



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Sichtweisen auf Sportwetten  
anhand dreier Fallbeispiele.“

verfasst von

Philipp Glanner

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 308

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Volkskunde

Betreut von:

ao. Univ. Prof. Dr. Klara Löffler



## Danksagung

Ich widme diese Diplomarbeit meiner Mutter Waltraud, die mich während der Zeit des Studiums stets unterstützt und ermutigt hat, sowie in allen Lebenslagen stets ein wichtiger Rückhalt war und ist. Weiters möchte ich mich bei meinem Vater Walter, meinem Onkel Gerald und meinem Cousin Patrick für Ihre Unterstützung bedanken sowie bei all meinen Studienkollegen und Freunden, die mir vor allem während der Fertigstellung dieser Arbeit stets mit Rat und Tat zur Seite standen. Hervorheben möchte ich vor allem Jan Braula, Kerstin Fink und Max Leimstättner für ihre Hilfe bei Korrektur und Lektorat. Den Lehrenden und Forschenden des Instituts für Europäische Ethnologie in Wien gebührt mein Dank, insbesondere meiner stets hilfreichen Professorin Dr. Klara Löffler.

Ohne deren Engagement hätte ich mir das notwendige Fachwissen nicht aneignen können und mir wären die spannenden Ein- und Ausblicke dieses Studiums verborgen geblieben. Meiner Interviewpartnerin und allen Informanten möchte ich ebenfalls meinen herzlichsten Dank aussprechen, ohne sie wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. Einleitende Worte zum Spiel um die Wette</b>	<b>1</b>
1.1. Die Wirkung des Wettspiels auf Menschen	2
1.2. Konkretisierung der Fragestellung	4
<b>2. Ethnographische Methodik</b>	<b>5</b>
2.1. Die Medientext- Analyse	5
2.2. Die Interview- Analyse	8
<b>3. Die Entdeckung des Infoschiebers/ Flyer</b>	<b>10</b>
3.1. Die Darstellung des Themengebiets im Infoschieber	12
3.2. Materialität & Ästhetik	13
3.3. Textinhalt & Funktionsweise	15
3.3.1. Nicht gestanzter Teil A	15
3.3.2. Gestanzter Teil A	17
3.3.3. Teil B/ Einschiebeteil	19
3.4. Synthese und Deutung des Infoschiebers	21
3.5. Abbildung Infoschieber	27
3.5.1. Version 2002	27
3.5.2. Version 2011	30
<b>4. Die Darstellung von Sportwetten in ausgesuchten Massenmedien</b>	<b>33</b>
4.1. Das technische Recherche- Hilfsmittel in der Anwendung	34
4.2. Die Betrachtung der Print- Medien	36
4.2.1. „Wiener Zeitung“: „Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung“	37
4.2.2. Interpretation	38
4.2.3. „Wiener Zeitung“: „Heimspiel für Zocker...“	39
4.2.4. Interpretation	41
4.2.5. „Neue Kronen-Zeitung“: „70.000 Euro bei Fußballwetten verspielt: Polizist vor Gericht“	42
4.2.6. Interpretation	44
4.2.7. „Kleine Zeitung“: „40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18“	45
4.2.8. Interpretation	46
4.3. Synthese und Deutung der Printmedien	47

<b>5. Der Weg zum Experteninterview</b>	<b>50</b>
5.1. Interviewausschnitte „Die Darstellung von Glücksspiel“	51
5.2. Interviewausschnitte „Das Glücksspiel und seine Entscheidungsträger“	53
5.3. Interviewausschnitte „Die Atmosphäre im Wettumfeld“	54
5.4. Interviewausschnitte „Das Glücksspiel und seine Teilnehmer“	56
5.5. Synthese und Deutung der Interviewpassagen	57
<b>6. Conclusio und Ausblick</b>	<b>59</b>
<b>7. Literaturverzeichnis</b>	<b>67</b>
7.1. Forschungsliteratur	67
7.2. Printartikel	69
7.3. Internetlinks	69
<b>8. Abbildungsverzeichnis</b>	<b>72</b>
<b>9. Anhang</b>	<b>73</b>
9.1. Interviewangaben	73
<b>Abstract</b>	<b>74</b>
<b>Lebenslauf</b>	<b>75</b>

## 1. Einleitende Worte zum Spiel um die Wette

Das Phänomen, beziehungsweise die große Resonanz die das Thema Wettspiel auslöst, wurde mir im Jahr 2005 in besonderem Ausmaß bewusst, als ich die massiven medialen Berichterstattungen und öffentlichen Debatten rund um den deutschen Wettskandal verfolgte. Der Fußballwettskandal in Deutschland sorgte im Gastgeberland der FIFA-Weltmeisterschaft 2006, aber auch international monatelang für mediales Aufsehen. Ende Jänner 2005 wurde der Skandal öffentlich, als Haftbefehle gegen zahlreiche mutmaßliche Wettbetrüger<sup>1</sup>, darunter waren auch unter anderem der ehemalige deutsche Schiedsrichter Robert Hoyzer, erlassen wurden. Am 17. November 2005 verurteilte das Berliner Landgericht die Drahtzieher Robert Hoyzer, sowie Ante, Milan und Filip Sapina (Cafe King<sup>2</sup>) zu mehrjährigen Haft- beziehungsweise Bewährungsstrafen.<sup>3</sup> Mehr als 20 Fußballspiele sollen von den Beteiligten manipuliert worden sein. Bereits davor sperrte der Deutsche Fußballbund (DFB) Robert Hoyzer lebenslanglich.<sup>4</sup> Die Auswirkungen des Skandals reichten über die deutschen Grenzen hinaus, so wurden auch Vereine und Spieler in Österreich verdächtigt, an Manipulationen und Absprachen im österreichischen Klubfußball beteiligt gewesen zu sein.<sup>5</sup>

Die Empörung über den Betrug war groß und es folgte ein öffentlicher Aufschrei darüber. Der Verstoß gegen die Regeln des Spiels führte zu einer Ächtung, denn im Spiel wird zwar „*die Erlösung von den Spielregeln des Lebens*“<sup>6</sup> gefeiert unter Einhaltung gewisser Spielregeln, denen man sich freiwillig unterwirft.<sup>7</sup> Gertrud Höhler verdeutlicht in ihrem

---

<sup>1</sup> Zur Vereinfachung der Darstellung und aufgrund der besseren Lesbarkeit wird auf die weibliche Form von Bezeichnungen, etc. verzichtet. Die maskuline Bezeichnung ist daher auch immer auch für weibliche Personen gültig zu verstehen.

<sup>2</sup> In den 2000er Jahren diente das Berliner Wettlokal Cafe King als Dreh- und Angelpunkt für die illegalen Wettabsprachen rund um den deutschen Wettskandal. Rensberg, Rainer: Das seltsame Café der Wettkönige. In: <http://www.stern.de/panorama/neuer-fussball-skandal-das-seltsame-cafe-der-wettkoenige-1523415.html> Zugriff: 27.10.2012.

<sup>3</sup> Anmerkung: Ende 2012 hob der deutsche Bundesgerichtshof das Urteil gegen Filip Sapina zum Teil wieder auf, da das Landgericht Bochum nicht überprüft hatte, ob eine Strafmilderung nach der sogenannten Kronzeugenregelung infrage käme. o. A.: Der Fall von Wettbetrüger Sapina wird neu aufgerollt. In: <http://www.zeit.de/sport/2012-12/wettskandal-sapina-prozess-neuverhandlung> Zugriff: 23.12.2012.

<sup>4</sup> o.A.: o.T. In: [http://sportv1.orf.at/051117-23866/index.html?url=http%253A//sport.orf.at/051117-23866/23869bigstory\\_txt.html](http://sportv1.orf.at/051117-23866/index.html?url=http%253A//sport.orf.at/051117-23866/23869bigstory_txt.html) Zugriff: 17.11.2005.

<sup>5</sup> o.A.: o.T. In: <http://www.spiegel.de/sport/fussball/fall-hoyzer-wettskandal-weitert-sich-auf-oesterreich-aus-a-340605.html> Zugriff: 8.2.2005.

<sup>6</sup> Höhler, Gertrud: Glück und Spiel. In: Kaltenbrunner, Gerd-Klaus (Hg.): Im Anfang war das Spiel. Schöpfung und Glück zwischen Arbeit und Freizeit. München, 1987. S. 108- 129, hier S. 117.

<sup>7</sup> Ebd., S. 116.

Aufsatz „Glück und Spiel“ was passiert wenn diese Grenzen aber überschritten werden: „Da wird das Spiel Ernst und das Spielglück verflüchtigt sich sofort, wenn jemand die Grenze überschreitet, die alle sich gesetzt haben. Glück.“<sup>8</sup> Im Zuge meiner Nachforschungen zum Wettskandal rückte der allgemeine Wettprozess immer näher in meinen Fokus. Ich gewann den Eindruck, dass sportliche aber vor allem fußballerische (Groß-)Ereignisse ohne das Wettspiel undenkbar geworden sind - oder es immer schon waren? Ich begann mir Fragen zum Phänomen (Fußball-)Wetten zu stellen. Ich richtete mein Blickfeld sowohl auf einfache Wetter, wie auch auf die Wettfirmen, die dafür Sorge tragen, dass das Milliardengeschäft floriert und auf die Rolle der Experten der Glückspielsucht.<sup>9</sup>

### 1.1. Die Wirkung des Wettspiels auf Menschen

Um das Themengebiet verstehen zu können, müssen folgende Frage beantwortet werden: Warum spielen Menschen überhaupt und was für eine Form der Freizeitgestaltung nimmt das Phänomen Wetten ein? Norbert Elias beschreibt in seinem Werk „Die Suche nach Erregung in der Freizeit“ ausführlich, warum der Mensch dem Spiel frönt und es als Teil seiner Freizeitgestaltung sieht.<sup>10</sup> „In fortgeschrittenen Industriegesellschaften bilden Freizeitbeschäftigungen eine Enklave, in der mit sozialer Billigung in der Öffentlichkeit gemäßigtes Erregungsverhalten gezeigt werden kann.“<sup>11</sup> Die Suche nach Erregung in unsere Freizeit-Welt beruht auf die aristotelischen „Begeisterung“. Aus dieser lässt sich ableiten, dass die Erregung des Gemüts in der freizeithlichen Beschäftigung ein Ersatz oder eine Ergänzung „zur Kontrolle und Unterdrückung offenkundiger Emotionalitäten in unserem alltäglichen Leben“<sup>12</sup> ist. Elias erklärt die Freizeit als jene Zeit, die nicht für die Berufsarbeit verwendet wird und unterteilt die Bereiche dieser Zeitspanne in fünf grobe

---

<sup>8</sup> Ebd., S. 116.

<sup>9</sup> Anmerkung: Im Jahr 2010 wurden laut Buchmacherverband über 4,2 Milliarden Euro für Sportwetten in Österreich ausgegeben. 2,8% der Bevölkerung, das sind mehr 220.000 Österreicher, konsumieren Sportwetten.

Kramer, Angelika: Wie die Fußball-EM Milliarden bewegt. In: [http://www.format.at/articles/1223/525/330291\\_s1/wie-fussball-em-milliarden](http://www.format.at/articles/1223/525/330291_s1/wie-fussball-em-milliarden) Zugriff: 22.7.2012.

<sup>10</sup> Elias, Norbert u. Eric Dunning: Die Suche nach Erregung in der Freizeit. In: Elias, Norbert u. Eric Dunning: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation. Übersetzt von Detlef Brebecke, u.a.. Baden-Baden, 2003. S. 121-168.

<sup>11</sup> Ebd., S. 124.

<sup>12</sup> Ebd., S. 127.

Klassen ein, von denen ich jedoch nur auf jene eingehen möchte, die meinem Themenfeld am ehesten entspricht.<sup>13</sup>

„Die Klasse der mimetischen oder spielerischen Aktivitäten“<sup>14</sup> bezeichnet Tätigkeiten, welche die Charakteristik von Muße aufweisen, gleichgültig ob die Teilnahme aktiv oder passiv (Zuschauer) erfolgt.<sup>15</sup> Kulturelle, sportliche Ereignisse oder Wettbewerbe jeglicher Art fallen in diese Klassifizierung.<sup>16</sup> Der Begriff „Katharsis“ leitet sich aus der Medizin her und bezeichnet die Ausscheidungen gefährlicher Stoffe aus dem Körper mittels Abführmittel. Die Wirkung von Drama und Musik kann zu einer Reinigung der Seele beitragen. Überreizte oder angespannte Personen finden oftmals durch erregende Musik Beruhigung.<sup>17</sup> „Das Wesentliche der heilenden Wirkung dieser mimetischen Ereignisse ist, daß(sic!) die Erregung, die sie erzeugen im Gegensatz zu der Erregung in ernsthaft kritischen Situationen angenehm ist.“<sup>18</sup> Die Erzeugung von Spannungen ist untrennbar mit dem mimetischen Freizeitvergnügen verbunden.<sup>19</sup>

Beim Fußball beispielsweise beeinflusst die Spannung des Spiels auf die Zuschauer und deren wachsende oder abnehmende Erregung wirkt wiederum auf die Spieler und dieser Zustand wird solange angetrieben, bis „die Spannung einen Punkt erreicht, an dem sie gerade noch ertragen werden kann, ohne außer Kontrolle zu geraten.“<sup>20</sup> Bei privaten Besuchen in Wettbüros fielen mir ähnliche spannungsbezogene Phänomene unter den Zuschauern auf. Zwar konnten die Wetter, die das Spiel auf einer Leinwand oder einem Fernseher verfolgten die Spieler nicht beeinflussen, aber die Zu- und Abnahme der Spannung war je nach Spielverlauf und platzierter Wette ähnlich. Unterstützt wurde die Spannung des Spiels durch das permanente anbieten von neuen Live-Wett-Quoten.<sup>21</sup> Meine Erkenntnis war, dass das Wettspiel ein Teil der mimetischen Freizeitbeschäftigung

---

<sup>13</sup> Ebd., S. 129.

<sup>14</sup> Ebd., S. 132.

<sup>15</sup> Ebd.

<sup>16</sup> Ebd., S. 135.

<sup>17</sup> Ebd., S. 148.

<sup>18</sup> Ebd., S. 148.

<sup>19</sup> Ebd., S. 156.

<sup>20</sup> Ebd., S. 162.

<sup>21</sup> Anmerkung P.G.: In einigen Wettbüros, aber auch über verschiedenste Internetwettanbieter können auch sogenannte Live-Wetten auf die nächsten Ereignisse platziert werden, beispielsweise auf das nächste Tor, oder die nächste gelbe Karte. Aber auch Siegerquoten können sich verändern. Führt Team A gegen Team B mit einem Tor Vorsprung und es sind nur mehr wenige Minuten zu spielen, so steigt die Siegerquote für Team B deutlich an.

ist, die für eine „zeitweilige und vorübergehende Aufwallung angenehmer Erregung“<sup>22</sup> sorgt und dadurch mitunter zum Spannungsabbau bei vielen Menschen beiträgt.

## **1.2. Konkretisierung der Fragestellung**

Nach einer mehrjährigen beruflich bedingten Unterbrechung nahm ich mich dem Phänomen Wetten im Jahr 2012 wieder intensiver an und entschied mich schließlich dafür das Themenfeld einzugrenzen auf die Darstellung des Wettens an Hand mehrerer ausgewählter Fallbeispiele. Es ergaben sich im Zuge meiner Recherchen einige interessante Beobachtungen auf die ich nun näher eingehen möchte. Ich gelangte zur Erkenntnis, dass Wetten und Spiel untrennbar miteinander verbunden sind und in einem Kontext und somit auch in einem facettenreichen, öffentlichen Diskurs stehen müssen. Ich stellte fest, dass in diesen unterschiedlich ausgetragenen Debatten wirtschaftliche, moralische, soziale, gesundheitliche oder auch juristische und legislative Aspekte wichtige Faktoren in der Darstellung von Wettspiel sind. Ich entschied mich dafür die Darstellung des Wettspiels anhand eines Informationsflyers einer Therapiestelle, eines Interviews mit einer Psychologin für Glückspielsucht und mehrerer Printmedien zu analysieren. Die Führung des mündlichen Interviews und die Aushebung des Flyers stammten aus meiner Recherche-Zeit im Jahr 2006. Die Analyse der Zeitungen führte ich zwar erst im Jahr 2012 durch, doch ich griff auf Artikeln aus der Entstehungszeit des Interviews zurück, um die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Themengebiet einer gewissen Epoche zu unterwerfen, um damit die erforschten Ergebnisse lokalisieren und zuordnen zu können. Der Forschungsstand zum Themenfeld wuchs zwischen 2006 und 2012 deutlich an und so fällt beispielsweise die fächerübergreifende Betrachtung des Wettspiels als ein Teil der Glückspielsucht in diesen Zeitraum und hält nach wie vor an. Abwandlungen über die Entwicklungen des Glücksspiels in bestimmten Epochen wurden bereits in den Jahrzehnten zuvor wissenschaftlich erarbeitet.

---

<sup>22</sup> Elias, Norbert u. Eric Dunning: Die Suche nach Erregung in der Freizeit. In: Elias, Norbert u. Eric Dunning: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation. Übersetzt von Detlef Brebecke, u.a.. Baden-Baden, 2003. S. 121-168, hier S. 167.

## 2. Ethnographische Methodik

Um die Analysen durchführen zu können orientierte ich mich an verschiedenen wissenschaftlichen Werkzeugen. Für die Bearbeitung des Materials kristallisierten sich zwei Theorien als für mich besonders geeignet heraus. Für die Bearbeitung des Flyers und der Zeitungsartikel war Christoph Köcks Arbeitsmodell zur Medienanalyse mein favorisiertes wissenschaftliches Arbeitsmodell<sup>23</sup>. Köck bezieht sich darin aus volkskundlich-kulturwissenschaftlicher Perspektive auf die Analyse von Inhalten in Massenmedien. Der Flyer, aber auch die Printzeitungen können als Massenmedien bezeichnet werden, da sie sich an ein großes Publikum wenden. Die in ihnen enthaltenen Botschaften sind gekoppelt an ihre soziale Umgebung. In der volkskundlichen Medientextanalyse zerlegte ich die beiden Forschungsexemplare und untersuchte sie auf deren Inhalte, aber auch ihre Stil- und Wortmittel. Die Erkenntnisse verglich ich an Hand meiner Forschungsfrage.

Da ich mich für das qualitative Einzelgespräch und gegen die quantitativen Interviews entschieden hatte, hielt ich mich an die Vorgaben zur wissenschaftlichen Bearbeitung von qualitativen Interviews. Bei der Auswahl der Interviewpartnerin stellte sich heraus, dass das Experten-Interview für mein Vorhaben ideal war, da das Interview in erster Linie dazu diente, neue Erkenntnisse zur allgemeinen Thematik zu bekommen. Ein positiver Nebeneffekt war, dass mich meine Interviewpartnerin mit Angaben zu themenbezogener Sekundärliteratur versorgte.

Ich führte außerdem ein Forschungstagebuch über die Kontaktaufnahme mit der Zielperson und über den Interviewablauf. Die Aufzeichnungen beruhten auf Erinnerungen – ich fertigte eine Art Gedächtnisprotokoll an - und wurden von mir jeweils kurze Zeit nach dem stattgefundenen Ereignissen festgehalten, um so viele Informationen wie möglich zu generieren.

### 2.1. Die Medientext-Analyse

Für meine Beschreibung und Analyse hielt ich an Christoph Köcks „Arbeitsmodell zur Kulturanalyse Populärer Medientexte“ fest. Ich fand darin „eine Anleitung zum

---

<sup>23</sup> Köck, Christoph: Kulturanalyse populärer Medientexte. In: Götsch, Silke und Albrecht Lehrmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie.. Berlin, 2001. S. 301-320.

*volkskundlichen Arbeiten mit modernen massenmedialen Formen und Stoffen.*<sup>24</sup> Populäre Medientexte sind nach Köcks Definition auflagenstarke beziehungsweise einem breiten Publikum zugänglich gemachte Mitteilungen oder Hinweise, die über bestimmte definierte Vermittlungsarten verbreitet und bestimmten Personenkreisen zugewiesen werden. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Massenmedien beziehungsweise die Weiterentwicklung der populären Medientextforschung im Fach der Europäischen Ethnologie/Volkskunde fand erst in jüngerer Zeit verstärkt statt und steht in einem Zusammenhang mit der wachsenden Popularität beziehungsweise Durchsetzung diverser Medienträger (Radio, TV, PC) im Laufe des 20. Jahrhunderts.<sup>25</sup> Das Kernstück der volkskundlichen Medientextanalyse besteht aus der Berücksichtigung der konkreten Botschaft und der sozialen Situation (Zusammenhang), in welcher diese Botschaft steht. Das Interesse des europäischen Ethnologen liegt darin, die kulturellen Bedeutungen der populären Botschaften für alle, die damit zu tun haben, zu erschließen.<sup>26</sup> Christoph Köck erarbeitete dafür ein Arbeitsmodell, das wie eine Anleitung funktionieren kann, wobei er dezidiert festhält, dass nicht jeder seiner beschriebenen Schritte Anwendung finden kann oder finden muss und Verbindungslinien zwischen jedem Teilabschnitt durchaus möglich sind.<sup>27</sup> Köck stellt anfangs die Erarbeitung des Forschungsgegenstandes in den Raum, womit er den generellen Zugang zum Thema, beziehungsweise die Entwicklung der Fragestellung, das Aufstellen von Hypothesen oder das Sammeln von Materialien meint. Ausführlicher beschreibt er den zweiten Punkt seines Modells: Die Darstellung des Medientextes (Textbefund) und des Kontextes. Die Textbefundung soll den Medientext auf offensichtliche und latente Inhalte untersuchen. Es dreht sich alles um folgende Frage: Was und wie wird vermittelt? Wie sieht der Diskurs aus, in welcher Art und Weise wird über den Inhalt gesprochen (Inhalt & Diskurs)? Ebenso gehören die Betrachtung und Beschreibung von Textmodus und Stilmittel dazu. Damit sind die Formen, der Art des Berichtens - wie sieht die Wortwahl oder die Satzlänge aus – gemeint. Die Spezifik des Mediums ist ebenso von großer Bedeutung für die Befundung: Wie wird der Text durch die Handhabung des Mediums beeinflusst?<sup>28</sup> Im Kontextbefund geht alles der Frage der sozialen, zeitlichen und räumlichen Ausrichtung nach, was wiederum wesentlich für eine

---

<sup>24</sup> Ebd., S. 301.

<sup>25</sup> Ebd., S. 305.

<sup>26</sup> Ebd., S. 309.

<sup>27</sup> Ebd., S. 310.

<sup>28</sup> Ebd., S. 312.

kulturanalytische Betrachtung ist. Die typischen Fragen lauten: Zu welchem Zeitpunkt wird welche Botschaft aus welchem Interesse von wem vermittelt und in welchem räumlichen Bezug steht das Ganze (Beteiligte, Zeit, Ort)? Diese Abschnitte lassen sich zwar getrennt betrachten und beschreiben, können aber zu einer Handlungssituation verbunden werden.<sup>29</sup> In diesen Situationen wird mit Mediengeräten umgegangen (Rezipieren von Texten, Diskurs über Medientext, Rituale im Umgang mit Mediengeräten). Die entscheidende methodische Praktik der volkskundlichen Medientextanalyse erklärt Köck in einem weiteren Arbeitsschritt, der Kategorienbildung. Sie ist die Basis für die ethnographische Darstellung des Quellenmaterials. Hierbei wird das Material auf das Wesentliche reduziert und in formale und inhaltliche Aspekte strukturiert. In der Abstraktion des gewählten Materials erfolgt die analytische Zuweisung von Begriffen aus der Perspektive des Forschenden und in weiterer Folge die Explikation. Bei der Explikation des Materials werden die Kategorien durch die Verwendung von zusätzlichem Kontextmaterial verdichtet und konkretisiert.<sup>30</sup> Das Ende von Köcks Arbeitsmodell bildet die Synthese und Deutung. Hier ist es entscheidend, den Rückbezug zu den Theorien und Hypothesen zu finden. Es geht um eine Interpretation der Bedeutung einer Medienbotschaft. Köck stellt in weiterer Folge einige analytische Verfahren vor, mit deren Hilfe man verknüpfte Texte, Kontexte und Wertsetzungen simpler herausfiltern kann. Der Perspektivenwechsel vergleicht die Texte aus unterschiedlichen Betrachtungsweisen (Blick des Rezipierenden und des Forschenden). Die Unterscheidung oder der Vergleich von ähnlichen Textinhalten verschiedener Medienträgern zeigt Ecken, Kanten und Unterschiede des Materials auf. In der Dramatisierung werden Abweichungen und Ausnahmen von normativen Standards hervorgehoben. Provokant empfundene Fragestellungen - das scheinbare Hinterfragen von angenommenen, gemeinschaftlichen Selbstverständlichkeiten - und das Deuten von Medientexten, die Konflikte auslösten, können dazu beitragen, dass kollektive Leitbilder entblößt werden. In der Homologisierung überprüft der Forschende, ob sich trotz der Unterschiede und Gegensätzlichkeit in der Kategorisierung einzelner, medialer Elemente Übereinstimmungen in der wissenschaftlichen Bewertung ergeben und sich gewisse kulturelle Grundmuster aus dem Material erschließen lassen.<sup>31</sup> Köck gibt dem Forschenden noch wichtige Hinweise zum Prozess der Kulturanalyse von populären

---

<sup>29</sup> Ebd., S. 313.

<sup>30</sup> Ebd., S. 314.

<sup>31</sup> Ebd., S. 314-315.

