

Stellungnahme zu dem Entwurf der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (Stand: 08.02.2012)¹

von

Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer
Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazer Str. 4, 28359 Bremen
Tel.: (0421) 218-68701
Fax: (0421) 218-68719
E-Mail: gerhard.meyer@uni-bremen.de
Web: <http://www.gerhard.meyer.uni-bremen.de>

Zusammenfassung

- Mit der Fünften Novelle der Spielverordnung (SpielV) des Jahres 2006 wurde den Herstellern und Aufstellern von Geldspielautomaten ein größerer Gestaltungsspielraum zugestanden. Über die Erhöhung der Spielanreize ist es der Branche gelungen, die Nachfrage zu steigern. Die Anzahl der aufgestellten Geldspielautomaten veränderte sich von 183.000 in 2005 auf 242.500 in 2011, verbunden mit einer Zunahme an Spielhallen und einer Steigerung des Bruttospielertrags von 2,35 Mrd. Euro auf 4,14 Mrd. Euro (Zuwachsrate: 76,2%).
- Ausweislich der Ermächtigungsgrundlage des § 33f Gewerbeordnung (GewO) soll die SpielV jedoch der Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs sowie dem Spieler- und Jugendschutz dienen. Dieser Zielsetzung wurde die Novellierung der SpielV nicht gerecht, wie deren Evaluation ergeben hat. Mit dem so genannten Punktespiel entwickelte die Automatenindustrie neue, nicht ausdrücklich in der SpielV geregelte Spielanreize, die sich negativ auf den Spielerschutz ausgewirkt haben. Bei 35,9% der untersuchten Kurzzeitspieler und 43,8% der Langzeitspieler aus Spielhallen wurde ein pathologisches Spielverhalten diagnostiziert. Ferner führen Geldspielautomaten nach epidemiologischen Studien deutlich häufiger zu einer individuellen Problembelastung als andere Glücksspielformen. Entsprechend hoch wird das Gefährdungspotenzial der Automaten auch durch ein testtheoretisch abgesichertes Bewertungsinstrument eingestuft. In Versorgungseinrichtungen bilden pathologische Spieler an Geldspielautomaten mit Abstand die

¹ Die Stellungnahme entspricht einem Gutachten zu dem Entwurf zur Änderung der Spielverordnung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie im Auftrag des Fachbeirats Glücksspielsucht.

größte Gruppe unter den Spielsüchtigen. Studien zur Glücksspielnachfrage von Jugendlichen belegen zudem, dass der Jugendschutz im Bereich der Geldspielautomaten nicht hinreichend umgesetzt wird.

- Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) hat den Korrekturbedarf erkannt und nennt in dem Entwurf zur Änderung der SpielV als Maßnahme zur Verbesserung des Jugend- und Spielerschutzes: die Begrenzung der Spielanreize und Verlustmöglichkeiten, die Einschränkung des Punktespiels und die Stärkung des Unterhaltungscharakters der Spielgeräte. Die unterbreiteten, konkreten Lösungsvorschläge sind jedoch nicht zielführend. Statt Umgehungstatbestände (durch das Punktespiel), die Gewinne und Verluste mit Vermögenswert ermöglicht und damit den Glücksspielcharakter des Automatenspiels verfestigt haben, zu unterbinden, werden lediglich marginale Korrekturen einzelner Spielparameter vorgeschlagen.
- Stattdessen sind substantielle Reduzierungen der Spielanreize (Gewinnaussichten) und Maximalverluste notwendig, um den Zielen der SpielV gerecht zu werden. Diese primären Korrekturen der Spielstruktur sind vorrangig umzusetzen.
- Die vom BMWi vorgeschlagene Begrenzung der Gewinnaussichten auf 1.000 Euro legt einen Betrag fest, der einen Vermögenswert darstellt. Gewinne in dieser Größenordnung sind mit einer ausgeprägten psychotropen Wirkung verbunden und fördern die Jagd nach Verlustausgleich. Soll der Unterhaltungscharakter des Automatenspiels gestärkt und das Suchtrisiko gesenkt werden, sind allenfalls Gewinne zu rechtfertigen, die sich an dem durchschnittlichen Nettostundenlohn eines Arbeitnehmers in Höhe von 15 Euro orientieren.
- Eine substantielle Reduzierung des Höchstgewinns ist durch die Unterbindung von Umgehungen der Vorgaben mittels Merkmalsübertragungen, wie dem Spiel um Punkte und Sonderspiele, realisierbar. Das BMWi betont zwar die Notwendigkeit der Eindämmung des Punktespiels und vergleichbarer Spielangebote, verweist aber gleichzeitig darauf, dass unmittelbar auf Spielfeatures ausgerichtete Beschränkungen angesichts der Digitalisierung der Geräte heutzutage prüftechnisch nicht mehr beherrschbar sind. Diese Kapitulation vor den Optionen der Spielgestalter ist nicht nachvollziehbar. Eine zielführende Maßnahme bezieht sich auf das Verbot von Merkmalsübertragungen und entsprechenden Speichern sowie die kontinuierliche Speicherlöschung in kurzen Zeitabständen.
- Der Maximalverlust von 80 Euro pro Stunde an einem Geldspielgerät kann nachweislich zu vermögensgefährdenden Verlusten führen. Es ist daher eine deutliche Absenkung des Maximalverlusts einzufordern. Der Stundenverlust sollte sich nach dem durchschnittlichen Nettostundenlohn eines Arbeitnehmers (15 Euro) richten. Erst unter der Vorausset-

zung einer fehlenden Vermögensgefährdung ist die Abgrenzung der Geldspielautomaten vom Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB gewährleistet.

- Sofern primäre Strukturveränderungen nicht in hinreichendem Maße realisierbar sind, bietet sich eine Reihe von sekundären Korrekturen der Spielstruktur an. Zur Verringerung des Gefährdungspotenzials von Geldspielautomaten wird eine Spielpause nach einer Stunde Spielbetrieb mit einer Länge von mindestens 20 bis 25 Minuten vorgeschlagen. Außerdem gilt es, die Hürden für die Mehrfachbespielung der Geldspielgeräte möglichst hoch zu setzen. Hier greifen die Vorschläge zur Änderung der Spielverordnung nicht, vielmehr bedarf es der gesetzlichen Verankerung des Verbots des Spielens an mehr als einem Gerät. Verstöße gegen diese Vorgabe sollten als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.
- Die Einführung einzelner Spielelemente hat in der Vergangenheit zu einer unverhältnismäßigen Erhöhung der Spielanreize geführt. Um diesen Trend umzukehren und in evidenzgestützter Weise präventiv zu intervenieren, sind folgende Spielparameter zu verbieten: Mehrplatzspielgeräte, Jackpot-Anlagen und absichtlich erzeugte bzw. überzufällig häufig auftretende Fast-Gewinne. Zudem belegen Forschungserkenntnisse einen eindeutigen Zusammenhang zwischen der Ereignisfrequenz und dem Suchtpotenzial einer Spielform. Entsprechend ist eine Verlängerung der Spieldauer des Einzelspiels auf mindestens 60 Sekunden oder – in Kombination mit primären Strukturveränderungen – auf mindestens 15 bis 20 Sekunden anzustreben.
- Außerdem gilt es, auf Strukturmerkmale zu verzichten, die kognitiven Verzerrungen, wie das Phänomen der Kontrollillusion, Vorschub leisten. Die notwendigen Korrekturen sollten das Verbot von Gewinnanzeigen mit Licht- und Toneffekten bei Spielergebnissen, die unterhalb der Einsatzhöhe liegen, sowie eine Begrenzung von Spiellinien umfassen. Außerdem ist durch ein Verbot des Risikospiels (als eine Variante von Merkmalsübertragungen) der aktiven Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf entgegenzuwirken, womit gleichzeitig auch die Umgehung der Einsatzgrenzen der SpielV ausgeschlossen wird. Flankierend ist eine generelle Reduzierung der Auszahlungsquote anzuraten, um übermäßig häufige Gewinnerlebnisse zu vermeiden.
- Aus dem Blickwinkel des Spielerschutzes bringen Warnhinweise, die in Form von Piktogrammen auf den Frontscheiben der Geräte platziert sind, nicht die gewünschten Effekte mit sich. Vielmehr sind dynamische Informationen, vermittelt über Pop-up-Fenster, zu bevorzugen, etwa um irrationale Glaubenssätze zu korrigieren oder den Spielteilnehmern ausgewählte Indikatoren des individuellen Spielverhaltens (z.B. Gesamteinsätze, Gesamtspieldauer) zurückzumelden.

