



Arbeitsausschuß Münzautomaten

Frau
Dr. Martina Bunge MdB
Vorsitzende des Ausschusses für Gesundheit
Deutscher Bundestag
Platz der Republik 1

11011 Berlin

22.06.2009



Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V.

Dircksenstraße 49, 10178 Berlin
Tel. (0 30) 28 40 70, Telefax (0 30) 28 40 72 72
E-Mail: vdai@vdai.de • Internet: www.vdai.de



Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V.

Dircksenstraße 49, 10178 Berlin
Tel. (0 26 05) 96 08 55, Telefax (0 26 05) 96 08 58
E-Mail: info@dagv.de • Internet: www.dagv.de



Bundesverband Automatenunternehmer e.V.

Am Weidendamm 1A, 10117 Berlin
Tel. (0 30) 72 62 55 00, Telefax (0 30) 72 62 55 50
E-Mail: ba@baberlin.de • Internet: www.baberlin.org

Anhörung des Gesundheitsausschusses zum Antrag Bündnis 90/DIE GRÜNEN „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ (BT-Drs. 16/11661)

Sehr geehrte Frau Dr. Bunge,


für die Aufnahme des Verbandes der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI) sowie des Bundesverbandes Automatenunternehmer e.V. (BA) auf die Sachverständigenliste der Anhörung des Gesundheitsausschusses am 01. Juli 2009 zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ danken wir. Seitens des VDAI werden Uwe Christiansen (Vorsitzender) sowie Dr. Jürgen Bornecke (Geschäftsführer) und seitens des BA werden Wolfgang Voß (Vorstand) und RA Harro Bunke (Geschäftsführer) an der Anhörung teilnehmen. Im Vorlauf zu der Anhörung übersenden wir Ihnen drei Unterlagen mit der Bitte, diese an die Damen und Herren Ausschussmitglieder weiterzuleiten:

1. Das Info-Faltblatt „**Jugend- und Spielerschutz – in gesellschaftlicher Verantwortung**“. In dieser Unterlage werden die häufig nur unzureichend bekannten Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz in gewerblichen Spielstätten sowie in Gaststätten dargelegt (Anlage 1).
2. Den in der Vortragsreihe des Instituts der Wirtschaft Nr.10 / Mai 2009 erschienen Vortrag von Prof. Dr. Dr. h. c. Joachim H. Knoll „**Über 99 % spielen ohne Probleme**“. In diesem Vortrag sind aktuelle Zahlen und Daten verschiedener Wissenschaftler zum Thema „Problematisches Spielverhalten“ zusammengetragen (Anlage 2).
3. Die Anzeige „Der Fluch der guten Tat“. In dieser Anzeige ist plakativ herausgearbeitet, dass sich die vielfach zitierten 70 bis 80 % Spieler an gewerblichen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten (GGSG), die Probleme mit ihrem Spielverhalten haben, auf ca. 6.000 bei Beratungsstellen hilfesuchenden Spieler beziehen. Diese Spieler sind zumeist aufgrund der seit Mitte der 90er Jahre unauswechselbar in die Frontscheiben aller am Markt befindlichen, mehr als 200.000 GGSG eingedruckten **Info-Telefonnummer 01801-372700 bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung** (BZgA) auf die Beratungsmöglichkeiten aufmerksam geworden (Anlage 3).

Hervorhebenswert ist an dieser Stelle noch, dass die Unterhaltungsautomatenwirtschaft rund 65.000 moderne Arbeitsplätze bietet und sichert; 75 % davon entfallen auf weibliche Beschäftigte. Die Unternehmen entrichten zudem jährlich über 1,25 Mrd. Euro an Steuern und Abgaben – davon entfallen mehr als 250 Mio. Euro auf kommunale Vergnügungssteuern.

Mit freundlichen Grüßen

für den VDAI


Dr. Jürgen Bornecke

für den DAGV


RA Jörg Meurer

für den BA


RA Harro Bunke

JUGEND- UND SPIELERSCHUTZ

in gesellschaftlicher Verantwortung



Verband der Deutschen
Automatenindustrie e. V.



Deutscher Automaten-
Großhandels-Verband e. V.



Bundesverband
Automatenunternehmer e. V.



FORUM für Automatenunter-
nehmer in Europa e. V.



AWI Automaten-
Wirtschaftsverbände-Info GmbH

VORWORT

Etwa ab 1980 wurden die Anbieter von Glücks- und Gewinnspielen in Deutschland erstmals mit dem Stichwort „Spielsucht“ konfrontiert. Die Wissenschaft verfügte nicht über repräsentative Untersuchungen. Bei den Anbietern von Glücks- und Gewinnspielen machte sich Unsicherheit breit. Bisweilen wurde das Thema von den Betreibern bagatellisiert und von den Kritikern zumeist stark übertrieben.

Bereits sehr frühzeitig, noch vor Mitte der 80er Jahre, förderte die Unterhaltungsautomatenwirtschaft auf Betreiben des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie mehrere wissenschaftliche Studien. Insbesondere mussten (1) der Begriff des problematischen bzw. pathologischen Spielverhaltens präzisiert, (2) Ursachen und Umfang der Problematik untersucht und (3) Präventions- sowie Hilfsangebote entwickelt werden.

Im Laufe der Jahre wurde aus der internationalen Forschung deutlich, dass es verschiedene Risikofaktoren gibt, die die Auffälligkeit für die Entwicklung pathologischer Formen des Glücks- und Gewinnspiels erhöhen. Dazu gehören u. a. genetische Einflüsse, Persönlichkeitsauffälligkeiten (z. B. hohe Impulsivität, antisoziales Verhalten), frühkindliche negative Erlebnisse und Stressfaktoren. Pathologisches Spielen kann z. B. Folge einer fehlgeleiteten „Selbsttherapie“ psychosozialer Störungen sein oder Folge von Impulskontrollstörungen.

Für die weit überwiegende Mehrzahl der erwachsenen Bevölkerung (> 99 %) ist es spannend, Gewinnsituationen zu erleben. Das Spiel dient im Rahmen der Freizeitgestaltung der Entspannung, der Ablenkung und der Unterhaltung. Dies bestätigen drei aktuelle epidemiologische Studien (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung [BZgA], Institut für Therapieforschung [München], Prof. Dr. Heino Stöver [Universität Bremen]).

Bei entsprechender Gestaltung der Rahmenbedingungen für Glücks- und Gewinnspiele sowie der Information und Aufklärung unter präventiven Gesichtspunkten kann wahrscheinlich ein Teil der problematischen Entwicklungen verhindert werden. Ein Teil der Spieler mit einer beginnenden Störung wird das problematische Verhalten selbst regulieren können. Andere benötigen eine professionelle ambulante, selten eine stationäre Behandlung.

