

# **Suchtpräventive Vorschläge zur Novellierung der Spielverordnung**

**23. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.**

**Berlin, 1. Dezember 2011**



# Überblick

- Strukturelle Entwicklung der Geldspielautomaten
- Suchtpotential des gewerblichen Automatenspiels
- Ausmaß der Suchtproblematik
- Vorschläge zur Novellierung der Spielverordnung



# Spielautomat „Merkur B“ (Baujahr: 1977)



**Der Trick:  
Merkmalsübertragung,  
Direktgewinn von 100  
Sonderspielen**

# (K)ein neues Problem?!

Spiegel (49/1985, S.120)

## SPIELHALLEN

### Wuchernde Zellteilung

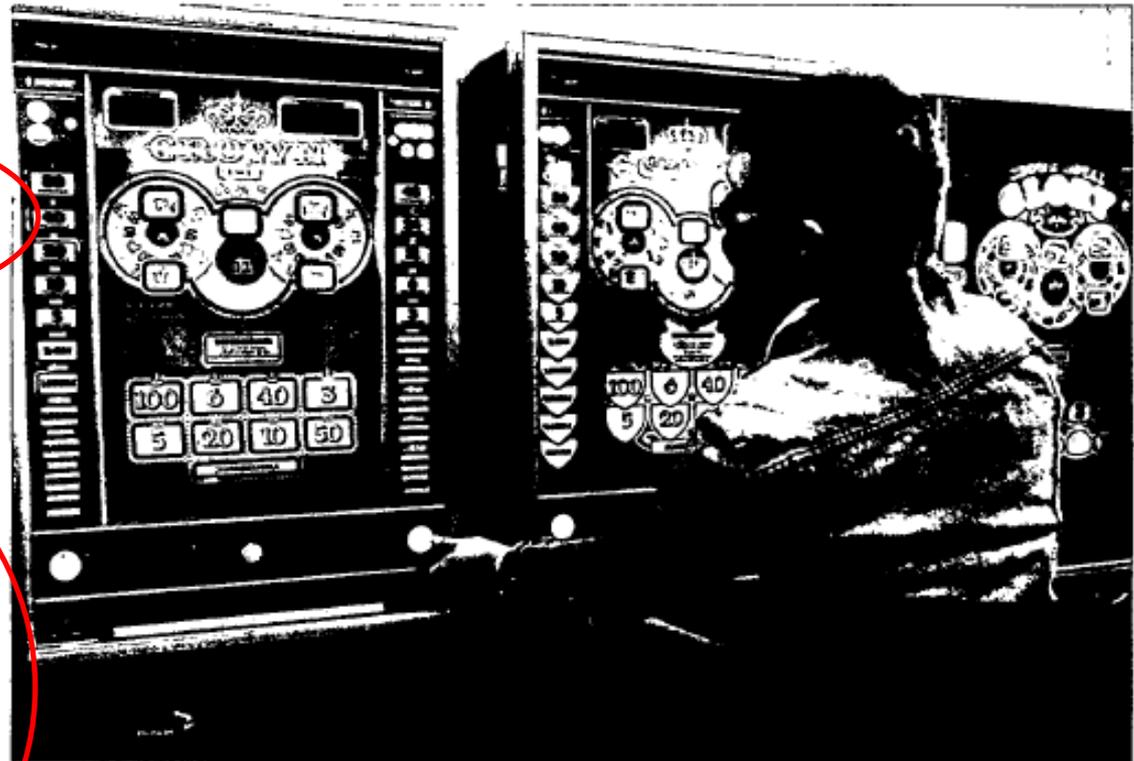
**Wirtschaftsminister Bangemann will den Spielhallenboom stoppen – mit falschen Mitteln und geringen Erfolgchancen.**

Wenn das Bundeswirtschaftsministerium gegen das private Glücksspielgewerbe antritt, dann geht es ihm wie jedem kleinen Zocker in der Daddelhalle: Meistens gewinnt der Automat.

Dennoch will Minister Martin Bangemann, als Aufseher über die Gewerbeordnung zuständig für Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit, erneut ein Spielchen mit der Zockerbranche wagen: Jedes dritte Gerät, plant er, soll verschwinden.

Offizielle Begründung des Ministeriums: Im Groschengräber-Gewerbe gebe es „deutliche Fehlentwicklungen“; viel zu viele Spielhöhlen machten sich in den Innenstädten breit und seien mit viel zu vielen Automaten vollgestopft.