- Eine weitere Stärkung des Spielerschutzes geht von der Einführung einer Spielerkarte aus, auf der Begrenzungen der Spieldauer, Einsätze und Verluste gespeichert werden können. Das übergeordnete Ziel dieser Maßnahme besteht in der Förderung von verantwortungsbewussten Entscheidungsprozessen im Kontext einer Spielteilnahme. Allerdings setzt die effektive Implementierung von Spielerkarten voraus, das Missbrauchspotenzial (d.h. die Nutzung multipler Karten) so weit wie möglich zu minimieren, was u.a. über biometrische Erkennungssysteme zu erreichen ist.
- Die Spielerkarte kann zudem als Grundlage für den Aufbau eines flächendeckenden Sperrsystems dienen, in dem Selbst- und Fremdsperrern auf der Karte gespeichert werden. Die Spielsperre ist eine erfolversprechende Schutzmaßnahme, die bereits in anderen Glücksspielsegmenten zum Einsatz kommt. Die Sperrdaten aus dem gewerblichen Automatenspielsegment sollten mit der bereits existierenden Deutschen Sperrdatei vernetzt werden, um das Ausweichverhalten auf andere Spielorte zu verhindern.
- Die Verpflichtung zu Identitätskontrollen und die Einführung einer gesicherten Spielerkarte liefern zudem einen notwendigen Beitrag zur Verbesserung des Jugendschutzes. Sofern derartige Zugangskontrollen im gastronomischen Bereich nicht umsetzbar sind, ist ein generelles Verbot der Automatenaufstellung außerhalb von Spielhallen in Betracht zu ziehen.
- Die Einbeziehung von Experten aus der Suchtforschung und Datenverarbeitung ist bei der Überprüfung der Auswirkungen der Bauartzulassungen genauso notwendig wie eine allgemeine Präzisierung der Verfahrensabläufe und Zuständigkeiten. Auf jeden Fall bedarf es einer wissenschaftlichen Evaluation der positiven wie der negativen Effekte der novellierten Spielverordnung spätestens vier Jahre nach ihrem Inkrafttreten.
- Abstandsregelungen für Spielhallen, wie sie unter anderem in den Spielhallengesetzen der Länder Berlin und Bremen festgeschrieben sind, setzen lediglich an den Symptomen der Fehlentwicklungen an und nicht an den eigentlichen Ursachen: der Aufrüstung der Geldspielautomaten zu Glücksspielautomaten. Erst die Rückführung der Geräte zu Unterhaltungsautomaten mit Gewinnen und Verlusten ohne Vermögenswert (und die damit angestrebte Abgrenzung vom Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB) wird der Intention der SpielV gerecht, gewährleistet einen hinreichenden Spielerschutz und rechtfertigt eine gewerbliche Betätigung.

1. Wirtschaftsentwicklung nach der Novellierung der Spielverordnung

Die Hersteller und Aufsteller von Geldspielautomaten haben den größeren Gestaltungsspielraum, den die Fünfte Novelle der Spielverordnung (SpielV) des Jahres 2006 bietet, erfolgreich genutzt. Die Attraktivität des Automatenspiels wurde deutlich gesteigert und ging mit einer expansiven Wirtschaftsentwicklung und hohen Zuwachsraten auf der Ertragsseite einher. Die Anzahl der aufgestellten Geldspielautomaten stieg von 183.000 in 2005 auf 242.250 in 2011, ein Anstieg um 32,4% (Meyer, 2012; ifo, 2012). Die Anzahl der registrierten Konzessionen für Spielhallen (in Kommunen mit mehr als 10.000 Einwohnern) erhöhte sich von 2006 bis 2010 bundesweit um 20,1% auf 12.240, die der Standorte um 5,5% auf 8.295 (Trümper & Heimann, 2010). Der Trend geht in Richtung Mehrfachkonzession, d.h. mehrere Spielhallen an einem Betriebsort. Für 2012 ist im Vergleich mit 2010 mit einem weiteren Anstieg bei den Konzessionen um 15,8% und bei den Standorten um 7,8% zu rechnen, wie erste Erkenntnisse auf der Basis von rund 50% der angestrebten Datensätze andeuten (J. Trümper, persönliche Mitteilung). Die erhöhten Spielanreize und die größere Verfügbarkeit führten zu einer Steigerung des Bruttospielertrags der Aufsteller von Geldspielautomaten von 2,35 Mrd. Euro in 2005 auf 4,14 Mrd. Euro in 2011. Dies entspricht einer Zuwachsrate von 76,2%. Im Vergleich dazu verzeichnen die Anbieter klassischer Glücksspiele wie Spielbanken starke Ertragsrückgänge. Der Bruttospielertrag ging von 952 Mio. Euro in 2005 auf 557 Mio. Euro in 2010 zurück, eine Reduktion um 41,5%. Für 2011 ist mit einem weiteren Rückgang um rund 6% zu rechnen.

Empirische Hinweise für die zunehmende Attraktivität des gewerblichen Automatenspiels – zumindest bei bestimmten Zielgruppen – lassen sich auch aus den Monitoringdaten der BZgA (2012) ableiten. Gegenstand dieser Veröffentlichung sind die Ergebnisse von drei repräsentativen Bevölkerungsumfragen aus den Jahren 2007, 2009 und 2011. Während die 12-Monats-Prävalenz einer Spielteilnahme in 2007 und damit kurz nach Novellierung der SpielV bei 2,3% lag, gaben in 2011 immerhin 2,9% der Bevölkerung an, im vorausgegangenen Jahr an Geldspielautomaten gespielt zu haben. Als besonders markant erweist sich die Veränderung unter jungen männlichen Erwachsenen: So stiegen die Referenzwerte unter den 18- bis 20-Jährigen von 5,8% (2007) auf 19,5% (2011) sowie unter den 21- bis 25-Jährigen von 5,1% (2007) auf 11,5% (2011) an. Eine ähnliche Tendenz – wenngleich auf niedrigerem Niveau – deutet sich bei jungen Frauen im Alter von 18 bis 20 Jahren an (2007: 2,4%; 2011: 5,8%).

2. Gefährdungspotenzial der Geldspielautomaten

Da den Geldspielgeräten aber auch Gefahren für die Allgemeinheit, Spieler und Jugend inhärent sind, hatte sich das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) im Rahmen der Novelle der SpielV verpflichtet, deren Auswirkungen insbesondere auf das pathologische Spielverhalten binnen vier Jahren nach Inkrafttreten zu evaluieren.

Die Evaluation hat ergeben, dass mit dem so genannten Punktespiel neue, nicht ausdrücklich in der Spielverordnung geregelte Spielanreize entwickelt wurden (Bühringer et al., 2010). Die hohen Spielanreize der Geldspielgeräte in Form von Gewinnen mit Vermögenswert stellen einen wesentlichen Faktor der Pathogenese süchtigen Spielverhaltens dar. Bei 42% der untersuchten Spieler in Spielhallen wurde im Rahmen der Evaluation ein pathologisches und bei 16% ein problematisches Spielverhalten diagnostiziert. Vergleiche der befragten Langzeitspieler (länger als vier Jahre) mit Kurzzeitspielern (bis zu vier Jahren) zeigen nur geringfügige Unterschiede auf. Unter den Langzeitspielern lag der Anteil der pathologischen Spieler mit 43,8% etwas höher als unter den Kurzzeitspielern mit 35,9% (Prof. G. Bühringer, persönliche Mitteilung). Hohe, vermögensgefährdende Verluste sind die Folge. So lag der höchste Tagesverlust in Spielhallen im Durchschnitt bei 610 Euro. 14,3% der befragten Spieler berichteten über Verluste von 1.001 bis 5.000 Euro (Bühringer et al., 2010).

Eine Vermögensgefährdung verdeutlicht auch das Ergebnis eines Feldversuchs (Meyer, 2010), in dem ein Testspieler den durchschnittlichen monatlichen Nettolohn eines Arbeitnehmers in Höhe von 1.450 Euro in der Spielhalle eines marktführenden Unternehmens innerhalb von 5 Stunden und 37 Minuten verspielte. Der Spielablauf gestaltete sich wie folgt: Der Testspieler begann mit dem Spiel auf der höchsten Risikostufe an zwei Geräten gleichzeitig. An zwei weiteren Geräten fand zunächst über drei Stunden nur die Umwandlung von Geld (480 Euro) in Punkte im Stillstand der Automaten statt. Der transferierte Geldbetrag wurde anschließend in 8 bis 9 Minuten über den Einsatz von Punkten riskiert und verspielt. Auf dem Weg zum Totalverlust wurde ein zwischenzeitlicher Gewinn von 974 Euro registriert.

Analysen der 12-Monats-Prävalenzraten problematischen und pathologischen Spielverhaltens in Deutschland (Bühringer et al., 2007; Buth & Stöver, 2008; BZgA, 2008, 2012) bestätigen, dass Geldspielautomaten (neben Glücksspielautomaten) deutlich häufiger zu einer individuellen Problembelastung führen als andere Glücksspielformen. Mit 3,6% bis 8,7% sind die höchsten Anteile Betroffener unter den Spielern an Geldspielautomaten identifizierbar (Odds Ratios: 5,9 und 9, BZgA, 2008, 2012). Bezogen auf Lebenszeit-Prävalenzen weisen multivariate Analysen (Meyer et al., 2011) ebenfalls daraufhin, dass das Spiel an Geldspielautoma-

ten einen bedeutsamen Risikofaktor für die Entwicklung von Suchtverhalten darstellt (Odds Ratios: 6,3). Für Spieler an Geldspielautomaten besteht somit (im Vergleich zu Personen, die dieses Spiel nicht spielen) eine um den Faktor 6,3 erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Diagnose eines pathologischen Spielverhaltens im Lebensverlauf.

Nach den ermittelten Prävalenzraten in inzwischen acht repräsentativen Studien ist bei 0,19% bis 0,64% der bundesdeutschen Bevölkerung (16 – 65 Jahre) ein problematisches Spielverhalten und bei 0,19% bis 0,56% ein pathologisches Spielverhalten bezogen auf alle Glücksspielformen und die letzten 12 Monate erkennbar. Hochgerechnet auf die Bevölkerung sind 98.000 bis 351.000 Personen bzw. 103.000 bis 300.000 Personen davon betroffen. Die jüngste Studie der BZgA (2012), die auf Daten aus 2011 basiert, verweist auf eine Prävalenzrate von insgesamt 1% für ein problematisches (0,51%, 275.000 Personen) und pathologisches Spielverhalten (0,49%, 264.000 Personen).