Um den Spielgästen, die Schwierigkeiten mit ihrem Spielverhalten haben, Hilfestellung zu leisten, hat die Unterhaltungsautomatenwirtschaft in Verbindung mit renommierten Wissenschaftlern, verschiedenen Bundesministerien, der BZgA sowie auch der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) die Thematik wiederholt hinterfragt und Maßnahmen zur Prävention ergriffen. Freiwillige Maßnahmen sind in vielen Fällen später in Gesetze oder Verordnungen eingeflossen. Vielfach war die Unterhaltungsautomatenwirtschaft frühzeitig beispielgebend, wie 1985 mit dem selbst initiierten Alkoholverbot in Spielhallen.

Im Übrigen ...

Niemand wird im Ernst behaupten wollen, dass ein Glücks- oder Gewinnspiel, wenn es vom Staat veranstaltet wird, grundsätzlich weniger problematisch ist als ein gewerblich bzw. von einem privaten Unternehmer veranstaltetes Spiel. Die lange Geschichte verschiedener Skandale in staatlichen Spielbanken spricht eine klare Sprache. Im gewerblichen Bereich setzen sich die Unternehmer gewerblicher Unterhaltungsautomaten seit Jahren für den Spieler- und Jugendschutz ein und nehmen ihre umfänglichen gesellschaftlichen Verpflichtungen verantwortungsbewusst wahr.

SPIELERSCHUTZ UND JUGENDSCHUTZ IN GEWERBLICHEN SPIELSTÄTTEN

Wo an anderer Stelle noch diskutiert wird, haben wir längst gehandelt.

Kein Gewinnspiel unter 18 Jahren

Die jugendschutzrechtlichen Bestimmungen werden in gewerblichen Spielstätten strikt eingehalten. Die Service-Fachkräfte nehmen ihre Aufsichtspflichten sehr ernst und bitten im Zweifelsfalle den Spielgast, sich auszuweisen. Zudem ist in die Frontscheiben aller 220.000 Geldgewinnspielgeräte ein Hinweis auf die Altersbeschränkung „ab 18“ unauswechselbar eingedruckt.

Kein Alkoholausschank in Spielstätten

Der Ausschank von Alkohol ist bereits seit **1985** auf Betreiben der Unterhaltungsautomatenwirtschaft in gewerblichen Spielstätten untersagt. Diese Regelung soll sicherstellen, dass die Spieler stets einen „klaren Kopf“ behalten und im vollen Umfang wissen, was sie tun.

Schulung des Personals

Zahlreiche Spielstättenbetreiber schulen nach Vorbild der Spielketten ihr Personal intensiv, um problematische Spieler frühzeitig zu erkennen und einem unkontrollierten Spiel entgegenwirken zu können. Seit **1997** werden zusätzlich in Zusammenarbeit mit der IHK Bonn/Rhein-Sieg Weiterbildungslehrgänge für Spielstättenpersonal durchgeführt. Ab 2008 gibt es eigenständige Ausbildungsberufe in der Automatenwirtschaft, in denen der Umgang mit problematischen Spielern bindend Ausbildungsinhalt ist.

Informationen für Spielgäste

Durch Informationsschriften sowie durch Plakate in gewerblichen Spielstätten wird auf die mögliche Problematik bei exzessivem bzw. unkontrolliertem Spielverhalten und auf Beratungsangebote hingewiesen.

Info-Telefonnummer 01801-372700

Seit **1989** wird in die Frontscheiben aller rund 220.000 Geldgewinnspielgeräte, die in Spielstätten und Gaststätten aufgestellt sind, eine Info-Telefonnummer eingedruckt. Sie ist bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), einer nachgeordneten Behörde des Bundesgesundheitsministeriums, aufgeschaltet. Spieler mit problematischem Spielverhalten können mit einem geschulten Berater in Kontakt treten bzw. erhalten Hinweise auf Beratungs- und Therapieangebote in ihrer Region.

Pathologisches Spielverhalten

Nach **internationalen wissenschaftlichen Untersuchungen** haben **0,2% bis 2% der erwachsenen Bevölkerung in Europa** Probleme mit ihrem Spielverhalten. Davon sind fast alle Formen des Geldgewinn- und Glückspiels betroffen. **Deutschland liegt mit etwa 0,2% absolut am unteren Rand des Spektrums.** Auch wir möchten – wie alle Anbieter – diesen Anteil in Deutschland möglichst gering halten.

**AUSBILDUNG 2008:
Wir sind dabei!**
www.automatenberufe.de

**Wir sind uns unserer Verantwortung im Interesse unserer Spielgäste bewusst.
Eine Information der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft.**



AWI ist die gemeinsame
Kommunikationsgesellschaft von:

AWI Automaten-
Wirtschaftsverbände-Info GmbH



Verband der Deutschen
Automatenindustrie e. V.



Deutscher Automaten-
Großhandels-Verband e. V.



Bundesverband
Automatenunternehmer e. V.



FORUM für Automatenunter-
nehmer in Europa e. V.

MASSNAHMEN ZUM SPIELER- UND ZUM JUGENDSCHUTZ IN GEWERBLICHEN SPIELSTÄTTEN SOWIE IN GASTSTÄTTEN

Der Betrieb gewerblicher Geld-Gewinn-Spiel-Geräte (GGSG) ist im Detail im Jugendschutzgesetz (JuSchG), in der Gewerbeordnung (GewO) sowie in der Spielverordnung (SpielV) geregelt. Hinzu kommen freiwillige Maßnahmen. Im Einzelnen:

