

In der Maschinenzone

Eine Studie über die ingenieurmäßige
Erzeugung von Glücksspielsucht

29. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.

Berlin, 30. November 2017

Dietmar Jazbinsek

Recherchestipendium: Dieter-Mennekes-Umweltstiftung

Eigene Spielerfahrung: Billard, Bowling, Darts, Flipper, Kicker

Das Mekka der Glücksspielbranche



Abb.: Thomas Wolf, www.foto-tw.de, Wikimedia Commons

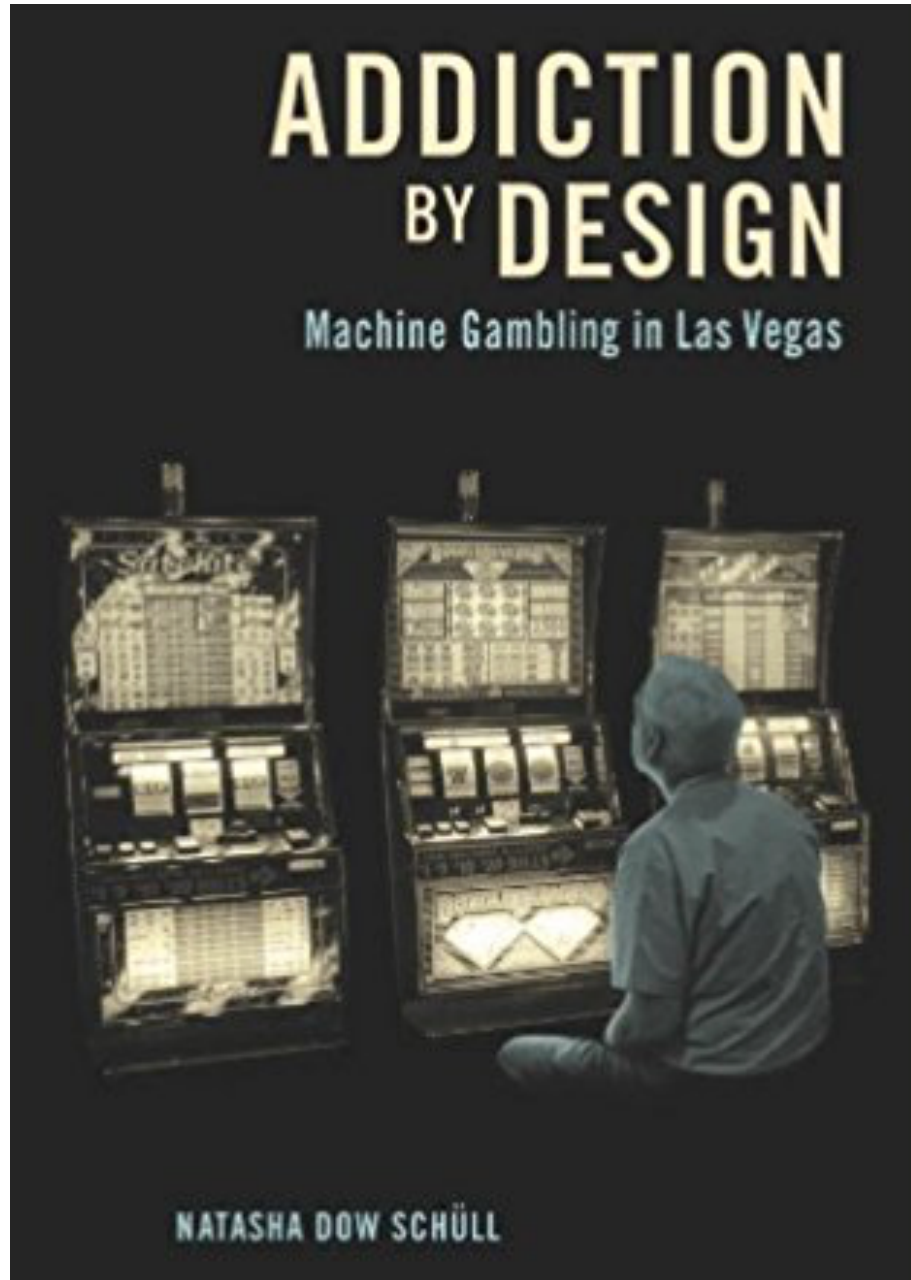
Das negative Image der Spielautomaten sei „oft getragen von enormer Unkenntnis. Leute, die eben noch das gewerbliche Spiel verdammt haben, würden im nächsten Moment glänzende Augen bekommen, wenn sie von einem Besuch in Las Vegas berichteten, so Kajo Wasserhövel“.*

Automatenmarkt 12/2012

*Ehem. SPD-Geschäftsführer, heute PR-Berater



Abb.: elephantlogic.de



Natasha Dow Schüll

Kulturanthropologin

Schwerpunkt Technikforschung

Früher: Massachusetts Institute of Technology

Heute: New York University

Feldforschung in Las Vegas: 1992 - 2007

Buchpublikation: 2012



Abb.: natashadowschull.org

Leitfragen:

Was machen die Nutzer mit den Automaten?

Warum werden sie spielsüchtig?

Was machen die Automaten mit den Nutzern?

Warum können sie abhängig machen?

Kernthese:

Automatensucht = Koproduktion Designer & Nutzer



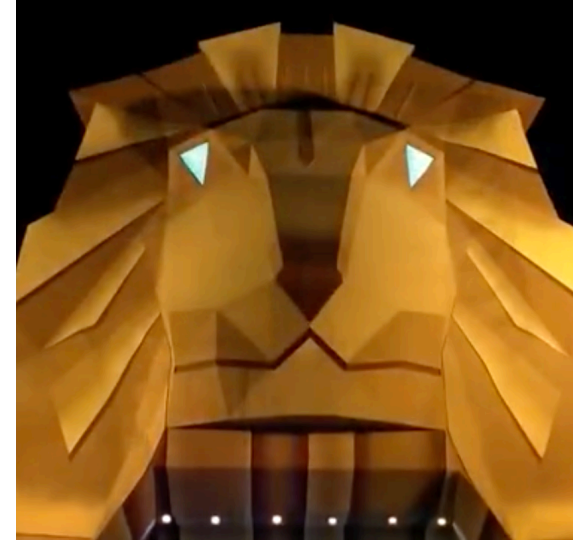
ADDICTION
BY DESIGN
Machine Gambling in Las Vegas

Las Vegas: Vom Action Player zum Escape Player



1970er Jahre

Die Casinos in den Händen der Mafia.
Dominanz der Tischspiele (wie Blackjack).
Typische Besucher: „High Roller“
Spielmodus: „Gambling“ = Zocken
Action Player: Spiel um das große Geld