Medientexten. Vorschnelle Typisierungen sollen vermieden werden und aus der Untersuchung des Materials können sich zwangsläufig neue Fragen und Kategorien bilden. Anfängliche Deutungen können dadurch verstärken, verändert oder verworfen werden. Doch hier liegt genau die Stärke der volkswissenschaftlichen Analyse, denn jeder Rezipient arbeitet zunächst innerhalb der Grenzen seines eigenen Modus im Zusammenhang mit Medientexten. Die Verankerung unterschiedlicher Modi zu erkennen, ist das interessante Kernstück der wissenschaftlichen Arbeit.<sup>32</sup>

## 2.2. Die Interview-Analyse

Qualitative Interviews grenzen sich gegenüber quantitativen Befragungen ab und folgen eigenen Forschungsparadigmen. So wird in der Regel auf die Bildung einer Hypothese im Vorhinein verzichtet. Stattdessen soll die Hypothese durch die gelieferten Ergebnisse hergeleitet werden. Laut Susanne Keunekes Ausführungen zum Thema „Qualitatives Interview“ ist der Weg in die Tiefe statt in die Breite das Ziel.<sup>33</sup> Qualitative Interviews erheben den Anspruch „prozesshafte Ausschnitte der Reproduktion und Konstruktion von sozialer Realität“ zu liefern und nicht statistische Materialien zu vordefinierten, unveränderlichen Zusammenhängen.<sup>34</sup> Qualitative Interviews folgen dennoch gewissen Regeln und Systematiken, auch wenn beim Experteninterview die Prinzipien der qualitativen Sozialforschung am ehesten in den Hintergrund treten.<sup>35</sup> Beim Experteninterview ist der Befragte nicht nur Experte für sich selbst, sondern auch für den Funktionskontext, der behandelt werden soll. Ziel ist es, hinsichtlich des untersuchenden Realitätenbereichs neue Erkenntnisse zu gewinnen.<sup>36</sup> Dafür bedarf es eines theoretischen Vorwissens zu dem Themenfeld, welches der Forschende zuvor in einem flexibel einzusetzenden Gesprächsleitfaden zusammenfassen soll.<sup>37</sup> „Bereits während der Auswahl des Experten recherchiert man in der Regel wichtige Daten über die zu interviewende Person und verschafft sich auch für die Kontaktaufnahme essenzielle Informationen.“<sup>38</sup> In der Erhebungssituation ist einiges zu beachten. Der Experte ist auf

---

<sup>32</sup> Ebd., S. 317-319.

<sup>33</sup> Keuneke, Susanne: Qualitatives Interview. In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 254-267, hier S. 254-255.

<sup>34</sup> Ebd., S. 255-256.

<sup>35</sup> Ebd., S. 255 u. 258.

<sup>36</sup> Ebd., S. 262.

<sup>37</sup> Ebd., S. 262.

<sup>38</sup> Hoffmann, Dagmar: Experteninterview. In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 268-278, hier S. 271.

das Aufnahmegerät aufmerksam zu machen. Für die Interpretation der Daten sind die Inhalte und die Art, wie sie vermittelt wurden (Metakommunikation) von großer Bedeutung. Jeder Lacher, jede Pause, jede Betonung liefern wichtige Hinweise. Dem Forschenden muss es gelingen im Vorfeld eine vertrauensvolle Situation herzustellen, was unter anderem mit der richtigen Wahl des Gesprächsorts verbunden ist.<sup>39</sup> Es ist daher sinnvoll, eine dem Informanten vertraute Umgebung für die Durchführung des Interviews zu wählen.<sup>40</sup> Vor dem eigentlichen Interviewbeginn folgt ein einleitendes Gespräch, um die vertrauensvolle Atmosphäre zu fördern. Währenddessen soll bereits das Aufnahmegerät aktiviert werden, damit es aus dem Bewusstsein des Probanden verschwindet, und dem Informanten die Rolle des Experten zugewiesen wird.<sup>41</sup> Ein wesentlicher Faktor für das Experteninterview ist die Art der Gesprächsführung. Der Forscher sollte *„durch seine gesprächsgenerierenden Beiträge signalisieren, dass er tatsächlich Interesse an den Aussagen des Befragten hat – dies jedoch auf nonverbaler Ebene.“*<sup>42</sup> Leitfadengestützte Interviews sollten flexibel geführt werden und so enden, dass der Forscher dem Informanten die Möglichkeit gibt, *„subjektive bedeutsame Aspekte zur Sprache zu bringen, die bisher noch nicht behandelt wurden.“*<sup>43</sup> Die Aufbereitung des Materials verlangt in diesem Fall keine vollständige Transkription. Bei der Transkription wird das Material anonymisiert und Auffälligkeiten sollten festgehalten werden, dazu bedarf es eines eigenen Stils. Nonverbale Elemente können beispielsweise durch runde Klammern vermerkt werden: (lacht, räuspert sich, etc.). Aber auch Störungen, unverständliche Aussagen, Pausen und sonstige Auffälligkeiten sollten dokumentiert werden. Die Auswertung des Materials lässt mehrere Möglichkeiten zu und hängt vom Befragungsverfahren und dem Forschungsziel ab.<sup>44</sup> Ziel des Experteninterviews bleibt es, den Wissensvorsprung des Probanden deutlich zu reduzieren und dem Forschenden die Möglichkeit zu geben, das Thema deutlich differenzierter zu betrachten.<sup>45</sup>

---

<sup>39</sup> Ebd., S. 264.

<sup>40</sup> Keuneke, Susanne: Qualitatives Interview. In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 254- 267, hier S.255.

<sup>41</sup> Ebd. S. 264.

<sup>42</sup> Ebd. S. 265.

<sup>43</sup> Ebd. S. 265.

<sup>44</sup> Ebd. S. 266

<sup>45</sup> Hoffmann, Dagmar: Experteninterview. In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 268- 278, hier S. 275-276.

### 3. Die Entdeckung des Infoschiebers/ Flyer

Im Zuge meiner ersten Recherche entdeckte ich im Februar 2006 im monatlich als Printmedium erscheinenden österreichischen Fußballmagazin Ballesterer fm ein Interview mit der Psychologin Dr. Izabela Horodecki zum Thema Sportwetten und Spielsucht.<sup>46</sup> Ich setzte mich per E-Mail zum ersten Mal am 29.5.2006 mit ihr in Verbindung und bekam nach circa einer Woche eine positive Rückmeldung auf meine Interviewanfrage.<sup>47</sup> Für meine Diplomarbeit führte ich mit der jetzigen Vereinspräsidentin und Fachleiterin der Therapiestelle „Spielsuchthilfe“<sup>48</sup> am 26.6.2006, also während der Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland, ein Interview zum Thema Wetten und Spielsucht in ihrem Büro in den Räumlichkeiten des Therapiezentrums. Im Juni 2012 nahm ich neuerlich Kontakt mit Izabela Horodecki auf und führte mit ihr vermehrt Korrespondenz per E-Mail, deren Ergebnisse ich in diese Arbeit ebenfalls einfließen lassen werde.<sup>49</sup> Nach dem Interview übergab mir die Psychologin bereitwillig Informationsmaterial über das Therapiezentrum, das dort zur freien Entnahme auflag und auch auf der Homepage des Vereins abgebildet bzw. erklärt wird.<sup>50</sup> Der Verein „Spielsuchthilfe“, vormals „Beratungsstelle- Therapiezentrum AS für Glücksspielabhängige und Angehörige“, ist eine Beratungsstelle für Spielsüchtige in Wien-Margareten (Siebenbrunnengasse 27/DG). Das Kürzel "AS" stand für Anonyme Spieler, doch der Verein wurde 2008 in „Spielsuchthilfe“ umbenannt.<sup>51</sup> „Anonyme Spieler“ war der Name für eine Selbsthilfeorganisation, allerdings entwickelte sich der Verein im Laufe der Jahre zu einer Fachstelle, wie Dr. Horodecki betonte: *„Die Namensänderung im Verlauf der 30 Jahre seit der Gründung stellt einen Entwicklungsschritt der Einrichtung dar.“*<sup>52</sup> Außerdem waren laut der Fachärztin rationale

---

<sup>46</sup> Krennhuber, Reinhard: Am Anfang steht der Gewinn. In: Ballesterer fm. Magazin zur offensiven Erweiterung des Fußballhorizonts, Nr. 20. Wien, Februar/März 2006. S. 12.

<sup>47</sup> Im Zuge der Fertigstellung meiner Diplomarbeit, nahm ich im Juni 2012 abermals Kontakt mit Dr. Horodecki auf und führte mit ihr mehrere Befragungen per E-Mail durch, beziehungsweise ließ sie mir diverses Informationsmaterialien der Beratungsstelle zukommen.

<sup>48</sup> o.A.: Das Team. In: <http://www.spielsuchthilfe.at/team.html> Zugriff: 22.7.2012.

<sup>49</sup> Fr. Dr. Horodecki beantwortete mir am 11.7.2012 per E-Mail gestellte Frage in einem Antwortschreiben. Ausschnitte aus diesem Interview finden in der Arbeit Berücksichtigung, allerdings nur dort, wo sie zusätzliche oder ergänzende Information liefern und nicht zu einem bestimmten Zeitpunkt (2006) gesammelte Eindrücke verfälschen.

<sup>50</sup> o.A.: Medieninfoseite. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/zahlen\\_und\\_fakten.html](http://www.spielsuchthilfe.at/zahlen_und_fakten.html) Zugriff: 30.6.2012.

<sup>51</sup> o.A.: Spielsuchthilfe. In: <http://www.spielsuchthilfe.at> Zugriff: 30.6.2012.

<sup>52</sup> E-Mail Verkehr mit Fr. Dr. Horodecki . Wien, 2012, S.4.

Gründe für den Namenswechsel mitentscheidend: *„Wenn Sie versuchen, den vollen Namen schnell am Telefon zu sagen, werden Sie verstehen, warum wir ihn in `Spielsuchthilfe` änderten.“*<sup>53</sup> Gegründet wurde "AS" im Jahr 1982 von dem inzwischen verstorbenen ehemaligen spielsüchtigen Glücksspieler Komm.-Rat Wilhelm Gizicki als Selbsthilfe-Verein.<sup>54</sup> Der Verein entwickelte sich *„zu einer Fachstelle für die Glücksspielsucht, der ältesten, auf die (Glücks-) Spielsuchtberatung und (Glücks-) Spielsuchtbehandlung spezialisierten Facheinrichtung in Österreich. Der Verein Spielsuchthilfe bietet für (Glücks-) Spielsüchtige und deren Angehörige psychologische Beratung/Behandlung, Sozial- und Schuldnerberatung, Psychotherapie, ärztliche (psychiatrische) Sprechstunden und therapeutisch geleitete Gesprächsgruppen an.“*<sup>55</sup> Der Verein stützt sich auf ein Drei-Säulen-Modell. Die Arbeitsschwerpunkte lauten: Hilfestellung (für Betroffene), Öffentlichkeitsarbeit (zur Sensibilisierung des Themas) und wissenschaftliche Forschung.<sup>56</sup> Das Therapiezentrum finanziert sich erheblich durch Unterstützungen aus der Spielindustrie (Casino- und Wettindustrie) und seit 2011 auch aus Mitteln der Stadt Wien im Rahmen der Wiener Sucht und Drogenkoordination.<sup>57</sup> Der Verein hat sich über die Jahre etabliert. Er therapiert, betreut und berät jährlich an die 900 Personen. Aufgrund fehlender räumlicher und personeller Kapazitäten ist die Maximalanzahl erreicht und eine Aufstockung der zu beratenden oder behandelten Klienten unmöglich.<sup>58</sup> In Ostösterreich ist die Spielsuchthilfe *„weiterhin die erste Anlaufstelle für an Spielsucht leidende Personen und Angehörige Spielsüchtiger und Spielsuchtgefährdeter.“*<sup>59</sup> Der Prozentanteil der Klienten, die beim Verein „Spielsuchthilfe“ Wetten als problematische Spielart angegeben haben, liegt bei Männern bei 25% und bei Frauen bei 2,4%. Interessant ist, dass bei den Männern diese problematische Spielart an zweiter Stelle steht, direkt nach dem in beiden Geschlechtsgruppen an der Spitze stehenden Automaten-Spiel.<sup>60</sup> Der Verein „Spielsuchthilfe“ kooperiert mit vielen Einrichtungen beziehungsweise zuweisenden Stellen, wie zum Beispiel Arbeitsmarktservice (AMS), Polizei, Rechtsanwälten,

---

<sup>53</sup> Ebd.: S. 4.

<sup>54</sup> o.A.: Entwicklungsverlauf. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/gruender\\_und\\_entwicklung.html](http://www.spielsuchthilfe.at/gruender_und_entwicklung.html) Zugriff: 2.6.2012.

<sup>55</sup> Ebd.

<sup>56</sup> Spielsuchthilfe (Hg.): 2010 Forschungsbericht mit Verlaufsdaten 1989-2010. Wien, 2010. S. 73.

<sup>57</sup> Ebd., S. 4.

<sup>58</sup> Ebd., S. 9.

<sup>59</sup> Ebd., S. 6.

<sup>60</sup> Ebd., S. 48.

Bewährungshelfern, Kriseninterventionszentren, Caritas, diversen Spitälern, Psychologen, geschützten Werkstätten oder der Arbeiterkammer.<sup>61</sup> Weitere Kooperationen bestehen mit dem Finanzministerium beziehungsweise der dort befindlichen Stelle zur Suchtprävention und Suchtberatung (Spielerschutzstelle), die unter anderem die Spielsuchtforschung, aber auch die Spielsuchthilfe bzw. Prävention aktiv unterstützt. In der Infobroschüre der Fachstelle wird auf „Spielsuchthilfe“ verwiesen<sup>62</sup>. Weitere Beratungs-, Behandlungs- und Präventionsangebote findet man ambulant und stationär im Anton Proksch Institut oder im Allgemeinen Krankenhaus der Stadt Wien („Glückspielhotline“), sowie stationär außerhalb von Wien im Sonderkrankenhaus „de la Tour“.<sup>63</sup> Das Informationsmaterial gestaltet sich unterschiedlich und reicht von diversen Flyern über die Onlineberatung bis hin zu diversen Forschungsberichten. Das Angebot reicht von Foldern, über Broschüren bis hin zu Infoblättern für Spieler, Verwandte und speziell auch für betroffene Jugendliche. Der Inhalt dieser Materialien informiert über die allgemeine Thematik, über den Verein selbst und bietet unter anderem auch einen Fragebogen über das eigene Spielsuchtverhalten (Selbstreflexion) an und des Weiteren gibt es konkrete Hinweise und Zugänge für etwaige Hilfestellungen. Das Spektrum ist groß und reicht von Einzel- oder Gruppenberatung, speziellen Schuldenberatungen bis zur Gesprächstherapie mit ausgebildeten Psychologen. Zusätzlich zum Printangebot bietet eine übersichtlich gestaltete Homepage ([www.spielsuchthilfe.at](http://www.spielsuchthilfe.at)) zahlreiche Informationen und Angebote, so ist unter anderem die Onlineberatung unter einem eigenen Punkt aufgelistet und strukturiert. Ergänzt wird das Ganze durch Audio- und Videobeiträge, sowie gescannte und hochgeladene Print-Angebote. Das gedruckte Informationsmaterial erreicht eine Gesamtauflage von über 30.000 Stück.<sup>64</sup>

### **3.1. Die Darstellung des Themengebiets im Infoschieber**

In Anschluss an das Interview mit Dr. Horodecki überreichte mir die Psychologin unterschiedliches Informationsmaterial über die Einrichtung. Darunter befand sich ein ausziehbarer Flyer<sup>65</sup>, der aufgrund seiner Gestaltungs- und Funktionsweise sofort mein

---

<sup>61</sup> Horodecki, Izabela: o.T. In: Glücksspielsucht. Jahresbericht 2012. In: [http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale\\_Praesentation\\_Horodecki.pdf](http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf) Zugriff: 13.7.2012, S.26.

<sup>62</sup> o.A.: SOS. Spielen ohne Sucht. In: [http://www.bmf.gv.at/spielerschutz/\\_start.htm](http://www.bmf.gv.at/spielerschutz/_start.htm) Zugriff: 21.7.2012.

<sup>63</sup> Ebd., S.14.

<sup>64</sup> Ebd., S.15.

<sup>65</sup> Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

Interesse weckte. Der Flyer wurde vom Verein entworfen und produziert, die Version der Broschüre stammte aus dem Jahr 2002.<sup>66</sup> Ich empfand die Art der Informationswiedergabe nicht alltäglich und daher spannend. Weiters war für mich die Darstellung von Spielsucht aus unterschiedlichen Sichtweisen – aktiv (Spieler) und passiv (Angehöriger) – äußerst reizvoll, obwohl erwähnt werden muss, dass die Therapiestelle sich auch mit anderen medialen Informationsangeboten an die beiden zuvor genannten Zielgruppen wendet. Es stellten sich mir bei der Betrachtung des Flyers mehrere Fragen: Wie unterscheiden sich die Inhalte der beiden Zielgruppen voneinander beziehungsweise gibt es Zusammenhänge? Wie kann sich dieses Dualsystem auf das Gesamtkonstrukt des Flyers auswirken? Was bezweckt der Verein mit dieser Form und Art der Darstellung?

### **3.2. Materialität & Ästhetik**

Meine Detailbeschreibung setzt sich aus zwei Teilbereichen zusammen: „Materialität & Ästhetik“ und „Textinhalt & Funktionsweise“. Im ersten Punkt beschreibe ich Äußerlichkeiten. Der zweite Punkt beschreibt den Flyer als Gebrauchsgegenstand. Die Informationsbroschüre besteht aus zwei Teilen, die ich der besseren Unterscheidbarkeit halber als Teil A und Teil B bezeichne. Um die Broschüre „Spielsucht“ detaillierter beschreiben zu können, möchte ich zunächst auf das Format der Broschüre näher eingehen. Beide Teile sind keine DIN-Größen, sondern Sondergrößen.<sup>67</sup> Aufgrund dieser Tatsachen gelangte ich zu der Erkenntnis, dass die Broschüre eine Sonderanfertigung ist, die am ehesten einem Schubert gleichet. Der Unterschied ist jedoch, dass dieser Schubert nur aus vier statt aus fünf Seiten besteht, seitlich nicht verschlossen ist und auch keine Schutzfunktion (z.B. für Dokumente, etc.) erfüllt.<sup>68</sup> Bei dem Material handelt es sich um ein festeres, glänzendes Papier, das schwerer als herkömmliches Druckerpapier ist, aber leichter als Karton. Es greift sich robust, aber nicht steif an und wirkt resistenter gegen diverse Faltungen als normales Glanzpapier. Das hochwertige Papier hat keine spezielle Funktion für den Flyer, was bedeutet, dass für die Anfertigung des Flyers keine spezielle Papierart (beispielsweise eine robustere Art) vorausgesetzt werden muss. Aber der Einsatz des Papiers gibt Auskunft über das Gesamtpaket. Das bessere und wohl teurere Grundprodukt wertet das Gesamtprodukt auf. Für meine weiteren Analysen und um

---

<sup>66</sup> Im Zuge der neuerlichen Kontaktaufnahme mit Dr. Horodecki gelangte ich in Besitz eines aktualisierten Flyers aus dem Jahr 2011.

<sup>67</sup> o.A.: Papierformat. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Papierformat> Zugriff: 24.6.2012.

<sup>68</sup> o.A.: Schubert. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Schubert> Zugriff: 7.6.2012.

Missverständnisse auszuräumen werde ich im Zusammenhang mit Teil A auch auf den Terminus Infoschieber zurückgreifen.<sup>69</sup> Teil B ist ein loses einseitiges Blatt, das sich aufgrund der Abmessungen exakt in Teil A einschieben beziehungsweise hin- und herschieben lässt. Die beiden Außenseiten von Teil A sind mit Text bedruckt und im Hintergrund scheinen unterschiedlich große, bläuliche, abgerundete Karomuster auf, während die anderen (Innen-)Seiten des Flyers nicht bedruckt sind. Teil B hingegen ist bloß einseitig mit Text bedruckt und im Hintergrund weiß. Teil B besteht aus mehreren Blocktexten, die zu verschiedenen Bereichen Auskunft geben und meistens mit Überschriften versehen sind. Teil A besteht aus einer gestanzten und einer nicht gestanzten Seite. Im Hintergrund der nicht gestanzten Seite sticht eine weiße Spirale hervor. Sie ist die einzige nicht-schriftliche Darstellung auf dieser Seite. Des Weiteren sind auf der nicht gelochten Blattseite Blocktexte in symmetrischer Form, aber in unterschiedlichen Schriftgrößen und Schriftstärken abgebildet. Die Rückseite von Teil A verfügt auf einer Außenseite über neun kreisrunde, linksbündig und symmetrisch angeordnete Ausstanzungen, die von oben nach unten verlaufen. Zwei rechteckige Ausstanzungen befinden sich parallel zueinander unterhalb der Kreisförmigen. Die letzte Ausstanzung ist eigentlich ein trapezförmiger Ausschnitt im unteren Bereich des Schubers, der aus der Papierumrandung ausbricht. Der Nutzen dieser Löcher lässt sich erst nach der Beschreibung der Texte näher erklären, auf die ich in weitere Folge in dieser Arbeit eingehe. Der Kopf der gestanzten Seite besteht aus einer Überschrift. Bei den Ausstanzungen finden sich zugehörige Nomen bzw. Wortgruppen (Schlagworte). Die rechteckigen Ausstanzungen sind mit einer Überschrift versehen, der Trapezausschnitt bleibt textlos und daher ohne Dokumentierung bzw. Kommentar. Die beiden Seiten unterscheiden sich vor allem in der Typographie voneinander. Während die gestanzten Seiten von Teil A und Teil B fast ausschließlich aus Schlagwörtern bestehen, ist die Rückseite von Teil A von einer sachlichen Typographie und Anordnung gezeichnet. Die Vorderseite wirkt aufgrund der Gestaltung und Anordnung unstrukturiert, beziehungsweise muss der Rezipient eigenständig handeln, um die Organisation dahinter zu erkennen und zu verstehen. Die Rückseite hingegen ist eine in sich gekehrte Struktur, die Punkt für Punkt ein Themenfeld abarbeitet und den Rezipienten durch den Inhalt führt. Hier überwiegt der Text, während gestalterische Muster im Hintergrund bleiben. Die

---

<sup>69</sup> Anmerkung: Der Verein „Spielsuchthilfe“ bezeichnet auf der eigenen Homepage den Flyer ebenfalls als Infoschieber.

Gesamtästhetik des Flyers wirkt aufgrund der Blautöne kühl und seriös und spielt eine eher unauffällige Nebenrolle.

Umso überraschender ist es, dass die Version des Infoschiebers aus dem Jahr 2011<sup>70</sup>, vom hier beschriebenen Modell vor allem durch andere Farbdarstellungen unterscheidet. Sachliche, kühle Blautöne sind farbenfrohen, teilweise auch grellen Tönen gewichen. Der aktuelle Flyer ist bunt und hat rosa, gelbe, grüne und nur mehr wenige Blautöne. Die Anordnung der Texte ist im gestanzten Bereich von Teil A und Teil B unverändert geblieben, nur wurden entweder die Schriftstärke oder die Hintergrundfarbe leicht abgeändert. Die Rückseite von Teil A unterscheidet sich in der aktuellen Version jedoch deutlich von der aus dem Jahr 2002. Die Textanordnungen sind zwar nach wie vor gebündelt, aber aufgrund der geänderten Schriftstärken nicht mehr so dicht. Die Spirale steht frei ersichtlich, fast im Zentrum und hat sich damit vom Hintergrund in den Vordergrund gedrängt. Auch die Inhalte auf diesem Teil weichen von jenen auf der Vorgängerversion ab. Das Material wurde leichter und ist daher nicht mehr so widerstandsfähig wie die Version 2002. Die Gründe für die vor allem farblichen Umgestaltungen sind wohl in den geänderten, ästhetischen Ansprüchen der Verantwortlichen zu suchen.

### **3.3. Textinhalt & Funktionsweise**

Um die Funktionsweise näher beschreiben zu können, führte ich eine Textanalyse durch. Doch dafür ist wiederum eine Beschreibung des Inhaltes und der Positionierung auf dem Flyer nötig. Für eine bessere Verdeutlichung zerlegte ich den Flyer wieder in zwei Teile: Teil A besteht aus einer gestanzten und einer nicht gestanzten Seite und Teil B ist das lose Blatt, das sich in Teil A einschieben lässt.

#### **3.3.1. Nicht gestanzter Teil A**

Die nicht gestanzte Seite von Teil A besteht aus folgenden Abschnitten: Den Anfang machen die Kontaktdaten der Beratungsstelle. Danach folgen die Punkte *Ziele und Aufgaben*, sowie *Team, Angebote* und am Ende nochmals deutlicher hervorgehoben die Angabe der Telefonnummer, sowie der Hinweis auf die kostenlose und vertrauliche Informationsmöglichkeit für Bewohner aller österreichischen Bundesländer. Ein kleiner

---

<sup>70</sup> Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2011.