- ▶ **Begrenzung des Spielangebots** durch Aufstellung von max. 3 Geräten in Gaststätten und von 12 Geräten in einer Spielhallenkonzession.
- ▶ **Kein Geld-Gewinn-Spiel unter 18 Jahren!** Der Jugendschutz wird in Gaststätten durch ständige Aufsicht bzw. bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen gewährleistet. Der hohe Stellenwert und die Einhaltung des Jugendschutzes werden bei Kontrollen deutlich. Bei mehrfachen Verstößen stellt sich die Frage der gewerberechtlichen Zuverlässigkeit. Gastwirte und Spielstättenbetreiber laufen dann Gefahr, dass ihre Erlaubnisse widerrufen werden.
- ▶ **Zweiergruppenaufstellung** und Sichtblenden in Spielstätten zur Vermeidung des leichten gleichzeitigen Bespielens von mehr als zwei Geräten.
- ▶ Eindruck von Hinweisen auf die bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) geschaltete **Info-Telefonnummer 01801-372700** sowie zum übermäßigen Spielen und auf den Jugendschutz in die Frontscheiben aller GGSG, in der Nähe des Geldeinwurfs (seit 1989 freiwillig und seit 2006 gesetzlich vorgeschrieben).
- ▶ **Auslage von Info-Materialien** über Risiken des übermäßigen Spielens.
- ▶ **Zwangspause** („Abkühlphase“) von 5 Minuten nach einer Stunde Spielbetrieb an einem GGSG.
- ▶ **Begrenzung der Speichermöglichkeit** in Einsatz- und Gewinnspeichern auf 25 €.
- ▶ **Zulassung aller GGSG-Bauarten** durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB). Ein nachvollziehbares und ehrliches Spiel unter Wahrung des Spielerschutzgedankens ist damit garantiert.
- ▶ Eine von der PTB geprüfte und zugelassene **Kontrolleinrichtung** stellt die Einhaltung der spielrechtlichen Eckdaten (max. Verlust in einer einzelnen Stunde 80 €, max. durchschnittlicher Stundenverlust 33 € und max. Stundengewinn [abzgl. Einsätze] 500 €) sicher.
- ▶ **Spiel ausschließlich gegen Bargeld!** „Plastikgeld“, Token, Tickets und Kredite sind unzulässig.
- ▶ **Zählwerke** bzw. Ausdrücke zur Auslesung des Kasseninhalts zum Nachweis u. a. der umsatzsteuerlichen Bemessungsgrundlage.
- ▶ **Öffentliche Bekanntmachung der Zulassungen von GGSG** durch die PTB.
- ▶ **Überprüfung aller GGSG** spätestens nach 24 Monaten auf Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart durch vereidigte und öffentlich bestellte Sachverständige.
- ▶ **Verbot jeglicher Jackpots** außerhalb der Bauartzulassungen von GGSG, auch von solchen zu rein werblichen Zwecken.
- ▶ **Schulung des Personals** von Spielstätten im Rahmen betrieblicher Weiterbildung. Ab September 2008 eigenständige Ausbildungsberufe. Die Mitarbeiter werden intensiv auf das Erkennen und den Umgang mit exzessiven Spielern vorbereitet.
- ▶ Fehlverhalten wird im Wege der Selbstordnung der Unterhaltungsautomatenwirtschaft über die **Aktion Roter Brief** verfolgt.

Zugangskontrollen zu Spielstätten (mit Datenabgleich und Sperrdateien) würden aufgrund der Fülle der bei gewerblichen GGSG vorgeschriebenen bzw. praktizierten Maßnahmen, die unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit ausschließen, eine Überreglementierung darstellen.

UNGLEICHBEHANDLUNG ZWISCHEN DER GEWERBLICHEN UNTERHALTUNGSAUTOMATENWIRTSCHAFT UND ÖFFENTLICHEN SPIELBANKEN

Zwischen gewerblichen Spielstätten und öffentlichen Spielbanken gibt es signifikante Unterschiede: (1) Im Spielangebot, (2) bei den Gewinn- und Verlustmöglichkeiten sowie (3) bei den Spielgästen und ihrer Motivation. Diese Unterschiede beruhen auf bzw. sind hervorgerufen durch abweichende gesetzliche Regelungen. Aber – wird in der Praxis tatsächlich Gleiches gleich und Ungleiches unterschiedlich behandelt?

- ▶ In Spielstätten dürfen nur Geld-Gewinn-Spiel-Geräte (GGSG) mit einer **Zulassung der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB)** aufgestellt werden. In den Automaten Sälen der Spielbanken aufgestellte Glücksspielautomaten unterliegen keiner Begrenzung, technischen Prüfung und Zulassung.
- ▶ Einsätze, Gewinne sowie Gewinn- und Verlustsummen sind bei GGSG in Spielstätten nach den Maßgaben der Spielverordnung (SpielV) eng begrenzt. Vermögensverschiebungen in kurzer Zeit sind ausgeschlossen. Eine Stunde Spiel am modernen Bildschirm-GGSG kostet in der Praxis durchschnittlich rund 15 €. Dagegen sind **Einsätze und Höchstgewinne** bei Slotmachines in den Automaten Sälen der Spielbanken in unbegrenzter Höhe erlaubt! In kurzer Zeit können unter Umständen „Haus und Hof“ verloren werden.
- ▶ In Spielhallen darf lediglich ein GGSG pro 12 m² (max. 12 Geräte, auch wenn eine Halle größer als 144 m² ist) aufgestellt werden. Die **Aufstellung** darf nur in Zweiergruppen unter Wahrung von Mindestabständen verbunden mit Sichtblenden erfolgen. In Automaten Sälen von Spielbanken dagegen darf eine unbegrenzte Anzahl von Slotmachines ohne weitere raumbezogene Vorgaben aufgestellt werden. In der Regel stehen in einem Raum mehr als 100 Automaten dicht nebeneinander, bisweilen mehr als 300 Automaten.
- ▶ In Spielstätten sind gemäß § 9 Abs. 2 SpielV zusätzliche Gewinnangebote neben den Gewinnen aus Geräten nach §§ 33 c und d GewO untersagt. Die Spielbanken dagegen gewähren regionale und überregionale Zusatzgewinne in Form von sog. **Jackpotauslobungen** bis in Millionen-Höhe sowie zusätzliche Sachprämien, z. B. Sportwagen.
- ▶ Die öffentlichen Spielbanken, gleichgültig ob privat oder staatlich betrieben, müssen nur **Spielbankabgaben** und Umsatzsteuer zahlen. Ertragssteuern fallen samt und sonders nicht an! Die Spielbankabgaben können z. T. in den ersten Betriebsjahren sowie in wirtschaftlichen Schwächephase reduziert werden. Eine derartige Privilegierung wäre in der gewerblichen Wirtschaft undenkbar.
- ▶ Die Spielbanken unterliegen im Gegensatz zur gewerblichen Unterhaltungsautomatenwirtschaft weder einer kommunalen **Vergnügungssteuer** (der auch Lenkungsfunktionen i. S. des Spielerschutzes zukommen) noch der Gewerbesteuer!
- ▶ In **Spielstätten** ist der Ausschank von **Alkohol verboten**. Der Kopf soll beim Spiel klar sein. In Spielbanken ist Alkohol erlaubt. In Folge des Trinkens möglicherweise eintretende Kontrollverluste werden billigend in Kauf genommen!
- ▶ Abgesetzt vom sog. „Großen Spiel“ werden zunehmend in verschiedenen deutschen Großstädten Automaten Säle (sog. **Dependancen**) **zum Teil in unmittelbarer Nachbarschaft zu gewerblichen Spielstätten** betrieben. Die Spielbanken „wildern“ mit ihrem Automaten Spiel in angestammten, seit den 50er Jahren gesetzlich geregelten Feldern der gewerblichen Unterhaltungsautomatenwirtschaft, ohne dass die Automaten Säle den Restriktionen der Spielstätten unterliegen. Die Spielbanken stellen erst seit Mitte der 70er Jahre Automaten auf und rationalisieren damit Arbeitsplätze weg. Heute werden ca. 75 % des Bruttospielertrages der Spielbanken mit Automaten erwirtschaftet.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN GEWERBLICH BETRIEBENEN GGSG UND SLOTMACHINES IN DEN SPIELBANKEN

Gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel-Geräte

- ▶ Bundesrecht / Recht der Wirtschaft / Gewerberecht (Wettbewerb)
- ▶ Bauartzulassung durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB)
- ▶ Aufstellorte: Spielstätten / Gaststätten / Beherbergungsbetriebe unter Berücksichtigung der bau-, ordnungs-, jugendschutz- und gewerberechtlichen Bestimmungen
- ▶ In Gaststätten: max. 3 Geräte mit Sicherungsmaßnahmen zum Jugendschutz (§ 3 Abs. 1 SpielV)
- ▶ In Spielstätten: max. 12 Geräte mit rechnerisch 12 m² Grundfläche pro Gerät (in 2er Gruppen, mit Trennwänden) – § 3 Abs. 2 SpielV
- ▶ Strenge Vorgaben für die Gerätekonstruktion in der Spielverordnung (SpielV)
- ▶ Keine unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit (§ 33e GewO)
- ▶ Laufzeit mindestens 5 Sekunden (§ 13 Abs. 1 Nr. 1 SpielV)
- ▶ Höchstesinsatz 0,20 €, Höchstgewinn 2,- € (§ 13 Abs. 1 Nr. 1 SpielV)
- ▶ Maximale Gewinnsumme pro Stunde 500,- € [abzgl. Einsätze] (§ 13 Abs. 1 Nr. 4 SpielV)
- ▶ Maximaler Stundenverlust 80,- € (§ 13 Abs. 1 Nr. 3 SpielV)
- ▶ Ø max. Stundenverlust 33,- € (§ 12 Abs. 2 a SpielV), in der Praxis rund 15,- €
- ▶ Ø Kasse pro Gerät und Monat in Spielstätten ca. 1.500,- € (in Gaststätten ca. 500,- €)
- ▶ Umsatzsteuer, Vergnügungssteuer, Est/KSt und GewSt
- ▶ Steuern und Sozialabgaben: mehr als 1 Mrd. € pro Jahr, davon ca. 250 Mio. € Vergnügungssteuer
- ▶ Ca. 220.000 Geräte aufgestellt in ca. 8.000 gewerblichen Spielstätten sowie in 60.000 bis 70.000 Gaststätten, Beherbergungsbetrieben sowie bei konzessionierten Buchmachern
- ▶ Kein Alkoholausschank

Slotmachines in den Automaten-sälen der Spielbanken

- ▶ Landesrecht / Recht der öffentlichen Sicherheit und Ordnung (Monopol)
- ▶ Keine Gerätezulassung, keinerlei Bauartvorgaben
- ▶ Slotmachines dürfen ausschließlich in den Automaten-sälen der Spielbanken betrieben werden.
- ▶ In Automaten-sälen sind im Durchschnitt 100 Slotmachines aufgestellt, bisweilen über 300 Automaten. Vorschriften über die Geräteanzahl existieren nicht.
- ▶ Grundfläche nicht vorgeschrieben, faktisch ca. 2,5 bis 3 m² pro Gerät
- ▶ Keinerlei gesetzliche Vorgaben bzw. Regelungen der Gerätekonstruktion
- ▶ Vermögensverschiebungen in größerem Umfang in kurzer Zeit möglich
- ▶ Laufzeit pro Spiel nicht geregelt (in der Regel 3 Sekunden)
- ▶ Einsätze und Gewinne nach oben offen, üblich sind Einsätze von 0,05 € bis > 50,- € pro Spiel
- ▶ Gewinne: bis 50.000,- € in 3 Sek. Im Jackpot: 500.000,- € und mehr
- ▶ Maximaler Stundenverlust unbegrenzt, zurzeit bis 50.000,- € möglich
- ▶ Ø Stundenverlust unbegrenzt, zurzeit in der Praxis ca. 300,- €
- ▶ Ø Kasse pro Automat und Monat bis 10.000 € (und in Ausnahmefällen mehr)
- ▶ Spielbankabgabe (Bemessungsgrundlage Bruttospiel-erträge = Kasse), z.T. zusätzliche Sonderabgaben, Umsatzsteuer, keine Est/KSt, GewSt und keine Vergnügungssteuer
- ▶ Summe der Spielbankabgaben: ca. 680 Mio. € pro Jahr zzgl. USt
- ▶ 8.600 Slotmachines aufgestellt in 82 Automaten-sälen
- ▶ Alkoholausschank zulässig

GEWERBLICHE SPIELSTÄTTEN UND ÖFFENTLICHE SPIELBANKEN ALS TEIL DES GLÜCKS- UND GEWINNSPIELMARKTES

- Freizeitmarkt:**
- Gesamtumsätze auf dem Freizeitmarkt: ca. 270 bis 300 Mrd. €.
 - Anteil der Anbieter von Glücks- und Gewinnspielen ca. 10 % (gemessen an den Einsätzen) und ca. 3,5 % (gemessen an den Kassen).
 - Anteil des gewerblichen Geld-Gewinn-Spiels (gemessen an den Kassen von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten [GGSG]) ca. 1 %.
- Glücks- und Gewinnspielmarkt:**
- Gesamteinsätze auf dem Glücks- und Gewinnspielmarkt: 27 bis 30 Mrd. €.
 - Anteil des gewerblichen Geld-Gewinn-Spiels an den Gesamteinsätzen ca. 25 %. Summe der Kassen von GGSG jährlich ca. 3 Mrd. €.
 - Anteil der Spielbanken an den Gesamteinsätzen ca. 38 %. Summe der Kassen (= Bruttospielertrag) im Großen und Kleinen Spiel jährlich ca. 1 Mrd. €.
- Wirtschaftsstruktur:** Die gewerbliche Unterhaltungsautomatenwirtschaft ist mittelständisch strukturiert. Der Wirtschaftszweig gehört damit zum Rückgrat der deutschen Wirtschaft. Es gibt ca. 6.000 kleine und mittelständische Unternehmen auf allen drei Wirtschaftsstufen (Industrie, Großhandel und Automatenaufstellung).
- Arbeitsplätze:** Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft bietet und sichert rund 65.000 moderne Arbeitsplätze (davon ca. 75 % weibliche Beschäftigte). Spezifische Ausbildungsberufe gibt es ab September 2008. Die Spielbanken stellen ca. 5.000 Arbeitsplätze.
- Bruttospielerträge / Kassen:** Gemäß langjähriger Erhebungen des FfH-Instituts belaufen sich die Kassen (= Bruttospielerträge) bei GGSG in Spielstätten pro Gerät und Monat auf ca. 1.500 € und in Gaststätten auf ca. 500 €. Bei Slotmachines, wie sie in den Automatenälen der Spielbanken aufgestellt sind, sind dies bis 10.000 € (und in Ausnahmefällen auch mehr).
- Auszahlquoten:** Die Auszahlquoten bei GGSG nach „alter“ SpielV (bis 31.12.2005) betragen in der Praxis durchschnittlich 66,7 %. Bei Geräten nach „neuer“ SpielV (ab 1.1.2006) liegen sie in der Praxis i. d. R. bei 75 %. In den Spielbanken belaufen sich die Auszahlquoten auf ca. 95 %. Entscheidender für den Spieler und den Spielerschutz aber sind die durchschnittlichen Stundenverluste. Beim Spiel an modernen GGSG sind dies durchschnittlich in der Praxis rund 15 €. Hinzu kommt: Im Zeitablauf ist das Spiel an GGSG „preiswerter“ geworden. Kostete eine Stunde Spiel Anfang der 50er Jahre noch ca. 5 Stundenlöhne, so kann heute im Durchschnitt nur noch ein guter durchschnittlicher Stundenlohn in einer Stunde im GGSG verbleiben. Dagegen sind in Spielbanken Vermögensverschiebungen in kurzer Zeit möglich.
- Steuern:** Jährlich erhält der Staat mehr als 1 Mrd. € an Steuern und Sozialabgaben. Davon entfallen ca. 250 Mio. € auf Vergnügungssteuern. Bei den Spielbanken beläuft sich die Summe der Spielbankabgaben auf ca. 680 Mio. €. Hinzu kommt seit Mai 2006 die Umsatzsteuer.
- Aufstellplätze / Gerätezahl:** In ca. 8.000 gewerblichen Spielstätten und an 60.000 bis 70.000 Gaststättenstandorten sind etwa 220.000 gewerblich betriebene GGSG aufgestellt. In den 82 Automatenälen werden ca. 8.600 Slotmachines betrieben (hinzu kommen zwei Standorte mit ausschließlich Großem Spiel). Die Zahl der Slotmachines hat sich seit 1990 verdoppelt.