1980er Jahre

Die Casinos in den Händen der Konzerne.
Dominanz der Automatenspiele.
Typische Besucher: Normalverbraucher
Spielmodus: „Gaming“ = Daddeln
Escape Player: Spiel um das kleine Geld



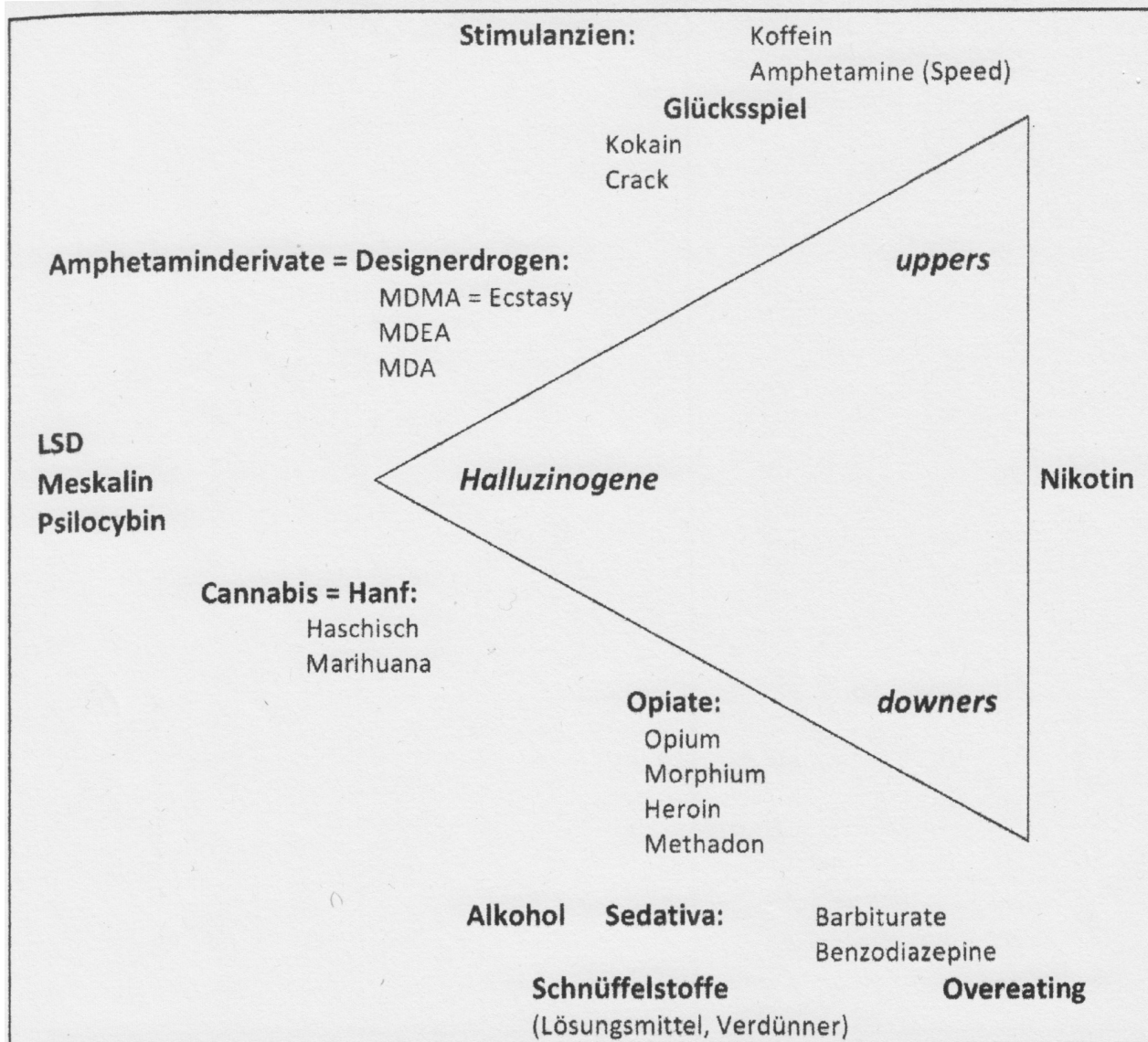
Traditionelles Phasenmodell der Spielsucht: Gewinnen → Verlieren → Verzweifeln



Anschlussfrage:

Warum spielen die Nutzer bis zum bitteren Ende?

Weil sie zu dumm sind, rechtzeitig aufzuhören?



Dreieck der Drogenwirkungen

Alternatives Modell -
Einstiegsphase:

der Kick des Gewinnens

Abb.: R. Voigtel: Sucht, 2015



Abb.: Minnesota Compulsive Gambling Hotline

Suchtphase: In der Maschinenzone

Einstiegsphase	Suchtphase
Spielen um Geld	Spielen mit Geld
Automat = upper (Aufputschmittel)	Automat = downer (Beruhigungsmittel)
Spannung	Entspannung
Action Player	Escape Player
Männlich?	Weiblich?

Vergleichserfahrungen zur Automaten sucht: Flow – „das Geheimnis des Glücks“ (M. Csíkszentmihályi)