Copyrightinweis (©2002, Dr. Izabela Horodecki) - linksbündig angebracht - ziert das Ende dieser Seite. Die Informationsmaterialien werden seit den Neunzehneunziger Jahren einmal jährlich vom Therapiezentrum aktualisiert und in Zusammenarbeit mit einer Druckerei regelmäßig nachgedruckt.<sup>71</sup> Der Bereich *Ziele und Aufgaben* informiert über die Beweggründe des Vereins. Dazu gehören unter anderem Hilfestellung für Abhängige, Gefährdete und deren Angehörige, sowie die Zielsetzung, das „*Bewusstsein und Verständnis für die Spielsuchtproblematik*“ durch Öffentlichkeitsarbeit zu fördern.<sup>72</sup> Der Punkt *Team* verweist auf die Fachkräfte und den Gründer des Vereins „Spielsuchthilfe“. Die Angebote reichen von unterschiedlichen Behandlungsmethoden bis zu Beratungen für Spieler sowie betroffene Angehörige. Die mittig dargestellte Spirale als visueller Aufputz zum niedergeschriebenen Text ist ambivalent zu der Problematik, die sich aus der Spielsucht ergibt. Diese Seite besteht vollständig aus Schlagwörtern beziehungsweise schlagwortartigen Satzbildungen. Viele Informationsangebote werden hierbei in einer komprimierten Form zur Schau gestellt. Den Beginn machen Orts- und Datenangaben zum Verein, gefolgt von den Vereinszielen und wer diese umsetzen kann/soll. Die textlichen Inhalte unter dem Punkt Angebote sind zusätzlich durch Aufzählungsmerkmale (Punkte bzw. waagrechte Striche) markiert. Dadurch bekommt der Rezipient eine Angebotsliste, die wie ein strukturierter Einkaufszettel gestaltet ist. Der mögliche Klient oder Kunde kann aus unterschiedlichen Angeboten wählen. Die nochmalige Angabe der Telefonnummer am Ende dieser Liste soll womöglich den Kunden darin bestärken zu agieren. Der Hinweis auf die vertrauliche Information dient als Entwarnung und soll den Klienten von möglichen Zwängen (Verletzlichkeit durch Schamgefühl) befreien. Der Gesamteindruck dieser Seite vermittelt klare Botschaften und kann als eine Hilfestellung zur Lösung der Glückspielproblematik interpretiert werden. Interessant ist, dass sich der Text zwar in seiner Wortwahl und Form auf die Probleme von Spielern und Angehörigen bezieht, aber aufgrund seiner sachlichen Darstellung auch Dritte (Experten, Forschende, allgemein Interessierte) mit einbeziehen kann. Der fast vollkommene Verzicht von Adjektiven führt zu einer undramatischen Leseweise. Der Text wirkt möglichst wertfrei und stellt sich wie ein Mix aus Gebrauchsanweisung und Beipackzettel dar, doch in Kombination mit der Rückseite und der Funktionsweise des Gesamtwerkes nimmt er eine bestimmte Funktion ein, die ich später näher beschreiben

---

<sup>71</sup> E-Mail Verkehr mit Fr. Dr. Horodecki. Protokoll. S.3.

<sup>72</sup> Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

werde. Auffallend ist, dass dieser Teil des Infoschiebers in der Gender-Schreibweise geschrieben wurde.

Während die Inhalte vom gestanzten Teil A – mit einer Ausnahme<sup>73</sup> - und Teil B in der aktuellen Version (2011) nicht verändert wurden, gab es bei der nicht gestanzten Seite zahlreiche textliche Veränderungen. Die Grundbausteine wurden größtenteils gleich gelassen, doch Ausschmückungen und Veränderungen haben die Charakteristik des Flyers zwar nicht grundlegend verändert, aber verstärkt. Zunächst wurden die Daten des Adresskopfs aktuell angepasst.<sup>74</sup> Ebenso informiert der Verein auf dem Infoschieber über sein neues Ziel, durch Nachgehen von Forschungsaufgaben die Präventionsarbeit zu fördern. Interessant ist, dass erstmals auf dem Flyer rechtliche Hintergrundinformationen abgedruckt wurden. So findet man im Ziele- und Aufgabenbereich einen Fußnotenhinweis. Der Hinweis ist am Ende des Blattes abgedruckt und beschreibt die rechtliche Anerkennung der Krankheit durch die Weltgesundheitsorganisation (WHO). In der Teambeschreibung wurde die Erwähnung des verstorbenen Gründers und Ex-Präsidenten des Vereins, Komm.-Rat Wilhelm Gizicki, entfernt. Dafür findet man nun neben den mehrsprachigen Therapieangeboten auch einen Hinweis auf die Schuldnerberatung. Die Angebotsleiste wurde ebenfalls erneuert und konkretisiert: *Hilfsangebote für Glücksspieler/Innen und deren Angehörige*. Ein neues Informationsangebot richtet sich an Fachleute, Studenten und Schulen. Der Telefonnummernangabe wurde das Nomen Terminvereinbarung angehängt mit der Angabe von Telefonzeiten.

### **3.3.2. Gestanzter Teil A**

Die Ober- und Unterüberschrift der gestanzten Seite von Teil A besteht aus den Wortbereichen Spielsucht, sowie Verlauf, Auswirkungen und der Weg der Genesung. Der Titel der linken Spalte lautet Spieler, der der rechten Angehörige. Die neun Schlagwörter zum Bereich Spieler lauten: *Gewinnphase, Verlustphase, Verzweiflungsphase, Hoffnungslosigkeit, Wunsch nach Hilfe, Abstinenz, Wiederaufbauphase, Wachstumsphase und Neue Lebensführung*. Die ersten drei Zuordnungen finden sich auch in der wissenschaftlichen Literatur zum Thema Pathologisches Spielen und stellen die drei

---

<sup>73</sup> Anmerkung P.G: Die einzige Veränderung zwischen den beiden Versionen liegt in der Anwendung der Genderschreibweise. So wurde aus dem „Spieler“ (2002) die „Spieler/Innen“ (2011).

<sup>74</sup> Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2011.

Stufen der Spielerkarriere dar.<sup>75</sup> Durch das zwanghafte oder pathologische Spiel, auch Spielsucht genannt, wird dem Unvermögen eines Betroffenen Ausdruck verliehen, dem Reiz des Glücksspiels oder des Wettens abzuschwören beziehungsweise selbstständige Kontrollmechanismen wirken zu lassen, auch wenn schwere persönliche, familiäre oder berufliche Folgen eintreten beziehungsweise bereits eingetreten sind.<sup>76</sup> Einer der führenden Suchtforscher Dr. Gerhard Meyer erstellte an Hand von Schilderungen beratungssuchender Spielsüchtiger folgendes Erscheinungsbild, das sich aus mehreren Aspekten zusammensetzt: *Glücksspiel als zentraler Lebensinhalt, Kontrollverlust, erfolglose Abstinenzversuche, Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen und Folgeschäden.*<sup>77</sup>

Die neun Schlagwörter des Bereichs „Angehöriger“ sind: *Verleugnungsphase, Belastungsphase, Erschöpfungsphase, Hoffnungslosigkeit, Erkennungsphase, Selbstfindungsphase, Wiederaufbauphase, Wachstumsphase und Neue Lebensführung.* Das Wort Phase ist das Schlüsselwort und beschreibt jeweils eine Folgeerscheinung. Der Rezipient, egal ob Spieler oder Angehöriger findet Zustände vor, die sich in gewissen Situationen ergeben. Die Schlagworte stehen leer im Raum und ergeben erst eine Sinnhaftigkeit im Zusammenspiel mit Teil B. Des Weiteren fällt sofort auf, dass die letzten drei Schlagworte der beiden Gruppen ident sind und durchwegs positive Aspekte umschreiben. Wiederaufbau, Wachstum und neue Lebensführung sollen wohl das Licht am Ende des Tunnels symbolisieren. Jedes Wort der Spielergruppe verhält sich proportional zu einem Wort aus der Reihe der Angehörigengruppe. Sie befinden sich immer paarweise nebeneinander mit jeweils einer kreisrunden Ausstanzung am linken Rand. In der zuvor geschilderten Auflistung erkennt man die gemeinsamen Paare an Hand der jeweils gleichen Position (Zum Beispiel: Nummer eins von Spalte *Spieler* gehört zu Nummer eins von Spalte *Angehöriger*). Die rechteckigen Ausstanzungen ergeben von links nach rechts die Wortreihen *Erleben und Verhalten des Spielers*, sowie *Erleben und Verhalten der Angehörigen* und bilden den Schluss bzw. sind die Conclusio der jeweiligen Gruppe. Hier fehlen zwar ebenfalls die Texte zu den vermeintlichen Überschriften, aber aus der Gliederung des Textes gelangt man zur Erkenntnis, dass es sich nicht um einen klassischen Frage-Antwort-Monolog handelt, sondern dass an dieser Stelle mögliche

---

<sup>75</sup> o.A.: Pathologisches Glücksspiel. In: [http://de.wikipedia.org/wiki/Pathologisches\\_Spielen](http://de.wikipedia.org/wiki/Pathologisches_Spielen) Zugriff: 18.8.2012.

<sup>76</sup> Ebd.

<sup>77</sup> Meyer, Gerhard. Spielsucht: Ursachen und Therapie. Heidelberg, 2000. S. 29-36.

Zustände beschrieben werden. Erklärungen wie man diese ändert finden sich keine. Der im Flyer dargestellte Weg geht vom Beginn der Sucht, über die Stadien der Sucht und schließt mit der möglichen Heilung durch die Therapie ab. Ob jeder Betroffene alle Stationen so durchlebt beziehungsweise erlebt, ist wohl eher nebensächlich, da der Flyer keine Beurteilung über den persönlichen Fall geben kann, sondern allgemein informiert. Izabela Horodecki betont, dass es sich bei dem Infoschieber um ein Modell handelt und dass jeder Mensch individuell ist und nicht alle erwähnten Phasen durchleben muss, sondern ein Ausstieg jederzeit möglich ist.<sup>78</sup> Auf dieser Seite wurde die Gender-Schreibweise beim Begriff *Spieler* nicht eingehalten, sehr wohl aber beim Nachfolger aus dem Jahr 2011.

### 3.3.3. Teil B/ Einschiebeteil

Um das Gesamtkonstrukt verständlich zu machen, muss der Einschiebeteil ergründet werden. Bei diesem Papier handelt es sich um ein loses, einseitig bedrucktes Blatt, welches in den Flyer geschoben wird und erst aufgrund dieser Funktion eine Botschaft vermitteln kann. Das gilt natürlich auch für die gestanzte Seite von Blatt A, denn bei richtiger Betrachtungsweise erkennt man in den ausgestanzten Öffnungen (Teil A) bestimmte Botschaften (Teil B), die zueinander im Kontext stehen. Diese Botschaften bestehen aus Schlagwörtern, die bestimmte Situationen der Spieler und der Angehörigen beschreiben. Am unteren Rand befindet sich ein Trapezausschnitt und das Verb *Ziehen* kommt zum Vorschein. Hier endet die Kodierung dieser Begriffskette und es beginnt eine neue Kodierung. Zieht man Teil B senkrecht nach unten, füllt das schwarze Rechteck von Teil B das nächste kreisrunde Kästchen aus. Dadurch werden die nächsten beiden Begriffe aktiv und in den Rechtecksausschnitten kommen neue Zuordnungen zum Vorschein. Die gelochte Seite des Flyers beziehungsweise das eingeschobene Blatt ergeben nur dann zielgerichtete Botschaften, wenn Teil B nach unten verschoben wird. Schiebt man den bedruckten Teil B in den gestanzten Infoschiebers vollständig hinein, so ist die oberste kreisförmige Öffnung schwarz ausgemalt (schwarzes Rechteck von Teil B). Dadurch kommt es zu einer Art Signalwirkung für die daneben befindlichen Begriffe der Spalten *Spieler* und *Angehörige*. Es ist der Beginn einer Kodierung, der seine Fortsetzungen bzw. sein Ende wie fortlaufend beschrieben findet. Ich möchte an Hand mehrerer Beispiele aufzeigen wie unterschiedliche Phasen auf Spieler und Angehörige

---

<sup>78</sup> E-Mail Verkehr mit Fr. Dr. Horodecki. Protokoll. S. 3.

wirken können, wo sie Gemeinsamkeiten haben und wo sie sich unterscheiden. Am Anfang steht der Begriff *Gewinnphase* in der Spalte Spieler und *Verleugnungsphase* in der anderen Spalte. In den beiden rechteckigen Öffnungen scheinen ambivalente Zuteilungen in Blocktextform auf und zwar *Gelegentliches Spielen, Phantasien vom großen Gewinn, Spannung und Aufregung vor und während des Spielens, unrealistischer Optimismus*<sup>79</sup> bei *Erleben und Verhalten des Spielers*, sowie bei „Erleben und Verhalten der Angehörigen“ die Zuordnungen *Vermehrtes Spielen wird noch akzeptiert, gelegentliche Sorgen, geben sich mit verharmlosenden Erklärungen zufrieden, leicht zu besänftigen*.<sup>80</sup> Hier erkennt man die Unterschiede in der Wahrnehmung, der Spieler erlebt sein Verhalten selbst als gelegentliche Aktion, während der Angehörige hier schon ein vermehrtes Engagement ausmacht. Beide verbindet jedoch ein verharmlosendes Element. Denn dieser Zustand wird noch akzeptiert und man hofft auf einen Selbstregulierungseffekt durch Kontrolle (Spielersicht) oder auf Besserung (Angehörigensicht). Zur Verdeutlichung dieser Kodierungskette werde ich zwei weitere Begriffszuordnungen und deren Inhalte schildern. Die Phase *Wunsch nach Hilfe* (Spieler) und *Erkennungsphase* (Angehörige) weist folgende Zuordnungen bei der Spalte *Spieler* auf: *Problembewusstsein, Bedürfnis nach Hilfe, realistische Einschätzung der Situation stoppt das Spielen, Interesse an der Umgebung wächst*.<sup>81</sup> In der Spalte *Angehörige* steht geschrieben: *Hilfesuche, das Spielen wird als Krankheit erkannt, Schuldgefühle nehmen ab, erkennen der eigenen Rolle, Misstrauen gegenüber dem Spieler*.<sup>82</sup> Beide Rezipienten verbindet hier eine Erkennungsphase, die eng gekoppelt mit dem Wunsch nach Veränderung ist. Der Spieler öffnet sich und sucht Hilfe in seiner Umgebung, während sein Bekanntenumfeld sich selbst in eine Rolle einordnen kann. Im letzten Punkt steht die *Neue Lebensführung* bei beiden Gruppen im Vordergrund. Nicht nur dieser Umstand ist gleich, sondern auch die textlichen Beschreibungen sind fast ident. *Entspannung, Gelassenheit, Zukunftspläne, Persönlichkeitsentwicklung, Selbstachtung und Verwirklichung von Wünschen* lauten die gemeinsamen Zuordnungen. Die Erfolgserlebnisse des Spielers, können zu mehr Vertrauen und Zuneigung durch den Angehörigen führen.<sup>83</sup> Die immer positiver werdende Aussicht und das zunehmende

---

<sup>79</sup> Ebd.

<sup>80</sup> Ebd.

<sup>81</sup> Ebd.

<sup>82</sup> Ebd.

<sup>83</sup> Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

Zueinanderfinden beider Gruppen während der einzelnen Therapieschritte können zu dem Wunsch führen, ein Angebot dieser Selbsthilfegruppe, wie es auf der Rückseite von Blatt A beschrieben ist, anzunehmen.<sup>84</sup> Die Reihenfolge der Verschlagwortungen ist deswegen ganz entscheidend für den Zuspruch des Flyers und damit für den Erfolg desselben. Der Text ist kurz und bündig, die Sachlichkeit sorgt für klare Beschreibungs- beziehungsweise Zuteilungsmuster. Interessant ist die Tatsache, dass die unterschiedlichen Rezipienten auch jeweils einen Ein- und Ausblick auf den anderen Part (Spieler versus Angehörige) erhalten und dadurch beeinflusst werden können und einen Eindruck über das persönliche Befinden des Anderen erhalten. Die Funktionsweise ist gekennzeichnet durch ein spannungsgeladenes, spielerisches Element, erst durch die Betätigung des Flyers erhält man – Schritt für Schritt – Beschreibungen und Aussichten. Der Inhalt zu den einzelnen Stadien der Spielsucht beziehungsweise der Behandlung ersetzt wohl kein fundiertes psychologisches Gutachten, doch die Intention ist wahrscheinlich ganz eine andere. Schlagwörter verdeutlichen in diesem Fall ein kompliziertes Spektrum und geben dem Rezipienten Einsicht und die Chance auf Selbsterkenntnis. Die Möglichkeit der Wiedererkennung und in weiterer Folge wohl der Wunsch nach Veränderung – wie das Resultat aussehen kann, wird fortlaufend erklärt, jedoch nicht der Weg dorthin - stehen hier im Vordergrund. Der Flyer soll nicht die Therapie ersetzen, sondern dafür werben, beziehungsweise einen Lösungsansatz bieten.

#### **3.4. Synthese und Deutung des Infoschiebers**

Das Informationsmaterial wurde von der Therapiestelle erarbeitet und dient Spielsüchtigen und Gefährdeten genauso wie deren Angehörigen beziehungsweise möglichen Interessenten an der Thematik. Da jedoch das Material gedruckt bloß in der Praxis und bei diversen Zuweisern – wie anfangs beschrieben - aufliegt, kann man davon ausgehen, dass es in erster Linie nur für gewisse Interessensgruppen zugänglich ist. Das Therapiezentrum hat jedoch diverses Informationsmaterial ebenso auf der eigenen Homepage dargestellt und ermöglicht dadurch einer breiten Masse den Zugriff. Dass sich die Glücksspielsuchtberatungsstelle gerade für diese Form der Präsentation entschieden hat, hatte laut Dr. Horodecki keine bestimmten Gründe. Die Gestaltung des Flyers lag im Aufgabenbereich der Beratungsstelle, lediglich die Herstellung erfolgte in

---

<sup>84</sup> Siehe Kapitel 3.3.1.

Zusammenarbeit mit einer Druckerei.<sup>85</sup> Die Inhaltsgestaltung des Flyers ist so verallgemeinernd ausgerichtet, dass sie sich generell an den Typus Spielsüchtiger und Spieler, sowie seine betroffene Umgebung (Angehörige) wendet, das heißt, dass die Bandbreite vom Casinospierer über den Automatenspieler bis hin zum Wettspieler reichen kann. Die Darstellung zielt aber in eine andere Richtung und zwar auf die Problematik, die mit dem Glücksspiel entstehen kann. Der Inhalt zielt darauf ab, den Entwicklungsprozess eines Spielers aufzuzeigen, mit dem Ziel, durch erfolgreiche Therapie zur Spielabstinenz und zu einer neuen Lebensführung (zurück) zu gelangen. Das Wetten und Spielen um Geld werden nicht explizit erwähnt, dafür werden aber die möglichen negativen Folgen von Glücksspiel aufgezeigt. Dadurch gelangt man zu der Erkenntnis, dass die Formen der Spielsucht gleich sind, was man jedoch von der Kontrolle der Sucht und den unterschiedlichen (rechtlichen) Präventionsmaßnahmen nicht behaupten kann, doch das ist nicht Gegenstand dieser Untersuchung. Vom psychologischen Standpunkt aus betrachtet kann der süchtige Wetter aufgrund seiner Symptome durchaus mit anderen betroffenen Glücksspielern verglichen und betrachtet werden, doch *„rechtlich gesehen sind Sportwetten in Österreich kein Glücksspiel.“*<sup>86</sup> Das Besondere am spielsüchtigen Wetter im Vergleich zum Casino- oder Automatenspieler sind die gekoppelten Interessen, wie Dr. Horodecki im Interview hervorhebt: *“Es kann ein ehemaliger Wetter nicht aufhören, sich auch für Fußball zu interessieren. Wenn jemand nicht mehr ins Casino geht, oder nicht mehr zu den Automaten, dann ist das mit sonstigen Interessen nicht unbedingt in einer Verbindung. Beim Wetten aber schon!”*<sup>87</sup> Für die Bedeutung des Infoschiebers sind aber, wie zuvor erwähnt, die Betrachtungen unterschiedlicher Glücksspielarten unwichtig, da der Spielsüchtige beziehungsweise der Angehörige persönlich angesprochen wird oder werden soll. Die Gestalter des Flyers achteten größtenteils auf die Einhaltung der Gender-Schreibweise um wahrscheinlich unter anderem damit zu symbolisieren, dass das Problem beide Geschlechter betrifft. Denn laut der Statistik von Spielsuchthilfe waren im Jahr 2010 17,5% aller in der Beratungsstelle behandelten Glücksspieler weiblichen Geschlechts.<sup>88</sup> Von den Angehörigen, die sich an „Spielsuchthilfe“ gewendet haben und alleine mindestens ein Angebot des Vereins in Anspruch genommen haben, waren 77,8% Frauen, bei denen zu

---

<sup>85</sup> E-Mail Verkehr mit Fr. Dr. Horodecki. S. 3.

<sup>86</sup> E-Mail Verkehr mit Fr. Dr. Horodecki. S. 6.

<sup>87</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.8 Z.26 – S.8 Z. 30.

<sup>88</sup> Spielsuchthilfe (Hg.): 2010 Forschungsbericht mit Verlaufsdaten 1989-2010. Wien, 2010, S. 68.

42,4% der Partner und zu 30,3% das Kind Glückspiel betrieb.<sup>89</sup> Geschlechtsspezifische Merkmale bei Glücksspielern sind laut Statistik der Therapiestelle also sehr wohl gegeben.<sup>90</sup> Die Interpretation von Statistiken lässt sehr wohl aber Rückschlüsse zu, dass das Tabu an Teilen des Glückspiels teilzunehmen für Frauen größer sein kann, als für Männer. So fangen statistisch gesehen Frauen auch später an, sich am Glücksspiel zu beteiligen und Frauen spielen im Vergleich zu Männern eher am Casinoautomaten, als im Wettbüro.<sup>91</sup>

Der weltweit medial erörterte Wettskandal in Deutschland fand 2005 statt. Für den Zeitpunkt der Erstellung der Broschüre ist jedoch kein bestimmtes mediales Ereignis oder eine bestimmte mediale Beeinflussung feststellbar, stammt doch der Entwurf wie einleitend schon erwähnt aus dem Jahr 2002. Interessant ist jedoch, dass erst 1991 pathologisches Glücksspiel als psychische Störung durch die Weltgesundheitsorganisation (WHO) anerkannt wurde und damit „ein Grundstein für den weiteren Ausbau von Behandlungsangeboten in mehreren Ländern gelegt“ wurde.<sup>92</sup> Im Gegensatz dazu stehen die Zugänge diverser Medien. Denn laut der Psychologin Dr. Horodecki sind mediale Anfragen an den Verein „abhängig davon, ob das Thema für die Medien gerade interessant ist.“<sup>93</sup> Die Charakteristik des Flyers zeichnet sich durch drei Merkmale aus: die Funktionsweise, das duale System, sowie durch die Art der Aufklärung und Erklärung. Die Funktionsweise bestimmt die Art des Medienträgers maßgebend. Das spielerische Element erzeugt Spannung und Dramaturgie und kann ein zusätzlicher Anreiz für die Benutzer der Broschüre sein. Der Interessensschwerpunkt des Infoschiebers liegt in diesem mechanischen Ablauf und die zusammenhängenden einfachen Phrasen können und sollen den Rezipienten beeinflussen. Die Strukturen vermittelt aufgrund des Aufbaus der Broschüre und des Ablaufs der Lesart ein Spannungsfeld. Der Flyer beschreibt Zustände und liefert Hinweise auf Hilfe, er ist eine Schnellauskunft, eine Art Eindrucksvermittler oder Wiedererkennungsfinder für manchen Rezipienten und dient in erster Linie einem eingeweihten Publikum. Marshall Mc Luhan

---

<sup>89</sup> Ebd.: S. 72.

<sup>90</sup> Ebd.: S. 71.

<sup>91</sup> Ebd.: S. 70.

<sup>92</sup> Anmerkung: Es erfolgte die Aufnahme in die internationale, statistische Klassifikation der Krankheiten (ICD-10). Spielsuchthilfe (Hg.): 2010 Forschungsbericht mit Verlaufsdaten 1989-2010. Wien, 2010, S. 73.

<sup>93</sup> E-Mail Verkehr mit Fr. Dr. Horodecki. S. 3.

Theorie über heiße beziehungsweise kalte Medien<sup>94</sup> findet hier Anwendung. Die Broschüre ist eigentlich ein heißes Medium, da die Kommunikation und der Inhalt bereits vorgegeben sind. Doch ohne eigenständige Betätigung (lesen und schieben) des Flyers gelangt der Benutzer zu keinen Zusammenhängen beziehungsweise weiteren Informationsabläufen. Der Benutzer findet zwar ein warmes Medium vor, muss durch selbstständiges Kommunizieren dafür sorgen, dass es nicht auskühlt oder kalt wird.<sup>95</sup> Satzstellungen geben Auskunft über mögliche therapeutische Maßnahmen vom informellen Gespräch, über die Schuldnerberatung bis zur individuellen oder Gruppenbetreuung für Opfer und Verwandte der Opfer. Das Zusammenspiel zwischen Spielern und Angehörigen zieht sich wie ein roter Faden durch den Flyer.

Nach Stuart Halls Medientheoriemodells Kodieren und Dekodieren sind *„Wahrnehmungsbedingungen das Ergebnis komplex kodierter, wenngleich nahezu unbewusster Operationen – den Dekodierungen.“*<sup>96</sup> Was der Produzent in einem determinierten Moment kodiert, muss nicht das gleiche sein, was der Empfänger dekodiert. Das hängt einerseits vom Grade des Verstehens im kommunikativen Austausch ab und andererseits vom Grade der Identität und der Nicht- Identität zwischen den Codes. Hall führt desweiteren aus, dass in der linguistischen und visuellen Betrachtung zwischen einer Hauptbedeutung (Denotation) und Mitbedeutung (Konnotation) unterschieden werden kann. Im Rahmen des Diskurses werden die Zeichen auf beide Aspekte untersucht und miteinander verbunden.<sup>97</sup> Im aktuellen Beispiel liegt die Codierung der Entwerfer des Flyers nicht nur in den Worten, sondern im beweglichen Zusammenspiel der Texte. Die Texte weisen sowohl denotative, als auch konnotative Zusammenhänge auf. Die Mobilität steht in einer Synthese mit der Funktion des Infoschiebers, was wiederum die Rahmenbedingungen in denen die Codes agieren festlegt. Der Empfänger spielt bewusst mit dieser mobilen Eingrenzung und beeinflusst damit die Struktur des dominanten Diskurses.<sup>98</sup> *„Wenn von dominanten Bedeutungen die Rede ist, so handelt es sich nicht etwa um einen einseitigen Prozess, der über die Art und Weise bestimmt, in der sämtliche*

---

<sup>94</sup> Mc Luhan, Marshall: Medien verstehen. Der McLuhan-Reader. Mannheim, 1997. S. 117.