In Studien zur Versorgungsnachfrage von pathologischen Spielern bilden Spieler an Geldspielautomaten seit Jahren mit Abstand die größte Gruppe. Mitarbeiter aus Suchtberatungsstellen vergaben im Rahmen des Modellprojekts des Bundesministeriums für Gesundheit „Frühe Intervention bei pathologischem Glücksspielen“ bei 86,8% ihrer Klienten (N=1.319) eine auf diese Form des Automatenspiels bezogene Diagnose (FOGS, 2010). Suchthilfestatistiken, Stichproben aus Selbsthilfegruppen sowie aus ambulanten und stationären Einrichtungen belegen ähnliche Größenordnungen (Meyer, 1989; Denzer et al., 1995; Meyer & Hayer, 2005; Meyer, 2012).

Auf die spielimmanenten Risiken verweisen auch die Ergebnisse eines testtheoretisch abgesicherten Bewertungsinstruments zur Einschätzung des Gefährdungspotenzials verschiedener Glücksspielformen (Meyer et al., 2010). Nach der Berechnung der Gesamtpunktzahl auf Basis von 10 gewichteten strukturellen Kriterien, wie Ereignisfrequenz, Gewinnwahrscheinlichkeit und Fast-Gewinne, gehören die Geldspielautomaten nach den Glücksspielautomaten zu den Spielformen mit dem höchsten Gefährdungspotenzial.

Aus Forschungsbefunden, nach denen pathologische Spieler häufig mehrere Spielformen nutzen, wird allerdings in einer aktuellen repräsentativen deutschen Bevölkerungsstudie von TNS EMNID (2011) abgeleitet, dass eine monokausale Beziehung zwischen einer Spielform und ihrer pathologischen Nutzung nicht herstellbar sei. Die Studie hat ergeben, dass sich gefährdete, problematische und pathologische Spieler im Durchschnitt an fünf Spielformen beteiligen. Von den Spielern an Geldspielautomaten in Spielhallen (N=54) hatten beispielsweise 52,2% auch um Geld gepokert, 47,6% Lotto gespielt und 42,9% an den Automaten in Spielbanken „ihr Glück versucht“. Diese multiple Spielnutzung lässt nach Ansicht der Autoren

der Studie nicht zu, einer Spielform die Verursachungslast für das pathologische Spielverhalten zuzuschreiben.

Bei einer derartigen Interpretation der Ergebnisse bleibt jedoch völlig unberücksichtigt, dass pathologische Spieler sehr genau den Einfluss unterschiedlicher Spielformen auf die Fehlentwicklung ihres Spielverhaltens einschätzen können (Wood & Williams, 2009). Nach der problemverursachenden Spielform befragt, verwiesen in der repräsentativen Bevölkerungsstudie von Meyer et al. (2011) 49,1% der pathologischen Spieler (N=108) auf Geldspielautomaten, 14,5% nannten Poker, 10,4% das „kleine Spiel“ und 7,3% das „große Spiel“ im Kasino, 6,5% Oddset, 2% andere Sportwetten und 1,3% Lotto „6 aus 49“. Der Befund verdeutlicht nicht nur, dass eine „spezifische Verursachungslast“ sehr wohl bestimmbar ist, sondern liefert einen weiteren Hinweis auf das erhebliche Gefährdungspotenzial der Geldspielautomaten.

Eine weitere wichtige Zielgruppe in Sachen Spielerschutz stellen Jugendliche dar. Generell gilt, dass bereits Minderjährige mehrheitlich Erfahrungen mit kommerziellen oder selbstorganisierten Glücksspielen aufweisen und darüber hinaus auch häufiger als Erwachsene – zumindest temporär – glücksspielbezogene Probleme entwickeln (vgl. im Überblick mit Hayer & Meyer, 2008). Für Deutschland liegen mittlerweile drei aussagekräftige Studien zur Glücksspielnachfrage vor, die sich explizit auf das Jugendalter beziehen. So hat Baumgärtner (2009) die Glücksspielnachfrage von 1.132 repräsentativ ausgewählten Hamburger Schülern im Alter von 14 bis 18 Jahren analysiert. Immerhin 35% der Befragten gaben an, schon einmal an Geldspielautomaten gespielt zu haben (Kriterium: Lebenszeit-Prävalenz). Zudem konnten 7% der Stichprobe als aktuelle Automatenspieler eingestuft werden (Kriterium: 30-Tage-Prävalenz). Schließlich scheint sich ein kleiner aber bedeutsamer Anteil der Jugendlichen (2,9%) sogar mehrmals im Monat am Automatenspiel zu beteiligen. In eine grundsätzlich ähnliche Richtung verweisen die Befunde von Hurrelmann et al. (2003), die auf einer Schülerbefragung von 5.009 Siebt- und Neuntklässlern im Alter von 13 bis 19 Jahren basieren. Bezogen auf Geldspielautomaten konnten eine Lebenszeit-Prävalenz von 16,9% (16,7% der Minderjährigen) und eine 12-Monats-Prävalenz von 7,4% festgestellt werden. Als Spielorte benennen die adoleszenten Automatenspieler vorrangig Imbissstuben, gefolgt von Gaststätten, Spielhallen und der Kirmes. Weiterhin verdeutlichen die relativ geringen Abweiserungsraten, dass die Aufsichtspflicht vor allem an diesen Spielorten grob vernachlässigt wird. An diesem defizitären Ist-Zustand hat sich in den letzten Jahren offensichtlich nichts verändert, wie eine aktuelle Replikationsstudie von Duven et al. (2011) mit 3.967 Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 18 Jahren aus Rheinland-Pfalz belegt: Mit einer Lebenszeit-Prävalenz von 19,5% sowie einer 12-Monats-Prävalenz von 14,2% konnte sogar ein noch größerer Anteil an Jugendlichen ermittelt werden, die bereits Geld für das Spiel an

Geldspielautomaten eingesetzt hatten. Die Beinah-Verdopplung der 12-Monats-Prävalenz in Kombination mit den bevorzugten Spielorten (Top-Nennungen: Gaststätte, Spielhalle, Internet und Imbissstube) stimmen bedenklich und machen abermals deutlich, dass das Personal im gastronomischen Bereich sowie in Spielhallen dem Jugendschutz keine hinreichende Beachtung schenkt.

3. Empfehlungen zur Änderung der Spielverordnung

Die schädlichen Auswirkungen des Automatenspiels erfordern eine grundlegende Korrektur der Angebotsstruktur. Die gesetzlichen Bestimmungen sollen die Gefahr unangemessen hoher Verluste in kurzer Zeit ausschließen (§ 33e, Gewerbeordnung, GewO), den Spieltrieb eindämmen, die Allgemeinheit, Spieler und Jugend schützen (§ 33f) und eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs in Spielhallen und ähnlichen Unternehmen verhindern (§ 33i). Diesem Sinn und Zweck wird die SpielV offensichtlich nicht mehr gerecht.

Das BMWi hat den Korrekturbedarf erkannt und nennt als Zielsetzung für die Änderung der SpielV, den Jugend- und Spielerschutz zu verbessern, indem die Spielanreize und Verlustmöglichkeiten begrenzt, das Punktespiel eingeschränkt und insgesamt der Unterhaltungscharakter der Spielgeräte gestärkt werden soll. Diese Maßnahmen erweisen sich im Prinzip als geeignet, den schädlichen Auswirkungen der Geldspielgeräte zu begegnen; die unterbereiteten, konkreten Lösungsvorschläge sind jedoch nicht zielführend. Statt den Umgehungstatbeständen, die Gewinne und Verluste mit Vermögenswert ermöglicht und damit den Glücksspielcharakter des Automatenspiels verfestigt haben, den Boden zu entziehen, werden marginale Korrekturen einzelner Spielparameter vorgeschlagen.

4. Primäre Korrekturen der Spielstruktur

Aus der Perspektive der Suchtprävention dienen in erster Linie substanzielle Reduzierungen der Spielanreize (Gewinnaussichten) und der Maximalverluste der Zielerreichung. Diese primären Änderungen der SpielV bzw. Eingriffe in die Angebots- und Spielstruktur sind als suchtpreventive Maßnahmen direkter und zielgerichteter zu realisieren als die vorbeugende Einflussnahme auf die anderen Säulen der Suchttrias (Person, Umwelt).

Reduzierung des Höchstgewinns

Die vorgeschlagene Begrenzung der Gewinnaussichten auf 1.000 Euro (§ 12, Abs. 2, Satz 1, Nr. 2) legt einen Betrag fest, der eindeutig einen Vermögenswert darstellt. Gewinne in dieser Größenordnung sorgen nicht nur für einen hohen Spielanreiz, sondern erzielen gleichzeitig eine ausgeprägte psychotrope Wirkung: Stimulation und Erregung, Glücks- und Erfolgsgedühle, Beruhigung und Entspannung auf Seiten der Spieler sind die Folge. Gleichzeitig fördern derartige Beträge die Jagd nach einem Verlustausgleich: Ein Spieler, der 900 Euro verloren hat, kann im nächsten Spiel, für 20 Cent Einsatz, aus der Verlust- in die Gewinnzone gelangen. Entgegen der Annahme des BMWi stellen die Gewinnmöglichkeiten für gefährdete und süchtige Spieler den entscheidenden Spielanreiz dar und nicht Verluste, wie in der Begründung der Änderung (Besonderer Teil) von § 12, Abs. 2, Satz 1, Nr. 1 ausgeführt wird.