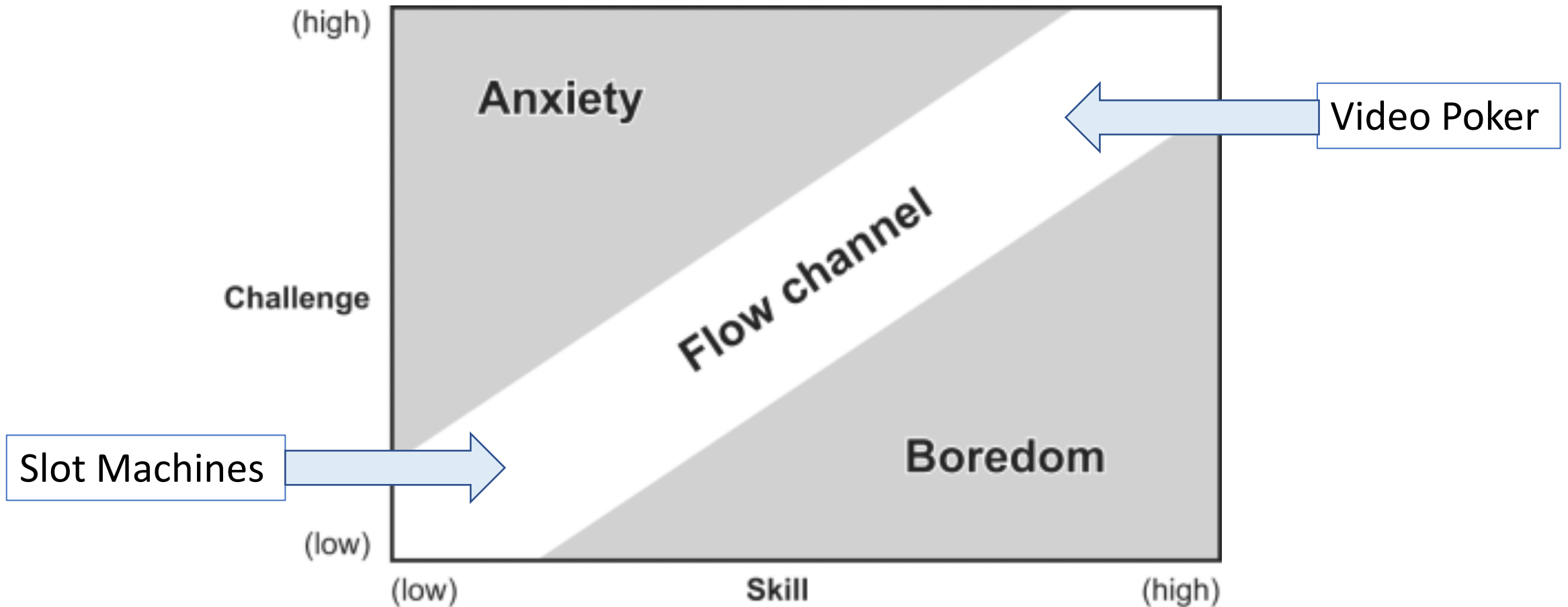


Abb. nach: M. Csíkszentmihályi, Flow. The psychology of optimal experience, 1990

Vergleichserfahrungen zur Automatenkunst: Trance – „das Ursprungsmedium der Religion “ (N. Luhmann)



Ekstatische Trance
Rhythmus, Tempo, Gemeinschaft
Beispiel: Voodoo-Rituale



Hybridform der Trance:
Mensch-Maschine-Symbiose



Meditative Trance:
Bewegungslosigkeit, Stille, Einsamkeit
Beispiel: der Eremit in der Wüste

Escape Player

Flucht in die Maschinenzone

Selbstmedikation unerträglicher Gefühle
(Psychologie)

Ersetzen/ Vermeiden von Beziehungen
(Soziologie)

Chronische
psychische Probleme:
„schlimme Kindheit“

Akute
psychische Probleme:
„Schicksalsschlag“

Zu wenig Kontakte:
Individualisierung
(Rentner, Fernfahrer, ...)

Zu viele Kontakte:
Gefühlsarbeit
(Verkäufer, Pflegekräfte, ...)

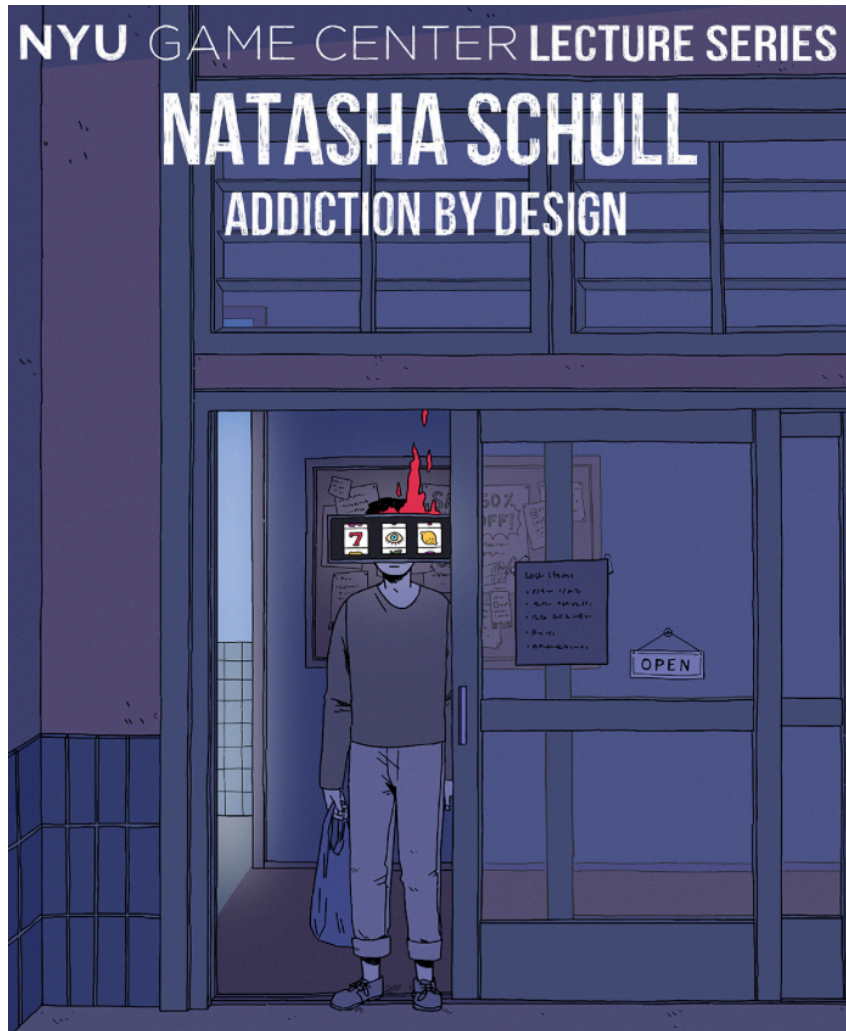


Abb.: New York University

Risiken und Nebenwirkungen der Automatennutzung



- Schaden für die Spieler:
physische Verwahrlosung, finanzieller Ruin, ...
- Schaden für die Mitmenschen:
emotionale Entfremdung, finanzieller Betrug, ...
- Eskalationsprinzip:
„playing to extinction“, Suizidalität, ...