<sup>95</sup> Köck, Christoph: Kulturanalyse populärer Medientexte. In: Götsch, Silke und Albrecht Lehrmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin, 2001. S. 301-320, hier S. 303.

<sup>96</sup> Hall, Stuart: Kodieren/Dekodieren. In: Hall, Stuart. Ideologie. Identität. Repräsentation. Hamburg, 2004. S. 66-80, hier S. 72.

<sup>97</sup> Ebd.

<sup>98</sup> Ebd. S. 74.

Ereignisse bezeichnet werden. Vielmehr besteht er aus der 'Arbeit', die erforderlich ist, um die Dekodierung, gemäß deren es konnotativ bezeichnet worden ist, durchzusetzen, plausibel erscheinen zu lassen und zu legitimieren.“<sup>99</sup> Der Sender möchte, dass seine Botschaft möglichst einen dominant-hegemonialen Aspekt. Dieser tritt ein, wenn der Leser die Nachricht vollständig übernimmt und sie „im Sinne des Referenzkodes dekodiert.“<sup>100</sup>

Die Motivation der Therapeuten liegt wohl darin, mögliche Rezipienten an Hand der Auflistung gewisser Symptome zum Beginn einer Therapie beziehungsweise Beratung zu bringen. Die Rolle der Angehörigen spielt hier eine wesentliche Rolle, denn schon in meinem Interview mit Dr. Horodecki erwähnte die Expertin explizit die Bedeutung der betroffenen Verwandten des Opfers: *“Manche kommen unter dem Druck der Angehörigen. Die wollen [...] ihren Partner nicht verlieren, denken aber, dass das Problem mit dem Glücksspiel für sie selber nicht so schlimm ist. Das sind die Ehefremd-Motivierten.“*<sup>101</sup> Weiteres findet sich auf einer durch den Verein herausgegebenen Fachbroschüre folgende Erkenntnis: *“Es ist sogar sehr wichtig, dass Angehörige auch für sich selbst Hilfe suchen [...] und gemeinsam mit dem Berater Strategien entwickeln, wie der Spieler zum Aufsuchen der Beratungsstelle motiviert werden kann und wie sie selbst mit der Situation umgehen können.“*<sup>102</sup> Es soll scheinbar auch der Wunsch und die Absicht, etwas gemeinsam ändern zu wollen, in den Vordergrund gerückt werden. Dieser homogene Weg wird auch beworben, denn die Form der Paar- und Familientherapie gehört zum Programm von „Spielsuchthilfe“, so werden bei 28,6% aller in Therapie befindlichen Spieler die Angehörigen mit betreut.<sup>103</sup> Die Rolle der Angehörigen ist sehr wichtig, denn oftmals sind diese *„zuallererst verunsichert über das Verhalten des Betroffenen. Häufig wissen sie lange Zeit nicht, dass der andere spielt. [...] Später suchen Angehörige häufig die Schuld bei sich selbst und verzweifeln mit der Zeit. Angehörige haben häufig vieles zu verkraften und übernehmen sehr viel (Rechnungen, Betreuung der Kinder). Auch die existenziellen Ängste belasten die Angehörigen.“*<sup>104</sup> Eine weitere entscheidende Charakteristik für den Erfolg des Flyers findet man, wenn

---

<sup>99</sup> Ebd. S. 75.

<sup>100</sup> Ebd. S. 77.

<sup>101</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.3 Z.30 – S.4 Z. 2.

<sup>102</sup> o.A.: Angehörige. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/faq\\_5.html](http://www.spielsuchthilfe.at/faq_5.html) Zugriff: 1.7.2012.

<sup>103</sup> Spielsuchthilfe (Hg.): 2010 Forschungsbericht mit Verlaufsdaten 1989-2010. Wien, 2010, S. 22.

<sup>104</sup> o.A.: Angehörige. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/faq\\_5.html](http://www.spielsuchthilfe.at/faq_5.html) Zugriff: 1.7.2012.

man beide Seiten vergleicht. Die Seite, auf der die Funktionsweise überwiegt, ist gekennzeichnet von Aufklärung, doch erst die Rückseite bietet Erklärung und konkrete Hinweise zur Hilfestellung. Erst durch dieses Zusammenspiel ist der Flyer ein wertvolles Instrument für den Verein und für den Rezipienten - der Aufklärung folgt die Erklärung. Der Therapiestelle ist es gelungen, mit diesem Flyer ein handliches, spannendes, ungewöhnliches, aber auch zeitloses Instrument zu kreieren, das offensichtliche und versteckte Inhalte hat, die eng miteinander gekoppelt sind und mit einer indirekten (Werbe-)Botschaft versehen sind. Primär zielt der Verein darauf ab, Aufklärungs- und Informationsarbeit, sowie vereinzelt wohl auch Präventionsarbeit zu leisten und unter diesem Eindruck steht die inhaltliche Darstellung von Glücksspiel im Flyer. Das pathologische und problematische Spielen wird zum Thema gemacht, während das Glücksspiel als Unterhaltungsform komplett ausgeblendet wird. Das wiederum erklärt sich aus der Initiative und dem Wirkungsfeld des Therapievereins. Weitergehend soll nicht unerwähnt bleiben, dass die Art der Informationsweitergabe in der Form des Flyers aber nur ein Teil des Gesamtangebots des Vereins darstellt.

Die Flyer-Versionen wurden in gewissen zeitlichen Abständen überarbeitet und reproduziert. Bewertet man die beiden Flyer (Version 2002 und 2011) im Kontext, so erkennt man zwar inhaltliche und graphische Unterschiede. Doch auffallend sind in erster Linie die farblichen Umgestaltungen. Diese Veränderungen können aus einem zeitlichen Kontext heraus betrachtet, als Verbesserungen, Erneuerungen oder Weiterentwicklungen interpretiert werden. Die Veränderungen am Flyer lassen Rückschlüsse zu, dass der Verein sich in einer ständigen Weiterentwicklung befindet und sich mit sich selbst auseinandersetzt beziehungsweise konfrontiert sieht.

### 3.5. Abbildungen Infoschieber<sup>105</sup>

#### 3.5.1. Version 2002



Abb. 1: Gestanzte Seite A mit Einschiebeteil (Teil B). Seite A befindet sich im Vordergrund, Teil B ist bereits eingeschoben (2002).

<sup>105</sup> Alle Abbildungen wurden mit einer schwarzen Kontur umrandet und nicht in den Originalgrößen abgebildet.

**BERATUNGSSTELLE-THERAPIEZENTRUM "AS"  
FÜR GLÜCKSSPIELABHÄNGIGE UND ANGEHÖRIGE  
A-1050 Wien, Siebenbrunnengasse 21/DG  
Träger: Gemeinnütziger Verein "Anonyme Spieler"  
Telefon: (++43 1) 544 13 57, Fax: (++43 1) 544 61 92,  
E-mail: as.wien@aon.at, <http://www.as-wien.com>**

**ZIELE UND AUFGABEN:**

Hilfestellung (Beratung, Psychotherapie) für abhängige und gefährdete Glücksspieler/Innen und deren Angehörige. Öffentlichkeitsarbeit mit dem Ziel, das Bewusstsein und Verständnis für die Spielsuchtproblematik zu fördern.

**TEAM:**

Psychotherapeut/Innen, Psycholog/Innen, Facharzt für Psychiatrie und Neurologie, Dipl.-Sozialarbeiter/Innen, Gründer und Präsident des Vereines: Komm.-Rat W. Gizicki.

**ANGEBOTE:**

- Persönliche/Telefonische Informationsgespräche
- Krisenintervention
- Psychologische/Psychotherapeutische Beratung
- Psychiatrische Konsultation/Behandlung
- Sozial-/Schuldnerberatung und Geldmanagement
- Psychotherapie (Einzel-/Paar-/Familientherapie)  
Methoden: Systemische Therapie, Verhaltenstherapie
- Therapeutisch geleitete Gruppen für:
  - SpielerInnen (1x wöchentlich)
  - Angehörige (2 x monatlich)
  - SpielerInnen/Angehörige gemeinsam (1x monatlich)
- Vermittlung in stationäre Therapie für SpielerInnen

**TELEFON: (1) 544 13 57**

KOSTENLOS, VERTRAULICH, AUF WUNSCH ANONYM  
INFORMATIONSSTELLE FÜR ALLE BUNDESLÄNDER

© 2002, Dr. Izabela Horodecki

Abb. 2: Nicht gestanzter Teil A (2002).

Entspannung, Gelassenheit, Zukunftspläne, Erfolgserlebnisse, Persönlichkeitsentwicklung, Selbstachtung, Verwirklichung von Wünschen	Entspannung, Gelassenheit, Zukunftspläne, mehr Vertrauen/Zuneigung, Persönlichkeitsentwicklung, Selbstachtung, Verwirklichung von Wünschen
Probleme werden direkt in Angriff genommen, mehr Verständnis für sich selbst/andere, Familie wird wichtiger, Phasen der Entspannung	Guter Familienzusammenhalt, Probleme werden lösbar, mehr Vertrauen, Teilen der Verantwortung, gemeinsamer Besuch der Psychotherapie
Neue Ziele werden angestrebt, alte Hobbys wieder aufgenommen, Rechnungen bezahlt, rechtliche Probleme gelöst, Selbstachtung steigt	Selbstvertrauen kehrt zurück, realistische Pläne, Rücksicht auf eigene Bedürfnisse, Kompetenzschwierigkeiten in der Familie - neue Rollenaufteilung
Gedankliche Beschäftigung mit dem Spielen geht zurück, verantwortungsvolles Denken, Hilfesuche: Psychotherapie, Rückkehr zur Arbeit, Hoffnung	Bessere Selbsteinschätzung/Kommunikation, Wahrnehmen eigener Bedürfnisse, Misstrauen, erwartete Anerkennung für Durchgestandenes
Problembewusstsein, Bedürfnis nach Hilfe, realistische Einschätzung der Situation stoppt das Spielen, Interesse an der Umgebung wächst	Hilfesuche, das Spielen wird als Krankheit erkannt, Schuldgefühle nehmen ab, erkennen der eigenen Rolle, Misstrauen gegenüber dem Spieler
Hoffnungslosigkeit, Scheidung, Alkoholmissbrauch, Inhaftierung, psychischer Zusammenbruch, Selbstmordgedanken/-versuche, Entzugssymptome	Verzweiflung, Hoffnungslosigkeit, Wut, Angst, Panik, Medikamenten-/Alkoholmissbrauch, emotionaler Zusammenbruch, Selbstmordgedanken/-versuche
Glücksspiel beherrscht das Leben, illegale/illlegale Geldbeschaffung, Persönlichkeitsveränderungen: Reizbarkeit, Ruhelosigkeit, sozialer Rückzug, Panik	Verwirrung, Versuche das Spielen zu kontrollieren, Ohnmachtsgefühle, psychosomatische Beschwerden, Zweifel an sich selbst, Schuldenübernahmen
Nicht aufhören können mit Spielen, Gedanklich nur beim Spielen, Lügen, Verluste, Geldleihen, Vernachlässigen von Familie/Freunden/Arbeit/Hobbys	Vorwürfe, Forderungen an den Spieler, Schuldgefühle, Verunsicherung, glauben trotz familiärer Probleme den Versprechungen des Spielers
Gelegentliches Spielen, Phantasien vom großen Gewinn, Spannung und Aufregung vor und während des Spielens, unrealistischer Optimismus	Vermehrtes Spielen wird noch akzeptiert, gelegentliche Sorgen, geben sich mit verharmlosenden Erklärungen zufrieden, leicht zu besänftigen

**ZIEHEN**

Abb. 3: Teil B/ Einschiebeteil (2002)

### 3.5.2. Version 2011



Abb. 4: Gestanzte Seite A mit Einschiebeteil (Teil B). Seite A befindet sich im Vordergrund, Teil B ist bereits eingeschoben (2002).



# **SPIELSUCHTHILFE**

**Beratung • Therapie • Betreuung • Prävention**  
A-1050 Wien, Siebenbrunneng. 21/DG, Helpline: (1) 544 13 57  
www.spielsuchthilfe.at, Email: therapie@spielsuchthilfe.at

**ZIELE UND AUFGABEN:**  
Hilfestellung für betroffene GlücksspielerInnen\* und deren Angehörige. Öffentlichkeitsarbeit um das Verständnis für die Spielsuchtproblematik zu fördern. Forschungsaufgaben um effektive Präventionsarbeit zu leisten.

**MULTIPROFESIONELLES TEAM:**  
Psychologinnen, Psychotherapeutinnen, Psychiater, Sozialarbeiterin, Schuldnerberaterin. Beratung und Therapie in mehreren Sprachen.

**HILFSANGEBOTE FÜR GLÜCKSSPIELER/INNEN UND DEREN ANGEHÖRIGE:**

- Telefonische-, online- und persönliche Beratung
- Psychotherapie (für Einzelne, Paare, Familien)
- Psychiatrische Konsultation/Behandlung
- Sozial-/Schuldnerberatung und Geldmanagementhilfe
- Therapeutisch geleitete Gruppen
- Vermittlung in stationäre Therapie für Glücksspieler

**INFORMATIONSVANSTALTUNGEN (AUF ANFRAGE)**  
Vorträge/Seminare für Fachleute, Studenten, Schulen.

**TERMINVEREINBARUNG: (1) 544 13 57**  
Telefonzeit: Montag-Freitag von 10.00 Uhr bis 13.00 Uhr  
Informationen über Beratungsangebote in Österreich.

\*im Jahre 1991 wurde das pathologische (=krankhafte) Glücksspielen von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) in ihren Verzeichnis der psychischen Störungen aufgenommen.

© 2011, dr. Izabela horodecki

Abb. 5: Nicht gestanzter Teil A (2011).

Entspannung, Gelassenheit, Zukunftspläne, Erfolgserlebnisse, Persönlichkeitsentwicklung, Selbstachtung, Verwirklichung von Wünschen.	Entspannung, Gelassenheit, Zukunftspläne, mehr Vertrauen/Zuneigung, Persönlichkeitsentwicklung, Selbstachtung, Verwirklichung von Wünschen.
Probleme werden direkt in Angriff genommen, mehr Verständnis für sich selbst/andere, Familie wird wichtiger, Phasen der Entspannung.	Guter Familienzusammenhalt, Probleme werden lösbar, mehr Vertrauen, Teilen der Verantwortung, gemeinsamer Besuch der Psychotherapie.
Neue Ziele werden angestrebt, alte Hobbys wieder aufgenommen, Rechnungen bezahlt, rechtliche Probleme gelöst, Selbstachtung steigt.	Selbstvertrauen kehrt zurück, realistische Pläne, Rücksicht auf eigene Bedürfnisse, Kompetenzschwierigkeiten in der Familie - neue Rollenaufteilung.
Gedankliche Beschäftigung mit dem Spielen geht zurück, verantwortungsvolles Denken, Hilfesuche: Psychotherapie, Rückkehr zur Arbeit, Hoffnung.	Bessere Selbsteinschätzung/Kommunikation, Wahrnehmen eigener Bedürfnisse, Misstrauen, erwarten Anerkennung für Durchgestandenes.
Problembewusstsein, Bedürfnis nach Hilfe, realistische Einschätzung der Situation stoppt das Spielen, Interesse an der Umgebung wächst.	Hilfesuche, das Spielen wird als Krankheit erkannt, Schuldgefühle nehmen ab, erkennen der eigenen Rolle, Misstrauen gegenüber dem Spieler.
Hoffnungslosigkeit, Scheidung, Alkoholmissbrauch, Inhaftierung, psychischer Zusammenbruch, Selbstmordgedanken/-versuche, Entzugssymptome	Verzweiflung, Hoffnungslosigkeit, Wut, Angst, Panik, Medikamenten/Alkoholmissbrauch, emotionaler Zusammenbruch, Selbstmordgedanken/-versuche
Glücksspiel beherrscht das Leben, legale/illegale Geldbeschaffung, Persönlichkeitsveränderungen: Reizbarkeit, Ruhelosigkeit, sozialer Rückzug, Panik	Verwirrung, Versuche das Spielen zu kontrollieren, Ohnmachtsgefühle, psychosomatische Beschwerden, Zweifel an sich selbst, Schuldenübernahmen.
Nicht aufhören können mit Spielen, Gedanklich nur beim Spielen, Lügen, Verluste, Geldleihen, Vernachlässigen von Familie/Freunden/Arbeit/Hobbys.	Vorwürfe, Forderungen an den Spieler, Schuldgefühle, Verunsicherung, glauben trotz familiärer Probleme den Versprechungen des Spielers
Gelegentliches Spielen, Phantasien vom großen Gewinn, Spannung und Aufregung vor und während des Spielens, unrealistischer Optimismus.	Vermehrtes Spielen wird noch akzeptiert, gelegentliche Sorgen, geben sich mit verharmlosenden Erklärungen zufrieden, leicht zu besänftigen.

**ZIEHEN**

Abb. 6: Teil B/ Einschiebeteil (2002)

#### 4. Die Darstellung von Sportwetten in ausgesuchten Massenmedien

Dem Wiener Kommunikationswissenschaftler Roland Burkhart folgend wird der Begriff und das Verständnis von Massenmedien weit ausgelegt, nämlich als „[...] *all jene Medien, über die durch Techniken der Verbreitung und Vervielfältigung mittels Schrift, Bild und/oder Ton optisch bzw. akustisch Aussagen an eine unbestimmte Vielzahl von Menschen vermittelt werden.*“<sup>106</sup> Populäre Medienbotschaften werden in vielfältigen Darstellungsweisen vermittelt, können unterschiedlich beeinflusst sein und ihre Umgebung verändern. Hermann Bausinger beschreibt dieses Phänomen als „Medienrealität“<sup>107</sup>. Man geht davon aus, dass diese Realität, welche durch mediale Einflussnahme gestaltet wird, die „richtige Realität“ beeinflusst. Einerseits erfolgt das durch die „Umwertung“. Medien bringen den Menschen durch die Berichterstattung sozialer Abartigkeiten ihre bildungssprachlichen Lebensmöglichkeiten näher und beeinflussen damit die Optionen und Orientierungen des Individuums. In der „Verwandlung“ werden gezielt täglich medial behandelte Themenkreise vom Lebewesen aufgegriffen und verinnerlicht und zum Lifestyle erklärt. Die Bilder, welche über die Medien projiziert werden, können zu einer Art Wirklichkeitsverlust führen.<sup>108</sup> Bausinger bezieht sich in seinem Aufsatz auf den tschechischen Medienphilosophen Vilém Flusser. Dieser kritisierte in seinem Werk „Für eine Philosophie der Fotografie“ die Art und Weise wie Bilder von den Medien an die Menschen vermittelt werden: *“Sie sollen Landkarten sein und werden zu Wandschirmen: Statt die Welt vorzustellen, verstellen sie sie, bis der Mensch schließlich in Funktion der von ihm geschaffenen Bilder zu leben beginnt.*“<sup>109</sup> Natürlich darf nicht unbeachtet bleiben, dass *„es die 'wirkliche Wirklichkeit' nicht gibt“* und *„Realität vielmehr immer symbolisch vermittelt ist und insofern 'virtuell' wahrgenommen wird. Wirklichkeit ist für uns immer konstruierte Wirklichkeit.*“<sup>110</sup> Gerade die Kulturwissenschaft kann, laut Hermann Bausinger, einen wertvollen empirischen Beitrag dazu leisten, diese unterschiedlichen Wirklichkeiten und ihre Auswirkungen zu

---

<sup>106</sup> Burkhart, Roland: Kommunikationswissenschaft. Wien 2002 ( 4. überarbeitete und aktualisierte Auflage). S. 171.

<sup>107</sup> Bausinger, Hermann: Vom Jagdrecht auf Moorhühner. Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Medienforschung. In: Gottfried Korff (u.a.). Zeitschrift für Volkskunde. Halbjahresschrift der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde, I. Halbjahresband/ 97. Jahrgang 2001. S. 1-14, hier S. 4-5.

<sup>108</sup> Ebd. S. 4-6.

<sup>109</sup> Flusser Vilém: Für eine Philosophie der Fotografie. Göttingen, 1997. S. 9.

<sup>110</sup> Hartmann, Frank: Medienphilosophie. Wien, 2000. S. 16-19.

erkennen, zu beschreiben und zu erklären.<sup>111</sup> Auch das Thema Wetten ist in Werbe- und Informationsbotschaften in unterschiedlichen Arten aufgelistet und über diversen Medienträgern breit gefächert und verstreut.

Für meine wissenschaftliche Betrachtung beschäftigte ich mich in erster Linie mit dem (möglichen) Zusammenspiel der Begrifflichkeiten Wetten und Spielsucht, sowie mit der Art der Darstellung der Begriffe. Die nächste Abgrenzung legte ich mit der Auswahl des Medienträgers fest. Ich entschied mich dafür, nur österreichische Zeitungen zu untersuchen. Ich wählte diese klassische Medienform aufgrund der Lesbarkeit und der zeitlich begrenzten Beeinflussung. Zeitungsartikel geben meistens in knapper Form eine Dichte an Information wieder, allerdings können die Charakteristiken der Artikel variabel gestaltet sein. Der Zeitpunkt der Erscheinung kann eine wesentliche Rolle spielen, so kann auf bestimmte Ereignisse Bezug genommen werden, die in weiterer Folge den Artikel beeinflussen. Zeitungsartikel können aufgrund ihrer (fast) täglichen Erscheinung gewissen zeitlichen Ereignissen unterworfen sein, während zum Beispiel Texte im Internet oder in Fernsehbeiträgen oftmals von einer länger anhaltenden Aktualität gekennzeichnet sind. Gerade dieses Phänomen macht für mich das Medium Zeitung interessant. Heinz Schilling nennt den forschungsspezifischen Ansatz in der Auseinandersetzung mit Printmedien „*ein mit Details gefüllten Informations-Tresor*“, der Dinge historisch betrachtet und macht, aber auch in unserer Medien-Kultur eine aktuelle Momentaufnahmen darstellt.<sup>112</sup>

#### **4.1. Das technische Recherche-Hilfsmittel in der Anwendung**

Ich schränkte meine Recherche auf folgende Zeitungen ein: Kurier, Salzburger Nachrichten, Die Presse, Der Standard, Wiener Zeitung, Kronen Zeitung und Kleine Zeitung. Die Recherche der Artikel führte ich allerdings erst im Juni 2012<sup>113</sup> durch, als technisches Hilfsmittel stand mir die Webversion des Onlinemanagers der Austria Presse Agentur (APA) zur Verfügung. Die Austria Presse Agentur, in weiterer Folge nur mehr APA genannt, ist eine nationale Nachrichtenagentur, die sich im Besitz des

---

<sup>111</sup> Bausinger, Hermann: Vom Jagdrecht auf Moorbühner. Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Medienforschung. In: Gottfried Korff (u.a.). Zeitschrift für Volkskunde. Halbjahresschrift der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde, I. Halbjahresband/ 97. Jahrgang 2001. S. 1-14, hier S. 7.

<sup>112</sup> Schilling, Heinz: Medienforschung. In: Brednich, Rolf W.. Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie. Berlin, 2001 (3. überarbeitete und erweiterte Auflage). . S. 563-585, hier S. 570.

<sup>113</sup> Anmerkung P.G: 4.Juni 2012 zwischen 18 Uhr 45 und 19 Uhr 45.

Österreichischen Rundfunks (ORF) und österreichischer Tageszeitungen befindet.<sup>114</sup> Der APA-OnlineManager (AOM) ist die digitale Rechercheplattform der APA für Internetnutzer<sup>115</sup>. Der APA-Onlinemanager wurde von der APA-IT entwickelt und bietet durch seine unterschiedlichen digitalen Suchformen die Möglichkeit nach einer gezielten Basissuche, der Suchende erhält auf Wunsch aber auch eine breit angelegte qualitative Auswertung. Durch die benutzerfreundliche Oberfläche ist die Suche für den geübten Computernutzer einfach und schnell. Die Recherche nach „Wortstammgruppen“ und „Themenkreisen“, die „Ähnlichkeitssuche“ oder die Ausforschung von verwandten Begriffen unterstützt maßgeblich bei einer gezielten Untersuchung. Die Auswertung beziehungsweise die Artikelvorschläge folgen bereits wenigen Sekunden nach der Suchbestätigung und sind allesamt digital erfass- und bearbeitbar. Dadurch zeichnet sich dieser Onlinemanager als ideales Werkzeug für den Informationsprofi aus, egal ob für den Journalisten oder den wissenschaftlichen Betrachter.<sup>116</sup> Für meine Recherche hielt ich mich an ein striktes Zeitfenster. Ich wählte als Zeitraum der Artikelsuche den Zeitraum vom 1. April 2006 bis 1. September 2006. Neben der Auswahl der gewünschten Medien und der Wunschepoche wählte ich als Suchbegriff das Wort „Spielsucht“. Die gewählten Zeitungsartikel standen bewusst in einem zeitlichen Kontext mit der Kontaktaufnahme beziehungsweise dem Zeitpunkt der Interviewdurchführung mit Dr. Horodecki. Außerdem schränkte ich die Publikationen ein, mein Zielbegriff war, wie zuvor erwähnt, das Wort „Spielsucht“ (Wortstamm). Die Suche nach (in)direkten Zusammenhängen zwischen den Artikeln und dem Wettskandal musste ich als gescheitert betrachten. In keinem einzigen Artikel war dies ein Aufhänger und fand auch keinerlei Erwähnung. Aus den mir vorgeschlagenen Dokumenten traf ich vorab eine Auswahl von 19 Artikeln, die ich sorgfältig digital archivierte. Bei dieser Vorauswahl achtete ich darauf, dass neben der Spielsucht auch das Wettspiel inhaltlich thematisiert wurde. Artikel, welche ohne zweitgenannter Begrifflichkeit erschienen, wurden von mir nicht berücksichtigt. Aus dieser Vorgabe wählte ich nach gründlicher Bearbeitung vier Artikel aus. Ich entschied mich für jeweils

---

<sup>114</sup> o.A.: Wir über uns. In: <http://www.apa.at/presse/> Zugriff: 26.10.2012.