Vorschläge zur Reduzierung der Maximalgewinne je Stunde von 500 Euro auf 400 Euro und der angezeigten „Gewinnanmutungen“ auf das doppelte des Maximalgewinns, also 800 Euro, wie sie noch als Ergebnis eines Gesprächs zwischen Bund und Ländern skizziert wurden (Schreiben der Staatssekretäre Dr. Heitzer, BMWi, und Dr. Kloos, Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz vom 29. März 2011), sind in dem Diskussionsentwurf nicht mehr aufgeführt. Weitergehende Beschränkungen des Höchstgewinns schlagen Dürr (2011), die SPD-Bundestagsfraktion (2011) und der Fachbeirat Glücksspielsucht (2008) vor. Während Dürr (2011) sich für eine Reduzierung auf 300 Euro pro Stunde und 500 Euro pro Tag ausspricht, fordert die SPD-Bundestagsfraktion (2011) eine Absenkung auf 250 Euro pro Stunde. Der Fachbeirat Glücksspielsucht (2008) empfiehlt, dass die Summe der Gewinne abzüglich der Einsätze im Verlauf einer Stunde den Betrag von 30 Euro nicht übersteigt.

Als Richtwert für einen Gewinn, dem lediglich ein Unterhaltungswert zuzuschreiben ist, lässt sich der durchschnittliche Nettostundenlohn eines Arbeitnehmers heranziehen. Bei Gewinnen von 15 Euro pro Stunde stünde die Unterhaltung im Vordergrund, gleichzeitig wäre das Suchtrisiko gering. Ein höheres Suchtpotenzial ist bei Gewinnen von mehr als 60 Euro pro Stunde gegeben, wie Erkenntnisse aus der Vergangenheit dokumentieren. Mit der Aufstellung des Geldspielgerätes „Mercur B“ in 1977, das mit dem Trick der Merkmalsübertragung einen Direktgewinn von 100 Sonderspielen ermöglichte (gleichbedeutend mit rund 120 DM bzw. 61,36 Euro), begann eine „übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs“. Die Suchtprobleme der Betroffenen führten Anfang der 1980er Jahre – nach entsprechender Latenzzeit – zur Gründung der ersten Selbsthilfegruppen der „Anonymen Spieler“, die überwiegend von Automaten Spielern frequentiert wurden.

Verbot von Merkmalsübertragungen

Eine effektive Reduzierung des Höchstgewinns ist allerdings nur gegeben, wenn Umgehungen der Vorgaben durch Merkmalsübertragungen, wie das Spiel um Punkte sowie Sonder- und Risikospiele, ausgeschlossen werden. Es ist zu gewährleisten, dass keine Merkmale auf nachfolgende Spiele übertragbar sind, die während eines Spiels als Aussicht auf einen (sicheren) Gewinn zwar eintreffen bzw. angezeigt werden, jedoch nicht im selben Spiel realisiert werden, sondern erst in weiteren Spielen oder nach Ablauf eines gerätetechnischen Zeittaktes (in der Größenordnung der Dauer eines Spiels) zur Wirkung kommen. In einem Spiel erhaltene, angezeigte Punkte werden beispielsweise für längere Zeit gespeichert (und gegebenenfalls aufaddiert), bis diese Geldersatzwerte im 5-Sekundentakt schrittweise (mit dem Höchstgewinnwert von 2 Euro) in den Geldspeicher übertragen werden und anschließend in einem einzelnen Vorgang zur Auszahlung gelangen.

Das BMWi hatte bereits mit seiner Weisung vom 17. Oktober 2007 den zulässigen geldwerten Gegenwert von Punkteanzeigen auf 1.000 Euro beschränkt (Konkretisierung in der Technischen Richtlinie 4.1 der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt, PTB, vom 21. April 2009). Das Ministerium sah sich zu dieser Maßnahme veranlasst, da die PTB zwischenzeitlich Geldspielautomaten mit Höchstgewinnen von bis zu 10.000 Euro zugelassen hatte. Der Umwandlungsprozess von Punkten in Geld hat in diesen Fällen bis zu 12 Stunden in Anspruch genommen, oder die Mitarbeiter der Spielhallen haben den Betrag illegalerweise direkt ausgezahlt. Kurze Zeit nach der Umsetzung der Technischen Richtlinie 4.1 wurde die Beschränkung auf 1.000 Euro schon wieder von der Automatenindustrie durch die Verknüpfung des Höchstgewinns mit Sonder- bzw. Zusatzspielen (wie „Action Games“) umgangen, die weitere Gewinne versprechen.

Das BMWi betont in dem Diskussionsentwurf die Notwendigkeit der Eindämmung des Punktespiels und vergleichbarer Spielangebote, verweist aber darauf, dass unmittelbar auf Spielfeatures ausgerichtete Beschränkungen angesichts der Digitalisierung der Geräte heutzutage prüftechnisch nicht mehr beherrschbar seien. Ein Verbot des Punktespiels wäre weitgehend wirkungslos, weil es Umgehungen durch alternative Gewinndarstellungen (Darstellung anderer „Wertzeichen“ statt „Punkte“, Einladung zu Sonderspielen etc.) zur Folge hätte.

Nachdem bereits in der Vergangenheit die Umgehung der SpielV durch Merkmalsübertragungen wie Sonder- und Risikospiele durch die nachträgliche Aufnahme in die Verordnung legalisiert wurde (Bundesgesetzblatt I, 1982, S. 2014 und 1985, S. 2244), soll nun auch die Umgehung durch das Punktespiel im Nachhinein als rechtmäßig angesehen werden. Die Hersteller sollen zukünftig lediglich die Einhaltung der auf 1.000 Euro beschränkten Gewinnaussichten mit jedem Zulassungsantrag schriftlich bestätigen (§ 12, Abs. 2, S. 1), weil eine

lückenlose Überprüfung aller Spiele durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB) angesichts der unüberschaubaren Vielzahl an Spielgestaltungen praktisch nicht zu bewältigen sei. Die Erklärung der Hersteller dürfte die PTB aber nicht von der Prüfung der Voraussetzungen von § 13 SpielV entbinden. Vor diesem Hintergrund wäre die Regelung überflüssig. Sollte die Prüfinstanz zukünftig nur noch bei konkreten Verdachtsfällen auf Nichteinhaltung der SpielV tätig werden, kann die Automatenindustrie - wie bisher – die SpielV umgehen. Bis Verstöße entdeckt und einer juristischen Klärung zugeführt worden sind, können Jahre vergehen, in denen die Gerätetypen längst höhere Erträge erwirtschaftet haben - und zwar auf Kosten des Spielerschutzes. Statt die PTB aus der Verantwortung zu entlassen, sollte die SpielV vielmehr so gestaltet werden, dass die PTB ihrem Prüfauftrag nachkommen kann.

Die Kapitulation vor den Optionen der Spielgestalter, die die Begründung in dem Diskussionsentwurf des BMWi offenbart, ist nicht nachvollziehbar. Die Umgehung der SpielV durch das Punktespiel wurde ermöglicht, weil bestehende Definitionen des Begriffs „Spiel“ aufgegeben und beliebige Vorgänge, wie die Umwandlung des Geldeinsatzes in Punkte, als Spiel angesehen werden (Dürr, 2011). Ein Vorgang, der das Spiel erst auslösen soll, selbst aber gar kein Spiel im eigentlichen Sinn darstellt, wird als Spiel eingestuft. Es ist geradezu absurd, einen Vorgang, wie beispielsweise die Rückumwandlung von Punkten in Geld, der über Stunden im 5-Sekundentakt ohne Variation mit immer dem gleichen Ergebnis von 2 Euro abläuft, als Spiel zu betrachten. Das allgemeine Verständnis von „Spiel“ zielt ebenso wie die Intention der Formulierungen zur Begrenzung des Spiels nach §13 SpielV eindeutig auf einen Spielvorgang ab, der mit dem Einsatz des Geldes beginnt, mit der Bekanntgabe eines variierenden Spielergebnisses fortgesetzt wird und schließlich mit der potenziellen Auszahlung eines Spielgewinns endet. Die Aufnahme einer derartigen Spieldefinition in die SpielV ist notwendig und würde Umgehungstatbestände wie das Punktespiel unterbinden. Merkmalsübertragungen wie indirekte Gewinne durch Sonderspiele und Risiko-Angebote wären aber weiterhin möglich.

Eine zielführende Maßnahme zur Unterbindung von Merkmalsübertragungen ist die vollständige Speicherlöschung. Nach den Vorgaben des BMWi sollen nach drei Stunden Spielbetrieb alle Geldspeicher entleert und alle Anzeigeelemente auf den vordefinierten Anfangszustand gesetzt werden (§ 13, Nr. 5a). Bei einer Speicherlöschung nach drei Stunden wären weiterhin Merkmalsübertragungen innerhalb dieses Zeitraums möglich, gleichbedeutend mit einem Maximalgewinn von 1.500 Euro, der über die Verknüpfung von Punkte- und Sonderspielen realisiert werden könnte. Dürr (2011) empfiehlt dagegen eine Löschung aller Speicher nach einer Stunde Spielzeit. In Verbindung mit dem Höchstgewinn pro Spiel und dem

vorgeschlagenen Maximalgewinn pro Stunde hätte der Spielanreiz damit nach wie vor Glücksspielcharakter.