WORÜBER ANDERE REDEN,
DAS MACHEN WIR SCHON LANGE

01801-372700



Die Vorsitzenden der Verbände der Unterhaltungsautomatenwirtschaft:



Paul Gauselmann
(VDAI)



Uwe Christiansen
(VDAI)



Pit Arndt
(DAGV)



Andy Meindl
(BA)



Ulrich Schmidt
(FORUM)

„Die gewerbliche Unterhaltungsautomatenwirtschaft steht zu ihrer sozialen Verantwortung – Spielerschutz und Prävention dürfen keine Worthülsen sein.“

- Bereits am 15. November 1989 hat die Unterhaltungsautomatenwirtschaft beschlossen, an allen gewerblich betriebenen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten (GGSG) Hinweise (1) zum problematischen Spielverhalten und (2) zum Jugendschutz sowie (3) eine Info-Telefonnummer anzubringen.
- Spätestens seit 1996 sind in die Frontscheiben aller am Markt befindlichen mehr als 200.000 GGSG die Hinweise sowie die Info-Telefonnummer lückenlos und unauswechselbar eingedruckt.
- Die Betreuung der Info-Telefonnummer 01801-372700 erfolgt bereits seit Mai 2000 durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). Geschulte Mitarbeiter können bei aktuellen Problemen Spielern oder deren Angehörigen sofortigen Rat erteilen bzw. an Selbsthilfegruppen und an professionelle Berater in der Region verweisen.
- Verschiedene Gesellschaften des Deutschen Lotto- und Totoblocks (DLTB) benutzen seit 2006 die von der Automatenwirtschaft eingerichtete Info-Telefonnummer 01801-372700 mit. Erstmalig im November 2007 schaltete die BZgA für den DLTB die eigene Info-Telefonnummer 0800-1372700.
- Die deutschen Spielbanken verfügen nicht über ein vergleichbares Instrument des Spieler-schutzes – an Slotmachines in den Automaten-sälen der Spielbanken gibt es keine Warnhinweise. Eine einheitliche, bei einer ausgewiesenen und neutralen Institution aufgeschaltete Telefonnummer existiert nicht.



Impressum:

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH

Dircksenstraße 49 • D-10178 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 24 08 77 60 • Fax: +49 (0) 30 24 08 77 70

Mail: info@awi-info.de • Web: www.awi-info.de

Joachim H. Knoll

Über 99 Prozent spielen ohne Probleme

„Nicht erst im 20. oder 21. Jahrhundert stellt sich die Frage nach der Regelung des Gewinnspiels und bestimmter Spielformen, der Limitierung von Einsätzen und Gewinnen oder gar von vollständigen Verboten“, sagte Prof. Dr. Dr. h.c. Joachim H. Knoll, emeritierter Professor für Erwachsenenbildung und außerschulische Jugendbildung an der Ruhr-Universität Bochum, am 12. Januar 2009 in Düsseldorf. Vor Vertretern der Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK), eines Selbstkontrollgremiums der Verbände der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft, referierte er Zusammenhänge und Zahlen zum Thema Glücks- und Geldgewinnspiele in Deutschland, die er gemeinsam mit Ute Dörfler vom Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI) in einem Aufsatz dargestellt hat. Knoll machte deutlich, dass 0,2 Prozent der erwachsenen Deutschen – etwa 104.000 Menschen – als pathologische Spieler gelten. „Dabei ist es allerdings unrichtig, wenn diese pathologischen Spieler überwiegend oder sogar ausschließlich dem Terrain der gewerblichen Automatenwirtschaft zugeordnet werden.“

► Das Spiel hat in der Menschheits- und in der Kulturgeschichte eine lange Tradition. Der spielende Mensch, homo ludens, und der arbeitende Mensch, homo faber, sind kein Widerspruch. Ob Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele oder Glücksspiele – in allen Zeiten und in allen Kulturkreisen wurde und wird gespielt. Im Kindesalter dient das Spiel u. a. dem Üben und Trainieren von Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der Erfahrung von Form und Farbe. Heranwachsende erproben spielerisch den Raum ihrer sich entfaltenden Kompetenzen und streben nach Rang und Ansehen unter ihren Altersgefährten. Im Erwachsenenalter ist das Spiel häufig ein Teil der Freizeitgestaltung – sei es allein oder auch in der Gruppe. Es dient der Entspannung von der Arbeit, der Unterhaltung und der Kommunikation.

Häufig sind soziale Anerkennung, das Siegenwollen und der Gewinn mit „im Spiel“. Gewinne stellen sich bei modernen Spielformen häufig materialisiert in Geld dar. Dies gilt zum Beispiel für Prämien beim Fußballspiel, für Kartenspiele im privaten Bereich, für staatliche und staatlich konzessionierte Glücksspiele sowie für gewerbliche Unterhaltungsspiele mit Geldgewinnmöglichkeit.

Der Gewinn bei Spielen hat Anreizfunktion. Die Gewinnmöglichkeit beinhaltet den Aufbau einer gewissen Spannung und spornt den Ehrgeiz an. Die Mehrheit aller Spieler erlebt dies Ergebnis positiv. Nur bei einer Minderheit von Spielern

ergeben sich persönliche, soziale, psychologische und/oder materiell nachteilige und verhaltensauffällige Konsequenzen. Dies ist kein neues Phänomen. Wer kennt nicht, zumindest dem Titel nach, das Buch „Der Spieler“ von Dostojewski.

