlinie oder in Gemeinden mit mehr als 500 000 Einwohnern von 2 Kilometern Luftlinie für Automatensalons mit mehr als 15 Glücksspielautomaten zum Standort einer Spielbank, wobei der Abstand eines Automatensalons in einer Gemeinde mit mehr als 500 000 Einwohnern auf dem Gebiet dieser Gemeinde nicht mehr als 2 Kilometer Luftlinie betragen muss; zudem darf im Umkreis von 300 Metern oder in Gemeinden mit mehr als 10 000 Einwohnern von 150 Metern Luftlinie eines Automatensalons mit mehr als 15 Glücksspielautomaten kein weiterer Automatensalon mit mehr als 15 Glücksspielautomaten eröffnet werden; schließlich muss zwischen Automatensalons desselben Bewilligungsinhabers jedenfalls ein Mindestabstand von 100 Metern Gehweg eingehalten werden; die Einwohnerzahl der Gemeinden richtet sich dabei nach dem von der Bundesanstalt Statistik Österreich kundgemachten Ergebnis der letzten Volkszählung;

8. die Teilnahme an einer vom Bundesgesetzgeber den Grundsätzen des Datenschutzrechts entsprechend noch vorzusehenden Austauschverpflichtung von Daten über Besuchs- und Spielsperren oder -beschränkungen zwischen Glücksspielanbietern;

9. die sinngemäße Einhaltung der Bestimmung des § 25 Abs. 3.

b) bei Einzelaufstellung:

1. die Einrichtung eines Identifikationssystems, das sicherstellt, dass nur volljährige Personen an den Glücksspielautomaten spielen können und das eine zeitliche Begrenzung der Spielzeiten an den Glücksspielautomaten ermöglicht;

2. die Ausstellung einer laufend nummerierten Spielerkarte durch den Bewilligungsinhaber oder dessen Vertragspartner zur Einhaltung der höchstzulässigen Tagesspieldauer (Abs. 5 lit. b Z 7), auf der der Name des Bewilligungsinhabers sowie Name, Geburtsdatum und Lichtbild des Spielteilnehmers sowie das (Erst-)Ausstellungsdatum angebracht sind; dabei ist durch den Bewilligungswerber oder dessen Vertragspartner sicherzustellen, dass pro Spieler nur jeweils eine Spielerkarte ausgestellt ist, oder, wenn mehrere Spielerkarten für einen Spieler ausgestellt wurden, jeweils nur eine Spielerkarte für einen Spieler gültig ist, und nur diese Spielerkarte zur Teilnahme am Spiel berechtigt; die Dauer der bereits absolvierten Spielteilnahmen muss bei Ausstellung einer neuen Spielerkarte für einen Spielteilnehmer auf diese Spielerkarte übertragen werden;

3. die Einrichtung eines Warnsystems mit abgestuften Spielerschutzmaßnahmen von der Spielerinformation bis zur Spielsperre abhängig vom Ausmaß der Spielzeiten des Spielers;

4. die Anzeige der mathematisch ermittelten Gewinnausschüttungsquote des jeweiligen Spielprogramms am Glücksspielautomat, wobei diese ausgehend von einer unendlichen Serie an Einzelspielen in einer Bandbreite von 82 bis 92 vH liegen muss und nur nach vorheriger Bekanntgabe an die zuständige Landesbehörde geändert werden darf; werden dem Spielteilnehmer in einem Spielprogramm verschiedene Gewinnchancen zur Auswahl angeboten, so darf keine die-

ser Gewinnchancen für sich alleine betrachtet, ausgehend von einer unendlichen Serie an Einzelspielen, über 92 vH liegen;

5. das Verbot zu Spielinhalten mit aggressiven, gewalttätigen, kriminellen, rassistischen oder pornographischen Darstellungen;

6. die Möglichkeit für Spieler zur jederzeitigen Einsichtnahme in eine deutsche Fassung der Spielbeschreibungen aller Spiele der Glücksspielautomaten.

(5) Ein Spielerschutz orientierter Spielverlauf nach Abs. 3 besteht,

a) wenn in Automatensalons zumindest

1. die vermögenswerte Leistung des Spielers höchstens 10 Euro pro Spiel beträgt;

2. die in Aussicht gestellten vermögenswerten Leistungen (Gewinne in Geld, Waren oder geldwerten Leistungen) 10 000 Euro pro Spiel nicht überschreiten;

3. jedes Spiel zumindest 1 Sekunde dauert und vom Spielteilnehmer gesondert ausgelöst wird;

4. keine parallel laufenden Spiele auf einem Glücksspielautomaten spielbar sind, wobei aber Einsätze auf mehreren Gewinnlinien des Spieles erlaubt sind, wenn die vermögenswerte Leistung pro Spiel weder den Höchsteinsatz nach Z 1 übersteigt, noch der erzielbare Höchstgewinn nach Z 2 überschritten wird; 5. eine Einsatz- oder Gewinnsteigerung oder Vervielfachung über den Höchsteinsatz nach Z 1 oder Höchstgewinn nach Z 2 mit vor oder nach dem Spiel oder während des Spieles durchgeführter Begleitspiele nicht möglich ist;

6. keine Jackpots ausgespielt werden und

7. nach zwei Stunden ununterbrochener Spieldauer eines Spielteilnehmers der Glücksspielautomat abschaltet (Abkühlungsphase).