Nur ein Verbot von Merkmalsübertragungen und entsprechenden Speichern sowie die kontinuierliche Speicherlöschung in kurzen Zeitabständen (Echtzeit, in Abhängigkeit von der Spieldauer) kann die Umgehung der Höchstgewinngrenze pro Spiel verhindern. Diese Maßnahme stellt einen notwendigen Beitrag zur Abgrenzung der Geldspielgeräte vom Glücksspiel dar. Die Umgehung der SpielV durch die Praxis des „Vorladens“ oder „Vorheizens“ der Geräte, also dem Hochladen von Punkten durch die Mitarbeiter der Spielstätte vor Spielbeginn, wäre auf diesem Weg effektiver zu verhindern, als durch ein ausdrückliches Verbot der Veränderung von Gewinnaussichten vor Spielbeginn, wie es die Änderung des § 8, Abs.1 vorsieht.

Verringerung des Maximalverlusts

Weiterhin dient eine substanzielle Reduzierung der Maximalverluste pro Stunde der Schadensminimierung. Wurde als Ergebnis des Gesprächs zwischen Bund und Ländern eine Senkung des Maximalverlusts je Stunde von 80 Euro auf 60 Euro festgehalten, ist in dem Diskussionsentwurf nur noch eine Reduzierung des Durchschnittsverlusts von 33 Euro auf 20 Euro je Betriebsstunde vorgesehen (§ 12, Abs. 2, Satz 1, Nr. 1). Eine Festlegung auf einen Zeitraum, in dem dieser Durchschnittsverlust erreicht wird, ist nicht vorgesehen. Die Prüfbarkeit der Vorgabe ist damit nicht gewährleistet.

Verlustbegrenzungen von 80 Euro pro Stunde und 200 Euro pro Tag schlägt Dürr (2011) vor. Die SPD-Bundestagsfraktion fordert eine Begrenzung des Maximalverlusts pro Stunde auf 40 Euro und nennt als Orientierungswert den durchschnittlichen Bruttoverdienst von Arbeitern pro Stunde (2009: 21,12 Euro). Nach Empfehlungen des Fachbeirats Glücksspielsucht (2008) soll die Summe der Verluste pro Stunde den Betrag von 7 Euro nicht übersteigen.

Als Abgrenzungskriterien zum Glücksspiel sind vermögensgefährdende Verluste anzusehen, die nach den Ergebnissen der Evaluationsstudie von Bühringer et al. (2010) und einem Feldversuch (Meyer, 2010) bei dem derzeitigen Maximalverlust von 80 Euro pro Stunde nachzuweisen sind. Daher handelt es sich bei den Geldspielautomaten um ein Glücksspiel im Sinne des §284 StGB, das aber über die SpielV der Regelung durch den Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) bzw. dessen Änderung (GlüÄndStV) entzogen wird. Hier sind die Bundesländer gefordert, eine Vermögensgefährdung auszuschließen oder diese Spielform ihrer Gesetzgebungskompetenz zu unterwerfen.

Eine risikoarme Teilnahme an Glücksspielen ist nach Risikokurven, die auf der Basis kanadischer Bevölkerungsdaten erstellt wurden, bei Verlusten von 360 Euro bis 720 Euro im Jahr

bzw. 1% des familiären Bruttoeinkommens (bei 2-3-maliger Beteiligung pro Monat) gegeben (Currie et al., 2006). Vor diesem Hintergrund ist eine deutliche Absenkung des stündlichen Maximalverlusts notwendig. Der Verlust sollte sich an dem durchschnittlichen Nettostundenlohn eines Arbeitnehmers (ca. 15 Euro) orientieren, um der Vorgabe der Gewerbeordnung (§33e, Abs.1), die Gefahr unangemessen hoher Verluste in kurzer Zeit auszuschließen, gerecht zu werden. Bei (gewerblichen) Pokerturnieren außerhalb von Spielbanken sind beispielsweise nur Teilnahmegebühren von höchstens 15 Euro zulässig.

5. Sekundäre Korrekturen der Spielstruktur

Wenn keine substanziellen Reduzierungen der Gewinnanreize und Maximalverluste realisierbar sind, kommen sekundäre Strukturveränderungen in Betracht.

Längere Spielpause

Das BMWi schlägt vor, den Schutzzweck der in § 13, Nr. 5, Satz 1 vorgesehenen 5-minütigen Spielpause, die nach einer Stunde Spielbetrieb einzulegen ist, praktisch durchzusetzen, indem in der Pause keine Spielvorgänge, einsatz- und gewinnfreie Probe- oder Demonstrationsspiele oder sonstige Animationen angeboten werden dürfen (§ 13, Nr. 5, Satz 2). Zu Recht verweist das BMWi darauf, dass eine Spielpause nur dann sinnvoll ist, wenn sie zur „Abkühlung“ des Spielers führt und dieser die Möglichkeit erhält, das eigene Spielverhalten zu überdenken. Nach wissenschaftlichen Erkenntnissen reicht eine Spielunterbrechung von fünf Minuten allerdings nicht aus, um dieses Ziel zu erreichen (Delfabbro, 2008). Die Pausen sollten mindestens eine Länge von 20 bis 25 Minuten aufweisen.

Verhinderung der Mehrfachbespielung

Zur Vermeidung des gleichzeitigen Bespielens mehrerer Geräte soll der Geldspeicher von 25 Euro auf 10 Euro reduziert und der Einsatz per Automatiktaste auf 2,30 Euro begrenzt werden. Die Mehrfachbespielung von Geldspielautomaten ist mit einer Vervielfachung der Einsätze, Gewinne und Verluste verbunden und wird nach den Ergebnissen der Evaluationsstudie zur SpielV (Bühringer et al., 2010) als hoher Risikofaktor eingeschätzt. Der Studie zufolge spielten knapp 20% der untersuchten Spieler an drei und mehr Geräten gleichzeitig. Einem Vergleich der von Trümper (2009) erhobenen Daten zur Mehrfachbespielung ist zu entnehmen, dass die Anzahl der von einem Spieler gleichzeitig aktiv bespielten Geräte im Durchschnitt von 2,54 Geräten in 2004 auf 1,36 in 2009 zurückgegangen ist. In dem Vergleich wurden jedoch keine Spieler einbezogen, die gleichzeitig weitere Geräte mit Geld be-

stückt hatten, um den Transferprozess von Geld in Punkte parallel vorzunehmen, so dass der Durchschnittswert für die Mehrfachbespielung höher anzusetzen ist.

Insgesamt sind die vorgeschlagenen Maßnahmen nicht geeignet, die Mehrfachbespielung zu verhindern. So ermöglicht die Erlaubnis von Geldersatzspeichern viel höhere Zwischenspeicherungen, als für den Geldspeicher vorgesehen sind. Aufgrund des hohen Gefährdungspotenzials müssen einschneidendere Korrekturen erfolgen. Ein Verbot der Nutzung von Banknoten an den Spielautomaten (bzw. von Geldscheinakzeptoren) hatte in Norwegen zu einer Verringerung der Umsätze und einer Reduzierung der Anrufe von Problem Spielern bei der Telefon-Helpline geführt (Göttestam & Johansson, 2009).

Die Abschaffung der Autostarttaste oder eine weitergehende Reduzierung der speicherbaren Geldbeträge auf beispielsweise 2 Euro, wie von der SPD-Fraktion (2011), von dem Fachbeirat Glücksspielsucht (2008) und von Dürr (2011) empfohlen, hätten zwar einen Effekt in die gewünschte präventive Richtung. Wirkungsvoller und dem Risikopotenzial angemessener wäre jedoch die gesetzliche Vorgabe an das Aufsichtspersonal der Spielstätten, das gleichzeitige Spielen an mehr als einem Gerät zu unterbinden. Freiwillige selbstbeschränkende Vereinbarungen der Automatenwirtschaft, die der „Verhinderung des relativ leichten gleichzeitigen Bespielens von mehr als zwei Geldspielgeräten für eine Person“ dienen sollen und durch die Aufstellung von Zweier-Gruppen, Mindestabständen von drei Metern, Blumenbänken und Sichtblenden umgesetzt wurden, waren in ihren Auswirkungen nicht hinreichend. Eine Aufnahme von Verstößen gegen die Unterbindung der Mehrfachbespielung in den Katalog der Ordnungswidrigkeiten der SpielV (§19), wie sie die SPD-Fraktion (2011) fordert, ist als Ergänzung sinnvoll.

Verbot von Mehrplatzspielgeräten und Jackpot-Anlagen

Mit der Genehmigung von Mehrplatzspielgeräten mit höchstens vier Spielstellen (§13, Nr. 7a, b), die bereits in 2007 durch eine Anweisung des BMWi an die PTB erfolgte, ist die Wiedereinführung von Jackpot-Anlagen verbunden. Ohne Begründung wird von dem Urteil des Bundesverwaltungsgerichts (Entscheidung vom 05. März 1968) abgewichen, das aufgrund der Aufstellbeschränkung lediglich zwei Spielstellen in einem gemeinsamen Gehäuse erlaubt hatte. Erst mit der Erhöhung auf vier Spielstellen ließen sich lukrative Jackpot-Anlagen gestalten. Diese Anlagen üben einen hohen Spielanreiz aus und locken mit erhöhten Gewinnerwartungen die Spieler, da diese dem Fehlerurteil unterliegen, die Gewinnwahrscheinlichkeit habe sich über die Zeit zu ihren Gunsten verändert. In der Aufstellung befinden sich zudem Automaten, bei denen die Einzelspielgeräte zwar voneinander unabhängig arbeiten, die aber zeitlich harmonisiert laufen und ein gemeinsames Anzeigen- oder Spielfeld aufweisen, beispielsweise Roulette (Dürr, 2011). Die erzielten gruppenspezifischen Effekte sind als sucht-

fördernd zu betrachten. Damit für alle Mehrplatzspielgeräte die Maßstäbe der räumlichen Anordnung gerichtsfest gelten, fordert Dürr (2011) die ausdrückliche Einbeziehung in die SpielV. Erst wenn bei Mehrplatzspielgeräten jeder Spielplatz als Spielgerät behandelt wird, die Anforderungen von §3, Abs.2, Satz 3 der SpielV eingehalten und gemeinsame Anzeige- oder Spielfelder für zwei oder mehr Geräte untersagt werden, lässt sich das Angebot von Jackpot-Anlagen und Mehrplatzspielgeräten (wie Roulette) unterbinden.