<sup>115</sup> Anmerkung: Der APA-OnlineManager (AOM) ist die Rechercheplattform der APA – Austria Presse für Internetnutzer. Durch den AOM ist die integrierte Suche von Echtzeit- und Archivinformation in über 90 Millionen Dokumenten aus rund 250 Quellen machbar. Der Benutzer erhält gegen Bezahlung Zutritt zur gesamten Agenturberichterstattung der APA von 1955 bis zur Gegenwart und damit auch zu den Inhalten sämtlicher österreichischer Tageszeitungen, den wichtigsten internationalen Medien, Zeitschriften, Magazine, Fach-, ORF- und Firmendatenbanken sowie APA-Bild- und Grafikdaten. o.A.: APA Online Manager (AOM). In: <http://www.aom.apa.at/downloads/AOM%20Produktbeschreibung.pdf> Zugriff: 24.9.2012.

<sup>116</sup> Ebd.

zwei Artikel aus der „Wiener Zeitung“ sowie je einen Artikel aus der „Kronen Zeitung“ und der „Kleinen Zeitung“. Während die „Wiener Zeitung“ den Qualitätsblättern zuzuordnen ist, werden die beiden letztgenannten eher in dem Bereich Boulevardjournalismus eingeordnet. Die Auswahlkriterien betreffend der jeweiligen Blattlinien waren beabsichtigt und fließen in die Ergebnisse der folgenden Auswertung ein. In der englischen Sprache lauten die Bezeichnungen für Qualitätsblätter „broadsheet“ und für den Boulevard „tabloid“. Es handelt sich dabei in erster Linie um bestimmte Zeitungsformate und nicht um Begrifflichkeiten für den Inhalt einer Zeitung oder Zeitschrift. Der Begriff „tabloid“ bezeichnet im Englischen eine Boulevardzeitung. „tabloid“ bezeichnet ebenfalls ein Zeitungsformat, in diesem Fall ein bestimmtes Kleinformat. Boulevardzeitungen zeichnen sich oftmals durch ihre einfache, kurze, leicht verständliche und bequeme Lesbarkeit aus, die Größe oder in diesem Fall die Kompaktheit des Formats spielen dabei eine wichtige Rolle. Qualitätsblätter legen hingegen oftmals mehr Wert auf Sachlichkeit und ausführliche Hintergrundinformation, was sich wiederum in der höheren Anzahl der Zeilen der jeweiligen Artikel auswirken kann und dadurch auch auf die Formatgröße.<sup>117</sup>

#### **4.2. Die Betrachtung der Printmedien**

Ich untersuchte die Artikel einzeln und ging nach folgendem Muster vor: Zunächst betrachtete ich die Herkunft und die Art der Darstellung. Neben der Art des Mediums waren der Zeitpunkt der Herausgabe, die Länge und die Gestaltungsform entscheidend für meine Analyse. Die Längenangabe erfolgte nach Zeichenanzahl, jedoch ohne Berücksichtigung der Leerzeichen. Danach folgte eine kurze Wiedergabe des Inhalts verbunden mit einer Textanalyse. Zuletzt konzentrierte ich mich auf die Begriffe „Sucht“ und „Wetten“ und versuchte, die Art der Darstellung beziehungsweise die An- und Verwendung zu skizzieren. Abschließend verglich ich die gefundenen Erkenntnisse miteinander und stellte sie als Interpretation dar.

---

<sup>117</sup> Vgl. o.A.: Tabloid. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tabloid> Zugriff: 24.9.2012.

Vgl. o.A.: Kleinformat. In: [http://de.wikipedia.org/wiki/Tabloid\\_%28Zeitungsformat%29#Kleinformat](http://de.wikipedia.org/wiki/Tabloid_%28Zeitungsformat%29#Kleinformat) Zugriff: 24.9.2012.

Vgl. o.A.: Broadsheet-Format. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Broadsheet-Format> Zugriff: 24.9.2012.

#### 4.2.1. „Wiener Zeitung“: „Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung“

Der erste Artikel, mit dem ich mich befasste, stammt aus der Wiener Zeitung. Der Artikel „Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung“ erschien am 19.8.2006 (Nummer 161) im Ressort Thema (Seite 3)<sup>118</sup>. Der Autor wird am Ende des Artikels mittels Namenskürzel in Klammer erwähnt. Der Artikel besteht aus 948 Zeichen und ist in einer sachlichen Art und Weise verfasst. Einzel- oder persönliche Schicksale, sowie emotionale Schilderungen werden ausgeblendet und sind nicht Inhalt, sondern es werden Meinungen von fachkundigen Personen zur Darstellung des Inhalts herangezogen und verwendet. Der Erscheinungsort „Ressort“ deutet darauf hin, dass hier allgemein auf eine Problematik hingewiesen wurde. Der allgemeine Textaufbau ist kurz und sachlich, auf geschlechtsneutrale Bezeichnungen wird verzichtet.

Der Wettskandal spielt bei diesem Artikel keine Rolle, doch der Zeitpunkt der Erscheinung ist dennoch entscheidend, da laut Wiener Zeitung der Konkurrenzkampf unter den Wettanbietern zu einer neuen, aggressiven Qualität der Werbung geführt hat. Schuldnerberater und Therapiestellen von Spielsüchtigen sehen darin eine verzögerte Auswirkung. Bei Spielsucht handelt es sich demnach auch um eine Sucht mit einer langen Inkubationszeit, lautet die Fachmeinung der im Artikel zitierten Therapiestelle. In diesem Fall wurde eine Mitarbeiterin vom Beratungszentrum „Anonyme Spieler“<sup>119</sup> befragt. So sind gewisse Veränderungen in der Spielerbranche erst nach Jahren bemerkbar. Ein weiteres Problem sieht die Zeitung im globalen Internetangebot, das sich nicht durch staatliche Regelungen, wie etwa durch eine Monopolisierung der Märkte, kontrollieren lässt. Ein Vorstandsmitglied des österreichischen Wettanbieters „Admiral“<sup>120</sup> meint, dass die Bereitschaft sich helfen zu lassen bei Spielern im Internet sehr gering ist und plädiert dafür, dass die Spieler nur auf Angebote im eigenen Land zurückgreifen sollten, da die Steuern dadurch im Land bleiben würden und keine unseriösen Anbieter anzutreffen seien. Bei dieser Behauptung schützt der Vertreter der Wettindustrie wohl nicht direkt die Kunden, sondern in erster Linie sich selbst und damit sein eigenes Geschäft. Der Autor lässt diese Expertenmeinung unkommentiert in den Artikel einfließen. Auch eine

---

<sup>118</sup> o.A.: Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung. In: Wiener Zeitung. Nr. 161. 19.8.2006. Wien, S. 3.

<sup>119</sup> Anmerkung P.G.: Es handelte sich dabei jedoch nicht um meine Interviewpartnerin Dr. Horodecki, sondern um die Schuldnerberaterin Frau Gizicki-Merkinger.

<sup>120</sup> Laut eigener Webseite ist das Unternehmen mit 190 Wett-Cafes die Nummer eins im österreichischen Filialwettgeschäft. o.A.: o.T. In: <https://www.admiralbet.com/> Zugriff: 11.10.2012.

mögliche Vergleichsmeinung von der Therapiestelle in Bezug auf die Behauptung der geringen Bereitschaft sich helfen zu lassen fehlt gänzlich. Auffallend ist, dass erst am Ende der Verfasser persönlich Stellung bezieht beziehungsweise meinungsbildend in das Thema eingreift. Die Conclusio ist zwiespaltig: Einerseits sind die Wettanbieter zwar auch bemüht, die Gefahr von Spielsucht zu dämmen, doch andererseits sorgen sie selbst für Gefahr aufgrund ihrer immer radikaler werdenden Werbebotschaften.

#### **4.2.2. Interpretation**

In der Botschaft der Werbung lauert die Gefahr. Zu dieser Erkenntnis gelangt man, nachdem man den Artikel gelesen hat. Die Art der Werbebotschaft an sich wird als aggressiv und in weiterer Form als Gefahr beschrieben. Der Faktor Werbung als ein Grund für die Teilnahme am Glücksspiel, als Form der Freizeitgestaltung oder Unterhaltung bleibt völlig ausgeblendet. Der Begriff Sucht taucht in folgenden Zusammenhängen auf: Suchtgefahr, Spielsucht und Suchtkrankheit. Alle drei Begrifflichkeiten sind negativ besetzt und reichen von der Gefahr, die sich hinter der Sucht verbirgt, über die Sucht einen bestimmten Zwang folgen zu müssen - in diesem Fall das (Glücks-)Spiel - bis hin zum Erkennen oder Feststellen der Sucht als Krankheit. Das entspricht auch einem möglichen „Karriere“-Verlauf eines Glücksspielsüchtigen, wie bereits eingehend erwähnt<sup>121</sup>. Ob die Zeitung diesen Ablauf bewusst oder unbewusst erwähnt hat, bleibt hingegen ungeklärt. Den Begriff „Wetten“ findet man in folgenden Wortgruppen wieder: Sportwetten, Sportwetten-Anbieter. Sie dienen der Zuordnung eines bestimmten Geschäftszweigs und werden neutral verwendet. Erst das Gesamtpaket (Artikel) gibt eine Wertung ab. Sucht und Wettspiel sind das zentrale Element, die Fragestellung zielt jedoch auf eine bestimmte Beeinflussung ab (aggressive Werbung) und hinterfragt einen möglichen (moralischen) Widerspruch. Der Spiel- und Lustfaktor bleibt völlig ausgeblendet. Der Artikel behandelt die möglichen Auswirkungen von aggressiver Werbung im Online-Wettgeschäft, welche sich scheinbar nicht einmal durch staatliche Instanzen (Monopolisierung) verhindern oder kontrollieren lassen. Das Szenario sieht folgendermaßen aus: Die Gefahrenquelle beginnt bei der als neu beschriebenen Qualität der aggressiven Werbung der Wettanbieter und führt über das aktive Spielen langfristig zum Suchtverhalten. Der Aufhänger ist nicht direkt das Spiel oder die Sucht, sondern der Anlassfall der Thematik ist die Art und Form der Werbung im

---

<sup>121</sup> Meyer, Gerhard: Spielsucht: Ursachen und Therapie. Heidelberg, 2000. S. 29-36.

Internet. Wie diese als aggressiv beschriebene Werbung jedoch aussieht bleibt ungeklärt, man erfährt nur, dass sie sich scheinbar im Zuge des hart umkämpften Sportwetten-Marktes gebildet hat. Der zweite Brennpunkt ist der Faktor Zeit, da das Suchtverhalten zeitlich verzögert auftritt. Es sind auch verschiedene, versteckte Botschaft erkennbar: Die Aussage des Wettanbieters - vielmehr sei es wichtig, mein Irsigler, die Konsumenten im „Land zu behalten, damit sie hier Steuern zahlen und nicht zu unseriösen Anbietern gehen.“<sup>122</sup> - bezieht sich nicht auf den Schutz des Spielers, sondern auf die Umsatzstärke des Kunden. Die versteckte Botschaft beziehungsweise die Tarnung des Kunden als Steuerzahler kann auch anders interpretiert werden. Der Unternehmer (Wettanbieter) sieht den Spieler als eine Art Melkkuh, der gefälligst nicht die Angebote der „unbekannten“, Anbieter im Internet nutzen soll, sondern auf die Angebote des heimischen Markts zurückgreifen soll. Der Kundenschutz ist zwar ein Thema auf dem heimischen Markt – so werden Kontakte zu Hilfseinrichtungen online angepriesen - aber der Autor des Artikels stellt die Frage in den Raum: Wie effektiv ist der Schutz (Link-Verweise) wirklich, wenn der Brandbeschleuniger (aggressive Werbung) in ständiger Reichweite ist? Die Kernaussage lautet: Die Auswirkungen der uneingeschränkten Präsentation des Wettspiels im Internet durch eine Form der Werbung suggeriert Kunden negativ (Gefahr) und führt langfristig zu Problemen (Sucht). Werberesistente Eigenschaften der Konsumenten oder die Art und Form der Werbung werden nicht diskutiert, genau so wenig ob es beispielsweise auch sanfte Wettwerbung gibt.

#### **4.2.3. „Wiener Zeitung“: „Heimspiel für Zocker...“**

Der zweite Artikel, mit dem ich mich befasste, stammt ebenfalls aus der „Wiener Zeitung“ und trägt den Titel „Heimspiel für Zocker...“.<sup>123</sup> Er erschien am 3.6.2006 (Nummer 108) im Ressort Reportage als Extrabeilage (Seite E7) und ist namentlich voll gekennzeichnet. Diese Beilage war ein Teil der Wochenendausgabe (Samstag). Der Artikel ist eine Reportage, deren Gesamtlänge 7.762 Zeichen umfasst. Geschlechtsneutrale Bezeichnungen fehlen gänzlich. Die Reportage ist gekennzeichnet durch die Erwähnung zahlreicher persönlicher Erlebnisberichte. Die erwähnten Personen werden durch direkte Zitate in den Text eingebaut und deren Handlung und der Hintergrund oder Ort des Geschehens werden exakt beschrieben. Faktenreiche

---

<sup>122</sup> o.A.: Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung. In: Wiener Zeitung Nr. 161. Wien, 19.8.2006. S. 3.

<sup>123</sup> Beig, Stefan: Heimspiel für Zocker. In: Wiener Zeitung, Nummer 108. Wien, 3.6.2006. S. E7.

Darstellungen ausgeschmückt mit adjektivischen Zuordnungen sind allgegenwärtig. So wechseln sich emotionale Erlebnisse von Einzelschicksalen und allgemeine Informationszufuhr durch Fakten ab. Auf geschlechtsneutrale Zuordnungen wird verzichtet und das Ressort Reportage gibt Preis, dass es sich bei dieser Darstellung um eine Art abenteuerliche Dokumentation handelt. Der Autor setzt durch seine Art zu beschreiben auf einen lebendigen und schwungvollen Stil, der auch durch umgangssprachliche Ausdrücke, wie beispielsweise das Wort Zocker, ergänzt wird.

Der Zeitpunkt der Erscheinung war unmittelbar vor der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 in Deutschland. Der Wettskandal findet im Artikel keinerlei Erwähnung, jedoch das kurz bevorstehende Sportereignis.<sup>124</sup> Die Einleitung verweist sogleich auf diese Bedeutung: „Für Wettbüros ist die Fußball-WM der Höhepunkt des Jahres.“<sup>125</sup> Die Reportage gliedert sich in mehrere unterschiedliche Absätze, die ich der Vollständigkeit halber alle erwähnen, jedoch nur auf solche, welche für meine wissenschaftliche Analyse zwingend notwendig sind, eingehen werde. Insgesamt sind sieben verschiedene Teilkapitel erkenn- und definierbar: 1.) Erlebnisbericht aus dem Wettbüro (Pferde- und Hunderennen), 2.) Ausbreitung des Wettgeschäfts (Umsatzsteigerung während der WM erwartet), 3.) Beschreibung der Klientel im Wettbüro, 4.) Ablauf und Erklärung des Wettvorgangs, 5.) Strategie einzelner Spieler (Erklärung), 6.) Schicksal Spielsucht, 7.) Hilfsangebote für Spielsüchtige. Den Schwerpunkt der folgenden Beschreibung legte ich auf die beiden letzten Punkte. Ein Besucher des Wettcafés und aktiver Spieler bezeichnet sich selbst als süchtig und definiert Sportwetten als seinem wichtigsten Lebensinhalt. Die Folgen seiner Spielleidenschaft führten zur Sucht und in weiterer Folge zu Schulden und dem Verlust seiner Familie, die anfangs noch bereit war ihm zu helfen, jedoch am Ende keinen anderen Ausweg mehr sah, als sich von ihm abzuwenden. Es werden die angeblichen Abschiedsworte seiner Frau zitiert: „*Du bist nicht mehr derselbe!*“<sup>126</sup> Der beschriebene Rezipient selbst denkt nicht ans Aufhören, nimmt er doch das Wettbüro als sein Ersatz-Zuhause wahr, in dem er seinen Drang zu spielen befriedigen kann. Über die Möglichkeit sich therapieren zu lassen oder ob er dies bereits probiert hat, erfährt der Leser des

---

<sup>124</sup> Die 18. FIFA-Fußballweltmeisterschaft fand vom 9.6 bis 9.7.2006 in Deutschland statt und wurde in 205 Länder weltweit übertragen. o.A., Fußballweltmeisterschaft 2006. In: [http://de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fball-Weltmeisterschaft\\_2006#Berichterstattung](http://de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fball-Weltmeisterschaft_2006#Berichterstattung)  
Zugriff: 12.10.2012.

<sup>125</sup> Beig, Stefan: Heimspiel für Zocker. In: Wiener Zeitung. Nr. 108. Wien, 3.6.2006, Seite E7.

<sup>126</sup> Ebd.

Artikels nichts. Wie mit Spielsüchtigen umgegangen wird, erklärt hingegen der Admiral-Vorstandssprecher Jürgen Irsigler, räumt jedoch ein, dass die Wetter unter den Spielsüchtigen nur einen geringen Teil von sieben bis acht Prozent ausmachen. Die Mitarbeiter werden entsprechend ausgebildet und seien verpflichtet, Kontakt mit den Betroffenen aufzunehmen. Ob das jedoch passiert, bleibt ungeklärt, denn die Mitarbeiter des Wettcafés schweigen laut Artikelverfasser zu dem Thema. Das Ende der Reportage gibt Auskunft über die Entstehung des Vereins „Anonyme Spieler“, der Spielsüchtige betreut. Im Gegensatz zu dem Admiral-Vorstand hält der Autor der Zeitung jedoch fest, dass die Anzahl der Wetter, die bei „AS“ Hilfe suchen, im Steigen ist.

#### **4.2.4. Interpretation**

Spielen und Wetten wird als eine Form der Unterhaltung beschrieben und das bestimmt die Handlung der Erzählung. Es folgt eine Erklärung wie dieser Unterhaltungsprozess abläuft und was dieser bei Menschen auslösen kann. Die Sucht ist ein Bestandteil dieser Schilderung, findet aber erst am Ende der Reportage Erwähnung. Zuvor beschreibt der Autor möglichst wertneutral das Erlebte in einem Wettbüro an Hand von Beobachtungen und Gesprächen mit Rezipienten, deren Aussagen er in die Reportage immer wieder einfließen lässt. Der Autor beschränkt sich auf Beschreibungen und vermeidet Be- und Verurteilungen, er lässt sein gesammeltes Material für sich selbst sprechen. Dadurch schildert er aber sehr wohl emotionale – positive, wie auch negative – Eindrücke, die bei Rezipienten im Zusammenhang mit dem Spiel auftauchen. Der Leitfaden der Geschichte ist und bleibt jedoch die Schilderung des Wettablaufs. Sehr wohl geht der Autor der Frage nach, wie sich Verluste mit den scheinbaren Strategien der Wettexperten vertragen, beziehungsweise ob sie sich überhaupt vertragen. Interessant ist, dass er dieser Fragestellung nur bei dem spielsüchtigen Rezipienten nachgeht, beziehungsweise in seiner Reportage erwähnt. Der Spielsüchtige wiederum beteuert zwar, dass er immer wieder Geldgewinne hat, doch nicht lange behält. Das Kernproblem ist seine Unfähigkeit, nach dem Gewinnen rechtzeitig mit dem Wettspiel aufzuhören. Gewinne lösen Euphorie aus, die scheinbar durch weitere Gewinne gesteigert werden soll. Doch das trifft oftmals nicht zu und führt zu Geldverlusten, die dann wiederum durch die Fortsetzung des Spiels wettgemacht werden sollen, was aber meistens misslingt. Ohne Geld ist der Spieler dann gezwungen, sein Spiel zu beenden, doch der Reiz und der Wille zu wetten und spielen ist so groß, dass der Spielsüchtige stets zum Spiel zurückkehrt. Die Beschreibungen lassen folgendes Muster erkennen: Der beschriebene Rezipient handelt nach einer gewissen

Spielzeit kopflos. Die Wettteilnahme aus reizvollen Gründen weicht und wird ersetzt durch den ständigen Spielfluss und das damit dauerhafte Vernichten von Geldmitteln. Diese Unkontrollierbarkeit öffnet wiederum die Tore zu weiteren Problemen (Verlust von Geld und Partnerschaft). Die Verwandlung vom Lustspiel zum Frustspiel hängt von der Intensität des Spiels und der Selbstregulierung ab. Ein weiteres Beispiel für misslungene Selbstregulierung des Spielers findet zu Beginn des Artikels im ersten Absatz Erwähnung. Der Autor zitiert einen Pferdewetter wie folgt: „*Heute freut´s mich nicht mehr, ich glaub´ich geh ham.´ Einmal will er davor noch sein Glück versuchen.*“<sup>127</sup> Das zentrale Thema des Artikels lautet Wetten und findet sich in mehreren Facetten wieder. Der teilnehmende und beschreibende Standpunkt überwiegt in diesem Fall. Der Begriff Sucht taucht erst gegen Ende mit folgenden Schlagworten auf: *süchtig, Spielsüchtige, Wettsüchtige, spielsüchtig*. Auffallend ist, dass es Doppelbegrifflichkeiten gibt und konkret von Wettsucht gesprochen wird. Die Wettsucht wird zwar als ein Teil der Spielsucht präsentiert und erklärt, aber explizit erwähnt. Folgende Worte und Satzteile erfüllen den Zweck einer zwar unter anderem spannungsbezogenen, aber durchaus negativ besetzten Wertung: *Todesspiel, verspielt hat, und Hang zum Spielen*. Der Wortstamm Wetten ist im Artikel omnipräsent und taucht in folgenden Formen auf: *Wettbüro, Wettlokal, Wettcafé, Sportwetten, Fußballwetten, Wette/wetten, Wettbegeisterung, Wettstrategie, Wetteinsatz, Einzelwetten, Kombinationswetten, Wettspieler, Wettexperte* und die Doppelbegrifflichkeit *Wettsucht*. Als Synonym werden außerdem die Begriffe *Zocker/zocken* verwendet.

#### **4.2.5. „Neue Kronen-Zeitung“: „70.000 Euro bei Fußballwetten verspielt: Polizist vor Gericht“**

Der Artikel in der Kronen-Zeitung erschien am 30.5.2006 in der Salzburg-Ausgabe des Blattes. Der Artikel ist im hinteren Teil der Salzburg-Chronik (S. 18) platziert und besteht aus 1.254 Zeichen<sup>128</sup>. Ein Einzelschicksal wird dramatisch dargestellt. Die Textfassung ist kurz und prägnant und es wurde unter anderem mit Stereotypen gearbeitet, auch wenn diese in direkte Zitate verpackt sind: Der Autor des Artikels schmückte seine faktenreiche Geschichte mit emotionalen Erlebnissen und Eindrücken der betroffenen Opfer aus. Emotionale Schilderungen und Ausschmückungen tragen dazu bei, der

---

<sup>127</sup> Beig, Stefan: Heimspiel für Zocker. In: Wiener Zeitung. Nr. 108. Wien, 3.6.2006. S. E7.

<sup>128</sup> Heining, Manfred: 70.000 Euro bei Fußballwetten verspielt: Polizist vor Gericht. In: Neue Kronen-Zeitung, Salzburg, 30.5.2006, S. 18.

Geschichte die richtige Würze zu verleihen. Allgemeine und breit gestreute Hintergrundinformationen werden auf das notwendigste reduziert beziehungsweise ganz weg gelassen. Dadurch wird der Spielraum der Interpretation so gering wie möglich gehalten und die Wahrscheinlichkeit von Vorverurteilungen wird größer. Die Klischeebildung wird in den Vordergrund gerückt.

Der Polizist, bei dem scheinbar Ehrlichkeit und Anständigkeit grundlegend vorausgesetzt werden, wurde erst durch das Spielerproblem kriminell und hat seine Opfer hinter das Licht geführt. Die Täter-Opfer-Rolle ist klar definiert und wird durch Zitate und Passagen heraus gehoben: “[...] Die fragten nicht lange nach, wofür er das Geld brauchte. Schließlich ist der Mann Polizist. [...] Wir haben dem Gendarmen vertraut. [...] Kaum einer hat gefragt, wofür er das Geld braucht.”<sup>129</sup> Geschlechtsneutrale Begriffe finden hier keinerlei Berücksichtigung. Ein meiner Meinung nach weiteres, typisches Merkmal von Boulevardjournalismus findet sich ebenso im Artikel wieder. Sätze werden teilweise abrupt abgekürzt oder enden mit der Aneinanderreihung von mehreren Punkten. Die Darstellung ist zwar grammatikalisch nicht korrekt, aber die Optik und Leseart werden beeinflusst. Die Anwendung solcher Methoden dient scheinbar dazu, ein Spannungsfeld aufzubauen und um damit die Kernaussage, sowie die Darstellung in der jeweiligen Blattlinie zu verdeutlichen. Der Wettskandal wird nicht thematisiert, auch sonst sind keine bestimmten (zeitlichen) Ereignisse mit dem Artikel in Verbindung zu bringen. Der Artikel handelt von einem spielsüchtigen Polizisten, der beim Fußballwetten viel Geld verlor und sich von Freunden und Bekannten immer wieder Geld borgte, doch dieses fast nie zurückbezahlte. Das Spielerproblem brachte den Exekutivbeamten vor Gericht wegen schweren gewerbsmäßigen Betrugs. Der Weg in die Schuldenfalle schilderte sich folgendermaßen: Verschuldung durch Hausbau, Geldleihe bei Verwandten, (aussichtlose) versuchte Geldgewinne durch Fußballwetten. Der wahre Aufhänger der Geschichte ist der Beruf des Spielers und sein Abdriften in die Kriminalität. Der Polizist als Opfer seiner eigenen Spielsucht wird zum Randthema degradiert. Auffallend ist auch, dass erst am Ende sichtbar wird, dass ein endgültiges (richterliches) Urteil noch nicht fest stand, da verurteilt wurde – es gilt daher die Unschuldsvermutung.