Las Vegas, Mandalay Bay Casino, 1. Oktober 2017

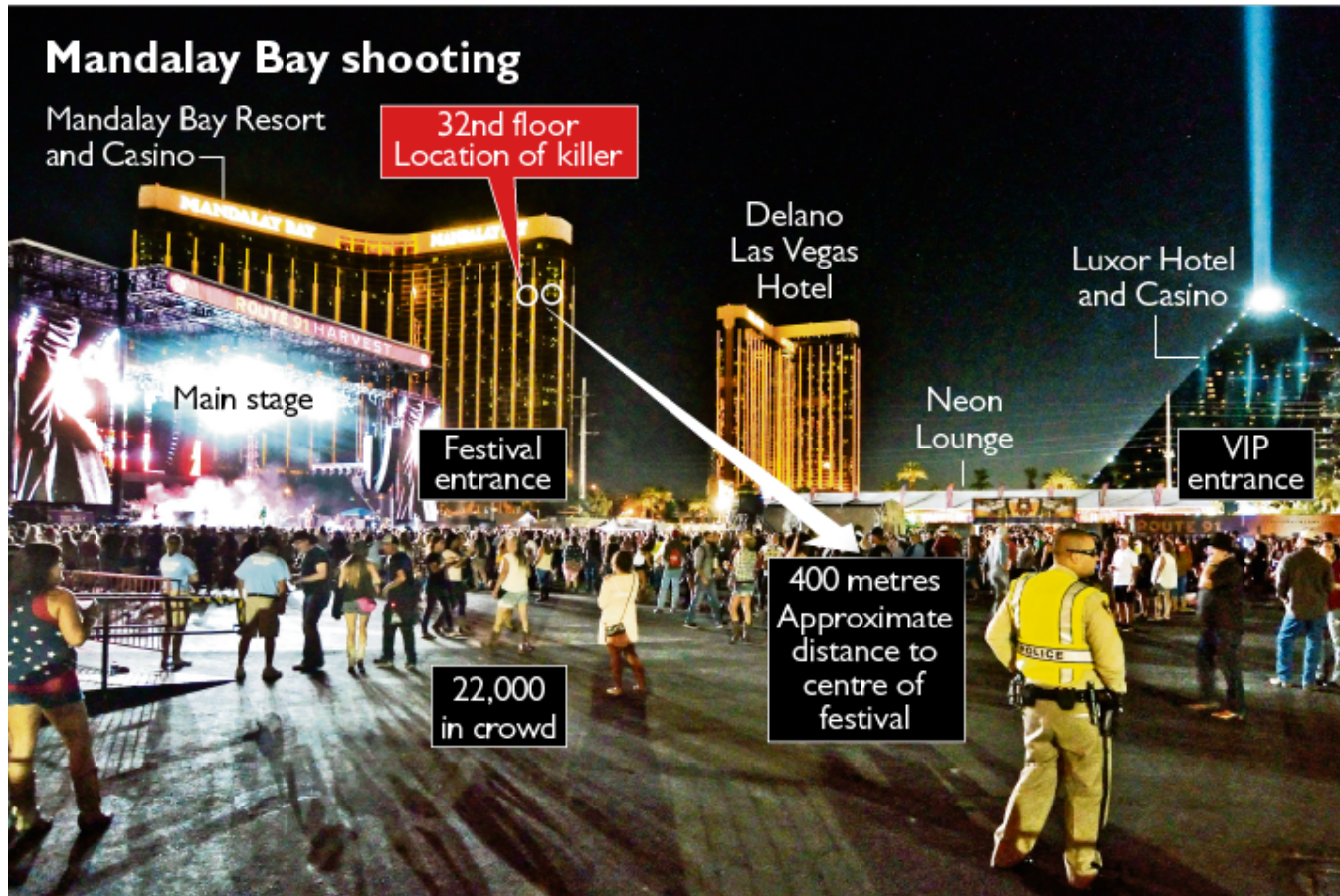
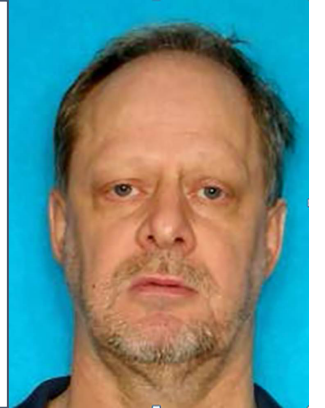


Abb.: thetimes.co.uk

Stephen Paddock:
gelernter Buchhalter,
Bewohner der
Maschinenzone,
Rekord-Todesschütze