Regelungen des Spiels

Nicht erst im 20. oder 21. Jahrhundert stellt sich die Frage nach der Regelung des Gewinnspiels und bestimmter Spielformen, der Limitierung von Einsätzen und Gewinnen oder gar von vollständigen Verboten. Um beim Letzten anzufangen – die Erfahrung zeigt, dass Verbote beim Spiel nur sehr begrenzt wirksam sind, vielmehr in den meisten Fällen überhaupt keine Wirkungen zeigen. Sie werden umgangen. Das Spiel zieht sich in Hinterzimmer oder in die private Sphäre zurück. Es entwickelt sich eine Subkultur, wobei die Grenzen zur Umfeldkriminalität nicht selten überschritten werden.

Ebenfalls nicht überzeugen können Diskussionen über eine Verstaatlichung des Spiels. Staatliche Monopole sind nur insoweit sinnvoll und rechens, wie sie zur Abwehr nachweisbarer oder höchstwahrscheinlicher Gefahren für ein überragend wichtiges Gesellschaftsgut notwendig sind und wenn es keine weniger einschränkenden Maßnahmen mit gleicher Wirkung gibt. In der Tat sind die Gesundheit und der Schutz der Bürger wichtige gesamtgesellschaftliche

» Die Erfahrung zeigt, dass Verbote beim Spiel nur sehr begrenzt wirksam sind, vielmehr in den meisten Fällen überhaupt keine Wirkungen zeigen. Sie werden umgangen. «

Ziele. Wie aber stellt sich die Gefahr, die vermeintlich nur durch ein staatliches Monopol bekämpft werden kann, im Einzelnen dar und wie groß ist sie?

Nach aller Erfahrung funktionieren staatliche Monopole schlechter als marktwirtschaftliche Regelungsmechanismen, wobei mit dieser Einsicht nicht einer vollständigen Regelungsfreiheit das Wort geredet werden soll. Wer wolle ernsthaft behaupten, dass ein staatliches Glücksspiel im Vergleich zum privat organisierten oder veranstalteten Spiel weniger gefährlich ist? Und geht es bei der vermeintlichen Notwendigkeit des staatlichen Handelns, das heißt bei der sogenannten „Kanalisation des Spieltriebs“, in Wahrheit nicht – oder zumindest nicht auch – um viel Geld?

Warum sonst wurde, bis der Glücksspielstaatsvertrag hier einen Riegel vorschob, für Spielbanken, für Lotto oder für Oddsetwetten intensiv geworben? Bessere Erfahrungen als mit Monopolisierungen werden mit moderaten Regulierungen des Spiels gemacht, zum Beispiel durch Begrenzungen der Einsätze und Gewinnmöglichkeiten. Dies geschieht weltweit in den einzelnen Ländern auf sehr unterschiedliche Weise.

Glücksspiel versus gewerbliches Geldgewinnspiel

In Deutschland gibt es die historisch begründete Trennung zwischen dem staatlich betriebenen bzw. lizenzierten Glücksspiel einerseits und dem gewerblichen Geldgewinnspiel andererseits. Glücksspiele sind grundsätzlich verboten – es sei denn, sie sind erlaubt. Erlaubnisse werden durch die Länder ausgesprochen. Dies gilt zum Beispiel für Spielbanken, Lotto, Toto, die Glücksspirale, Keno, Oddsetwetten usw. Der am 1. Januar 2008 in Kraft getretene Glücksspielstaatsvertrag hat Änderungen gebracht. So sind seit dem Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags Zugangskontrollen auch für Automaten der Spielbanken vorgeschrieben.

Die sonstigen Regelungen sind jedoch nach wie vor äußerst großzügig. Die Zahl der Tische und Geräte in Spielbanken unterliegt keiner Begrenzung. Einsätze und Gewinnmöglichkeiten sind nach oben offen. Jackpots in Millionenhöhe sind möglich. In kurzer Zeit können Haus und Hof verloren werden. Beim gewerblichen Spiel, wie es in Gaststätten und in Spielstätten an Geldgewinnspiel-Geräten angeboten wird, gibt es dagegen sehr restriktive Vorschriften. So ist die Zahl der in Gaststätten und in Spielhallenkonzessionen aufstellbaren Geräte auf drei bzw. zwölf beschränkt. Weiterhin ist die maximale Höhe der Einsätze und Gewinne in einer definierten Mindestspieldauer – fünf Sekunden –

festgelegt. Auch die Gewinn- sowie Verlustsummen sind begrenzt. Im Ergebnis sind unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit bei gewerblich betriebenen Geldgewinnspiel-Geräten ausgeschlossen.

Über 99 Prozent spielen ohne Probleme

Insgesamt kann in Deutschland bezogen auf das Glücks- und Gewinnspiel von einem sehr eng geknüpften Regelwerk gesprochen werden. Trotzdem gibt es in Ausnahmefällen Formen des exzessiven Spiels, das pathologische Züge zeigt. Aktuelle wissenschaftlich fundierte Untersuchungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) aus dem Jahr 2008 und des Instituts für Therapieforschung (IFT) aus dem Jahr 2007 belegen, dass bezogen auf die erwachsene Bevölkerung – insgesamt circa 54 Millionen Menschen – knapp 0,2 Prozent oder 104.000 Personen als „krankhafte Spieler“ bezeichnet werden müssen.

Sie spielen übermäßig und vernachlässigen häufig ihr

privates bzw. berufliches Umfeld. Damit verschlimmern sie im Ergebnis ihre Probleme, für die sie vielleicht auch mithilfe des Spiels Abhilfe oder Ablenkung suchten. Einige Wissenschaftler bezeichnen dieses selbsttäuschende Verhalten als den von vornherein zum Scheitern verurteilten Versuch einer Selbsteilung von privaten oder beruflich verursachten Versagensängsten. Indes: Mehr als 99 Prozent der Bevölkerung spielen ohne derartige Probleme. Sicherlich gibt es unter den Spielern auch sogenannte

„Vielspieler“, die mehrere Stunden in der Woche spielen. Ein Vielspieler ist aber nicht sogleich schon ein pathologischer Spieler. Die überwiegende Mehrzahl der Vielspieler kann ihren Geldbedarf ihren finanziellen Möglichkeiten nach durchaus angemessen steuern und erlebt keine wesentlichen negativen Auswirkungen des Spiels.

Nicht das Spiel für sich macht abhängig oder verursacht Probleme. Manche Personen unterliegen einer Risikodisposition, durch die sich im Zusammenhang mit dem Spiel Störungen entwickeln können oder bereits vorhandene Störungen verstärkt werden. Ein großer Teil der exzessiven Spieler hat Probleme in Beruf, Familie oder in der Partnerschaft. Aussagen zur Kausalität wären allenfalls in der Einzelanamnese gestattet. Ein großer Teil der Spieler, die eine gewisse Zeit exzessiv gespielt haben, erkennt durch die Mithilfe von Angehörigen oder Freunden ihr problematisches Spielverhalten und findet zur Selbststeuerung ihrer Spielfrequenz zurück.

