

## Inhalt

	Vorwort .....	5
1.	Fragestellung .....	11
2.	Historische Überlegungen zum Spiel .....	12
2.1.	Das Spiel als Spiegel der Zeit .....	13
2.2.	Glücksspielautomaten als Einstiegsdroge ..	14
2.3.	Zur Geschichte des Wiener Wurstelpraters	15
3.	Zur grundsätzlichen Problematik der Spiel- leidenschaft .....	18
3.1.	Positive Aspekte des Glückspiels versus pa- thologisches Spielverhalten .....	18
3.2.	Kontrollverlust .....	19
3.3.	Suchtverhalten .....	20
3.4.	Psychanalytische Theorien .....	21
3.4.1.	Spielen, um die "Allmachtsfiktion" zu be- stätigen .....	21
3.4.2.	Spielen als Ersatz für Sexualität .....	21
3.4.3.	Spielen um Aggressionen abzubauen .....	23
3.5.	Persönlichkeitsmerkmale Spielsüchtiger ....	25
3.6.	Spielverhalten als Zwang .....	25
3.6.1.	Bedeutungslosigkeit des Verlierens .....	26
4.	Die rechtliche Situation .....	27
4.1.	Gesetz und Realität .....	28
5.	Die Karriere zum Spieler .....	29
5.1.	Herkunft .....	29
5.2.	Erwin .....	30
5.2.1.	Versuch einer Interpretation .....	36
5.2.2.	Bedürfnisse versus Problembewältigung ...	37

5.3.	Wolfgang .....	38
5.3.1.	Versuch einer Interpretation .....	42
5.4.	Gustl .....	43
5.5.	Gerhard .....	44
5.6.	Josef .....	44
5.7.	Folgerungen .....	45
5.7.1.	Bemühen um soziale Integrität .....	45
5.7.2.	Die Einstellung zur Leistungsgesellschaft ..	46
5.7.3.	Die Statuswelt des Spielers .....	47
5.8.	Subkultur der Automatenspieler .....	48
6.	Die Welt des Spielers .....	50
6.1.	Zum Selbstverständnis des Spielers .....	50
6.2.	Die magische Welt des Spielers .....	51
6.3.	Illusion der Selbstbestimmung .....	53
6.4.	Spielleidenschaft aus der Sicht des Spielers	53
6.4.1.	Tagebuchaufzeichnungen eines Spielers ....	58
6.5.	Die Bewertung des Geldes - Geld als Spiel- und Suchtmittel .....	62
6.6.	Geldquellen .....	63
6.7.	Beschaffungskriminalität .....	65
7.	Die Beziehung der Spieler zueinander .....	68
7.1.	Soziale Rangordnung .....	68
7.2.	Zweckkontakte unter Spielern .....	70
7.3.	Die Spielhalle als primärer Lebensbereich .	70
7.4.	Der Aufpasser .....	71
7.5.	Trinkgeld .....	71
7.6.	Die Spielersprache als Symbol der Gruppen- identität .....	73
7.7.	Beispiele .....	74
8.	Die Spielsucht und ihre Auswirkungen auf Angehörige .....	75
8.1.	Aus der Sicht der Spieler .....	75
8.2.	Aus der Sicht der Angehörigen .....	76
8.2.1.	Anna W., Mutter eines Spielers .....	76
8.2.2.	Claudia S., mit einem Spieler verheiratet ..	80
8.3.	Probleme der Angehörigen .....	83

Zusammenfassende und abschließende Überlegungen .....	85
Literaturverzeichnis .....	87