US-Waffenlobby:
„Guns don’t kill people, people do.“

US-Automatenlobby:
„Slots don’t ruin people, people do.“

Das Geschäftsmodell der Automatenbranche: „Time on Device“

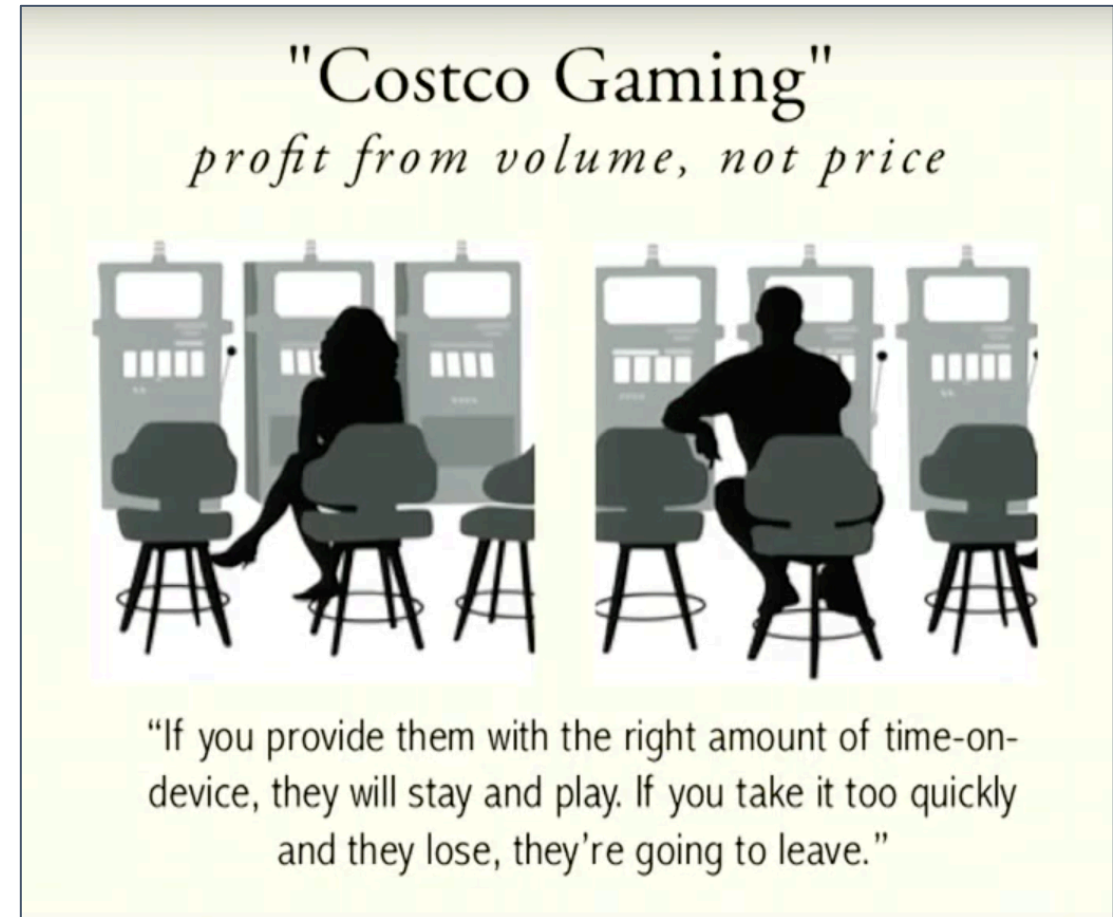


Abb.: N. D. Schüll: Addictions Old and New, 2015

Verhaltenssteuerung in Gebäuden: Psychogeographie

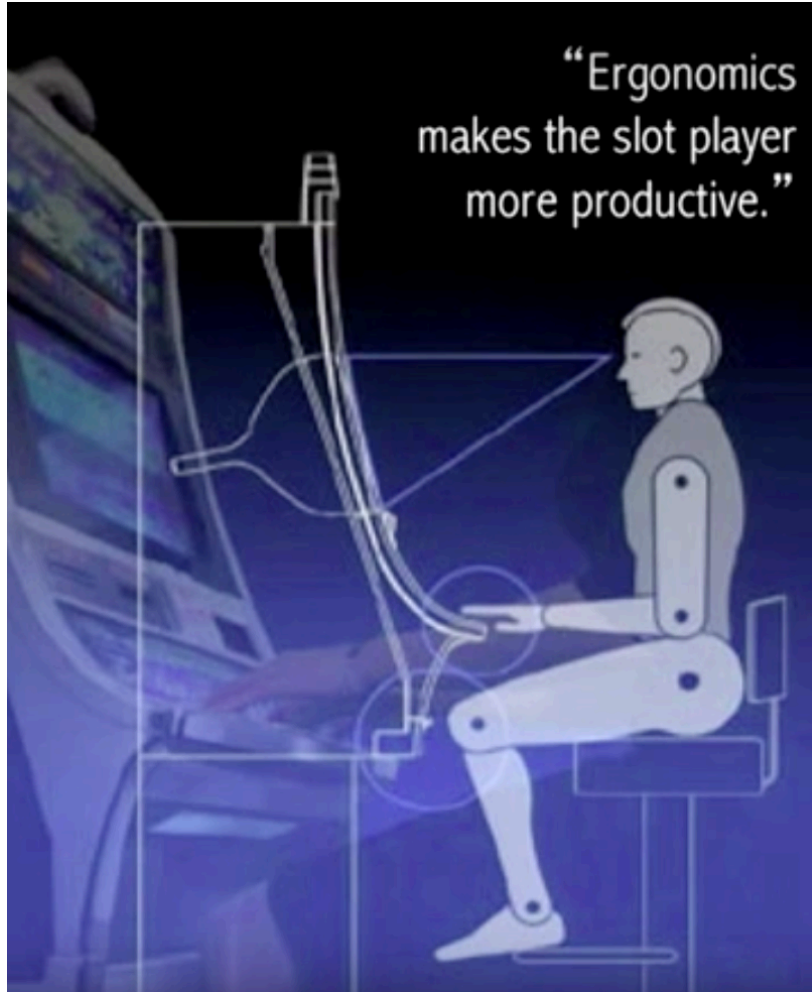


Abb.: vegascasinoinfo.com

Beispiele:

- kurvige Zufahrtswege
- indirekte künstliche Beleuchtung
- keine Uhren, keine Spiegel
- Erkerbildung, abgehängte Decken („Höhlengefühl“)

Verhaltenssteuerung an Geräten: Ergonomie



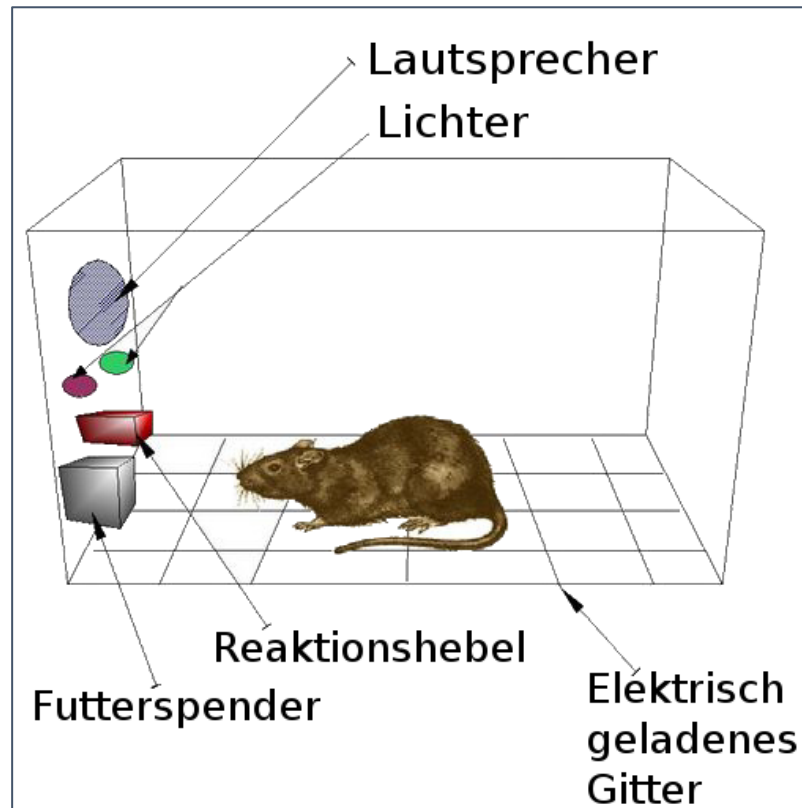
Beispiele:

- Lichtorgel (Optik)
- Klang-Kompositionen (Akustik)
- Touchscreen (Haptik)

- Bequemer Geldeinzug
- Sitzkomfort

Abb.: N. D. Schüll: Addictions Old and New, 2015

Verhaltenssteuerung durch Programme: Das Prinzip der intermittierenden Verstärkung



Skinner-Box



B.F. Skinner (1904 – 1990)