Es bleibt allerdings die Tatsache, dass 0,2 Prozent, in absoluten Zahlen circa 104.000 erwachsene Personen, als

» Insgesamt kann in Deutschland bezogen auf das Glücks- und Gewinnspiel von einem sehr eng geknüpften Regelwerk gesprochen werden. «

krankhafte Spieler zu bezeichnen sind. Damit liegt Deutschland, das sollte bei allem Alarmismus über Suchtgefahren nachdrücklich bewusst sein, am unteren Ende des in wissenschaftlichen Studien für Europa festgestellten Spektrums von 0,2 bis 2 Prozent krankhafter Spieler. Von daher kann festgestellt werden, dass der Spielerschutz in Deutschland im Gesamtsaldo Wirkung zeigt.

Sammelbegriff „Sucht“

Wiederkehrend wird im Zusammenhang mit dem exzessiven Spiel der Begriff „Sucht“ gebraucht, und zwar nicht nur bezogen auf Glücks- und Gewinnspiele, sondern neuerdings auch auf Computerspiele und auf das Internet. Der häufige Gebrauch erhöht jedoch nicht die Richtigkeit des Begriffs. Es fällt auf, dass die von Johannes C. Brengelmann und Mitarbeitern benutzte Unterscheidung von stoffgebundenen und nicht stoffgebundenen Süchten aus der Diskussion zugunsten eines unspezifischen Suchtbegriffs ausgesondert wurde. Im internationalen Klassifizierungssystem für Krankheiten – ICD-10 bzw. DSM-IV – kommt der Begriff „Spielsucht“ nicht vor. Die korrekte Bezeichnung lautet „pathologisches Spielen“ und wird unter Störungen der Impulskontrolle subsumiert.

Doch der Begriff „Sucht“ ist umgangssprachlich leichter zu vermitteln und verkauft sich offenbar besser. Die Behandlung von Störungen zeigt tendenziell eine Entwicklung hin zu einer auch um Finanzmittel ringenden Inflationierung von therapeutischen Modellen, derweilen die Prävention geringer veranschlagt zu werden scheint. Insgesamt wird der Suchtbegriff zunehmend zu einem Sammelbegriff, unter dem sehr unterschiedliche Formen von Verhaltensauffälligkeiten subsumiert werden: Alkoholsucht, Nikotinsucht, Drogensucht, Arbeitssucht, Sexsucht, Kaufsucht, Spielsucht und Internetsucht – man möchte die Vermutung nicht unterdrücken: Je mehr Süchte es gibt, desto mehr Arbeit gibt es für echte und selbsternannte Therapeuten Bodo Pieroth hat jüngst in einer großen deutschen Tageszeitung die Massenhaftigkeit des Suchtbegriffs so charakterisiert: „Von den klassischen sieben Todsünden fallen immerhin sechs unter diesen Begriff: Ruhmsucht, Habsucht, Genussucht, Rachsucht, Selbstsucht und Eifersucht.“

Eine einfache Wahrheit darf an dieser Stelle ausgesprochen werden: Sucht ist nicht gleich Sucht und Spiel ist nicht gleich Spiel. Zunächst einmal muss zwischen Spielen mit Gewinnmöglichkeit und solchen ohne Gewinnmöglichkeit unterschieden werden. Sodann: Bei den Spielen mit Gewinnmöglichkeit unterscheidet man Glücksspiele und Geschicklichkeitsspiele. Bei Glücksspielen hängt die Entscheidung

über Gewinn und Verlust überwiegend vom Zufall ab. Aber: Jedes Glücksspiel ist ein Zufallsspiel, nicht jedes Zufallsspiel jedoch ist ein Glücksspiel.

Der Unterschied liegt in der Gefahr von Vermögensverlusten in kurzer Zeit als ein entscheidendes Merkmal von Glücksspielen gemäß der ständigen Rechtsprechung zu Paragraph 284 des Strafgesetzbuchs. Im Unterschied zu Glücksspielen sind bei gewerblich betriebenen Geldgewinnspielgeräten die Gewinn- und Verlustmöglichkeiten durch die Regelungen der Gewerbeordnung (GewO) und der Spielverordnung (SpielV) eng begrenzt: Die Mindestspieldauer beträgt fünf Sekunden, wobei der Einsatz 0,20 Euro und der Gewinn 2 Euro nicht übersteigen darf. In einer einzelnen Stunde können maximal 80 Euro dauerhaft eingesetzt werden. Im längerfristigen Durchschnitt dürfen die Verluste für den Spieler maximal 33 Euro pro Stunde nicht überschreiten. Bei modernen Geräten liegt der Verlust in der Praxis im Durchschnitt in einer Stunde zwischen 12 und 15 Euro.

Die Gewinnsumme – abzüglich der Einsätze – in einer einzelnen Stunde ist auf maximal 500 Euro begrenzt. Zudem ist für gewerbliche Geldgewinnspiel-Geräte nach einer Stunde Spielbetrieb eine Spielpause von mindestens fünf Minuten vorgeschrieben. Anders ist die Sachlage bei Slotmachines, die in den Automatenälen der Spielbanken aufgestellt sind. Dort unterliegen die Einsätze, die

Gewinne und Jackpot-Angebote keinerlei Beschränkungen. Wenn im Jackpot sechsstellige Eurobeträge zugunsten des Spielers ausgelobt werden, so darf dies nicht über die mit einer Vermögensverschiebung insgesamt verbundene Kehrseite hinwegtäuschen, nämlich die Möglichkeit von hohen Verlusten in kurzer Zeit.

Wissenschaftliche Untersuchungen

Probleme mit dem Spiel können sich an verschiedenen Spielformen manifestieren. Dazu vermitteln jetzt die zwei bereits angesprochenen, umfangreichen, empirisch fundierten Studien, die das pathologische Spielverhalten quantitativ erfassen, exakte Daten und vertiefte Erkenntnisse für eine weitere Diskussion. In der Repräsentativbefragung der BZgA wurden 10.001 erwachsene Bundesbürger interviewt und dabei 19 verschiedene Spielformen untersucht. Das Ergebnis: Als pathologische Spieler werden ungefähr 104.000 Personen bezeichnet.

Ein nahezu identisches Ergebnis liefert eine Studie des Instituts für Therapieforschung München, die im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit durchgeführt wurde. Befragt werden 7.817 Respondenten. Es ergibt sich eine Zahl von knapp 103.000 pathologischen Spielern bei allen Spiel-

» Probleme mit dem Spiel können sich an verschiedenen Spielformen manifestieren. «

formen. Nach dieser Studie entfallen 31.304 pathologische Spieler – also circa 30 Prozent – auf gewerblich betriebene Geldgewinnspiel-Geräte.