Verlängerung der Spieldauer des Einzelspiels

Mit der Umgehung der Vorgaben der SpielV durch Merkmalsübertragungen ist auch eine kürzere Spieldauer auf der Punkteebene verbunden. Während in der SpielV die Mindestspieldauer auf 5 Sekunden festgelegt ist (vor der Novellierung der SpielV in 2006 waren es 12 Sekunden), findet das Spiel um Punkte teilweise im 2-3-Sekundentakt statt. Die Ereignisfrequenz, d.h. die Zeiteinheit zwischen Einsatz, Spieldauer und nächster Gelegenheit zum Einsatz, ist ein wesentliches strukturelles Kriterium des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen. Eine rasche Spielabfolge sorgt für Anspannung und Stimulation, erhöht die Spielfreude und verstärkt Absorptionsphänomene. Je schneller das nächste Spiel möglich ist, desto kürzer ist zudem die Zeitspanne des Verlusterlebens. Um dem Schutzzweck der SpielV gerecht zu werden und die Spielanreize zu reduzieren, ist eine substanzielle Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit notwendig. Empirische Befunde aus Australien (Sharpe et al., 2005) belegen, dass eine Verlängerung der Spieldauer von 3,5 auf 5 Sekunden zu keinen eindeutigen schadensmindernden Effekten führte. Eine Manipulation der Spieldauer von 2 auf 10 Sekunden führte in einer experimentellen Studie zumindest dazu, dass die Probanden an weniger Spielen teilnahmen (Chóliz, 2010). Erst eine deutliche Reduzierung der Mindestspieldauer auf mehr als 60 Sekunden, wie sie von dem Fachbeirat Glücksspielsucht (2008) gefordert wird, dürfte einen hinreichenden Spielerschutz gewährleisten. In Kombination mit primären Strukturveränderungen (Reduzierung der Gewinnanreize) ist allerdings auch ein kürzerer Spieltakt denkbar, wie eine Festlegung der Spieldauer auf 15-20 Sekunden (Vorschlag der SPD-Bundestagsfraktion, 2011).

Verbot absichtlich erzeugter Fast-Gewinne

Ein Verbot absichtlich erzeugter oder überzufällig häufig auftretender Fast-Gewinne an Geldspielautomaten stellt eine weitere sinnvolle Maßnahme des Spielerschutzes dar. Fast-Gewinne, wie das Erzielen von 5 statt 6 notwendigen Gewinnsymbolen, vermitteln die Erwartung, dass der Gewinn kurz bevorsteht, signalisieren Belohnung und fördern damit das Weiterspielen. Sie lösen ähnliche Aktivierungsmuster im Gehirn aus wie tatsächliche Gewinne (fMRI-Daten, Chase & Clark, 2010; Habib & Dixon, 2010) und rufen physiologische Veränderungen (Herzfrequenz, elektrodermale Aktivität) hervor, die den subjektiven Erlebniszustand

von Erregung widerspiegeln (Clark et al., 2011). Während die gezielte Aufnahme von Fast-Gewinnen in das Spielprogramm von Glücksspielautomaten sogar im Spielerparadies Nevada ausdrücklich verboten ist, gibt es bisher keine Vorgaben für die Hersteller deutscher Geldspielautomaten, um derartige Förderungen der Spielintensität zu unterbinden.

Einhaltung von Einsatzgrenzen

Über das Risikospielsystem wird an den Geldspielautomaten ein breiteres Spektrum an Einsatzoptionen geschaffen, als es die SpielV vorsieht. Beim Risikospiel lassen sich Gewinne des Grundspiels, beispielsweise 10.000 Punkte bzw. 100 Euro, per Tastendruck schrittweise verdoppeln. Die Risikotaste sowie an das Spiel gekoppelte Licht- und Tonsignale beziehen den Spieler aktiv in den Spielablauf ein und vermitteln den Einfluss von Geschicklichkeit. Letztendlich hat der Spieler aber gar keinen Einfluss auf das Spielergebnis, da es im Steuerungsprogramm der Automaten vorbestimmt ist. Über die risikospielimmanente Option des Spielers, einen Gewinn von beispielsweise 100 Euro anzunehmen oder ihn beim Risikospiel durch vermeintliche Geschicklichkeit zu vervielfachen, werden Spielanreize geschaffen, die dem Schutzzweck der SpielV zuwiderlaufen. Hier bedarf es der Korrektur durch den Gesetzgeber.

Auf der Punkteebene ist zudem das Spektrum der Einsatzoptionen über variable Einsatzhöhen auf mehreren Spiel- bzw. Einsatzlinien (Multiline-/Multicoïn-Modus) verbreitert worden. So kann ein Spieler beispielsweise auf 20 Spiellinien mit einem Einsatz von jeweils 200 Punkten spielen (Gesamteinsatz 4.000 Punkte = 40 Euro). Laufen auf einer Einsatzlinie drei gleiche Symbole ein, wird beispielsweise ein Gewinn von 2.000 Punkten (20 Euro) mit visuellen und auditiven Effekten angezeigt. Die Licht- und Toneffekte verstärken das Gewinnerleben, obwohl letztendlich gar kein Gewinn sondern ein Verlust erzielt wurde (vgl. Dixon et al., 2010), da die 2.000 Punkte (20 Euro) unterhalb der Einsatzhöhe von 4.000 Punkten (40 Euro) liegen. In diesem Kontext ist nicht nur die Einhaltung der maximalen Einsatzhöhe von 0,20 Euro pro Spiel einzufordern, sondern auch ein Verbot von Gewinnanzeigen mit Licht- und Toneffekten bei Spielergebnissen, die unterhalb der Einsatzhöhe liegen. Eine Begrenzung der Spiellinien ist nach australischen Befunden eine weitere effektive Maßnahme des Spielerschutzes (Delfabbro, 2008; Productivity Commission, 2010).

Reduzierung der Auszahlungsquote

Mit der Novellierung der SpielV in 2006 sind die Auszahlungsquoten an den Geldspielautomaten von 52-60% auf mehr als 77% angestiegen. Da mit höheren Auszahlungsquoten häufigere Gewinne und ein größeres Gefährdungspotenzial von Glücksspielen verbunden ist (Harrigan & Dixon, 2010), ist im Rahmen notwendiger Korrekturen der SpielV eine Rückführung der Auszahlungsquote auf das ursprüngliche Niveau anzustreben.

Warnhinweise

Feldstudien und experimentelle Befunde aus dem angelsächsischen Sprachraum belegen zudem, dass zwischenzeitliche Hinweise auf den Zufallscharakter des Automatenspiels sowie auf Kontrollillusionen die Spielfrequenz reduzieren (Cloutier et al., 2006; Floyd et al., 2006; Gallagher et al., 2009). In der Korrektur irrationaler Glaubenssätze haben sich dynamische Informationsvermittlungen über Pop-up-Messages mit Anregungen zu eigenen Bewertungen als effektiver erwiesen als statische Mitteilungen mit reinen Informationen (Monaghan & Blaszczynski, 2007, 2009; Monaghan et al., 2009). Die Warnhinweise an den Geldspielautomaten in Form von Piktogrammen auf der Frontscheibe der Geräte (nach §6, Abs.4, Satz 1, SpielV) sind vor diesem Hintergrund völlig unzureichend. Zudem sind diese Hinweise im Laufe der Jahre aus der Nähe des Münzeinwurfs zur Münzauswurfschale gewandert, wo der Spieler sie kaum noch wahrnehmen kann.

In einer aktuellen Untersuchung von bislang 150 Spielern aus ambulanten Beratungseinrichtungen (vornehmlich aus Niedersachsen und Bremen, Meyer, 2012) gab z. B. kein einziger Untersuchungsteilnehmer an, aufgrund von Warnhinweisen auf den Frontscheiben der Geldspielautomaten den Weg zu professionellen Versorgungsangeboten gefunden zu haben. Vielmehr wurden die Betroffenen primär durch Bezugspersonen (z. B. Partner, Bekannte: 48,7 %), über Medien (z. B. Presse, Internet: 29,3 %) sowie Selbsthilfegruppen (18,7 %) auf die entsprechenden Hilfe-Möglichkeiten aufmerksam. Dieser Befund steht somit im Widerspruch zu den immer wiederkehrenden (und empirisch nicht belegten) Behauptungen der Automatenwirtschaft, die große Anzahl der beratungssuchenden Automatenspieler sei auf derartige Aufklärungsmaßnahmen zurückzuführen bzw. dokumentiere den Nutzen der eigenen Spielerschutzmaßnahmen.