Verhaltenssteuerung durch Programme: Die Erzeugung von Kontrollillusionen

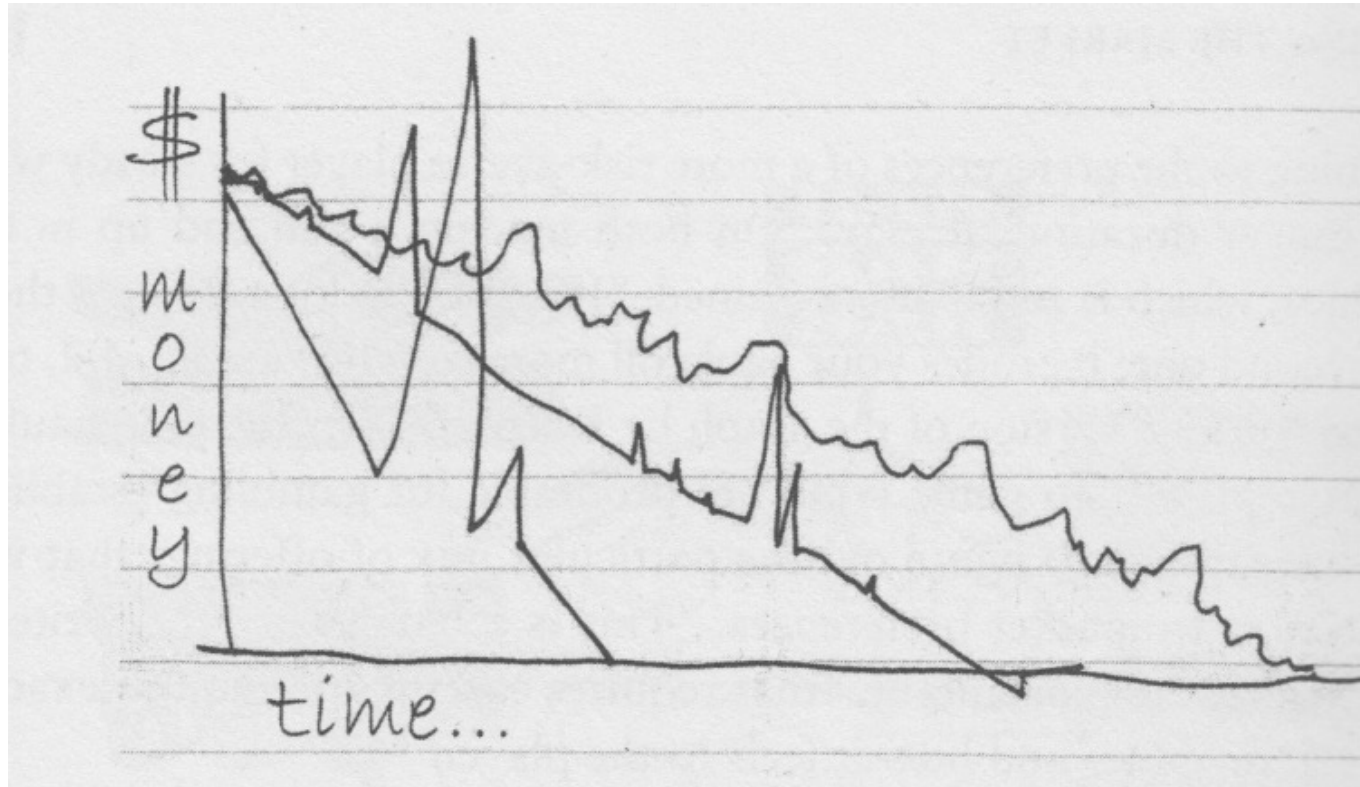


Abb.: N. D. Schüll: Addictions Old and New, 2015

Beispiele:

- Stopptaste
- Auszahlungslinien
- Beinahe-Gewinne
- Pseudo-Gewinne

Verhaltenssteuerung durch Programme: Spielfluss und „kontinuierliche Spielproduktivität“



Obere Kurve =
Programmierung heute:

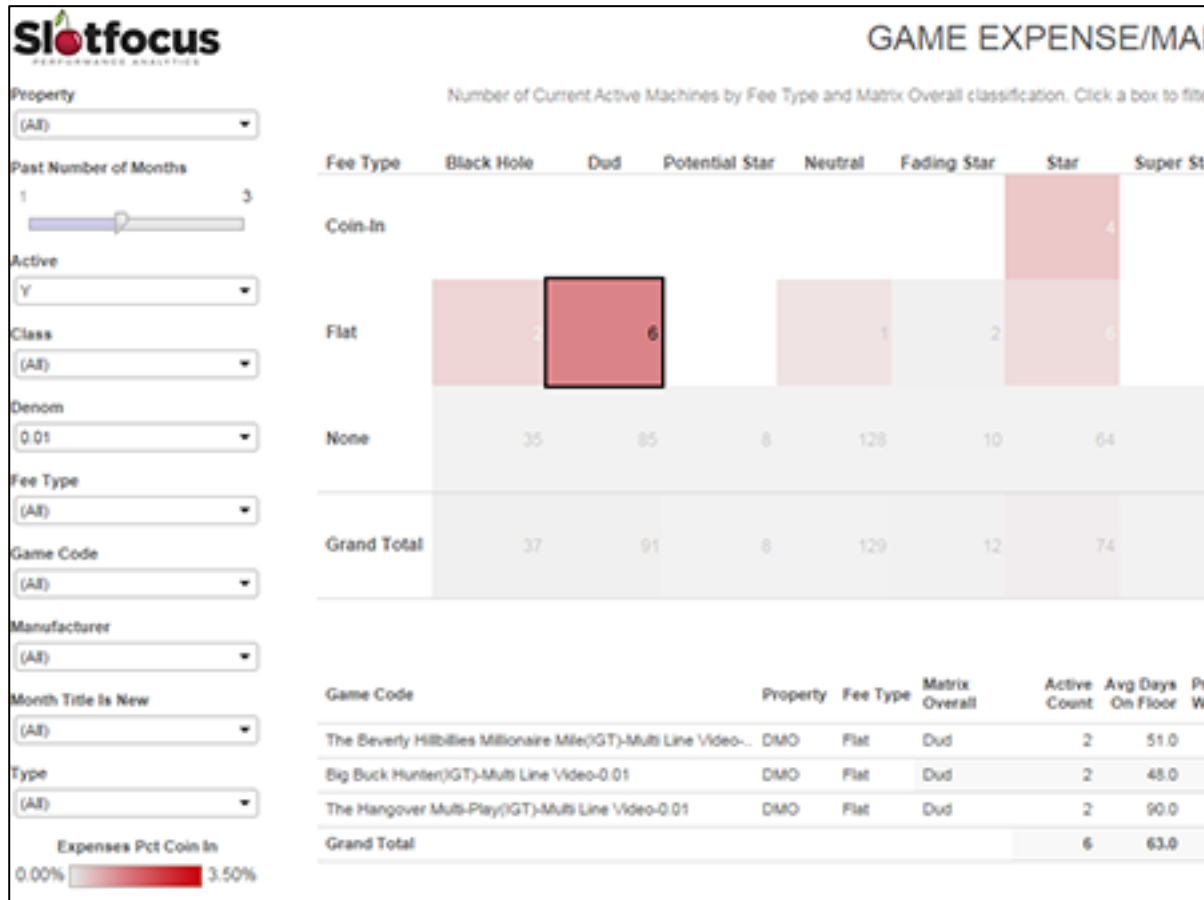
hohe Trefferfrequenz,
geringe Volatilität