---

<sup>129</sup> Ebd.

#### 4.2.6. Interpretation

Der Wettprozess spielt in diesem Artikel eine Nebenrolle, die jedoch nicht zu vernachlässigen ist. Das Spiel an sich wird nicht thematisiert, aber ein Zustand der negativen Auswirkung dessen und zwar in Form des Schicksals einer Person in Verbindung mit deren kriminellen Handlungen. Die Begrifflichkeit Sucht dient als Einleitung für eine Kurzbeschreibung eines Tatbestands: *„Ein spielsüchtiger Lungauer verspielte bei Fußballwetten innerhalb von fünf Jahren rund 70.000 Euro.“*<sup>130</sup> Das Wort dient als Beschreibung eines Ist-Zustandes und taucht sonst nicht mehr im Text auf. Ähnliche Bezeichnungen dienen aber sehr wohl Zuschreibung und Einordnung: *„Richterin Bettina Maxones: ‘Das klassische Spielerproblem!’“*.<sup>131</sup> Die Verdeutlichung und Wahrnehmung der Suchterkrankung an sich ist für den Inhalt bedeutungslos. Die Auswirkung des Spiels bezieht sich auf Eventualitäten. In diesem Fall werden mögliche Folgen - Schulden und Kriminalisierung - beschrieben. Ebenso dient das Wort „Fußballwetten“ nur als Steigbügelhalter, um einen Hintergrund zu beschreiben. Die negative Gewichtung liegt in diesem Fall auf dem erkrankten Individuum und nicht auf der Sucht selbst. Die Beschreibung des Wettspiels ist durchgehend negativ besetzt. Das Spiel an sich, als eine Form des Vergnügens, bleibt unerwähnt. Thematisiert wird ebenso, warum der Polizist zum süchtigen Spieler wurde und zwar um angehäuften Schulden durch schnelle Geldgewinne beim Glücksspiel zu kompensieren. Der Spieler war davon überzeugt durch den Wetteinsatz die angehäuften Schulden kompensieren zu können, scheiterte damit jedoch grandios und strudelte abwärts. Zu der Überzeugung gelangte er jedoch nicht etwa aufgrund von möglichen Versprechungen, beispielsweise von Seiten der (Wett-)Werbung, sondern weil er schon zuvor durch andere Methoden zu Geld kam, obwohl diese Methoden nichts mit dem Wettspiel zu tun hatten, basiert der Artikel vor allem auf die Negativwirkung der Spielsucht des Polizisten. Der dramatisierende Nebeneffekt des Artikels ist die Verbindung zwischen dem Spieler und seinem Beruf als Polizist. Die versteckte Botschaft in dem Artikel lautet daher: Spielsucht macht vor Ethik keinen Halt. Sogar der Polizist, als moralisches Amtsorgan wird durch die Sucht fehlgeleitet. Diese Aussage ist jedoch sehr verallgemeinernd und daher mit Vorsicht zu genießen, denn korrupte und kriminelle Polizisten müssen nicht unbedingt spielsüchtig sein und auch nicht jeder Spielsüchtige wird kriminell.

---

<sup>130</sup> Ebd. S.18.

<sup>131</sup> Ebd. S.18.

#### 4.2.7. „Kleine Zeitung“: „40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18“

Der im Kleinformat „Kleine Zeitung“ erschienene Artikel „40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18“ vom 12.8.2006 befasst sich mit der Auswertung von statistischen Angaben zum Thema Spielsucht. Der Artikel erschien im Ressort „Österreich“ auf Seite 12 der Zeitung und die Länge beträgt 1.572 Zeichen.<sup>132</sup> Der nicht genannte Autor des Berichtes – es könnte sich auch um eine umgeschriebene Agenturmeldung handeln – erwähnte in seinem Bericht Schilderungen, Statistiken und Eindrücke, die ausschließlich aus einer Quelle, dem Verein „Anonyme Spieler Salzburg“, stammen. Ergänzend fügt der Autor an, dass in der Region Salzburg ermittelten Daten österreichweit vertretbar und anwendbar sind. Einzelschicksale finden keinerlei Erwähnung, sondern die Problematik und deren Auswirkung stehen klar im Vordergrund. Reißerische Floskeln sucht man vergebens, zusammenhängende Problematiken rund um das Thema Spielsucht werden aufgezählt und abgearbeitet. Für ein klassisches Boulevardblatt ist dieser Bericht nur bedingt zutreffend. Es fehlen eingrenzende, emotional gesteuerte oder gar persönliche Inhalte, die Gestaltung der Textpassagen ist jedoch wieder ein typisches Beispiel für die Art des Kleinblätter-Journalismus: Kurze Sätze ohne Ausschweifungen und kleine, leicht verständliche Absätze bilden die Charakteristik des Artikels.

Der Wettskandal oder sportliche Großereignisse finden in diesem Bericht keine Erwähnung. Von Bedeutung für den Artikel war jedoch die damalige Rolle des Glückspiels im Internet. Der Artikel beginnt mit der Vorstellung der Bilanz des Vereins „Anonyme Spieler Salzburg“<sup>133</sup>, der einen Anstieg der Spielsüchtigen vor allem aufgrund der Internetentwicklung des Wettgeschäfts sieht. Die Studie besagt, dass in weiterer Folge ein vermehrter Anstieg von jungen Spielsüchtigen erkennbar sei - knapp die Hälfte der Spielsüchtigen ist unter 18 Jahre alt - wobei die Bereitschaft sich helfen zu lassen, gerade bei den Jüngsten (Minderjährigen) am geringsten ausgeprägt sei. Ebenso findet Erwähnung, dass es eine gewisse Zeitspanne benötigt, bis sich ein Spielsüchtiger dazu entschließt zu handeln und eine Therapiestelle aufzusuchen. Der nächste Statistikteil

---

<sup>132</sup> o.A.: 40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18. In: Kleine Zeitung. Graz, 12.8.2006. S. 12.

<sup>133</sup> Der gegenwärtige Namen lautet Institut Glücksspiel & Abhängigkeit bekannt. Auf der Homepage der Betreiber stehen unter anderem folgende Zielsetzungen: Das Institut Glücksspiel & Abhängigkeit setzt sich für unternehmerische Verantwortung und den sozial verträglichen Umgang von glücksspielbetreibenden Unternehmen mit deren potentiell suchterzeugenden Produkten ein. o.A.: Institut Glücksspiel & Abhängigkeit. In: <http://www.game-over.at/> Zugriff: 26.10.2012.

befasst sich mit den durchschnittlichen Schulden eines Spielers und endet mit der Angabe des Prozent-Anteils der Wettspieler unter den Spielsüchtigen, der ebenfalls stark im steigen sei und bereits nach den Casinospielern die zweit größte Gruppe unter den Spielsüchtigen repräsentiere. Im Schlussresümee des gemeinnützigen Vereins „Anonyme Spieler Salzburg“ findet sich Kritik an öffentlichen Stellen, der potentiellen Gefahr und dem beschriebenen Trend zu wenig entgegenzusetzen.

#### **4.2.8. Interpretation**

Die Darstellung des Wettgeschäfts findet in dem Artikel nur einseitig Erwähnung. Zur Diskussion steht nicht das Spiel an sich, sondern die negativen Auswirkungen des Spiels auf eine gewisse Personengruppe, in diesem Fall die Jugendlichen. Konkret wird die Unkontrollierbarkeit des Onlinegeschäfts angeprangert und die damit verbundenen negativen Konsequenzen. Der Artikel stützt sich eigentlich fast ausschließlich auf das Datenmaterial eines Vereins für Spielsüchtige, im konkreten Fall des Vereins „Anonyme Spieler Salzburg“. Im Inhalt des Textes taucht erstmals neben dem Schlüsselwort „Spielsucht“ auch das Wort „Spielerchutz“ auf und es wird von Abhängigen gesprochen, sowie von Suchtberatern. Das ist ein weiteres Indiz dafür, dass die Darstellung des Artikels fast ausschließlich auf Informationen einer suchtbegleitenden Beratungsstelle basiert, deren Hauptaugenmerke auf der Hilfeleistung, aber auch auf der Prävention liegen. Die Spielsüchtigen werden als Opfer dargestellt und deren Sucht indirekt als Krankheit beschrieben. Die Haupthandlung beschäftigt sich jedoch mit der möglichen Gefahr der Ausbreitung der Spielsucht, die sich ohne entsprechende Mittel, wie durch eventuelle Einschränkungen beziehungsweise Regelungen oder Kontrollmechanismen und Umgang von öffentlichen Stellen oder der Politik mit der Thematik, wie ein grippaler Infekt auszubreiten droht. Überraschend ist jedoch, dass weder der allgemeine Zugang zum Onlinespiel beschrieben, noch Vorschläge wirksamer Mechanismen zur Kontrolle gemacht werden. Das Wettspiel als eine lustvolle Form von Freizeitgestaltung wird nicht thematisiert. Die Diskussion verlagert sich auf die Auswirkungen von Spielsucht unter Berücksichtigung einer konkreten Entwicklung, die an Hand von Statistiken belegt wird. Der Statistikteil basiert auf der Untersuchung von registrierten Wettspielern beim Suchtberatungsverein in Salzburg. Daraus lässt sich zwar ein Trend ablesen, aber nicht erkennen wie groß beispielsweise der Anteil der Jugendlichen im gesamten (Online-)Wettgeschäft ist und wie der Reiz beziehungsweise das Gefährdungspotential auf die gesamte Personengruppe

wirkt. Ein weiteres interessantes Detail ist, dass die Erwähnung des Jugendschutzgesetzes, dass Personen bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres den Aufenthalt in Wettbüros und die Teilnahme an Glückspiel und Wetten untersagt, vollkommen ausgeblendet wird.<sup>134</sup> Verletzungen gegen das Jugendschutzgesetz im Sinne von Übertretungen, oder auch als eine Präventionsmaßnahme von Seite des Staates sind nicht Gegenstand des Artikels. Der Artikel enthält keine Erwähnungen des deutschen Wettskandals und ebenso werden geschlechtlichen Zuordnungen für Begriffe nicht berücksichtigt.

### 4.3. Synthese und Deutung der Printmedien

Die Gemeinsamkeit bei allen vier Artikeln ist, dass die Beschäftigung mit dem Thema Wettspiel nicht ohne Erwähnung des Phänomens (Spiel-)Sucht bleibt. Die Darstellung in allen Artikeln ist maskulin geprägt. Es ist anzunehmen, dass für dieses Stilmittel nicht alleine eine vereinfachte Leseart verantwortlich ist, sondern auch andere Faktoren ausschlaggebend für die männliche Schreibweise sind. In der Art der Gestaltung sind jedoch massive Unterschiede erkennbar. Die Reportage in der „Wiener Zeitung (Heimspiel für Zocker)“<sup>135</sup> ist die einzige der vier, die einen Einblick in das Wettumfeld gibt und positive Spannungen und Emotionen von Rezipienten schildert. Das Themenfeld Sucht wird nicht ausgeklammert, aber es dient als ein Teil des Gesamten. Die anderen Veröffentlichungen setzen den Schwerpunkt anders an. Das Wettspiel an sich rückt in den Hintergrund und die Spielsucht, aber auch die mögliche Gefahr, die sich hinter dem Wettspiel verbirgt (Abhängigkeit), kommt hervor. Zwei wesentliche Zusammenhänge erkennt man in der Betrachtung der Artikel aus der „Wiener Zeitung (Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung)“<sup>136</sup> und der „Kleinen Zeitung (40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18)“<sup>137</sup>. Beide Artikel beziehen sich auf möglichen Gefahren, wenden jedoch unterschiedliche Methoden an. In der Wiener Zeitung schließt man aus dem vermehrten Auftreten von so genannter aggressiver Werbung auf einen Zulauf von Spielsüchtigen, der jedoch erst nach einer Zeitspanne messbar wird, nämlich dann wenn Spielsüchtige bei den Therapiestellen um Hilfe ansuchen. Interessant ist, dass hier der

---

<sup>134</sup> o.A.: Jugendschutzgesetze in Österreich. In:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Jugendschutzgesetze\\_in\\_%C3%96sterreich](http://de.wikipedia.org/wiki/Jugendschutzgesetze_in_%C3%96sterreich) Zugriff: 24.11.2012.

<sup>135</sup> Beig, Stefan: Heimspiel für Zocker. In: Wiener Zeitung. Nr. 108. Wien, 3.6.2006. S. E7.

<sup>136</sup> o.A.: Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung. In: Wiener Zeitung Nr. 161. Wien, 19.8.2006. S. 3.

<sup>137</sup> o.A.: 40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18. In: Kleine Zeitung. Graz, 12.8.2006. S. 12.

Zulauf des (nicht süchtigen) Spielers beziehungsweise Konsumenten komplett übergangen wird. Es dreht sich auch nicht um die Werbung an sich, sondern es wird festgestellt, dass die aggressive Werbung in der Wettindustrie nachhaltig Schaden anrichten wird/kann. In der „Kleinen Zeitung“ stützt sich man sich hingegen auf Studienzahlen und gelangt zu der Erkenntnis, dass die Wettsüchtigen immer jünger werden und ebenso – wenn überhaupt – erst verzögert Hilfe in Anspruch nehmen. In beiden Artikeln findet sich die Behauptung, dass Wettsüchtige – vor allem im Internet - kaum Hilfe in Anspruch nehmen. Warum das so ist, bleibt jedoch ungeklärt. Das Hinterfragen von Dingen fällt sehr gering aus, das Muster in der Darstellung von Wettspiel ist in beiden Artikeln fast ident: Man geht von einem Gefährdungspotential aus (Werbung und Internet), das sich in einer verzögerten Form zur Spielsucht ausbreitet. Der Artikel in der „Kronen Zeitung (70.000 Euro bei Fußballwetten verspielt: Polizist vor Gericht)“<sup>138</sup> unterscheidet sich wiederum von den beiden zuletzt genannten wie folgt: während in der „Kleinen Zeitung“ und in der „Wiener Zeitung“ die Warnung vor dem Gefährdungspotential im Vordergrund steht, verdeutlicht die Kronenzeitung an Hand eines dramatischen Einzelschicksals eine mögliche Auswirkung (kriminelles Handeln) von Spielsucht.

In der Hälfte der Artikel kommen Vertreter oder Vertretungen aus der Wettindustrie zu Wort und zwar beide Male in der „Wiener Zeitung (Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung<sup>139</sup>, Heimspiel für Zocker<sup>140</sup>)“. Das spricht zunächst für die breit gefächerte Recherche des Qualitätsblatts. Dennoch ist die Art der Fragestellung unterschiedlich. In der Reportage ist das Themenfeld „Wetten“ breit gestreut, so erfährt man neben Wettgewohnheiten und Abläufen auch, wie sich Wettanbieter gegenüber Süchtigen verhalten (sollten). Im Artikel „Suchtgefahr“ ist eine andere Strategie erkennbar. Hier schränkt ein Wettanbieter mögliche Präventionsmaßnahmen auf das „Ausschalten“ der ausländischen Konkurrenz aus dem Internet ein. Mit Ausnahme des Artikels aus der „Kronen Zeitung“ sind in sämtlich verwendeten Artikeln auch Heil-, sowie Therapiemöglichkeiten aufgelistet und es kommen Vertreter dieser Einrichtungen zu Wort. Primär drehen sich die Antworten hier aber auch um die mögliche Gefahr und wie

---

<sup>138</sup> Heininger, Manfred: 70.000 Euro bei Fußballwetten verspielt: Polizist vor Gericht. In: Neue Kronen-Zeitung, Salzburg, 30.5.2006, S. 18.

<sup>139</sup> o.A.: Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung. In: Wiener Zeitung Nr. 161. Wien, 19.8.2006. S. 3.

<sup>140</sup> Beig, Stefan: Heimspiel für Zocker. In: Wiener Zeitung. Nr. 108. Wien, 3.6.2006. S. E7.

mit dieser Umgegangenen beziehungsweise nicht umgegangen wird. Betrachtet man das Gesamtkonstrukt betrachtend zeigt sich, dass das Wettgeschäft primär als potentielle Gefährdung für Menschen angesehen wird. Durch bestimmte beeinflussende Elemente, wie das Phänomen Internet, dem Schalten von aggressiver Werbung oder dem Fehlen mangelnder Kontrollmechanismen tritt diese Gefahr akut und intensiviert auf. Die Schlussfolgerung führt von der unmittelbaren Gefahr auf direktem Wege zur Spielsucht hin, doch die Debatte über die Sucht an sich - beispielsweise als Krankheit dargestellt - bleibt so gut wie ausgeblendet. Das „Wett-Spiel“ als eine Form der Freizeit oder spielerische Unterhaltung verkommt zur Randnotiz oder wird gar nicht erwähnt.

## 5. Der Weg zum Experten- Interview

Im Zuge meiner Recherche traf ich mich mit Frau Izabela Horodecki persönlich zu einem Interview in ihrem Büro, in den Räumlichkeiten des Therapiezentrums. Den Termin für dieses Treffen vereinbarte ich mit ihr per E-Mail.<sup>141</sup> In unserem Mailverkehr gab ich der Psychologin Angaben zu meiner Person, meinem Vorhaben und den Gesprächswunsch beziehungsweise dem Interesse an einem Interview, um mehr zum Thema Wetten und Spielsucht zu erfahren. Frau Horodecki war durchaus angetan von meinem Vorhaben und stimmte einer Interviewvereinbarung zu. Das Interview fand am 26.6.2006 nachmittags statt. Nach einer kurzen Begrüßung betraten wir Ihr Büro in dem sie alleine arbeitet. Die Psychologin fragte mich ob wir auf dem Besprechungstisch – ein kleiner runder Tisch mit zwei Sesseln – das Interview durchführen sollten? Ich stimmte dem Vorschlag zu und nahm gegenüber der Probandin Platz. Vor Beginn des Gesprächs informierte ich die Fachärztin nochmals über meinen Forschungsschwerpunkt.

Im Vorfeld entschied ich mich für die Durchführung eines Experteninterviews und traf diesbezüglich alle notwendigen Vorbereitungen. Das Experteninterview erschien mir als idealer Weg, meine Forschungsziele zu verfolgen und weitere, sowie neue Informationen zum Thema zu generieren. Wir begannen mit einer zwanglosen Konversation die „*auf alltagsweltliche Konventionen*“ beruhte und „*dem sprachlichen Code des Probanden*“ angepasst war.<sup>142</sup> Ein Inhalt des offenen Gesprächs war unter anderem eine literarische Empfehlung der Befragten an mich. Frau Horodeckis Literaturtipp behandelte die allgemeine Forschung von Sucht und Glücksspiel von Gerhard Meyer.<sup>143</sup> Nach einer kurzen Einstiegsfrage von mir („Haben Sie schon einmal gewettet?“) entwickelte sich ein offener Gesprächsablauf, den ich jedoch zeitweise durch richtungsweisende Frage steuerte. Das widersprach eigentlich den Prinzipien der qualitativen Sozialforschung, folgt man den Ausführungen Susanne Keuneke in ihrem Artikel „Qualitatives Interview“.<sup>144</sup> Doch gerade bei der Durchführung von Experteninterviews sind diese

---

<sup>141</sup> Vgl. Kapitel 3.

<sup>142</sup> Keuneke, Susanne: Qualitatives Interview. In: Mikos, Lothar u. Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 254-267, hier S. 255.

<sup>143</sup> Anmerkung: Dr. Gerhard Meyer ist Professor der Psychologie an der Universität Bremen und ein Suchtforscher mit dem Schwerpunktthema Glücksspiel. In: [http://de.wikipedia.org/wiki/Gerhard\\_Meyer\\_%28Psychologe%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Gerhard_Meyer_%28Psychologe%29) (2.12.2012).

<sup>144</sup> Keuneke, Susanne: Qualitatives Interview. In: Mikos, Lothar u. Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 254-267, hier S. 258.

Methoden am ehesten zu vernachlässigen.<sup>145</sup> Das Interview dauerte cirka 61 Minuten. Dem Gespräch folgten eine Volltranskription und schließlich eine Zusammenfassung. Ich entschied mich zunächst für eine Volltranskription, da zu dem Zeitpunkt der Interviewdurchführung meine Forschungsfrage noch sehr weit definiert war und ich keine Informationen vernachlässigen wollte. Ebenso verwendete ich Transkriptionszeichen, setzte Zeilennummern und Seitenzahlen, und vermerkte die wichtigsten Daten zum Interviewpartner und die Art des Aufnahmegerätes. Auffälligkeiten und Beobachtungen, die ich während des Gesprächs (Zwischengeräusche, Pausen oder Verdeutlichung des Probanden) wahrnahm, wurden ebenso durch entsprechende schriftliche Markierungen festgehalten. Nach der Bearbeitung des Transkriptes und der Analyse, sowie der Konkretisierung der Forschungsfrage, wählte ich gezielt passende Interviewpassagen aus, die ich in an dieser Stelle vorstelle und analysiere.

### 5.1. Interviewausschnitte „Die Darstellung von Glücksspiel“

Die erste Passage die ich erwähnen möchte, fand ziemlich zu Beginn des Interviews statt. Meine Frage lautete: *„Sie beschäftigen sich seit cirka 20 Jahren mit Spielsucht, wann sind Ihnen die Wetter aufgefallen?“*<sup>146</sup> Frau Dr. Horodecki gab mir eine historisch fundierte Antwort über die Ausbreitung des Glücksspiels in Wien, darunter folgender Ausschnitt: *„Glücksspiel gibt es seit Jahrtausenden. Es ist kein neues Phänomen, doch es haben sich die Spielarten geändert und es war nicht immer für breite Bevölkerungsschichten zugänglich. Die früheren Präventivmaßnahmen haben auch mehr gegriffen. [...] Dann sind alle Medien am Glücksspiel beteiligt. Das heißt, viele dieser Berichte sorgen dafür, dass das ein integraler Bestandteil des Alltags ist. Das wurde immer mehr – Schlagen Sie eine Zeitung auf und sie lesen entweder Berichte von glücklichen Gewinnern, oder welche Zahlen gezogen wurden. [...] Eventuell – im negativen Fall [herablassend] – haben sie einen Bericht über kriminell gewordene Spieler. Das ist aber nur die Ausnahme. Beim Rest handelt es sich um positive Berichte oder auch um direkte Werbung für Glücksspiel, nicht? [kopfnickend] Es ist sehr viel an Angebot und Verführung da. Es hat sich auch die Welt verändert. Glücksspielprinzipien*

---

<sup>145</sup> Ebd. S. 258.

<sup>146</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.1 Z.22 – S.1 Z. 23.

*bestimmen den Alltag. Man soll das Geld nicht mehr aufsparen, sondern es soll schnell gehen.*<sup>147</sup>

Die Probandin nimmt die Rolle der geübten Expertin ein und achtete exakt auf ihre Wortwahl und Satzbildung. Daraus schließe ich, dass die Psychologin über Interviewerfahrung verfügt und über diese Inhalte in dieser oder einer ähnlichen Art und Weise bereits mehrfach gesprochen hat. Dennoch ist erwähnenswert, dass sie in ihrer Argumentationslinie auf eine Art Subjektivfrageschema zurückgreift – der Wortbegriff Nicht in Frageform am Ende einer Behauptung taucht auf. Sie möchte sich damit absichern und ihre These bestätigt wissen. Der Inhalt dieses Ausschnitts ist verknüpft mit der Art der sprachlichen Vermittlung der Botschaft und mit nonverbalen Techniken (Kopfnicken als Bestätigungsform).

Die Expertin beurteilt das Glücksspiel kritisch. Sie thematisiert die Häufigkeit beziehungsweise das vermehrte Auftreten von Glückspielangeboten und stellt das in einen negativen Zusammenhang. So übt sie Kritik an der zunehmenden Häufigkeit des Glückspielangebots beziehungsweise des „leichten“ Zugangs, aufgrund der Abnahme von wirkungsvollen Schutzmechanismen. Eine Schlüsselrolle nehmen die Medien ein. Ihrer Meinung sind diese besonders verantwortlich für die gegenwärtige Entwicklung. Sie beendet diese Argumentationslinie mit einem Hinweis auf die Veränderung der Gesellschaft, die aufgrund medialer Beeinflussungen Glückspielprinzipien verinnerlicht hat. Frau Horodecki bleibt im Gespräch einer exakteren Ausführung dieser Prinzipien oder einer Definierung schuldig, aber das verhindert nicht die Vermittlung ihrer Botschaft.

In Theodor W. (Wiesengrund) Adornos „Soziologische Schriften“ über die Rolle der Technik – beispielsweise des Fernsehens - im Kapitalismus heißt es unter anderem: *„Wo die Menschen am nächsten dabei sein zu glauben, wie im Fernsehen, das ihnen in die Wohnung geliefert wird, ist die Nähe vermittelt durch soziale Ferne, die konzentrierte Macht. Nichts können eindringlicher symbolisieren, daß (sic!) ihnen ihr Leben, daß (sic!) sie besitzen und zu erwerben wännen und das sie für das Nächste und das Wirklichste halten, seinem konkreten Inhalt nach in weitem Maß von oben her zuerteilt wird. Die einzelmenschliche Existenz, über alle Imagination hinaus, bloße Reprivatisierung; das*

---

<sup>147</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.2 Z.07 – S.8 Z. 29.