Bangemann hat Länder und Kommunen zu Verbündeten. Auch der Bundesrat geht gegen die Branche vor. Und der Deutsche Städtetag bedrängt das Wirtschaftsministerium seit langem, die Spielhöhlen einzudämmen.



**Spielautomaten, Spieler: Milliarden in der Daddelhalle**

maten, Ursache für die gewaltige Ausbreitung der Daddelhallen.

Vergeblich bemühten kommunale Behörden Richter gegen die wuchernde Zellteilung. Das Bundesverwaltungsgericht bestätigte im Oktober letzten Jahres die Zulässigkeit dieses Tricks.

Bundesregierung teile die Auffassung, „daß die sogenannte Spielsucht im Extremfall ein psychopathologisches Verhalten mit Krankheitswert“ sei. Doch den Kabinettskollegen Bangemann berührt das nicht.

Die Länder auch nicht. Seit Jahren



# Spielverordnung, 2006 – Teil 1

Die formale Ebene: 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 neue Automatengeneration



**Buchungsvorgang (Punkte in Geld bzw. Geld in Punkte) = Spieleinheit**



# Spielverordnung, 2006 – Teil 2

Die psychologische Ebene: Spielerwirklichkeit und Spielerleben

## Systematische Umgehungen der Spielverordnung

**Umwandlung der Geldeinsätze bzw. Gewinne auf ein Punktekonto und zurück in Geldbeträge (1 Cent = 1 Punkt); keine Restriktionen im Punktemodus**

**Spielgeschwindigkeit im Punktemodus: ca. 2 Sekunden pro „Einzelspiel“**

**Einsatzmöglichkeiten im Punktemodus: bis zu 200 Punkte pro „Einzelspiel“**

**Ausnahmen bei bestimmten Spielvarianten**

**Gewinnmöglichkeiten im Punktemodus: bis zu 1.000 € pro „Einzelspiel“  
gemäß Technischer Richtlinie 4.1; aber: Umgehungen z.B. über Action Games**

### **Aufheizen / Vorglühen der Automaten**

*„[...] gibt es hier durchaus Möglichkeiten, die Aufgabe des Umwandelns der Punkte in Geld dem Servicepersonal zu überlassen“ (Reichert et al., 2010)*

**Paralleles Bespielen der Automaten / Gerätewechsel während der Spielpause**

**Wieder-Einführung von Jackpot-Anlagen (z.B. Monopoly)**



# Gewerbliches Automatenspiel: Marktentwicklung in Zahlen

Meyer (2011); Vieweg (2011)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	Vergleich 2005/2010
Anzahl Geräte	183.000	200.000	207.000	216.000	227.000	235.700 <small>(ca. 70.000 im Gastrobereich)</small>	+ 29%
Umsätze (Mrd. Euro)	5,88	12,01	13,32	14,72	16,16	17,21	
Brutto- spielertrag (Mrd. Euro)	2,35	2,75	3,05	3,25	3,70	3,94	+ 68%



# Therapienachfrage von Spielsüchtigen

*Daten aus ambulanten Behandlungseinrichtungen in 2010*

- **6.373 Klienten in 533 ambulanten Suchtberatungsstellen (Einzeldiagnosen)**
  - 5,6 % aller Klienten in den Beratungsstellen
  - 12 Fälle pro Einrichtung
  - Frauenanteil: 11,1 %
  - Hochrechnung auf alle Beratungsstellen: 15.800 Klienten (2009: 13.400)
  - Spieler an Geldspielautomaten: 74,3%



# Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels (I)

## **Verfügbarkeit (Standorte)**

→ leichter Zugang, geringe Hemmschwellen

## **Ereignisfrequenz (Spieldichte)**

→ Veränderung des Erlebniszustandes, Ausblendung von Verlusten

## **Auszahlungsintervall**

→ sofortige Reinvestition der Gewinne

## **Gewinnhöhe**

→ primärer Spielanreiz, Beträge mit Vermögenswert



# Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels (II)

## **Variable Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten**

→ risikoreicheres Spielverhalten, Chasing

## **Aktive Einbindung**

→ vermeintliche Einflussnahme auf den Spielausgang, Kontrollillusion

## **Ton-/Licht-/Farbeffekte**

→ Konditionierungsprozesse, Sensibilisierung

## **Fast-Gewinne**

→ positive Erwartungshaltung, Erregung



# Exkurs: Psychologie der Fast-Gewinne



Fast-Gewinne fördern das Weiterspielen und lösen ähnliche Aktivierungsmuster im Gehirn aus wie tatsächliche Gewinne (**fMRI-Daten**; Clark et al., 2009)