b) wenn in Einzelaufstellung zumindest

1. die vermögenswerte Leistung des Spielers höchstens 1 Euro pro Spiel beträgt;

2. die in Aussicht gestellten vermögenswerten Leistungen (Gewinne in Geld, Waren oder geldwerten Leistungen) 1 000 Euro pro Spiel nicht überschreiten;

3. jedes Spiel zumindest 2 Sekunden dauert und vom Spielteilnehmer gesondert ausgelöst wird;

4. keine parallel laufenden Spiele auf einem Glücksspielautomaten spielbar sind, wobei aber Einsätze auf mehreren Gewinnlinien des Spieles erlaubt sind, wenn die vermögenswerte Leistung pro Spiel weder den Höchsteinsatz nach Z 1 übersteigt, noch der erzielbare Höchstgewinn nach Z 2 überschritten wird;
5. eine Einsatz- oder Gewinnsteigerung oder Vervielfachung über den Höchsteinsatz nach Z 1 oder Höchstgewinn nach Z 2 mit vor oder nach dem Spiel oder während des Spieles durchgeführter Begleitspiele nicht möglich ist;
6. keine Jackpots ausgespielt werden und
7. das Spielen auf Glücksspielautomaten in Einzelaufstellung nur höchstens für drei Stunden je Spielteilnehmer innerhalb von 24 Stunden möglich ist (höchstzulässige Tagesspieldauer).

(6) Als Maßnahmen zur Geldwäschevorbeugung sind zumindest

- a) in Fällen von Automatensalons die sinnngemäße Einhaltung der Bestimmungen der § 25 Abs. 4 bis 8 sowie § 25a vorzusehen;
- b) in Fällen der Einzelaufstellung die sinnngemäße Einhaltung der Bestimmungen der § 25 Abs. 6 bis 8 sowie § 25a vorzusehen.

(7) Als Aufsicht sichernde Maßnahmen sind zumindest vorzusehen

1. eine über einen Zentralcomputer vernetzt durchgeführte Abrechnung von Glücksspielautomaten und die Sicherstellung der verpflichtenden elektronischen Anbindung an die Bundesrechenzentrum GmbH gemäß § 2 Abs. 3;
2. dass in Automatensalons und an Standorten mit Einzelaufstellung keine anderen Glücksspiele als solche des Bewilligungsinhabers im Sinne dieser Bestimmung angeboten werden dürfen;
3. eine Sicherstellung, dass Glücksspielautomaten keine anderen Funktionseigenschaften haben als jene, die in einem am Aufstellungsort aufliegenden technischen Handbuch angegeben und beschrieben sind;
4. eine Sicherung gegen Datenverlust bei Stromausfall und gegen äußere, elektromagnetische, elektrostatische oder durch Radiowellen hervorgerufene Einflüsse;

5. eine verpflichtende aufsichtsbehördliche Standortbewilligung für jeden einzelnen Automatenalon sowie eine laufende Berichterstattung an den Bundesminister für Finanzen über die erteilten landesrechtlichen Bewilligungsbescheide der Betreiber von Automatenalons und eine Übermittlung einer Aufstellung aller landesrechtlich bewilligten Glücksspielautomaten unter Angabe ihrer bewilligten Standorte und Nennung des Betreibers in elektronischer Form zur Sicherstellung der damit verbundenen Abgabenleistung sowie für glücksspielrechtliche Überwachungen;

6. eine Kontrolle durch Landesbehörden auf Einhaltung der glücksspielrechtlichen Bestimmungen unter sinngemäßer Anwendung des § 23;

7. eine verpflichtende Zusammenarbeit der Landesbehörden mit dem Bundesminister für Finanzen in Aufsichtsangelegenheiten;

8. dass während der Übergangszeit nach § 60 Abs. 25 Z 2 Landesauspielungen mit Glücksspielautomaten nur insoweit ausgeübt werden können, als im selben Ausmaß aufrechte und zum 15. März 2010 tatsächlich ausgeübte landesrechtliche Bewilligungen für Glücksspielautomaten nach § 4 Abs. 2 in der Fassung vor diesem Bundesgesetz in diesem Bundesland in der Übergangszeit auslaufen oder vorzeitig unwiderruflich zurückgelegt werden, wobei für neue Bewilligungen die höchstzulässige Anzahl an Glücksspielautomaten gemäß Abs. 1 nicht überschritten werden darf;

9. die (sinngemäße) Einhaltung der Bestimmungen der §§ 31b, 51 sowie 56 Abs. 1 GSpG;

10. eine Parteistellung des Bundesministers für Finanzen in allen Angelegenheiten des § 5.

(8) Bei Verstoß eines Bewilligungsinhabers gegen die oben genannten Verpflichtungen sowie gegen die Verpflichtungen aus der elektronischen Datenübermittlung nach § 2 Abs. 3 kann der Bundesminister für Finanzen einen Antrag auf die Verhängung von Sanktionen im Sinne des § 23 durch die Landesbehörde stellen

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass die vorliegende Arbeit von mir selbstständig und ohne unerlaubte Hilfe angefertigt worden ist, insbesondere dass ich alle Stellen, die wörtlich oder annähernd wörtlich aus Veröffentlichungen entnommen sind, durch Zitate als solche gekennzeichnet habe. Weiterhin erkläre ich, dass die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen hat. Ich versichere, dass die von mir eingereichte schriftliche Version mit der digitalen Version der Arbeit übereinstimmt.

Brunn am Gebirge, am 01. November 2012

Doris Katzmann