

Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer

Universität Bremen  
Institut für Psychologie und  
Kognitionsforschung  
Grazer Str. 4  
28359 Bremen  
Tel.: 0421/218-2193  
Email: gerhard.meyer@uni-bremen.de  
Web: <http://www.uni-bremen.de/~drmeyer/>

Bremen, den 22.Juni 2009

## STELLUNGNAHME

### zur öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages zum Antrag der Abgeordneten Dr. Terpe u.a. und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN

1. Das Glücksspielsegment der gewerblichen Geldspielautomaten bedarf einer gesonderten Betrachtung, da Automatenspieler aus diesem Bereich nach der Deutschen Suchthilfestatistik für ambulante Einrichtungen mit Abstand die größte Gruppe unter den beratungs- und behandlungssuchenden Spielern bilden. In 2007 wurde bei 77,5% der Klienten mit Glücksspielproblemen ein pathologisches Spielverhalten in Bezug auf Geldspielautomaten diagnostiziert (2006: 77,2%, vgl. Meyer, 2008). Ein Vergleich der Prävalenzraten problematischen und pathologischen Spielverhaltens (12-Monats-Prävalenz) bezogen auf verschiedene Glücksspielformen weist ebenfalls auf ein erhöhtes Gefährdungspotential der Geldspielautomaten hin (Bühringer et al., 2007; BZgA, 2008).

Mit dem Inkrafttreten der neuen Spielverordnung zum 1. Januar 2006 wurden die Spielanreize der Geldspielautomaten durch eine schnellere Spielabfolge (Reduzierung der Spieldauer von 12 auf 5 Sekunden) sowie höhere Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten um ein Vielfaches gesteigert. Die Automatenindustrie hat den größeren Gestaltungsspielraum der Novellierung genutzt, um die Vorgaben weitgehend auszuhebeln. Nach wie vor gilt zwar, dass der maximale Einsatz pro Spiel nur 0,20 Euro und der Höchstgewinn 2 Euro betragen darf. Dennoch können Spieler im Einzelspiel 2 Euro oder 5 Euro einsetzen und 1.000 Euro und mehr gewinnen. Die Umgehung der Vorgaben der Spielverordnung geschieht durch die Umwandlung von Geld in Punkte und zurück in Geld. So kann der Spieler beispielsweise 200 Punkte (im Gegenwert von 2 Euro) in einem Spiel einsetzen und 100.000 Punkte gewinnen. Die Rückumwandlung erfolgt im 5-Sekundentakt (2 Euro für 200 Punkte). Bei einem Maximalgewinn von 500 Euro pro Stunde dauert der Auszahlungsprozess im angegebenen Beispiel insgesamt 2 Stunden. Da die Umwandlung der Einsätze in Punkte an einigen Geräten auch im Stillstand möglich ist, wird dieser Vorgang mitunter von Mitarbeitern der Spielstätten vorgenommen, die die Spielteilnahme auf einem höheren Niveau anschließend an ihre Gäste verkaufen. Der in der Spielverordnung festgelegte Maximalverlust von 80 Euro pro Stunde kann infolge dieser Transaktionen deutlich höher ausfallen.

Die Automatenindustrie interpretiert die Spieldauer zudem nicht mehr über die Zeit zwischen Spieleinsatz und Einlauf der Symbole bzw. Spielentscheidung, sondern über die Transferzeit von Geld in Punkte. Dies hat zur Folge, dass die Spielabfolge im Punktemodus im 2-oder-3-Sekundentakt stattfindet.

Die höheren Spielanreize fördern eine „übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs“ (§ 33i GewO) und sind mit dem Sinn und Zweck des §33f GewO, die Allgemeinheit und die Spieler zu schützen, nicht vereinbar.

Gewinne von 1.000 Euro stellen einen Vermögenswert dar und sind mit starken psychischen Wirkungen (Stimulation, Glücksgefühle, Erfolgserlebnisse) verbunden. Sie fördern die Jagd nach einem Verlustausgleich (Chasing-Verhalten). Nach einem Verlust von beispielsweise 800 Euro besteht weiterhin die Hoffnung, im nächsten Spiel in die Gewinnzone zu gelangen.

Die Spielfrequenz ist ein strukturelles Merkmal von Glücksspielen, das das Suchtpotential der verschiedenen Spielformen wesentlich beeinflusst. Je schneller die Spielabfolge ist, desto größer ist das Gefährdungspotential. Mit einer Spieldauer von 2, 3 oder 5 Sekunden gehören Geldspielautomaten zu den Spielformen mit der höchsten Spielfrequenz. Ein Verusterleben findet nicht mehr statt, da sofort das nächste Spiel beginnt, verknüpft mit der Hoffnung auf den Gewinn und der Ausblendung der Alltagsrealität.