Die spezifische Vorgehensweise von Gerhard Meyer von der Universität Bremen hingegen muss aus wissenschaftlicher Sicht als eher problematisch bezeichnet werden. So hat Meyer bis in das Jahr 2008 hinein die Therapienachfrage von Spielern in ambulanten Suchtberatungsstellen mit der Therapienachfrage von Alkoholabhängigen verglichen und daraus eine Gesamtzahl von beratungs- und behandlungsbedürftigen Spielern errechnet – wie im Jahrbuch Sucht 2008 auf Seite 134 zu lesen ist. Erst im Jahrbuch Sucht 2009 bezieht sich Meyer auf die Untersuchungen der BZgA, des Instituts für Therapieforschung sowie von Heino Stöver von der Universität Bremen. Letzterer kommt zu geringfügig höheren Belastungswerten.

Die Prävention zeigt Wirkung

Mit vertretbarem Aufwand ist es nur schwer möglich, das pathologische Spielverhalten, insbesondere auch wegen der Vielschichtigkeit der Problematik, in einer bündigen Zahl zusammenzufassen. Aus den genannten Untersuchungen kann aber inzwischen als gesichert gelten, dass circa 104.000 Bundesbürger Probleme mit ihrem Spielverhalten haben. Dabei ist es allerdings unrichtig, wenn diese pathologischen Spieler überwiegend oder sogar ausschließlich dem Terrain der gewerblichen Automatenwirtschaft zugeordnet werden. Oder geschieht dies vielleicht bisweilen mit Absicht?

Nach der genannten Untersuchung der BZgA verteilen sich die circa 104.000 pathologischen Spieler auf 19 verschiedene Spielformen. Nach Bühringer – wie zuvor ausgeführt – spielen 30 Prozent der pathologischen Spieler an gewerblich betriebenen Geldgewinnspiel-Geräten. In den

Einrichtungen der Suchtkrankenhilfe sind Spieler an gewerblichen Geldgewinnspiel-Geräten allerdings überproportional vertreten. Der Anteil liegt bei 70 bis 80 Prozent.

Insgesamt fragen bundesweit aber nur circa 6.000 Personen bei den Therapieeinrichtungen an. Mögliche Hinweise auf Gründe für die überproportionale Therapienachfrage von Spielern an gewerblichen Geldgewinnspiel-Geräten sind in der Literatur zu finden.

Danach ist es möglich, dass Spieler unterschiedlicher Glücks- und Gewinnspiele auch verschiedene Behandlungsmöglichkeiten wahrnehmen, subjektiv ihren Behandlungsbedarf geringer einschätzen oder dass die Differenzialdiagnose nach der Art des dominierenden Spiels in den Therapieeinrichtungen nicht präzise genug erfolgt. Hinzu kommt, dass gerade durch die seit 1995 lückenlos und unauswechselbar in die Frontscheiben aller in Deutschland aufgestellten 225.000 Geldgewinnspiel-Geräte eingedruckte Info-Telefonnummer Spieler, die Probleme mit ihrem eigenen Spielverhalten haben, auf die Therapieangebote aufmerksam gemacht werden.

Prof. Dr. Dr. h.c. Joachim H. Knoll

Joachim H. Knoll, 1932 in Freystadt (Schlesien) geboren, studierte Geistesgeschichte, Geschichte, Germanistik und Volkswirtschaftslehre in Erlangen und München. Nach dem Studium arbeitete er zunächst zwei Jahre als Wissenschaftsjournalist für den Südwestfunk Baden-Baden.

Danach war der renommierte Erwachsenenbildner im Hochschuldienst tätig – zunächst in Hamburg und Bonn, ab 1964 in Bochum an der Ruhr-Universität. Hier übernahm er den Lehrstuhl für Erwachsenenbildung und außerschulische Jugendbildung. Seine Arbeitsschwerpunkte sind u.a. die internationale und vergleichende Erwachsenenbildung, der Jugendschutz sowie neue Unterhaltungs- und Bildungstechnologien. Joachim H. Knoll ist Beisitzer bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sowie stellvertretender Vorsitzender der Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK).



Der Fluch der guten Tat

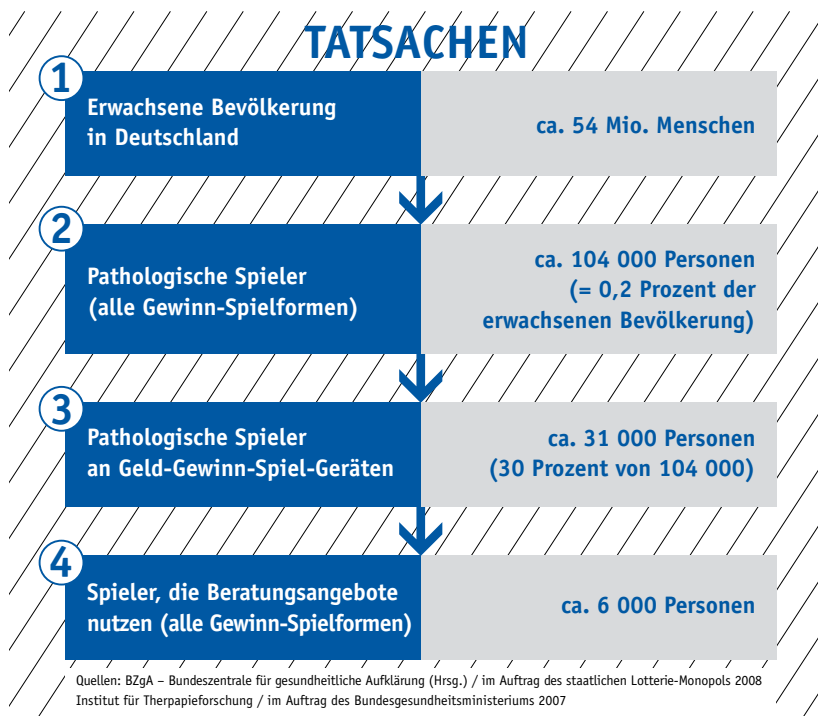
Immer wieder wird zu Unrecht behauptet:
80 % aller Spieler mit Problemen spielen an
gewerblichen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.

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 % der Erwachsenen spielen mit Spaß und ohne Probleme

Seit 20 Jahren informiert die gewerbliche Automatenbranche als einziger Anbieter freiwillig – durch Eindruck in der Frontscheibe an allen ihrer ca. 200.000 Geld-Gewinn-Spiel-Geräte in Gast- und Spielstätten – mit folgendem Piktogramm:



FAZIT

Die Präventionsmaßnahmen der Automatenwirtschaft sind wirksam. 70 bis 80 % der ca. 6 000 bei Beratungsstellen hilfesuchenden Spieler melden sich aufgrund der Hinweise an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.

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

Eine Information der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft.



Verband der Deutschen
Automatenindustrie e. V.



Deutscher Automaten-
Großhandels-Verband e. V.



Bundesverband
Automatenunternehmer e. V.



FORUM für Automatenunter-
nehmer in Europa e. V.



AWI Automaten-
Wirtschaftsverbände-Info GmbH