*Wirklichste woran die Menschen sich klammern, zugleich ein Unwirkliches.* <sup>148</sup> Künstlich produzierte Realitäten gaukeln den Menschen Wirklichkeit vor, doch es handelt sich dabei um eine gesteuerte Inszenierung. Die Technik ist jedoch nicht der Dämon an sich, sondern das Werkzeug. Adornos Ausführungen nach bedient sich der Kapitalismus an der Technik, indem er sie oftmals als Kontrollinstanz verwendet. Überwiegend einseitige, mediale Berichterstattungen über das Wettspiel, beispielsweise über „glückliche Gewinner“ oder „Chancen auf den Jackpot“ beeinflussen das gesellschaftliche Verhalten zu einem gewissen Grade. Izabela Horodeckis Meinung nach führte die Steigerung des Glücksspielangebots zu einem Anstieg der Spielsüchtigen. Zusammenfassend gesehen, kritisiert sie zwar die negativen Veränderungen aufgrund der Angebotszunahme des Glücksspiels, das Spiel an sich kritisiert beziehungsweise hinterfragt sie jedoch nicht.

## **5.2. Interviewausschnitte „Das Glücksspiel und seine Entscheidungsträger“**

In weiterer Gesprächsfolge wollte ich wissen, ob es zwischen der Psychologin und der Wett-, sowie Glücksspielindustrie Kontakte gäbe? Darauf antwortete sie mit folgender ausführlicher Darstellung: *„Wir werden ja finanziert von der Glücksspielseite. [...] Die öffentliche Hand als größter Nutznießer des Glücksspiels ist nicht wirklich an Bezahlung interessiert. Das ist natürlich ein Teufelskreis, da wir von der Glücksspielindustrie Geld bekommen, glaubt die öffentliche Hand, dass wir genug bekommen. Wir haben nicht genug! [...] Ich persönlich bin nicht so dramatisch oft mit ihnen im Kontakt, das ist die Sache vom Kommerzialrat (Anmerkung P.G.: Der Gründer des Vereins und damaliger Vorsitzender Wilhelm Gizicki). [...] Es hätte auch keinen Sinn Feindbilder zu schaffen. Das ist auch meine persönliche Überzeugung. Die Entscheidung Glücksspiele zu zulassen, ist eine Entscheidung, die der Gesetzgeber trifft. [...] Das ist auch meine persönliche Überzeugung: Das ist eine politische Entscheidung und Feindbilder aufzubauen scheint mir nicht sinnvoll, weil sonst müsste man im Leben alles verbieten. Zigaretten, Trinken, Essen, Spielen? Oder noch andere Sachen. [Probandin lacht] Im Grund genommen ist jeder suchtgefährdet und das betrifft verschiedene Tätigkeiten. [...] Es sollte den Menschen mehr bewusst gemacht werden, dass im Wettspiel diese Gefahr vorliegt. Dieses*

---

<sup>148</sup> Tiedemann, Rolf (Hg.): Theodor W. Adorno. Soziologische Schriften I. In.: Theodor W. Adorno: Gesammelte Schriften. 8. Band. Frankfurt am Main, 1990 (3. Auflage). S. 9-19, hier S. 16.

*Wissen ist zum Teil schon da, aber es ist den Menschen noch nicht so wirklich bewusst. Viele glauben, dass das harmlos ist.* <sup>149</sup>

Die sprachliche Qualität des Interviewpartners blieb stets sachlich und nüchtern, auch als sie durchaus selbstkritisch die Kooperation zwischen dem Therapiezentrum und der Glückspielindustrie reflektierte. Die Wortwahl war zielsicher und die gesamte Ausführung sehr diplomatisch formuliert. Nonverbale Zeichen waren aber sehr wohl wieder erkennbar, so kommentierte die Probandin ihre Meinung mit einem kurzen Lachen.

Die Spiel- und Wettindustrie nimmt eine tragende Rolle als Finanzier des Therapievereins ein und ist damit auch ein treibender Motor, um soziale und psychologische Tätigkeiten überhaupt verwirklichen zu können. Andererseits beißt sich hierbei die Katze in den Schwanz, denn der Geldgeber sponsert den Verein mit Einnahmen aus dem Glückspiel, die wiederum sicherlich zu einem Teil auch aus dem Kapital Spielsüchtiger gewonnen werden. Der Psychologin ist dieser fragliche Umstand im Gespräch durchaus bewusst – sie spricht von „Teufelskreis“ – und leitet die Verantwortung an den Staat weiter, der ihrer Meinung nach die Therapie- und Präventionsangebote nicht ausreichend (finanziell) fördert, obwohl er der größte Profiteur dieses zweideutigen Geschäftes ist.

Im zweiten Teil der Passage betont die Therapeutin, dass der Verein und sie persönlich keine Feindbilder aufbauen wollen und ein eventuelles Glückspielverbot keinen Sinn ergeben würde. Es ist anzunehmen, dass sich die Psychologin diplomatisch zu der Glückspielindustrie verhält Mangels alternativer (finanzieller) Möglichkeiten für den Therapieverein und aus folgender Überzeugung heraus: Die Kernaussage ihrer Botschaft liegt in der Aufklärung. Das Wissen über die Sucht, soll die Gefahr vor dieser verringern. Und gerade hier sieht Dr. Horodecki noch Nachholbedarf.

### **5.3. Interviewausschnitte „Die Atmosphäre im Wettumfeld“**

Der dritte Ausschnitt, auf den ich näher eingehen möchte, fand gegen Ende des Gesprächs statt. Die Psychologin nahm dabei Bezug auf eine bestimmte Gruppe von Spielsüchtigen – männliche Migranten, die am Wettgeschehen teilnehmen und durch das Glückspiel beziehungsweise aufgrund von pathologischem Suchtverhalten kriminell wurden und teilweise schon mehrmals im Jugendgefängnis Strafen verbüßt haben oder verbüßen:

---

<sup>149</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.5 Z.4 – S.5 Z.24.

*„Manchmal werden wir mit ausländischen Jugendlichen konfrontiert, die aufgrund von Wetten kriminell geworden sind. Da müssten sie mehr im Jugendgefängnis in Gerasdorf nachfragen. Das sage ich Ihnen als Tipp.“<sup>150</sup> Ich wollte mehr zu dem Thema erfahren und bat die Expertin um ihre Einschätzung, ob gerade diese Bevölkerungsgruppe(n) besonders anfällig für das Glückspiel in Form von Wetten sind: „Junge Migranten sehen vielleicht besonders keine Perspektiven und werden beruflich nicht gefördert. Sie haben aber sehr wohl Konsumwünsche und erhoffen sich durch spielen und wetten leichte Verdienstmöglichkeiten. [...] Vielleicht geht es um diese besondere Atmosphäre, die in einem Wettbüro herrscht, da sich dort hauptsächlich Männer aufhalten. Das entspricht – so glaube ich – dem südländischen Bild. Es besteht dort die Möglichkeit die Freizeit zu gestalten. Es ist auch nicht besonders viel Geld notwendig, um dort einzusteigen und es ist mit anderen Interessen gebunden(sic!). Beim Wetten überwiegt vielleicht die Überzeugung, dass man sich dort auskennt und beurteilen kann wer gewinnt. [...] Gefährdet sind vor allem Glückspiele, wo man selber daran beteiligt ist und die Einsätze ständig setzen kann und auch relativ schnell ziemlich steigern kann. Das ist alles beim Wetten gegeben.“<sup>151</sup>*

Hier argumentiert die Expertin zu einem Themenbereich (Milieu), das sie scheinbar nur bedingt kennengelernt und erforscht hat. Sie unterscheidet sich hierbei auch in ihrer sprachlichen Linie und spricht vermehrt in der Möglichkeitsform, kehrt gegen Ende aber wieder in die gewohnten Bahnen zurück.

Die Probandin vermischt und vermittelt hierbei Forschungsansätze mit Thesen. Der Hintergrund für diese Haltung ist in einem zeitlichen Kontext zu sehen, in dem das Interview stattgefunden hat. Der damalige Forschungsstand zum Thema Glückspiel im Zusammenhang mit Wetten war zum Interviewzeitpunkt laut meinen Recherchen und auch der Fachmeinung von Frau Horodecki erst am Anfang und im weitesten Sinne im Entstehen.<sup>152</sup> Hier begreift sie Wetten als eine Form der Freizeitgestaltung für gewisse (Rand-)Gruppen, gekoppelt mit deren sozialen Sehnsüchten. Die Psychologin entwickelt einen Theorieansatz und lädt fächerübergreifend (Tipp = Empfehlung) dazu ein,

---

<sup>150</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.6 Z.12 – S.7 Z. 14.

<sup>151</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.6 Z.19 – S.7 Z. 21.

<sup>152</sup> Anmerkung P.G.: Laut Dr. Horodecki war der deutsche Psychologe Dr. Mayer einer der Ersten, der mit seiner Studie „Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten“, das Thema konkret aufgriff und behandelte. Die Studie stammt aus dem Jahr 2005.

gemeinsam oder nebeneinander im gleichen Feld zu forschen. Die Probandin sieht gewisse soziale Gruppen eher gefährdet, durch Wetten spielsüchtig zu werden, da diesen der Einstieg in die Szene womöglich aufgrund der zuvor genannten Bedingungen leichter fällt als anderen Jugendgruppen oder gar Einzelpersonen. Das Motiv liegt ihrer Meinung nach in den Möglichkeiten, die das Wettspiel bietet – der Geldgewinn. Erstmals erläutert sie auch, worin ihrer Meinung nach die besondere Gefahr im Wettspiel liegt. Diese Mischung aus dem (sportlichen) Interesse und Wissen vermittelt scheinbar bei vielen den Eindruck, dass man Wettergebnisse steuern kann. Der mögliche Gewinn scheint daher prognostizierbar zu sein, ist er aber im Endeffekt nicht.

#### **5.4. Interviewausschnitte „Das Glückspiel und seine Teilnehmer“**

Abschließend möchte ich einen Ausschnitt aus dem Schlussteil präsentieren. Dr. Horodecki schilderte mir ihren Therapieansatz und die Schwierigkeiten, die entstehen: *„Die Entscheidung zu treffen, da nicht mit zu machen ist schon ein Problem. Es ist eine prinzipielle Frage. [...] Das kann man auf alle Spieler ummünzen. Interessant ist die Frage, wie viel Zeit Spielsüchtige mit dem Spiel verbringen. Ich meine nicht nur die Zeit, wo gespielt wird, sondern die Zeit wo der Spieler sich mit dem Spiel auseinandersetzt. Hängt er an Gewinnphantasien? Wie viel Zeit investiert er, wenn er an die Geldbeschaffung denkt? Wie lange macht er sich Selbstvorwürfe [...]? Es stellt sich heraus, dass für das Spiel zig fache Wochenstunden investiert werden! Das ist praktisch ein Fulltime-Job. [...] Das Wettangebot ist in den letzten Jahren extrem angewachsen. Es gibt keine Ruhe. Der Glückspielzugang für alle ist permanent im Alltag vorhanden.“*<sup>153</sup>

Die Suggestiv-Fragen dienen der Probandin als Aufzählungsmodus und sollen die Problematik des betroffenen Spielers deutlich machen. Die Psychologin geht hier ganz in der Rolle der Expertin auf und vermittelt ihre Erfahrungswerte aus dem Alltag in einer anschaulichen Art und Weise.

Inhaltlich nimmt die Expertin hier eine straffe, unmissverständliche Stellung zum Thema. Die Spielsucht herrscht über das soziale und psychische Leben des Spielers und der Weg zur Entscheidung, ob ein (spielsüchtiger) Mensch überhaupt bereit ist aufzuhören, ist mit Überwindung verknüpft. Die Frage vor dem Aufhören ist die jene nach dem Bereitsein Aufhören zu können? In einer rasanten Art und Weise referiert die Fachärztin über die

---

<sup>153</sup> Interview Fr. Dr. Horodecki. S.9 Z.4 – S.6 Z. 18.

Auswirkungen der Sucht und in welchen Griff sie die Menschen nimmt. Der Umkehrschluss daraus wären vernünftige Präventionen, womöglich auch durch Beschränkungen des Angebots. Doch genau das Gegenteil ist der Fall. Die Wettangebote nehmen zu und drängen immer mehr in den Alltag der Menschen. Umso schwieriger ist es für die pathologischen Spielsüchtigen den Fokus zu ändern.

### **5.5. Synthese und Deutung der Interviewpassagen**

Betrachtet man die einzelnen Zitatausschnitte fällt sofort auf, dass Izabela Horodecki ausschließlich die maskuline Form für die Bezeichnung der Begrifflichkeiten verwendet. In diesem Fall ist das wohl auf eine Vereinfachung der Aussprache zurückzuführen. Die Ausbreitung der durch Wetten spielsüchtig gewordenen Spieler führt sie auf folgende Punkte zurück: „Veränderung der Welt und der Gesellschaft zu Gunsten des Glückspiels“, „Verherrlichende Darstellung von Glückspiel in den Medien“, Vermehrte Wettangebote“, „Vorteilhafte Atmosphären im Milieu“. Die Mittel der Bekämpfung gegen die Ausbreitung der Spielsucht liegen ihrer Meinung nach nicht in Verboten – sie hinterfragt sogar die Sinnhaftigkeit von Verboten –, sondern in der Art der Kontrolle. Hier griff sie speziell das Thema Jugendschutz auf. Das vermehrte Angebot von Glückspielmöglichkeiten beziehungsweise die Zunahme der Attraktivität an diesem teilzunehmen, führt auch zwangsläufig zu einem Anstieg an Spielsüchtigen. Die Psychologin räumt jedoch ein, dass nicht jeder Teilnehmer süchtig werden muss, aber dass jeder Spieler prinzipiell gefährdet ist. Der Grund dafür sind die Mechanismen, die beim Wettspiel wirken. Diese wirken sich auf die Teilnehmer aus, genauer gesagt auf deren zeitliche Interessens- oder Beschäftigungsspanne.

Je höher diese beim Glückspiel, desto größer ist ihrer Meinung nach die Suchtgefahr und die damit verbundenen Folgen. In den Glückspiel-Beschreibungen der Psychologin taucht permanent die Suchtgefahr als Beiwagen auf. Doch Verbote lehnt die Dr. Horodecki strikt ab. Eine grundlegende Forderung der Einrichtung ist es, dass ein zweckgebundener Teil der glückspielbezogenen Umsatzerlöse den Spielsuchthilfeeinrichtungen nach Anzahl der zu betreuenden Personen zur Verfügung gestellt werden sollen. Dieser Anteil soll kostendeckend sein und zusätzlich ermöglichen, dass Kosten für bestehende und zukünftige Einrichtungen und notwendige Forschungsausgaben betreffend Spielsucht und

Präventionsmaßnahmen gedeckt werden können.<sup>154</sup> Andererseits kritisiert sie auch den Staat als (Kontroll-)Instanz, die sich ihrer Meinung nach zu wenig einsetzt und zu wenig fördert, um den mit der Spielsucht einhergehenden Problemen beizukommen. Sie spricht der Wettindustrie nicht die Legitimität der Existenz ab, fordert aber gewisse Kontrollmechanismen beziehungsweise Regeln, die eingehalten werden sollten, damit die Ausbreitung der Spielsucht reduziert oder eingedämmt wird.

---

<sup>154</sup> Vgl. Horodecki, Izabela: o.T. In: Glücksspielsucht. Jahresbericht 2012. In: [http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale\\_Praesentation\\_Horodecki.pdf](http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf) Zugriff: 13.7.2012, S.47.

## 6. Conclusio und Ausblick

Nur in einem der bearbeiteten Materialien wird auf die Gender-Schreibweise teilweise zurückgegriffen (Infoschieber), ansonsten überwiegt die maskuline Schreibweise im Zusammenhang mit dem Thema. Mutmaßungen und Erklärungen dafür findet man ansatzweise schon bei den einzelnen Beschreibungen, ich möchte jedoch hier nochmals ansetzen und näher darauf eingehen. Die Darstellung von Glückspiel als rein maskuline Erscheinungsform beruht auf Vermutungen und Klischees. *„Diskurs und Realität sind komplementär und interaktiv, reziprok.“*, führt Manfred Zollinger in seinem Buch *„Geschichte des Glückspiels“* aus und verweist dabei auf die Erkenntnisse der beiden Kulturwissenschaftlerinnen Arlette Farge und Natalie Zemon Davis zum Thema Frauengeschichte.<sup>155</sup> In Amalia Radlbergers Dissertation findet man Hinweise über spielende Frauen aus dem europäischen Spätmittelalter: *„Im 14. und 15. Jahrhundert war das Spiel so sehr Bestandteil der Alltagskultur, daß (sic!) es sich in Familiennamen manifestierte. [...] Die Spielwut bemächtigte sich auch den Frauen. [...]“*<sup>156</sup> In der frühen Neuzeit wird die spielende Frau als besonders abschreckend Beispiel dargestellt, welches für das uferlose Laster steht, beziehungsweise die Dekadenz einer kompletten Gesellschaft. Bei spiefeindlichen Gruppierungen galten sie als der Inbegriff einer *„verkehrten Welt“*. In der strengen Auslegung der Ideologie des Bürgertums, lag die Rolle der Frau in der Häuslichkeit und Wirtschaft. Die spielenden Frauen galten als Beispiel *„für die pervertierte Emanzipation“*.<sup>157</sup> Auch wurde den Spielerinnen unterstellt, dass sie das Spiel korrumpieren, da Ihnen als biologisches Geschlechtsmerkmal die Anfälligkeit für Schwäche aufgelegt wurde, die sie in weiterer Folge *„empfänglicher für alle Passionen und unfähiger“*<sup>158</sup> diese zu bewältigen machen sollte. Selbst als mit dem Aufschwung der deutschen Spielbäder der Bedarf nach Teilnehmern am Glückspiel anstieg, herrschten nach wie vor die alten Ressentiments gegenüber Frauen vor.<sup>159</sup> Mit der Veränderung zwischen den Geschlechterrollen haben sich die traditionellen Unterschiede

---

<sup>155</sup> Zollinger, Manfred: *Geschichte des Glücksspiels vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg*. Wien, 1997. S. 146.

<sup>156</sup> Radlberger, Amalia: *Verbotene (Glück-)Spiele, Spielsucht und deren Bekämpfung in Wien und Niederösterreich. Streiflichter aus dem Spielermilieu der Randgruppen im Biedermeier*. Diss., (Univ.) Wien, 1996. S. 19.

<sup>157</sup> Zollinger, Manfred: *Geschichte des Glücksspiels vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg*. Wien, 1997. S. 150.

<sup>158</sup> Ebd., S. 151.

<sup>159</sup> Ebd., S. 152.

verringert und „die vermehrte Berufstätigkeit und die Emanzipation der Frauen haben zu einer größeren finanziellen Unabhängigkeit und Übernahme ähnlicher Konsuminteressen geführt.“<sup>160</sup> Die spielende Frau ist also eine mehrfach bestätigte Tatsache, doch es gibt Spielunterschiede zwischen den Geschlechtern, wie der Psychologe und Glücksspielperte Gerhard Meyer ausführt. Der Suchtforscher bezieht sich dabei auf Ac Bruce und Jev Johnsons Studie über die männliche und weibliche Verhaltensweise beim Wetten aus dem Jahr 1994. Der Suchtforscher hält fest: „Es zeigte sich, dass Männer risikoreichere Wettstrategien verfolgen und Frauen aufgrund der vorsichtigeren Wettverhaltens häufiger, wenn auch geringere Gewinne erzielen.“<sup>161</sup> Die Entwicklung der Geschlechtlichkeit im Bezug auf Wett- und Glücksspiel ist ein sozialer Aspekt, den es in Zukunft weiterhin zu berücksichtigen gilt und der ein Nährboden für weitere wissenschaftliche Forschungen sein kann.

Die Darstellungen von Wettspiel und Sucht sind in den drei Fallbeispielen differenziert. So gibt es ähnliche Sichtweisen, aber auch konträre Aspekte in der Illustration. Der Flyer hat ein aufklärerisches Element, beschreibt gewisse Situationen, die ein Spielsüchtiger in einer Glücksspiellaufbahn erlebt und erleben kann und bietet konkrete Hilfestellungen an. Es handelt sich um eine Erklärung von medizinischen Symptomen in einer leicht verständlichen Darstellung, in der sich Betroffene wiederfinden können. Die Kernthemen sind die Vermittlung des medizinischen und sozialen Problems und die Vermittlung einer Möglichkeit, wie es behandelt werden kann. Der Flyer leistet hier insofern wichtige Arbeit, da im gesellschaftlichen Diskurs Glücksspiel als „akzeptiertes Freizeitvergnügen“<sup>162</sup> gilt. Wirtschaftlicher Fortschritt und der Status von Geld genießen in der Gesellschaft hohen Stellenwert. Das im Glücksspiel verbundene Risikoverhalten und die Möglichkeit auf Geldgewinne entsprechen dem gesellschaftlichen „Streben nach Reichtum, Ruhm und Macht, [...] dass das Maß aller Dinge verkörpert.“<sup>163</sup> Totale Ablehnungen finden sich daher selten, mehrdeutige Bewertungen zielen eher auf „eine[.] Mischung aus Faszination und Erschrecken“ ab.<sup>164</sup> „Die ausgeprägte Norminkonsequenz“<sup>165</sup> macht es dem Spieler schwer, die Phase zu erkennen, wo er eine

---

<sup>160</sup> Meyer, Gerhard: Spielsucht. Ursachen und Therapie. Heidelberg, 2000. S. 77.

<sup>161</sup> Ebd., S. 77.

<sup>162</sup> Ebd., S. 80.

<sup>163</sup> Ebd., S. 80.

<sup>164</sup> Ebd. S. 80.

<sup>165</sup> Ebd. S. 81.

Norm übertritt. Der Fachtradition entsprechend kann der Blick auf empirische Fallbeispiele und Details zielführend sein, um Aufschluss über bestimmte Entwicklungen zu geben. Die durchwegs auch veränderbare Rolle der Forschung im Bezug auf Wettbeziehungsweise Glückspiel aus der Sicht eines Experten können sich aus der von Experten produzierten fachspezifischen Literatur herauskristallisieren lassen, vor allem da die Vermittlung der Inhalte in ein Sender-Empfänger-Schema fällt und nach Stuart Halls im Aufsatz „Kodieren/Dekodieren“<sup>166</sup> beschriebenen offenem Modell bearbeitet werden können. Hall hält fest, dass *„festzustellen welche Lesearten eines bestimmten Textes von einem bestimmten Teil des Publikums gemacht werden“*, die *„Aufgabe der empirischen Untersuchung.“* bleibt.<sup>167</sup>

In den Printmedien ist die Betrachtung des Wettspiels anders und auch unterschiedlich gestaltet. Zwei wesentliche Elemente sind erkennbar. Einerseits werden hier auch Auswirkungen aufgelistet. Jedoch handelt es sich dabei um Einzelschicksale und um konkrete Beispiele, zu welchen Konsequenzen Spielsucht führen kann (Missbrauch des Vertrauens der Verwandten und Bekannten, Kriminalität). Die zweite erkennbare Darstellung im Printbereich beruht auf Hinweise auf mögliche Gefahren (Werbung, Internet), die hinter einer (unkontrollierten) Ausbreitung des Wettgeschäftes stehen und stehen können. Historische bedingte Tatsachen können hier ebenso Einfluss nehmen wie gegenwärtige Situationen oder Zukunftsaussichten.

Interkulturelle Bedeutungen fließen in die medialen Darstellungen schon aufgrund der gegenwärtigen, stark vernetzten, schnelllebigen Epoche (Globalisierung), in der wir leben, mit ein. Statistiken zeigen, dass die Nutzung des Internets als Glückspielort über den Zeitraum, in dem ich mich erstmals mit dem Thema Wetten im Zuge der Diplomarbeit beschäftigte und der Gegenwart, von 7 auf 19 Prozent gestiegen ist.<sup>168</sup> Der Begriff „interkulturell“ meint alle Bezüge, in denen nicht nur auf eigene Codes, Einstellungen oder Konventionen zurückgegriffen wird, sondern in denen auch andere

---

<sup>166</sup> Hall, Stuart: Kodieren/Dekodieren. In: Hall, Stuart: Ideologie. Identität. Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Hamburg, 2004. S. 66-80.

<sup>167</sup> Hall, Stuart: Reflektionen über das Kodieren/Dekodieren-Modell. Ein Interview mit Stuart Hall. In: Hall, Stuart: Ideologie. Identität. Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Hamburg, 2004. S. 81- 107, hier S. 96.

<sup>168</sup> Horodecki, Izabela: In: Glücksspielsucht. Jahresbericht 2012 In: [http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale\\_Praesentation\\_Horodecki.pdf](http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf) Zugriff: 13.7.2012, S. 39.