Untere Kurve =
Programmierung gestern:

geringe Trefferfrequenz,
hohe Volatilität

Abb.: N.D. Schüll: Addiction by design, 2012

Die Zukunft der Verhaltenssteuerung: Big Data



Customer Analytics heute:
Erkennen der „Schmerzgrenze“
bei Geldverlusten

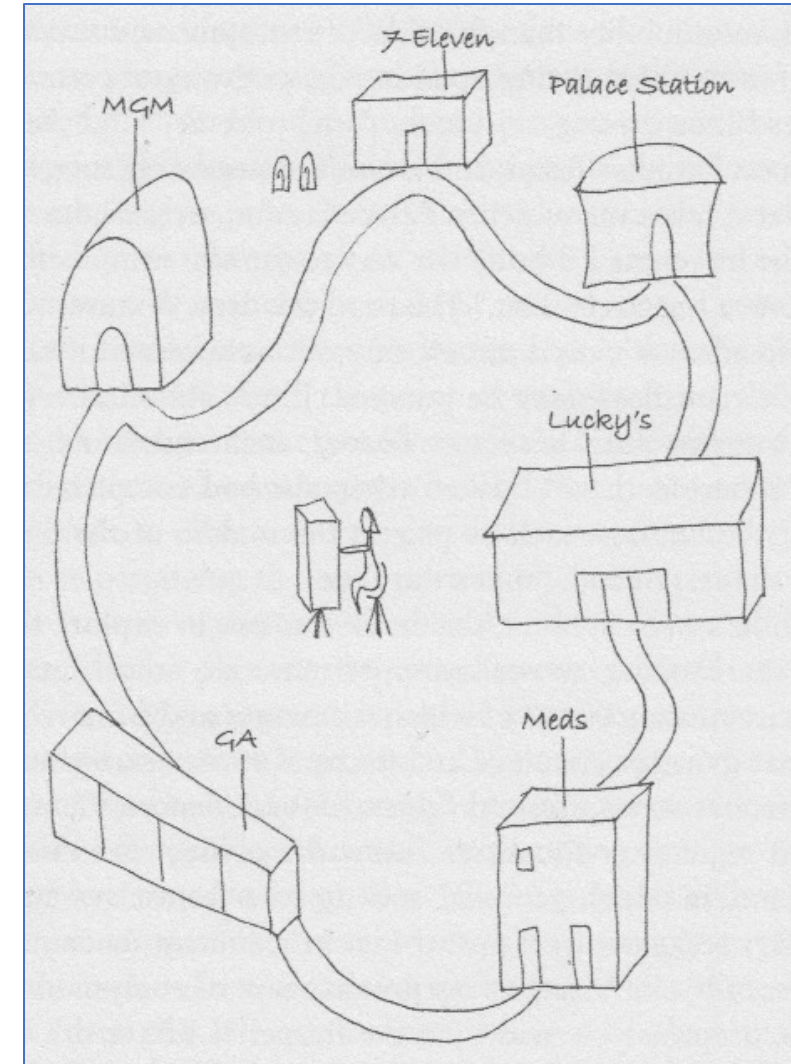
Customer Analytics morgen:
Höhere Gewinnquoten
für Neukunden?

Abb.: www.slotfocus.com

Triggereffekte der Stadtentwicklung: Convenience Gambling



Abb.: N.D. Schüll: Addiction by design, 2012



Las Vegas-Plan einer Spielsüchtigen

ADDICTION BY DESIGN

Machine Gambling in Las Vegas

Zwischenbilanz:

Automatensucht = gerätegebundene Sucht
Automatensucht = logische, nicht zwingende Folge
des spielerzentrierten Designs

Lobbyismus: „Die Süchtigen waren schon vorher krank“



AMERICAN
GAMING
ASSOCIATION

Gegründet 1994

Lobbybotschaft: Nur 1% der Erwachsenen hat Probleme mit Spielautomaten.
Dabei handelt es sich um pathologische Persönlichkeiten.

Lobbystrategie: Rekrutierung akademischer Kronzeugen (Vorbild Tabakindustrie)
Agenda Setting der Suchtforschung (genetische und psychologische Ursachen)

Lobbyismus: „Die Spieler sind für sich selbst verantwortlich“



NATIONAL CENTER FOR RESPONSIBLE GAMING

Gegründet 1996

Präventionsbotschaft: „Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie einsam, wütend oder deprimiert sind.“