Fast-Gewinne rufen physiologische Veränderungen hervor, die den subjektiven Erlebniszustand von Erregung widerspiegeln (**Herzraten und elektrodermale Aktivität**; Clark et al., 2011)



# Spielautomaten mit mehreren Gewinnlinien

Verluste als Gewinn getarnt





# Messinstrument

Zur Einschätzung des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen (Meyer et al., 2010)

## Anwendung des Messinstrumentes für Glücksspielangebote in Deutschland

Glücksspielform	Punktwert
- Glücksspielautomaten	56,65
- <b>Geldspielautomaten</b>	<b>54,35</b>
- Poker im Internet	46,30
- Live-Wetten im Internet	43,55
- Roulette in Spielbanken	42,40
- Rubbellose	38,15
- Festquotenwette	36,05
- Telegewinnspiele	35,95
- Keno	28,85
- Lotto „6aus49“	28,75
- Klassenlotterien (Internet)	26,60
- Klassenlotterien (Annahmestelle)	25,95
- Fernsehlotterien (Internet)	17,55
- Fernsehlotterien (Annahmestelle)	16,90



# Evaluierung der Spielverordnung – Hauptbefunde

Bühringer et al. (2010)

	Interviews mit Spielern aus Spielhallen (N = 447)	Interviews mit Spielern aus Gaststätten (N = 144)
	<i>Sample: Langzeitspieler, länger als 4 Jahre</i>	
<b>Spielverhalten (diagnostisch bezogen auf das letzte Jahr)</b>	<b>pathologisch: 42,0%</b> <b>problematisch: 16,0%</b>	<b>pathologisch: 30,1%</b> <b>problematisch: 9,8%</b>
	<i>Sample: Kurzzeitspieler, weniger als 4 Jahre</i>	
<b>Spielverhalten (diagnostisch bezogen auf das letzte Jahr)</b>	<b>pathologisch: 35,9%</b>	<b>pathologisch: 25%</b>

## **Bewertung im Rahmen der VDAI-Wirtschaftspressekonferenz am 17.01.2011:**

*„Die am 01. Januar 2006 in Kraft getretene Novelle der SpielV hat sich aus Sicht der Wirtschaft bewährt. „Nur Kritiker finden ein Haar in der Suppe, man beachte aber, von wem sie bezahlt werden“, so die VDAI-Vorsitzenden“.*



# Problemausmaß auf Bevölkerungsebene

Weitere aktuelle Befunde

- 56% der Umsätze an Geldspielautomaten stammen von Spielsüchtigen, bei Lotterien sind es nur 4% (Schätzung von Adams, 2010).
- Spieler an Geldspielautomaten weisen ein etwa 5fach erhöhtes Risiko für ein problematisches oder pathologisches Spielverhalten auf, für Lotto „6aus49“ besteht kein derartiges Risiko (BZgA, 2011).
- Pathologische Spieler nutzen in krankhafter Weise im Durchschnitt 5 unterschiedliche Spielformen. Zur Befriedigung des Spielbedürfnisses sei die Spielform nur noch von untergeordneter Bedeutung. Deswegen sei eine auf bestimmte Spielformen (wie Geldspielautomaten) gerichtete Prohibition von vornherein zum Scheitern verurteilt (EMNID-Studie, 2011).

**Entscheidend ist jedoch das Potential einzelner Spielformen, Suchtverhalten hervorzurufen. Wenn sich die Glücksspielsucht entwickelt hat, werden mehrere Spielformen genutzt.**



# Problemausmaß auf Bevölkerungsebene

Meyer et al. (2011)

## Primär problemverursachende Spielform (n=108)

<b>Spielform</b>	<b>Nennungen</b>	<b>Prozent (gewichtet)</b>
Geldspielautomaten	54	49,1
Poker	16	14,5
Kleines Spiel / Kasino	10	10,4
Großes Spiel / Kasino	8	7,3
Oddset	5	6,5
Privat / illegal	4	1,2
Andere Sportwetten	3	2,0
Lotto „6aus49“	2	1,3
Sonstige	6	n.e.

# Spielerschutz beim gewerblichen Automatenenspiel

Behauptungen ...

