

# Weitere Anforderungen an die Suchtprävention beim Glücksspiel

## Handlungsbedarf für das gewerbliche Automatenspiel



**Prof. Dr. Gerhard Meyer & Dipl.-Psych. Tobias Hayer**  
**Institut für Psychologie und Kognitionsforschung**  
**Universität Bremen**



# Aktuelle Marktentwicklungen

- Meyer (2008); Vieweg (2008) -

## ⇒ Expansion im Segment Geldspielautomaten

- a) Wachsende Anzahl aufgestellter Geldspielautomaten von 183.000 (2005) über 200.000 (2006) auf 220.000 (2007)  
= +20,2% (von 2005 auf 2007)
- b) Umsatzsteigerung im Segment Geldspielautomaten von 5,88 Mrd. € (2005) über 6,88 Mrd. € (2006) auf 7,75 Mrd. € (2007)  
= +31,8% (von 2005 auf 2007)
- c) Steigender Bruttospielertrag (Umsatz abzüglich 60% Spieler-gewinne) der Aufsteller von Geldspielautomaten von 2,35 Mrd. € (2005) über 2,75 Mrd. € (2006) auf 3,10 Mrd. € (2007)  
= +31,8% (von 2005 auf 2007)
- d) Zusätzliche Spielanreize bei Geldspielautomaten der neuen Generation (sog. „Multigambler“)  
= Erhöhung des Stimulationspotenzials





# Die Novellierung der Spielverordnung von 2006 (I)

- Rahmenbedingungen -

## § 13:

- Mindestlaufzeit je Einzelspiel: 5 Sekunden
- Höchsteinsatz je Einzelspiel: 0,20€
- Höchstgewinn je Einzelspiel: 2€

## §§ 12, 13:

- Maximale Verlustmöglichkeiten/Stunde: 80€
- Maximale Gewinnmöglichkeiten/Stunde: 500€
- Durchschnittlicher maximaler Stundenverlust: 33€
- Obligatorische Spielpause von 5 Minuten nach einer Stunde Spielbetrieb („Time-Out“)

## § 3:

- Aufstellung von 12 Geldspielautomaten pro Konzession bei geeigneter Grundfläche (Spielhallen)
- Aufstellung von 3 Geldspielautomaten in gastronomischen Betrieben



# Die Novellierung der Spielverordnung von 2006 (II)

- Bewertung aus der Perspektive der Suchtprävention -

Positive Aspekte	Negative Aspekte
Verbot der missbrauchsgeeigneten Fun-Games (§ 6a)	Reduzierung der Spiellaufzeit (5 Sek. statt 12 Sek.) → <b>Steigerung der Spielgeschwindigkeit, Ausblendung des Verlusterlebens, Förderung des Chasing-Verhaltens</b>
Verbot von reizvollen Jackpot-Anlagen (§ 9)	Erhöhung des maximalen Stundenverlustes (80€ statt 60€) (durchschnittlich: 33€/Stunde) → <b>Verlustmöglichkeiten mit Vermögenswert</b>
Sichtbare Auslage von Informationsmaterial zu den Risiken des übermäßigen Spielens (§ 6)	Erhöhung der maximalen Gewinnmöglichkeit auf 500€/Stunde → <b>Gewinnmöglichkeiten mit Vermögenswert</b>
	Erhöhung der Geräteanzahl in Spielhallen (von 10 auf 12 je Konzession) und Gaststätten (von 2 auf 3) → <b>Ausweitung des Vertriebsnetzwerkes</b>  <b>⇒ ERHÖHUNG DER SPIELANREIZE/GEFAHREN</b>



# Die Novellierung der Spielverordnung von 2006 (III)

- Problematische Erfahrungen aus der Praxis -

## Systematische Umgehung der Spielverordnung durch bestimmte Gerätetypen (vgl. Meyer, 2008)

- Bei bestimmten Geräten sind Einsätze im Gegenwert von 2, 4, 5, 10 oder 100€ sowie Gewinne im Gegenwert von 6.000€ und mehr möglich.
- Es erfolgt eine Umwandlung der Geldeinsätze bzw. Geldgewinne auf ein Punktekonto und zurück in Geldbeträge (1 Cent = 1 Punkt).
- Einzelne Gerätehersteller preisen entsprechende Gewinne gezielt an (*„... Mehrere Tausend Euro an Gewinnen möglich ...“*).
- Im Punktemodus können Einzelspiele im 2-Sekunden-Takt stattfinden.
- In der obligatorischen Time-Out-Phase werden Freispiele gewährt.