Präventionsziel: Schutz der Anbieter vor Schadensersatzprozessen

Spielsucht: Die Koabhängigkeit der Regulatoren



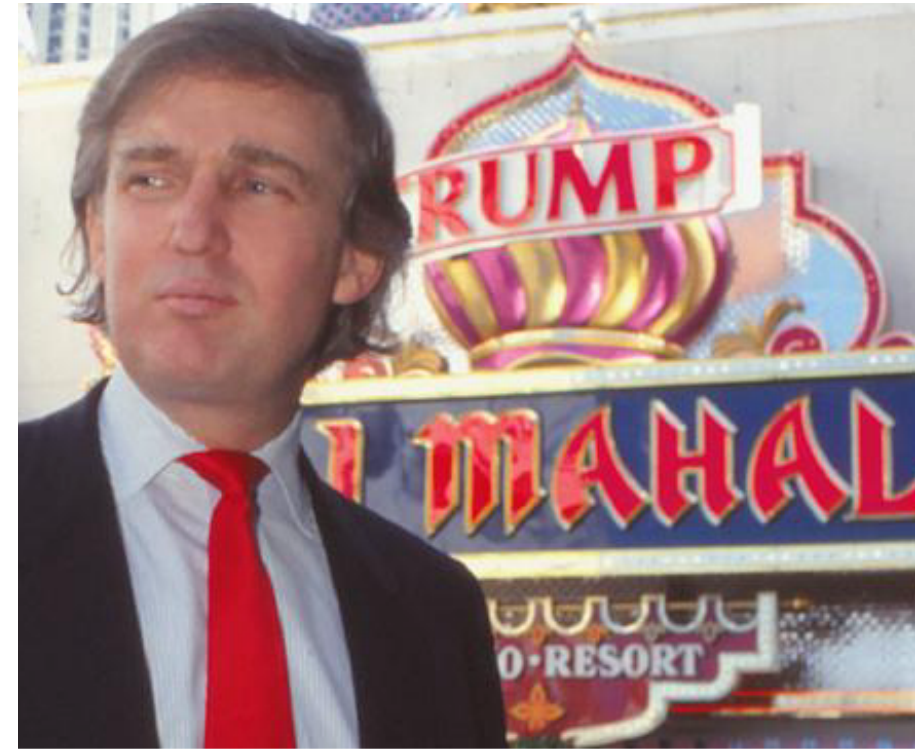
Ronald Reagan in Las Vegas

Abb.: Pinterest

Staatshaushalt:
Einnahmen erhöhen
ohne Steuern zu erhöhen

Parteienfinanzierung:
Wahlkampfspenden der
Glücksspielindustrie

Bürgerbeteiligung:
Exit statt Voice



Donald Trump in Atlantic City

Was tun?

Primärprävention:

Sekundärprävention:

Zwei Vorschläge...*

Abbau der Geräte außerhalb
von Spielbanken und Spielhallen

Obligatorische Spielpausen
für die gesamte Spielstätte

* ... der interviewten Automatenspieler (DJ)

Trends auf der Global Gaming Expo Las Vegas, 3. – 5. Oktober 2017



1. Thementitel: Zielgruppe Neukunden



Anbieter / Abb.: Aristocrat



GAME OF
THRONES™

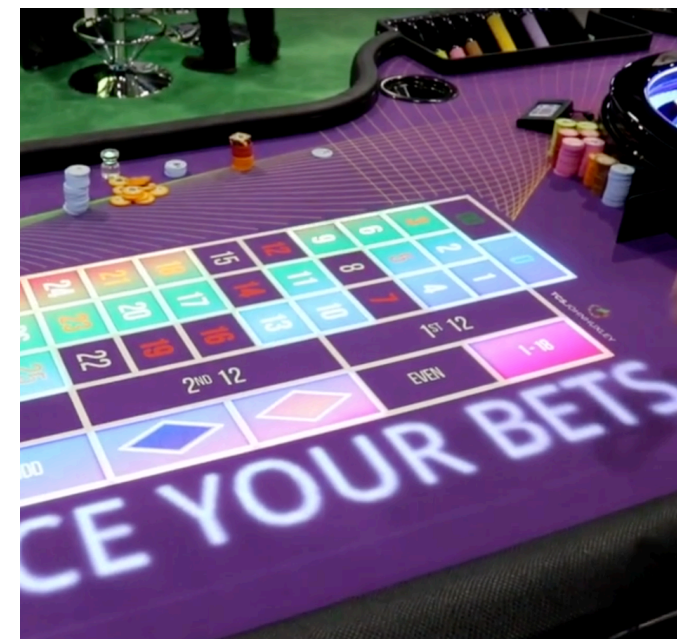
Trends auf der Global Gaming Expo Las Vegas, 3. – 5. Oktober 2017



2. Geselligkeitsfeatures: Zielgruppe Chinesen



Gruppenspiele am Automaten
Anbieter: Incredible Industries



Elektronische Tisch-Spiele
Anbieter: TCS

Trends auf der Global Gaming Expo Las Vegas, 3. – 5. Oktober 2017



3. iGaming: Zielgruppe Digital Natives

Sonderkongress auf der Glücksspielmesse:

- Casino-Marketing via Smartphone
- Social Gambling (Online-Casinos)
- Social Gaming (Spiele auf Facebook)
- eSports & eSports-Wetten

Lässt sich die Maschinenzone
auf andere Endgeräte ausweiten?

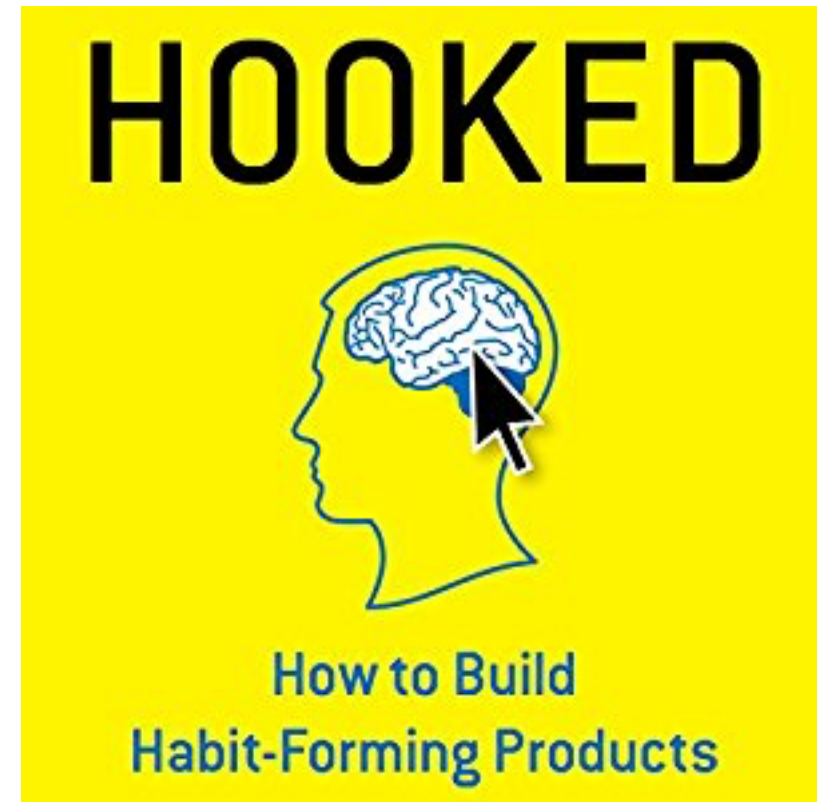


Abb.: Nir Eyal (Spieldesigner), 2013

Trends auf der Global Gaming Expo Las Vegas, 3. – 5. Oktober 2017



4. Sonderveranstaltung Bowling

Bowling in Casinos:
Diversifying to drive revenues

- Körperbeherrschung
in Zeiten der Digitalisierung
- Gemeinschaftserlebnis
in Zeiten der Individualisierung



Abb.: Suncoast Casino, Las Vegas

Dank an die hier namentlich nicht genannten Spielerinnen und Spieler,
die mir für Interviews zur Verfügung standen.

Textfassung erscheint im Jahrbuch Sucht 2018

Hinweise und Nachfragen: Jazbinsek@online.de

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!