F172  
14. 3. 09

## SPIELERSCHUTZ UND JUGENDSCHUTZ IN GEWERBLICHEN SPIELSTÄTTEN

# Der Fluch der guten Tat

Immer wieder wird zu Unrecht behauptet:  
**80 % aller Spieler mit Problemen spielen an gewerblichen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.**

Das soll suggerieren: 70-80 % allen „Glücksspielübeln“ kommt aus dem 20-Cent-Spiel in Gast- und Spielstätten.

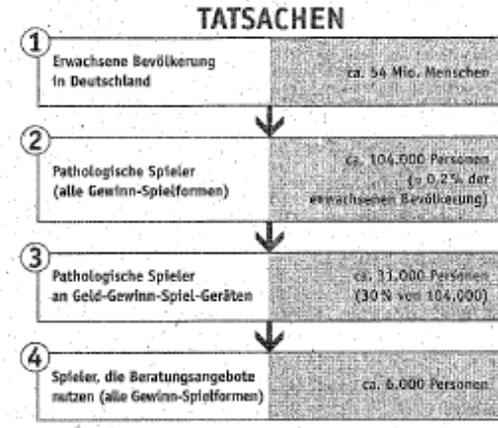
Richtig ist:

- ▶ Ca. 104.000 Menschen in Deutschland sind pathologische Spieler.
- ▶ Davon entfallen ca. 30 % auf gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel-Geräte.
- ▶ Über 99 % aller Erwachsenen spielen mit Spaß und ohne Probleme.



Seit 20 Jahren informiert die Unterhaltungsautomatenwirtschaft als **einzigster Anbieter freiwillig** – durch Eindruck in der Frontscheibe an allen ihren ca. 200.000 Geld-Gewinn-Spiel-Geräten in Gast- und Spielstätten – mit einem speziellen Piktogramm:

Erst seit dem Glücksspiel-Staatsvertrag ab 2008 informieren auch einige Anbieter des staatlichen Glücksspielmonopols der Länder ebenfalls über Hilfsangebote bei pathologischem Spiel.



Quelle: KfA - Konjunktur- und Sozialforschung / in: Auftrag der Bundesregierung 2007  
Bericht für Therapieentwicklung / in: Auftrag der Bundesregierung 2007

### FAZIT

Die Präventionsmaßnahmen der Unterhaltungsautomatenwirtschaft sind wirksam. 70 bis 80 % der ca. 6.000 bei Beratungsstellen hilfesuchenden Spieler melden sich aufgrund der Hinweise an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.

Eine Information der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft.





# Spielerschutz beim gewerblichen Automatenspiel

## Befragung von Spielern aus ambulanten Suchtberatungsstellen in Niedersachsen und Bremen (N = 135, Juli 2011)

*„Durch wen oder was wurden Sie auf die Angebote der Suchtberatung aufmerksam?“*

- Partner / Bekannte / Verwandte: 49,6%
- Medien (z.B. Internet / Presse): 28,9%
  - Selbsthilfegruppe: 19,3%
  - Praxis oder Krankenhaus: 14,1%
  - Amt / Behörde: 11,1%
- Aufklärungsmaterial aus Spielstätten: 7,4%
  - Anderer Beratungsdienst: 5,9%
  - Sonstiges Aufklärungsmaterial: 5,2%
    - Arbeitgeber: 3,0%
    - Telefon-Hotline: 1,5%
    - Mitarbeiter von Spielstätten: 0,7%
  - Warnhinweise auf Spielscheinen: 0,7%

**- Warnhinweise auf Frontscheiben von Geldspielautomaten: 0%!!!**



# Suchtpräventive Vorschläge zur Novellierung der SpielV

## Primäre Strukturveränderungen

- Reduzierung des Höchstgewinns
  - BMWi/BMELV (Heitzer/Kloos, 2011)
    - Senkung des Maximalgewinns je Stunde von 500 € auf 400 €
    - Senkung der „Gewinnanmutungen“ auf 800 €
  - Dürr (2011)
    - Begrenzung des Höchstgewinns: 300 € / Std. und 500 € / Tag
  - Suchtforschung: keine Gewinne mit Vermögenswert
    - Geringes Risiko: Höchstgewinn 15 € / Stunde
    - Mittleres Risiko: 15-60 € / Stunde
    - Hohes Risiko: mehr als 60 € / Stunde



# Suchtpräventive Vorschläge zur Novellierung der SpielV

## Primäre Strukturveränderungen

- Beschränkung von Merkmalsübertragungen
  - BMWi/BMELV (Heitzer/Kloos, 2011)
    - Nullstellung der Geräte nach 3 Stunden Spielzeit
  - Dürr (2011)
    - Vollständige Speicherlöschung bei Spielpause nach 1 Stunde
  - Suchtforschung
    - Verbot von Merkmalsübertragungen