Zur Wiederherstellung der Warnfunktion schlägt Dürr (2011) vor, in die SpielV aufzunehmen, dass die Warnhinweise unmittelbar neben dem Geldeinwurf zu platzieren sind. Die Digitalisierung des Automatenspiels hat jedoch inzwischen die Voraussetzungen für kreativere und wirkungsvollere Formen der Informationsvermittlung geschaffen. Durch Pop-up-Messages könnte beispielsweise der spielfördernde Effekt der aktiven Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf über die Betätigung der Risikotaste zumindest für Gelegenheitsspieler verringert werden. Diese können von derartigen schadensminimierenden Maßnahmen stärker profitieren, da noch eine größere Distanz zum Glücksspiel besteht. Problemspieler benötigen dagegen konkrete Botschaften zur Wahrnehmung der eigenen Suchtsymptome, die kaum auf diese Weise zu vermitteln sind.

Einführung einer Spielerkarte

In dem Diskussionsentwurf des BMWi wird die mittelfristige Einführung einer verbindlichen Spielerkarte in Aussicht gestellt, ohne dass konkrete Angaben zu den Funktionen der Karte und der Verhinderung des Missbrauchs gemacht werden. Bei der Entwicklung sollten die Erfahrungen aus anderen Ländern Berücksichtigung finden.

Die Option einer individuellen Begrenzung der Spieldauer, Einsätze und Verluste durch die Spielteilnehmer kommt bereits in zahlreichen Ländern wie Norwegen, Schweden, Kanada und Australien gerade beim Automatenspiel zum Einsatz. Über die Nutzung von Spielerkarten („Player Card“ oder „Smart Card“), die Zugang zu Spielinformationen und Steuerungssystemen schaffen, sollen die Spieler in die Lage versetzt werden, den Überblick über verschiedene Spielparameter zu behalten und reflektierte, verantwortungsbewusste Entscheidungen zu treffen. Während das Einlesen der „Player Card“ den Spieler mit einem zentralen Server verbindet, der abrufbare, persönliche Informationen vorhält, sind bei der alternativen Nutzung von „Smart Cards“ die Daten auf dem Mikrochip der Karte gespeichert. Auf den Karten bzw. Servern lassen sich im Vorfeld der Spielteilnahme im Sinne des „Pre-Commitment“ (Productivity Commission, 2010) individuelle Begrenzungen der Spieldauer, Einsätze und Verluste speichern. Erste Erfahrungen und Forschungsbefunde deuten an, dass die transparente und präzise Rückmeldung von Daten des Spielverhaltens in der Vergangenheit oder der aktuellen Spielsession, die Option von selbstgewählten Beschränkungen und Risikoanalysen des eigenen Spielverhaltens sowohl informative Entscheidungsprozesse als auch die Handlungskontrolle fördern (Responsible Gambling Council, 2009). Ein effektiver Einsatz von Karten durch die Spieler als Schutzmaßnahme setzt allerdings voraus, dass die Nutzung mehrerer Spielerkarten verhindert wird. Bedingung für eine Spielteilnahme könnte beispielsweise ein Fingerabdruck sein, dessen biometrische Identifizierung über einen USB-Speicherstick erfolgt (Ryan, 2010). Außerdem gilt es, den Missbrauch der Spielerkarten durch die Anbieter von Glücksspielen zu unterbinden, die die Karten zur Kundenbindung, zum Player Tracking (wie die Ermittlung von Spielpräferenzen) und zur Manipulation des Spiels nutzen könnten (SPD-Fraktion, 2011).

Die Einführung einer gesicherten Spielerkarte liefert neben der Verpflichtung zu Ausweiskontrollen zudem einen notwendigen Beitrag zur Verbesserung des Jugendschutzes. Bezogen auf das Automatenspiel in gastronomischen Betrieben bleibt abzuwarten, wie die konkrete Gestaltung der zusätzlichen technischen Sicherungsmaßnahmen an den Geräten ausfällt, die in § 3, Abs. 1, S. 2 neben der ständigen Aufsicht zur Sicherstellung des Jugendschutzes eingefordert werden.

Option der Spielsperre

Auf den Spielerkarten ließen sich auch Spielsperren speichern. Die Spielsperre in Form der Selbstsperre durch gefährdete, süchtige Spieler und Fremdsperre durch Glücksspielanbieter ist eine erfolgsversprechende Maßnahme des Spielerschutzes, die weltweit immer häufiger zum Einsatz kommt (Meyer & Hayer, 2010). Sie wird in Deutschland bereits im Bereich der Spielbanken, Sportwetten (Oddset) und Lotterien mit rascher Spielabfolge genutzt und soll nach dem GlüÄndStV zukünftig auch für Sportwetten im Internet gelten. Ende 2010 enthielt die Deutsche Sperrdatenbank insgesamt 21.065 Sperrsätze, davon entfielen 309 Sperrungen auf den Lotteriebereich.

Eine kohärente und systematische Umsetzung von Maßnahmen des Spielerschutzes erfordert, die Option der Sperre auch für Spieler an Geldspielautomaten vorzuhalten. Vor dem Hintergrund, dass nur rund 18% der Klienten mit glücksspielbezogenen Problemen in den ambulanten Suchtberatungsstellen aus dem Spielbankbereich kommen und gleichzeitig diesbezüglich 20.756 Sperrsätze vorliegen, ist mit einer hohen Anzahl von Spielsperren aus dem Bereich der Geldspielautomaten zu rechnen, da Spieler aus diesem Bereich die mit Abstand größte Gruppe in den Versorgungseinrichtungen bilden. Die Spielsperren für Automatenspieler sollten mit der Deutschen Sperrdatenbank vernetzt werden, um ein Ausweichen auf andere Spielformen zu unterbinden.

Voraussetzung für ein effektives Sperrsystem für das Spiel an Geldspielautomaten ist ein verpflichtendes Identifikationssystem. Die Identifikation gesperrter Spieler ließe sich durch die Einführung einer Spielerkarte und die Ausweispflicht sowie den Abgleich mit der Sperrdatenbank realisieren.

Die Spielsperre für Spielhallen, die erste Spielhallengesetze der Länder Berlin und Bremen einfordern (Wild, 2011), und die Einbeziehung der Spielhallen in ein übergreifendes Sperrsystem reicht allerdings nicht aus. Ebenso gilt es, die Automatenaufstellung in gastronomischen Betrieben und deren spezifische Problematik bzgl. der Mitwirkung an dem Sperrsystem und der Kontrolle von gesperrten Spielern zu berücksichtigen. Sollte eine effektive Spielsperre über den Einsatz von Spielerkarten, Identitätskontrollen oder sonstigen Sicherungsmaßnahmen nicht realisierbar sein, käme nur ein Verbot der Automatenaufstellung in gastronomischen Betrieben in Betracht, wie es die Drogenbeauftragte der Bundesregierung gefordert hat (Dyckmans, 2010).

Dauer und Überprüfung der Bauartzulassung

Die Begrenzung der Zulassung der Bauart eines Spielgeräts auf zunächst ein Jahr ist prinzipiell zu begrüßen (§ 11, Abs. 2). Dieser vergleichsweise kurze Zulassungszeitraum lässt es zumindest grundsätzlich zu, möglichst schnell auf etwaige Fehlentwicklungen (z.B. bei unangemessener Erhöhung der Spielanreize) zu reagieren und korrektiv einzugreifen. Allerdings bleibt unklar, welche Institution eine Verlängerung der Bauartzulassung zu entscheiden hat und nach welchen Kriterien die Unbedenklichkeit zu attestieren ist. Weiterführende Präzisierungen in Bezug auf das Prüfverfahren und die Zuständigkeiten sind daher dringend erforderlich. Dabei ist die Einbindung von Experten aus der Suchtforschung sowie von unabhängigen Sachverständigen für Datenverarbeitung, die deutliche Kritik an der bisherigen Zulassungspraxis der PTB geübt haben (Alt et al. 2011) und nach der Streichung von § 7, Abs. 1 bis 4 SpielV abgeschafft werden sollen, zielführend.

Darüber hinaus ist eine wissenschaftliche Evaluation der (positiven wie negativen) Auswirkungen der novellierten Spielverordnung einzufordern, die spätestens vier Jahre nach ihrem Inkrafttreten vorzulegen und von einem unabhängigen Forschungsinstitut durchzuführen ist.

6. Abstandsregelung für Spielhallen

Die Spielhallengesetze der Länder Berlin und Bremen enthalten wie der Entwurf des Glü-ÄndStV als Erlaubnisvoraussetzung für Spielhallen die Einhaltung eines bestimmten Mindestabstands zu anderen Spielhallen. Mit der Abstandsregelung und dem Verbot von Mehrfachspielhallen lässt sich die Verfügbarkeit des Automatenspiels reduzieren. Erste Erfahrungen mit den Abstandsregelungen nach Inkrafttreten des Spielhallengesetzes in Berlin zeigen allerdings, dass die Automatenaufsteller auf konzessionsfreie Läden (Café-Casino, Automaten-Café) mit jeweils drei Automaten ausweichen, die oftmals mehrfach nebeneinander eröffnet wurden.

Nach Dürr (2011) ist eine bundesrechtliche Abstandsregelung einer Landesregelung vorzuziehen, da es mit der SpielV eine bundeseinheitliche und in sich geschlossene Rechtsgrundlage für das gewerbliche Spiel gibt, die der Forderung nach Kohärenz der einzelnen Spielangebote und einer widerspruchsfreien Koordinierung der unterschiedlichen Spielsysteme eher gerecht wird. Der §33c, Abs.1, Satz 3, GewO erlaubt entsprechende Auflagen im Hinblick auf den Aufstellort zum Schutz der Spieler im Rahmen der SpielV.