Anwendung finden.<sup>169</sup> Bei interkultureller Interaktion geht es um persönliche Begegnungen zwischen Individuen, es werden dabei sämtliche Kontexte, auch die innerhalb eines Landes, mit einbezogen. Inwieweit intrakulturelle Kommunikation, also die Kommunikation zwischen Personen innerhalb gleicher Herkunftsregionen, mit der interkulturellen Kommunikation übereinstimmt beziehungsweise sich von ihr unterscheidet, ist in der Fachmeinung umstritten.<sup>170</sup> Setzt man sich mit der interkulturellen Kommunikation auseinander, muss neben gegenwärtigen und historischen Kontexten auch zwischen dem Mikro- und Makrokontext unterschieden werden. Der Mikrokontext, oder auch Situationskontext genannt, steht bei der interkulturellen Interaktion im Vordergrund und umgibt diese, während der Makrokontext, *„die politischen und sozio-ökonomischen Rahmenbedingungen ebenso einschließt wie den Kulturkontext.“*<sup>171</sup>

Der volkskundliche Blickwinkel sollte in Bezug auf die mediale Kommunikation auf folgende Punkte ausgerichtet sein: die Frage, inwieweit Medien im Alltag präsent sind und wirken, sowie Beobachtung, wie der Alltag in Medien repräsentiert wird und wie sich beide Perspektiven treffen.<sup>172</sup>

Im Experten-Interview gleicht beziehungsweise unterscheidet sich die Sichtweise und Darstellung von Wetten im Vergleich zum Flyer und den Massenmedien in einigen Dingen. Die Probandin widmete sich ebenfalls dem Thema des Gefährdungspotentials und der Präventionsmaßnahme, führt aber in der Darstellung von Wettspiel/Glückspiel eine neue Sichtweise ein – und zwar die Rolle des Staates, die sie kritisch beäugt. Sie schlägt damit in die gleiche Kerbe wie viele andere Experten der Thematik, die bei den (staatlichen) Förderungen von Therapie- und Beratungsstellen Nachholbedarf sehen. Des Weiteren bleibt auch der bittere Beigeschmack der Rolle des Staates, der einerseits regulierend in das Glückspiel eingreift, aber andererseits von dessen Einnahmen gut lebt. Diese Doppelmoral und die Frage des gesellschaftlichen Konsenses, wie in Zukunft mit dem Thema umgegangen werden soll und wird, bleiben wohl Gegenstand der

---

<sup>169</sup> Roth Juliane u. Klaus Roth: Interkulturelle Kommunikation. In: Brednich, Rolf W.: Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie (= dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage.). Berlin, 2001. S. 391-422, hier S. 391.

<sup>170</sup> Ebd. S. 392.

<sup>171</sup> Ebd. S. 392.

<sup>172</sup> Schilling, Heinz: Medienforschung. In: Brednich, Rolf W.: Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie (= dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage.). Berlin, 2001. S. 563-585, hier S. 571.

Diskussionen und sind damit ein Teil der Darstellung von Wetten.<sup>173</sup> Konkrete empirische Zugänge durch (Experten-)Interview können wichtige Ergänzungen sein, um bestimmte Eindrücke und Erkenntnisse aus einer Kontextbetrachtung mit dem Thema zu erreichen. Hier kann sich die Europäische Ethnologie beispielsweise im Stile der Tübinger Tradition weiterhin konsequent Gegenwartsfragen widmen und „*Volkskunde als empirische Alltagswissenschaft*“ fortführen um damit weiterhin „*die analytische Fähigkeit, das soziale Leben von Kulturen und Teilkulturen [...] beobachten, beschreiben und [...] interpretieren*“ zu können.<sup>174</sup>

In den von mir untersuchten Fallbeispielen werden Darstellungen des Wettspiels als eine Form der Freizeitgestaltung nur am Rande in einem Zeitungsausschnitt (Reportage aus dem Wettbüro) und einer Interviewpassage (Jugendliche Migranten im Wettbüro) erwähnt. Setzt man das jedoch in ein Verhältnis zu dem Bild der ständigen drohenden Gefahr, die von dieser Freizeitgestaltung ausgeht, bleibt vom Vergnügungsfaktor wenig über. Das ist insofern überraschend, da der Anteil der Spieler, die sich am Glückspielprozess beteiligen und süchtig werden, sehr niedrig ist. Sigrid Walther bezieht sich in ihrem Artikel auf eine Statistik aus dem Jahrbuch Sucht (2004) und weist darauf hin, dass etwa 99 Prozent der 4,63 Millionen deutschen Automatenspieler ohne erkennbare Probleme spielen. Die Symptome von Glückspielsüchtigen sind ähnlich und daher kann diese Statistik auch als Annäherung für andere Formen des Glückspiels angewendet werden.<sup>175</sup> Dennoch ist die sichtbare Bekämpfung der Spielsucht im Zusammenhang mit Wetten ein wesentlicher Begleiter in dieser Arbeit gewesen. Für viele Betroffene ist es scheinbar ein Tabu sich damit auseinanderzusetzen, denn Schätzungen zu Folge wenden sich nur etwa 10% der Süchtigen hilfesuchend an spezialisierte Einrichtungen.<sup>176</sup> Vermutlich ist eine Ursache in dieser Tabuisierung zu suchen. Trotz

---

<sup>173</sup> Walther, Sigrid: Glücksspiele. Wer wagt, gewinnt! In: Deutsches Hygiene-Museum (Hg.): Begleitbuch zur Ausstellung „Spielen. Die Ausstellung“. 22. Januar – 31. Oktober 2005. Dresden, 2005. S. 118-125, hier S. 125.

<sup>174</sup> Jeggle, Utz: Volkskunde im 20. Jahrhundert. In: In: Brednich, Rolf W.. Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie. Berlin, 2001 (= dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage.). S. 53- 75, hier S. 69.

<sup>175</sup> Vgl. Walther, Sigrid: Glücksspiele. Wer wagt, gewinnt! In: Deutsches Hygiene-Museum (Hg.): Begleitbuch zur Ausstellung „Spielen. Die Ausstellung“. 22. Januar – 31. Oktober 2005. Dresden, 2005. S. 118-125, hier S. 125.

<sup>176</sup> Horodecki, Izabela: In: Glücksspielsucht. Jahresbericht 2012. In: [http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale\\_Praesentation\\_Horodecki.pdf](http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf) Zugriff: 13.7.2012, S. 21.

einer unbestrittenen allgemeinen Spielbegeisterung der Menschheit haftet dem Glückspiel sozialhistorisch gesehen auch stets etwas Missvergnüglisches an. Je nach dem herrschenden Zeitgeist und den sozialen Umständen wird die negative Eigenschaft des Glückspiels von der medialen Öffentlichkeit hervorgehoben und wie eine Karte ausgespielt, um damit „sämtliche“ Probleme zu erklären und diese vor allem auf die Spielsüchtigen zurückzuführen.<sup>177</sup> Henning Haase schildert den dauerhaften Wandel in der (negativen) Darstellung von Glücksspiel und Spielsucht in seinem Aufsatz wie folgt: „[...] Steht die Moral zur öffentlichen Debatte, dann wird diese durch Spiel beeinträchtigt. Ist die Kriminalität ein gesellschaftliches Problem, dann provoziert oder evoziert Glücksspiel kriminelle Akte; sorgt man sich um die psychische Gesundheit, dann ist es der Spieler, der durch seine Neigungen krank wird, usw.“<sup>178</sup> Auch hier kann die Europäische Ethnologie einen wertvollen Beitrag zur Aufklärung leisten, in dem sie „vorurteilslos und affektfrei“<sup>179</sup> an der Debatte zum Diskurs Wett- und Glückspiel teilnimmt.

Die hohe Teilnahme am Glücksspiel ist nicht rational begründet, sondern liegt am Glauben, ohne Anstrengung reich werden zu können.<sup>180</sup> Eine besondere Stellung im Kontext des gesellschaftlichen Phänomens der Sportwetten hat das Fernsehen sowie vermehrt das Internet.<sup>181</sup> Beide Medienformen haben auch einen großen Einfluss auf den Sport und seine (mediale) Repräsentation, da sie die sportlichen Ereignisse nicht nur abbilden, sondern „(...) maßgeblich zu deren Transformation, Spektakularisierung und Globalisierung beitragen.“<sup>182</sup> Der Großteil der Zuseher wohnt dem sportlichen,

---

<sup>177</sup> Haase, Henning: Der Spieler zwischen Wissenschaft und Medien. In: Bauer, Günther G.: Homo Ludens. Der Spielende Mensch. 5. Band. Salzburg, 1995. S. 48-63, hier S. 63.

<sup>178</sup> Ebd., S. 62.

<sup>179</sup> Ebd., S. 63.

<sup>180</sup> Walther, Sigrid: Glücksspiele. Wer wagt, gewinnt! In: Deutsches Hygiene-Museum (Hg.). Begleitbuch zur Ausstellung „Spielen. Die Ausstellung“. 22. Januar – 31. Oktober 2005. Dresden, 2005. S. 118-125, hier S. 120.

<sup>181</sup> Mikos, Lothar: Freunde fürs Leben. Kulturelle Aspekte von Fußball, Fernsehen und Fernsehfußball. In: Schwier, Jürgen (Hg.): Mediensport. Ein einführendes Handbuch. Schorndorf, 2002. S. 27-49, hier S. 35.

<sup>182</sup> Schwier, Jürgen: Sport, Medien und Repräsentation – ein Wort vorweg. In: Schwier, Jürgen (Hg.): Mediensport. Ein einführendes Handbuch. Schorndorf, 2002. S. 1-6, hier S. 4.

professionellen Massenereignis nicht vor Ort sondern über Medien, vor allem über das Fernsehen, bei.<sup>183</sup>

Selbiges gilt auch für die Sportwetten. Sie benötigen die massenmediale Berichterstattung und beeinflussen die Quoten beziehungsweise die Entscheidungen der wettenden Personen mit. In Wettlokalen werden im Normalfall die meisten Spiele, auf die gewettet werden kann, auch in Livekonferenzschaltung ausgestrahlt, beziehungsweise werden zumindest die Zwischenstände eingeblendet, wobei hier ein starker Fokus auf Fußball liegt, aber auch andere Sportarten zum Zug kommen. Die Quoten können sich während eines Spiels stark verändern. Die Live-Übertragungen sorgen bei den Wetzern mitunter für große Emotionen, die zum Teil auch lautstark ausgedrückt werden. Hierbei wird die Nachricht über ein Tor, einen Punkte- oder Satzgewinn oder einen Endstand von den Wetzern, je nachdem auf wen der oder diejenige selbst gewettet hat, unterschiedlich wahrgenommen. Im Unterschied zum herkömmlichen, rein sportlich interessierten Zuseher verknüpfen die Wetter mit ausgesuchten Sportveranstaltungen und den massenmedial aufbereiteten Nachrichten auch ein ökonomisches Interesse, das zu einer zusätzlichen emotionalen Aufladung führt und darüber hinaus die Polysemie der Nachricht(en) ausweiten kann. Seit einigen Jahren boomt der scheinbar unkontrollierbare Glückspielmarkt im Internet.

Insbesondere in diesem Bereich kann die Europäische Ethnologie ebenso ansetzen und aufzeigen. Die Internet-Kultur wurde lange Zeit vom Forschungsansatz auf den Netz-Zugang, die Nutzung und Umgangsformen, sowie auf das Problem Realität/Virtualität beschränkt.<sup>184</sup> Doch die Beschäftigung mit der Darstellung, Bedeutung oder (möglichen) Veränderung des Glückspiels durch die Präsenz im World Wide Web ist ein weiteres Eintauchen in das Feld der Meta-Kommunikation.

Das Spiel, doch speziell das Wettspiel an sich, mag sich in Zukunft verändern und entwickeln, sich juristischen und gesellschaftlichen Zwängen unterwerfen müssen oder gar Befreiungen fahren. Es kann jedoch getrost angenommen werden, dass sich die

---

<sup>183</sup> Mikos, Lothar: Freunde fürs Leben. Kulturelle Aspekte von Fußball, Fernsehen und Fernsehfußball. In: Schwier, Jürgen (Hg.): Mediensport. Ein einführendes Handbuch. Schorndorf, 2002. S. 27-49, hier S. 35.

<sup>184</sup> Schilling, Heinz: Medienforschung. In: Brednich, Rolf W.. Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie (= dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage.). Berlin, 2001. S. 563-585, hier S. 579.

menschliche Leidenschaft zum Spiel und damit der Spielantrieb an sich, nicht so schnell erschöpfen wird. Gerade deswegen lohnt es sich am Ball zu bleiben und den fachspezifischen, forschenden Blick auf dieses breit gestreute Themenfeld zu legen. Ich hoffe, dass ich mit meiner Arbeit einen Ein- und Ausblick darüber geben konnte.

## 7. Literaturverzeichnis

### 7.1. Forschungsliteratur

Bausinger, Hermann: Vom Jagdrecht auf Moorhühner. Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Medienforschung. In: Gottfried Korff (u.a.). Zeitschrift für Volkskunde. Halbjahresschrift der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde, I. Halbjahresband/ 97. Jahrgang 2001. S. 1-14.

Burkhardt, Roland: Kommunikationswissenschaft. Wien, 2002 ( 4. überarbeitete und aktualisierte Auflage).

Elias, Norbert u. Eric Dunning: Die Suche nach Erregung in der Freizeit. In: Elias, Norbert u. Eric Dunning: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation. Übersetzt von Detlef Bremecke, u.a.. Baden-Baden, 2003. S. 121-168.

Flusser, Vilém: Für eine Philosophie der Fotografie. Göttingen, 1997.

Haase, Henning: Der Spieler zwischen Wissenschaft und Medien. In: Bauer, Günther G.: Homo Ludens. Der Spielende Mensch. 5. Band. Salzburg, 1995. S. 48-63.

Hall, Stuart: Kodieren/Dekodieren. In: Hall, Stuart. Ideologie. Identität. Repräsentation. Hamburg, 2004. S. 66-80.

Hall, Stuart: Reflektionen über das Kodieren/Dekodieren-Modell. Ein Interview mit Stuart Hall. In: Hall, Stuart: Ideologie. Identität. Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Hamburg, 2004. S. 81-107.

Hartmann, Frank: Medienphilosophie. Wien, 2000.

Höhler, Gertrud: Glück und Spiel. In: Kaltenbrunner, Gerd-Klaus (Hg.): Im Anfang war das Spiel. Schöpfertum und Glück zwischen Arbeit und Freizeit. München, 1987. S. 108-129.

Hoffmann, Dagmar: Experteninterview. In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 268- 278.

Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2011.

Jeggle, Utz: Volkskunde im 20. Jahrhundert. In: In: Brednich, Rolf W.. Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie (= dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage.). Berlin, 2001. S. 53-76.

Keuneke, Susanne: Qualitatives Interview. In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, 2005. S. 254-267.

Köck, Christoph: Kulturanalyse populärer Medientexte. In: Götttsch, Silke und Albrecht Lehrmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin, 2001. S. 301-320.

Mc Luhan, Marshall: Medien verstehen. Der McLuhan-Reader. Mannheim, 1997.

Meyer, Gerhard. Spielsucht: Ursachen und Therapie. Heidelberg, 2000.

Mikos, Lothar: Freunde fürs Leben. Kulturelle Aspekte von Fußball, Fernsehen und Fernsehfußball. In: Schwier, Jürgen (Hg.): Mediensport. Ein einführendes Handbuch. Schorndorf 2002, S. 27-49.

Radlberger, Amalia: Verbotene (Glück-)Spiele, Spielsucht und deren Bekämpfung in Wien und Niederösterreich. Streiflichter aus dem Spielermilieu der Randgruppen im Biedermeier. Diss., (Univ.) Wien, 1996.

Roth, Juliane u. Klaus Roth: Interkulturelle Kommunikation. In: Brednich, Rolf W.: Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie (= dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage.). Berlin, 2001. S. 391-422.

Schilling, Heinz: Medienforschung. In: Brednich, Rolf W.. Grundriß der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie. Berlin, 2001 (3. überarbeitete und erweiterte Auflage). S. 563-585.

Schwier, Jürgen: Sport, Medien und Repräsentation – ein Wort vorweg. In: Schwier, Jürgen (Hg.): Mediensport. Ein einführendes Handbuch. Schorndorf, 2002. S. 1-6.

Spielsuchthilfe (Hg.): 2010 Forschungsbericht mit Verlaufsdaten 1989-2010. Wien, 2010.

Tiedemann, Rolf (Hg.): Theodor W. Adorno. Soziologische Schriften I. In.: Theodor W. Adorno: Gesammelte Schriften. 8. Band. Frankfurt am Main, 1990 (3. Auflage). S. 9-19.

Walther, Sigrid: Glücksspiele. Wer wagt, gewinnt! S. 118-125. In: Deutsches Hygiene-Museum (Hg.): Begleitbuch zur Ausstellung „Spielen. Die Ausstellung“. 22. Januar – 31. Oktober 2005. Dresden, 2005. S. 118-125.

Zollinger, Manfred: Geschichte des Glücksspiels vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg. Wien, 1997.

## **7.2. Printartikel**

Beig, Stefan: Heimspiel für Zocker. In: Wiener Zeitung. Nr. 108. Wien, 3.6.2006. S. E7.

Heininger, Manfred: 70.000 Euro bei Fußballwetten verspielt: Polizist vor Gericht. In: Neue Kronen-Zeitung. Salzburg, 30.5.2006, S. 18.

Krennhuber, Reinhard: Am Anfang steht der Gewinn. In: Ballesterer fm. Magazin zur offensiven Erweiterung des Fußballhorizonts, Nr. 20. Wien, Februar/März 2006. S. 12.

o.A.: 40 Prozent der Spielsüchtigen jünger als 18. In: Kleine Zeitung. Graz, 12.8.2006. S. 12.

o.A.: Eine Suchtgefahr mit langer Verzögerung. In: Wiener Zeitung. Nr. 161. 19.8.2006. Wien, S. 3.

## **7.3. Internetlinks**

Horodecki, Izabela: o.T. In: Glücksspielsucht. Jahresbericht 2012. In: [http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale\\_Praesentation\\_Horodecki.pdf](http://m.bmf.gv.at/Spielerschutz/Fachtagungen/Finale_Praesentation_Horodecki.pdf)  
Zugriff: 13.7.2012, S. 1-53.

Kramer, Angelika: Wie die Fußball-EM Milliarden bewegt. In: [http://www.format.at/articles/1223/525/330291\\_s1/wie-fussball-em-milliarden](http://www.format.at/articles/1223/525/330291_s1/wie-fussball-em-milliarden)  
Zugriff: 22.7.2012.

Rensberg, Rainer: Das seltsame Café der Wettkönige. In: <http://www.stern.de/panorama/neuer-fussball-skandal-das-seltsame-cafe-der-wettkoenige-1523415.html> Zugriff: 27.10.2012.

o. A: Der Fall von Wettbetrüger Sapina wird neu aufgerollt. In: <http://www.zeit.de/sport/2012-12/wettskandal-sapina-prozess-neuverhandlung>  
Zugriff: 23.12.2012.

o.A.: o.T. In: [http://sportv1.orf.at/051117-23866/index.html?url=http%253A//sport.orf.at/051117-23866/23869bigstory\\_txt.html](http://sportv1.orf.at/051117-23866/index.html?url=http%253A//sport.orf.at/051117-23866/23869bigstory_txt.html)  
Zugriff: 17.11.2005.

o.A.: o.T. In: <http://www.spiegel.de/sport/fussball/fall-hoyzer-wettskandal-weitet-sich-auf-oesterreich-aus-a-340605.html> Zugriff: 8.2.2005.

o.A.: Das Team. In: <http://www.spielsuchthilfe.at/team.html> Zugriff: 22.7.2012.

o.A.: Medieninfoseite. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/zahlen\\_und\\_fakten.html](http://www.spielsuchthilfe.at/zahlen_und_fakten.html)  
Zugriff: 30.6.2012.

o.A.: Spielsuchthilfe. In: <http://www.spielsuchthilfe.at> Zugriff: 30.6.2012.

o.A.: Entwicklungsverlauf. In:  
[http://www.spielsuchthilfe.at/gruender\\_und\\_entwicklung.html](http://www.spielsuchthilfe.at/gruender_und_entwicklung.html) Zugriff: 2.6.2012.

o.A.: SOS. Spielen ohne Sucht. In: [http://www.bmf.gv.at/spielerchutz/\\_start.htm](http://www.bmf.gv.at/spielerchutz/_start.htm)  
Zugriff: 21.7.2012.

o.A.: Papierformat. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Papierformat> Zugriff: 24.6.2012.

o.A.: Schubert. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Schubert> Zugriff: 7.6.2012.

o.A.: Pathologisches Glücksspiel. In: [http://de.wikipedia.org/wiki/Pathologisches\\_Spielen](http://de.wikipedia.org/wiki/Pathologisches_Spielen)  
Zugriff: 18.8.2012.

o.A.: Angehörige. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/faq\\_5.html](http://www.spielsuchthilfe.at/faq_5.html) Zugriff: 1.7.2012.

o.A.: Angehörige. In: [http://www.spielsuchthilfe.at/faq\\_5.html](http://www.spielsuchthilfe.at/faq_5.html) Zugriff: 1.7.2012.

o.A.: Wir über uns. In: <http://www.apa.at/presse/> Zugriff: 26.10.2012.

o.A.: APA Online Manager (AOM). In:  
<http://www.aom.apa.at/downloads/AOM%20Produktbeschreibung.pdf>  
Zugriff: 24.9.2012.

o.A.: Tabloid. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tabloid> Zugriff: 24.9.2012.

o.A.: Kleinformate. In:  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Tabloid\\_%28Zeitungsformat%29#Kleinformate](http://de.wikipedia.org/wiki/Tabloid_%28Zeitungsformat%29#Kleinformate)  
Zugriff: 24.9.2012.

o.A.: Broadsheet-Format. In: <http://de.wikipedia.org/wiki/Broadsheet-Format>  
Zugriff: 24.9.2012.

o.A.: o.T. In: <https://www.admiralbet.com/> Zugriff: 11.10.2012.

o.A., Fußballweltmeisterschaft 2006. In:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fball-Weltmeisterschaft\\_2006#Berichterstattung](http://de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fball-Weltmeisterschaft_2006#Berichterstattung)

Zugriff: 12.10.2012.

o.A.: Institut Glückspiel & Abhängigkeit. In: <http://www.game-over.at/>

Zugriff: 26.10.2012.

o.A.: Jugendschutzgesetze in Österreich. In:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Jugendschutzgesetze\\_in\\_%C3%96sterreich](http://de.wikipedia.org/wiki/Jugendschutzgesetze_in_%C3%96sterreich)

Zugriff: 24.11.2012.

o.A.: Gerhard Meyer (Psychologe) In:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Gerhard\\_Meyer\\_%28Psychologe%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Gerhard_Meyer_%28Psychologe%29)

Zugriff: 2.12.2012.

## **8. Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1: Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

Abb. 2: Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

Abb. 3: Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2002.

Abb. 4: Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2011.

Abb. 5: Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2011.

Abb. 6: Horodecki, Izabela: Infoschieber Spielsucht. Wien, 2011.

## **9. Anhang**

### **9.1. Interviewangaben**

**Horodecki, Izabela**, Mag. Dr.: Klinische und Gesundheitspsychologin, Psychotherapeutin, Supervisorin; Vereinspräsidentin von „Spielsuchthilfe“, ca. 57 Jahre alt. Datum des Interviews: 26.6.2006 (und nochmals per E-Mail am 11.7.2012, 16 Uhr 07). Dauer: ca. 61 Minuten.

## **Abstract**

Die Sichtweisen auf Sportwetten können sehr unterschiedlich gestaltet sein. So können soziale, historische, gesundheitliche, juristische, legislative oder moralische Aspekte auf die öffentliche Debatte und auf die Darstellung des Themas Einfluss nehmen. In meiner Diplomarbeit möchte ich anhand dreier Fallbeispiele aufzeigen, wie verschieden solche Darstellungen zum Themenfeld aussehen können. Als Ausgangspunkt meiner Fragestellung dient mir der Diskurs zwischen dem Wettspiel und der Glückspielsucht. In den drei Fallbeispielen behandle ich zwei Medientexte und ein Interview. Bei den ausgewählten Medientexten handelt es sich um einen Informationsschieber der Therapiestelle „Spielsuchthilfe“ (vormals „Anonyme Spieler“) und mehrere Printartikel aus verschiedenen österreichischen Zeitungen. Mit der Psychologin und Mitarbeiterin der zuvor erwähnten Wiener Therapiestelle, Dr. Izabela Horodecki, führte ich ein Experteninterview durch. Für meine Analysen wende ich unterschiedliche ethnographische Hilfsmittel aus dem Umfeld der Europäischen Ethnologie an. Die Erkenntnisse aus den jeweiligen Beschreibungen und Analysen werden in der Schlussfolgerung nochmals zusammengebracht und erörtert.

## **Lebenslauf**

Philipp Glanner

Geboren am 03.04.1981

Kontakt: philipp.glanner@4fun.at

### **Ausbildung:**

2001: Matura an der Höheren Technischen Bundeslehranstalt Wien 10 – Abteilung Allgemeiner Maschinenbau, Ettenreichgasse 54, 1100 Wien

2001-2003: AHStG Geschichte/ AHStG Volkskunde (Ethnologia Europaea) an der Universität Wien

Seit 2003: Diplomstudium Volkskunde UniStG an der Universität Wien

### **Arbeitserfahrung:**

seit 2004: freier Journalist für „Ballesterer fm“, „Vienna Online“, „Sportreport.biz“ und „FK Austria Wien“

2006-2008: Chefredakteur bei der Onlineplattform „Sportplatz.at“

2008-2009: Chef vom Dienst bei der Onlineplattform „Sportal.at“

2010: Glanner, Philipp u. Sebastian Kelterer: Stars, Millionen und geplatzte Träume – Die Ära Stronach. In: Schütz, Edgar/ Jacono, Domenico/ Marschick, Matthias (Hg.): Alles Derby! 100 Jahre Rapid gegen Austria. Göttingen, 2011. S. 168-170.

### **Universitäre Aktivitäten:**

2004-2005: Studienrichtungsstellvertreter Europäische Ethnologie

2005: Mitglied der Habilitationskommission Dr. Bernd Rieken

2004: SPL 8: Kunstgeschichte und Europäische Ethnologie - Mitglied der Studienkonferenz als Vertreter für die Europäische Ethnologie