Die potentiellen Verluste an Geldspielautomaten führen zu einer Vermögensgefährdung auf Seiten der Spieler. Den monatlichen Hartz-IV-Regelsatz für Alleinstehende in Höhe von 359 € kann ein Spieler in 4,5 Stunden an einem Gerät verspielen. Bei einem langfristigen Durchschnittsverlust von 33 Euro pro Stunde dauert es rund 5,5 Stunden bei einem Spiel an zwei Automaten gleichzeitig. Durch den Kauf einer Spielteilnahme auf höherem Niveau kann der Regelsatz aber auch in weniger als einer Stunde verspielt sein.

Die Verfügbarkeit der Geldspielautomaten hat sich mit der Novellierung der Spielverordnung deutlich erhöht. Die Anzahl der aufgestellten Geräte stieg von 183.000 in 2005 auf 225.000 in 2008. Im gleichen Zeitraum stiegen die Umsätze in diesem Bereich von 5,88 Mrd. Euro auf 8,13 Mrd. Euro. Der Brutto-Spielertrag (Kasseninhalt) der Aufsteller weist eine Steigerungsrate von rund 38% auf (2005: 2,35 Mrd. Euro; 2008: 3,25 Mrd. Euro).

Vor diesem Hintergrund besteht ein dringender Handlungsbedarf für notwendige Korrekturen der Spielverordnung, um den angestrebten Spielerschutz zu gewährleisten. Die Einsätze, Gewinne und Verluste müssen auf ein vertretbares Maß zurückgeführt werden, um der vom Gesetzgeber intendierten Abgrenzung des gewerbsmäßigen Geldspiels von dem nach §284 StGB geregelten Glücksspiel gerecht zu werden.

2. Die Prävention der Glücksspielsucht muss an den drei Säulen der Suchtrias Person, Umwelt und Medium ansetzen. Die Bedingungsfaktoren einer Suchtentwicklung stehen miteinander in intensiver Wechselwirkung und bilden den entsprechenden Rahmen für ein biopsychosoziales Erklärungsmodell einer glücksspielbezogenen Suchtentwicklung.

Ein derartiges Erklärungsmodell der Suchtentwicklung ist mit vier bedeutenden Implikationen für die Prävention verbunden:

- Aufgrund der Vielzahl an Risikofaktoren und deren teilweise biologischen Grundlagen lassen sich die Risiken für ein Suchtverhalten in der Bevölkerung reduzieren, aber nicht beseitigen.

- Viele Risikofaktoren beziehen sich auch auf andere Suchtformen und psychopathologische Entwicklungen. Daher stellen allgemeine Präventionsmaßnahmen, die auf ein breites Spektrum von Störungsbildern (speziell im Jugendalter) ausgerichtet sind, notwendige und wirksame Aspekte der Glücksspielsuchtprävention dar.
  - Da eine Vielzahl internaler und externaler Faktoren zur Entwicklung der Spielsucht beitragen, erfordert eine effektive Vorbeugung einen nachhaltigen, vielfältigen und koordinierten Ansatz, der auf unterschiedliche Altersgruppen ausgerichtet ist.
  - Eingriffe in die Angebots- oder Spielstruktur durch staatliche Regulation sind direkter und zielgerichteter zu realisieren als der Einfluss auf biopsychosoziale, risikoe erhöhende und -mindernde Bedingungen, wie etwa bestimmte Persönlichkeitsmerkmale oder der Einfluss des sozialen Umfeldes.
3. Nach einer Analyse der Literatur zur Effektivität verhaltens- und verhältnispräventiver Maßnahmen lassen sich aus der gesundheitswissenschaftlichen Perspektive folgende Handlungsempfehlungen zur Reduzierung glücksspielbedingter Schäden ableiten:
- Einsatz und Koordination eines breiten und aufeinander abgestimmten Spektrums an verhaltens- und verhältnispräventiven Maßnahmen,
  - Reduzierung der generellen Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen im Rahmen eines staatlichen Monopols mit dem Ziel der Verringerung des Pro-Kopf-Umsatzes,
  - abgestufte primär- und sekundärpräventive Maßnahmen in Abhängigkeit vom Suchtpotential der verschiedenen Spielformen,
  - stark beschränktes Angebot von Glücksspielen mit hohem Gefährdungspotential,
  - Verpflichtung zur Früherkennung,
  - Beschränkung des Tabak- und Alkoholkonsums während des Glücksspiels,
  - Unabhängigkeit zwischen Kontrollinstanz und Anbietern von Glücksspielen,
  - Optimierung des Spielerschutzes auf der Grundlage empirischer Evaluation der Effektivität.