Letztendlich setzen Abstandsregelungen für Spielhallen und Verbote von Mehrfachkonzessionen allerdings nur an den Symptomen der Fehlentwicklungen an. Es gilt vielmehr, die eigentlichen Ursachen, die Aufrüstung der Geldspielautomaten zu Glücksspielautomaten, in den Fokus der Korrekturen zu rücken. Um dem Sinn und Zweck der SpielV gerecht zu werden, bedarf es einer substantziellen Reduzierung der Spielanreize und Verlustmöglichkeiten. Erst die Rückführung der Geldspielautomaten zu Unterhaltungsautomaten mit Gewinnen und Verlusten ohne Vermögenswert und damit die angestrebte Abgrenzung vom Glücksspiel (und Öffnung für eine gewerbliche Betätigung) gewährleistet einen hinreichenden Schutz der Allgemeinheit und der Spieler. Die marginalen Änderungsvorschläge des BMWi zur Novellierung der SpielV sind als präventive Maßnahmen und Erlaubnisvoraussetzungen für eine gewerbliche Betätigung völlig unzureichend. Sollten sich in den Verhandlungen mit den Bundesländern keine wesentlichen Korrekturen erzielen lassen, bergen die inakzeptablen Vorschläge zudem die Gefahr, die Vorgaben des Europäischen Gerichtshofs für eine kohärente und systematische Bekämpfung der Spielsucht nicht zu erfüllen. Ein Erhalt des staatlichen Glücksspielmonopols dient indessen nicht nur dem Spielerschutz, sondern darüber hinaus auch den Interessen des Gemeinwohls.

7. Literatur

- Alt U, Benzinger M, Deringer, M, Hansemann K, Noone T, Obermüller U et al. (2011) Auslöser und Ursachen für die aktuelle Entwicklung des Marktes für Geldspielgeräte nach Novellierung der Spielverordnung im Jahre 2006 – Probleme und Lösungsvorschläge. Ein Positionspapier maßgeblich an der Überprüfung von Geldspielgeräten beteiligter öffentlich bestellter und vereidigter Sachverständiger. Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht 6: 393-403
- Baumgärtner T (2009) Jugendliche und Glücksspiel: Erste Ergebnisse der SCHULBUS-Sondererhebung 2009. Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V., Hamburg
- Bühringer G, Kraus L, Höhne B, Kufner H, Künzel J (2010) Abschlussbericht: Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005. IFT, München
- Bühringer G, Kraus L, Sonntag D, Pfeiffer-Gerschel T, Steiner S (2007) Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. Sucht 53: 296-308
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008) Glücksspielverhalten und problematisches in Deutschland 2007. BZgA, Köln

- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2012) Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011. BZgA, Köln
- Buth S, Stöver H (2008) Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. Suchttherapie 9: 3-11
- Chase HW, Clark L (2010) Gambling severity predicts midbrain response to near-miss outcomes. The Journal of Neuroscience 30: 6180-6187
- Chóliz M (2010) Experimental analysis of the game in pathological gamblers: Effect of the immediacy of the reward in slot machines. Journal of Gambling Studies 26: 249-256
- Clark L, Crooks B, Clarke R, Aitken MRF, Dunn BD (2011) Physiological responses to near-miss outcomes and personal control during simulated gambling. Journal of Gambling Studies DOI 10.1007/s10899-011-9247-z
- Cloutier M, Ladouceur R, Sévigny S (2006) Responsible gambling tools: Pop-up messages and pauses on video lottery terminals. The Journal of Psychology 140: 434-438
- Currie SR, Hodgins DC, Wang J, el-Guebaly N, Wynne H, Chen S (2006) Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities. Addiction 101: 570-580
- Delfabbro P (2008) Australasian Gambling Review, 3rd edition (1992-2007). Independent Gambling Authority, Adelaide, Australia
- Denzer P, Petry J, Baulig T, Volker U (1995) Pathologisches Glücksspiel: Klientel und Beratungs-/Behandlungsangebot. In: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hrsg) Jahrbuch Sucht 96. Neuland, Geesthacht, S 279-295
- Dixon MJ, Harrigan KA, Sandhu R, Collins K, Fugelsang JA (2010) Losses disguised as wins in modern multi-line video slot machines. Addiction DOI 10.1111/j.1360-0443.2010.03050.x
- Dürr W (2011) Änderungsbedarf der Spielverordnung. Gewerbearchiv 3 und 4: 99-105 und 142-151
- Duven E, Giralt S, Müller KW, Wölfling K, Dreier M, Beutel M (2011) Problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Rheinland-Pfalz. Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ambulanz für Spielsucht, Mainz
- Dyckmans M (2010) Sucht- und Drogenpolitik aus Sicht der Drogenbeauftragten. Sucht: 56: 309-311
- Fachbeirat Glücksspielsucht (2008) Beschluss Nr 1/2008 des Fachbeirats nach §10 Abs.1 Satz 2 GlüStV vom 12.März 2008 zur Verminderung der von Glücksspielen ausgehenden Gefahren: <http://www.fachbeirat-gluecksspielsucht.de> (25.01.2012)
- Floyd K, Whelan JP, Meyers W (2006) Use of warning messages to modify gambling beliefs and behavior in a laboratory investigation. Psychology of Addictive Behaviors 20: 69-74

- FOGS Gesellschaft für Forschung und Beratung im Gesundheitswesen (2010) Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung – Modellprojekt des Bundesministeriums für Gesundheit (BMG) „Frühe Intervention beim Pathologischen Glücksspielen“. FOGS, Köln
- Gallagher T, Nicki R, Otteson A, Elliott H (2009) Effects of a Video Lottery Terminal (VLT) banner of gambling: A field study. *International Journal of Mental Health and Addiction* DOI 10.1007/s11469-009-9259-4
- Götestam KG, Johansson A (2009) In: Meyer G, Hayer T, Griffiths M (eds.) *Problem gambling in Europe – challenges, prevention and interventions*. Springer, New York
- Habib R, Dixon MR (2010) Neurobehavioral evidence for the “near-miss” effect in pathological gamblers. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 93, 313-328
- Harrigan KA, Dixon M (2010) Government sanctioned “tight” and “loose” slot machines: How having multiple versions of the same slot machine game may impact problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 26: 159-174
- Hayer T, Meyer G (2008) Problematisches Glücksspielverhalten. In: Scheithauer H, Hayer T, Niebank K (Hrsg.) *Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter: Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen, Prävention und Intervention*. Kohlhammer, Stuttgart, S 164-179
- Hurrelmann K, Schmidt L, Kähnert H (2003) Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention. Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf
- ifo Institut für Wirtschaftsforschung (2012) *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2011 und Ausblick 2012*. Ifo, München
- Meyer C, Rumpf H-J, Kreuzer A, de Brito S, Glorius S, Jeske C et al. (2011) *Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung, Endbericht*. Forschungsverbund EARLY INTerventions in health risk behaviors, Greifswald/Lübeck
- Meyer G (1989) Glücksspieler in Selbsthilfegruppen – erste Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. *Suchtgefahren* 35:217-234
- Meyer G (2010) Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.) *Jahrbuch Sucht 2010*. Neuland, Geesthacht, S 120-137
- Meyer G (2012) Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.) *Jahrbuch Sucht 2012*. Neuland, Geesthacht, in Druck
- Meyer G, Häfeli J, Mörsen C, Fiebig M (2010) Die Einschätzung des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen: Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. *Sucht* 56: 405-414
- Meyer G, Hayer T (2005) *Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten. Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen*. Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf

- Meyer G, Hayer T (2010) Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes. Peter Lang, Frankfurt/M
- Monaghan S, Blaszczynski A (2007) Recall of electronic gaming machine signs: A static versus dynamic mode of presentation. *Journal of Gambling Studies* 20: 253-267
- Monaghan S, Blaszczynski A (2009) Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. *Journal of Gambling Studies* 26: 67-88
- Monaghan S, Blaszczynski A, Nower L (2009) Do warning signs on electronic gaming machines influence irrational cognitions. *Psychological Reports* 105: 173-187
- Productivity Commission (2010) Gambling, report no. 50. Australian Government, Canberra, Australia
- Responsible Gambling Council, RGC (2009) Insight 2009 – play information and management system. RGC, Toronto (Canada)
- Ryan P (2010) Recent global developments in player pre-commitment policies to reduce problem gambling. Paper presented at the 8th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, Vienna, September 14-17th
- Sharpe L, Walker M, Coughlan M-J, Enersen K, Blaszczynski A (2005) Structural changes to electronic gaming machines as effective harm minimization strategies for non-problem and problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21: 503-520
- SPD-Bundestagsfraktion (2011) Antrag Glücksspielsucht bekämpfen. Deutscher Bundestag, Drucksache 17/6338
- TNS EMNID (2011) Spielen mit und um Geld in Deutschland. <http://automatenwirtschaft.de/downloads/emnid-studie-2011-ergebnisse.pdf> (25.01.2012)
- Trümper, J (2009) Feldstudie 2009. Unveröffentlichte Studie im Auftrag des Forum Europäischer Automatenunternehmer
- Trümper, J & Heimann, C (2010). Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland, Stand: 1.1.2010. Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.
- Wild T (2011) Die Spielhallengesetze der Länder Berlin und Freie Hansestadt Bremen. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* 6: 385-393
- Wood RT, Williams RJ (2009) Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Canada, Ontario