**Anweisung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie an die PTB, die Punktwerte auf 1.000€ zu begrenzen; innerhalb von 3 Jahren ist der gesamte Gerätebestand an dieser Vorgabe auszurichten (Oktober 2007).**



# Die Novellierung der Spielverordnung von 2006 (IV)

- Problematische Erfahrungen aus der Praxis -

## **Nichteinhaltung der Spielverordnung (vgl. Trümper, 2007)**

- Deutschlandweite Begehung von Spielhallen
  - Durchführung der Feldstudie im Sommer 2007
- 
- Fehlendes Informationsmaterial (in 53,1% der aufgesuchten Spielhallen)
  - Aufstellung verbotener Gerätetypen (in 26,7% der aufgesuchten Spielhallen befanden sich Fun-Games)



# Glücksspielverhalten Erwachsener in Deutschland (I)

- Bühringer et al. (2007) -

## Repräsentativerhebung

**N = 7.817 Personen im Alter von 18-64 Jahren**

Insgesamt konnten 14 pathologische Spieler identifiziert werden (0,2% bzw. 103.000 Erwachsene); weitere 0,29% gelten als Problemspieler (149.000 Erwachsene)

- Die Prävalenzrate liegt im europäischen Vergleich im unteren Bereich



# Glücksspielverhalten Erwachsener in Deutschland (II)

- Bühringer et al. (2007) -

Hochgerechnet auf die Bevölkerung ergeben sich folgende Prävalenzwerte des pathologischen Spielverhaltens für einzelne Spielformen:

- 31.300 bei Geldspielautomaten (0,06%)
- 25.800 bei Glücksspielen im Spielkasino (0,05%)
- 23.800 bei Sportwetten (0,046%)
- 12.200 bei Lotto (0,024%)





# Problembehaftete Glücksspielformen

- Untersuchung von Spielern in der Versorgung (N = 489; Meyer & Hayer, 2005) -

Glücksspielform	Problembehaftet	Erstkontaktalter
Geldspielautomaten	<b>79%</b>	<b>39% als Minderjährige</b>
Glücksspielautomaten	32%	8% als Minderjährige
Roulette/Black Jack	17%	5% als Minderjährige
Karten-/Würfelspiele um Geld	16%	35% als Minderjährige
„ODDSET“	10%	<b>7% als Minderjährige</b>
Lotto „6aus49“	6%	21% als Minderjährige



# Das Suchtpotenzial von Glücksspielen

- Ein Analyseschema -

**Veranstaltungsmerkmale von  
Glücksspielen**

**Situational (kontextbezogen)**  
z.B. Verfügbarkeit, Werbung

**Strukturell (spielmediumsbezogen)**  
z.B. Ereignisfrequenz, Gewinnmöglichkeiten

**Primärwirkung**  
Erleichterung des Zugangs

**Primärwirkung**  
Förderung einer regelmäßigen Teilnahme

**Beurteilung des Suchtpotenzials einer  
Glücksspielform**



# Das Suchtpotenzial von Geldspielautomaten

- Relevante Veranstaltungsmerkmale -

**Verfügbarkeit**

**Variable Einsatz-/  
Gewinnmöglichkeiten**

**Ereignisfrequenz**

**Aktive Einbindung**

**Auszahlungsintervall**

**Fast-Gewinne**



# Spielerschutz beim gewerblichen Automatenspiel

- Anspruch und Wirklichkeit -

## Ausgewählte Maßnahmen

## Bewertung

Abbildung einer Hotline-Nummer der BZgA auf jedem Geldspielautomaten mit ca. 60-100 Anrufen monatlich (2003-2005), davon mehrheitlich Service-Anfragen (über 70%)