# Suchtpräventive Vorschläge zur Novellierung der SpielV

## Primäre Strukturveränderungen

### ➤ Reduzierung der Verluste

- BMWi/BMELV (Heitzer/Kloos, 2011)
  - Maximalverlust/Stunde: 60 €; Durchschnittsverlust/Stunde: 20 €
- Dürr (2011)
  - Maximalverlust / Stunde: 80 €; Tagesverlustbegrenzung: 200 €
- Suchtforschung: keine Verluste mit Vermögenswert
  - Geringes Risiko: Verlust von 360 € - 720 € im Jahr, 1% des Bruttoeinkommens (Currie et al. 2006)
  - Mittleres Risiko: Maximalverlust im Bereich des Stundenlohns eines Arbeitnehmers (7,50 € / 15 €)



# Suchtpräventive Vorschläge zur Novellierung der SpielV

## Sekundäre Strukturveränderungen

- Substantielle Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit (Spieldauer länger als 1 Minute)
- Reduzierung der Auszahlungsquote (unter 50%)
- Einführung einer Spielerkarte (Pre-Commitment, Begrenzung der Spieldauer und Verluste, Spielsperre, Verhinderung der Umgehung)
- Verbot absichtlich erzeugter, überzufällig häufiger Fast-Gewinne
- Pause von 20-25 Minuten (statt 5 Minuten) nach 1 Stunde Spieldauer
- Pop-up-Informationen (Rückmeldung zur Spieldauer, zu Verlusten, Aufklärung)



# Suchtpräventive Vorschläge zur Novellierung der SpielV

## Sekundäre Strukturveränderungen

- Verbot von Mehrplatzspielgeräten (Jackpot-Anlagen)
- Beschränkung der Einsatz- und Gewinnspeicher (auf 5 €)
- Festlegung auf eine Einsatzhöhe
- Gewährleistung des Spiels an max. 1 Gerät (keine Automatik taste)
- Keine Einsätze während der Auszahlung von Gewinnen
- 
- 
- 
- Keine EC-Cash-Automaten in Spielhallen
- Beschränkung des Angebots auf Spielhallen (Spielsperre)



# Acht zusammenfassende Thesen

Die Novellierung der Spielverordnung in 2006 hat das Suchtpotenzial des gewerblichen Automatenspiels nochmals deutlich erhöht. Systematische Umgehungen der Vorgaben der Spielverordnung bringen zusätzliche Spielanreize mit sich!

Es stehen Gewinne und Verluste mit Vermögenswert auf dem Spiel; der Normzweck von 33c ff. der Gewerbeordnung (= Schutz vor übermäßiger gewerbsmäßiger Ausnutzung des menschlichen Spieltriebs) wird somit verfehlt.

Eine Abgrenzung von Geldspielautomaten und Glücksspielautomaten ist aus psychologischer Sicht nicht (mehr) haltbar und wird in der Öffentlichkeit auch nicht (mehr) als solche wahrgenommen!

Theoretische Analysen der Veranstaltungsmerkmale sowie empirische Befunde (Versorgungsforschung, Epidemiologie, Nutzerbefragungen, Feldversuche) belegen das hohe Suchtpotenzial von Geldspielautomaten in konsistenter Weise!



# Acht zusammenfassende Thesen

Die Mehrheit aller pathologischen Spieler entwickelt Probleme im Zusammenhang mit Geldspielautomaten!

Die bislang umgesetzten Maßnahmen des Spielerschutzes im Bereich des gewerblichen Automatenspiels sind ungenügend bzw. oberflächlich und zeichnen sich durch einen Mangel an Wirksamkeitsnachweisen aus!

Die Ausklammerung des gewerblichen Automatenspiels beim Glücksspielstaatsvertrag widerspricht einer konsistenten, systematischen und - vor allem - glaubhaften Glücksspielpolitik in Sachen Spielerschutz!

Aktuelle politische Entwicklungen lassen hoffen, dass die Bemühungen um den Spielerschutz in Zukunft von substanziellerer Natur sind und nicht zum wiederholten Mal zu reinen Alibimaßnahmen verkümmern!



# Literaturempfehlung



Meyer, G. & Bachmann, M. (2011).

## **Spielsucht: Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten**

*(3. Aufl.). Berlin: Springer*