- Evaluationsbefunde fehlen
- Betroffene werden nur sporadisch erreicht
- Vermittlung in das Hilfesystem findet kaum statt

Warnhinweise zu den Gefahren übermäßigen Spielens in Form von Piktogrammen auf jedem Geldspielautomaten

- Evaluationsbefunde fehlen
- Wirksamkeit derartiger Informationen ist als gering einzuschätzen; Änderungen auf der Verhaltensebene sind nicht zu erwarten

Personalschulungen durch das Weiterbildungszentrum der IHK Bonn/Rhein-Sieg

- Evaluationsbefunde fehlen
- Dauer, Inhalte und Effekte der Schulungen sind nicht bekannt

Auslegen von Informationsflyern zu den Risiken, die mit dem übermäßigen Spielen verbunden sind

- Umsetzung in der Praxis ist mangelhaft
- Informationsgehalt einiger Materialien lässt zu wünschen übrig



# Sieben zusammenfassende Thesen (I)

- 1) Die Novellierung der Spielverordnung hat das Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels erhöht. Daneben bringen systematische Umgehungen der Vorgaben der Spielverordnung zusätzliche Spielanreize mit sich.
- 2) Es können Gewinne und Verluste mit Vermögenswert erzielt werden.
- 3) Eine Abgrenzung von Geldspielautomaten und Glücksspielautomaten ist aus psychologischer und juristischer Sicht nicht haltbar.
- 4) Die Mehrheit aller pathologischen Spieler entwickelt Probleme im Zusammenhang mit Geldspielautomaten.



## Sieben zusammenfassende Thesen (II)

- 5) Die bislang umgesetzten Maßnahmen des Spielerschutzes im Bereich des gewerblichen Automatenspiels sind ungenügend und zeichnen sich durch einen Mangel an Wirksamkeitsnachweisen aus.
- 6) Spieler, die im Spielbankenbereich gesperrt sind, weichen aufgrund der Ähnlichkeit des Spielangebots auf Spielhallen aus.
- 7) Die Ausklammerung des gewerblichen Automatenspiels beim Glücksspielstaatsvertrag widerspricht einer konsistenten und systematischen Glücksspielpolitik in Sachen Spielerschutz.



# Implikationen für präventive Handlungsschritte (I)

## ANSATZPUNKT 1

### Modifizierung der Veranstaltungsmerkmale = Entschärfung der Geräte

- Orientierung der maximalen Verlustmöglichkeiten am durchschnittlichen Bruttostundenverdienst eines Arbeiters im Produzierenden Gewerbe (auf ca. 16€)
- Entsprechende Begrenzung des Höchstgewinns (auf ca. 45€)
- Verbot von Merkmalsübertragungen jeglicher Art und damit Unterbindung des Spielens um Gewinnpunkte
- Manueller Start jedes Einzelspiels, um ein paralleles Bespielen der Automaten zu erschweren
- Verlangsamung der Einzelspiele, um Vereinnahmungstendenzen entgegenzuwirken
- Verbindliche Pausen nach 30 Minuten kontinuierlichen Spielens



# Implikationen für präventive Handlungsschritte (II)

## ANSATZPUNKT 2

### Anwendung der Bestimmungen des Glücksspielstaatsvertrages auf das gewerbliche Automatenspiel

- Konzipierung und Umsetzung eines Sozialkonzeptes (§ 6)
- Aufbau eines Sperrsystems (§ 8)
- Begrenzung der Anzahl der Spielstätten (§ 10)
- ...

## ANSATZPUNKT 3

### Einstufung der Geldspielautomaten als Glücksspiel

- Flächendeckender Abbau aller Geldspielautomaten aus gastronomischen Betrieben und Spielhallen
- Automatenspiel nur unter dem Dach der Spielbanken möglich (vgl. „Schweizer Modell“)





# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

## Kontakt

Prof. Dr. Gerhard Meyer  
Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Universität Bremen  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung  
Grazerstr. 4  
28359 Bremen  
Tel. 0421 218-2193  
Web: <http://www.uni-bremen.de/~drmeyer>