

**Sechste Verordnung zur
Änderung der Spielverordnung
Diskussionsentwurf des Bundesministeriums für Wirt-
schaft und Technologie**

**Stellungnahme der Bundespsychotherapeutenkammer vom
06.03.2012**

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Charakteristika von Glücksspielautomaten und Spielsucht.....	3
Änderungsvorschläge.....	5
Literatur	6

Einleitung

Mit der sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung plant das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie eine weitere Verbesserung des Jugend- und Spielerschutzes im gewerblichen Spiel. Hierzu sollen Spielanreize und Verlustmöglichkeiten begrenzt, das so genannte Punktespiel eingeschränkt und der Unterhaltungscharakter der Spielgeräte gestärkt werden. Die vorgesehenen Änderungen werden von der Bundespsychotherapeutenkammer ausdrücklich begrüßt, sind jedoch aus unserer Sicht noch nicht weitreichend genug.

Glücksspielautomaten haben ein hohes Suchtpotenzial. Dies bestätigen auch aktuelle Untersuchungen (z. B. Bühringer et al., 2010) und Übersichtsartikel (z. B. Meyer, 2011). Bei 42 Prozent der befragten Spielerstichprobe in Spielhallen (N = 477) wurde ein pathologisches Spielverhalten und bei 16 Prozent ein problematisches Spielverhalten diagnostiziert (Bühringer et al, 2010). Zudem sind Spieler an Geldspielautomaten in den Einrichtungen zur Behandlung pathologischen Spielens mit 72,3 Prozent die mit Abstand größte Gruppe.

Charakteristika von Glücksspielautomaten und Spielsucht

Die Charakteristika des Spielablaufs an Geldspielautomaten tragen in hohem Maße zum Suchtpotenzial, das von diesen ausgeht, bei. Dabei beeinflusst insbesondere die Kombination aus schneller Spielabfolge und hoher Verfügbarkeit das Suchtpotenzial eines Glücksspiels (Hayer, 2010).

Eine **rasche Spielabfolge** und eine hohe Ereignisfrequenz sind spezifische Merkmale von Automatenspielen. Je schneller das jeweils nachfolgende Spiel möglich ist, desto leichter fällt es, bewusstseinsverändernde Zustände im Sinne des Abtauchens aus der Alltagswirklichkeit hervorzurufen. Glücksspiele mit einer hohen Ereignisfrequenz lösen einen bestimmten Aktivierungsgrad aus, der mit mannigfaltigen neurophysiologischen, vegetativen, emotionalen und kognitiven Veränderungen einhergeht. Die gleichzeitig aktiven Mechanismen der positiven Verstärkung (Erleben lustbetonter Anspannung, Stimulation oder Erregung) sowie negativen Verstärkung

(Vermeiden von Alltagsfrustrationen, dysphorischen Stimmungslagen oder Minderwertigkeitsgefühlen) machen weitere regelmäßige Spielteilnahmen wahrscheinlicher.

Auch zeitlich **eng begrenzte Auszahlungsintervalle** üben prinzipiell eine stärkere psychotrope Wirkung aus als langgestreckte Spielabläufe. Dauert die Phase zwischen dem Geldeinsatz und dem Spieldausgang (inklusive der unmittelbaren Gewinnauszahlung) nur Sekunden oder Minuten an, können zum einen monetäre Verluste und die damit verbundenen negativen Empfindungen hypothetisch augenblicklich wieder kompensiert werden. Zum anderen gewährleistet eine hohe Spielgeschwindigkeit den sofortigen Wiedereinsatz der gewonnenen Geldbeträge in der Erwartungshaltung, weitere Geldgewinne anzuhäufen.

Zudem besteht ein eindeutiger Zusammenhang zwischen der leichten **Verfügbarkeit** und Griffnähe eines Spielangebotes und einem verstärkten Nachfrageverhalten. Ein dichtes Netzwerk an Glückspielangeboten einschließlich einer extensiven Vermarktung senkt potenzielle Hemmschwellen und fördert die gesellschaftliche Akzeptanz von Glücksspielen. Eine Vergrößerung des Glückspielangebots erhöht immer auch das Auftreten problematischen und pathologischen Spielverhaltens. Die Verfügbarkeit von gewerblichen Geldspielautomaten ist ungleich höher als bei Geldspielautomaten, die in Casinos aufgestellt sind. Nur dort müssen sich Spieler identifizieren und können mit Sperren belegt werden.

Weitere Merkmale von Automaten Spielen mit Einfluss auf das Suchtpotenzial sind die Art der Einbindung des Spielers, Fast-Gewinne, die Gestaltung der Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten sowie der Gewinnwahrscheinlichkeit und -struktur und die Art des Einsatzes.

Die Charakteristika des Spielablaufs (Veranstaltungsmerkmale) zu beeinflussen, gilt deshalb als besonders wirksame suchtpreventive Maßnahme mit unmittelbarer und direkter Wirkung. Sie sollte daher ein hohes Gewicht bei der Suchtprevention bekommen. Vor diesem Hintergrund erscheinen uns die vorgeschlagenen Änderungen im Diskussionsentwurf des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie als ein erster und wichtiger Schritt, sie sind jedoch aus Sicht der Bundespsychotherapeutenkammer nicht weitreichend genug. Wir schlagen deshalb die folgenden wei-

tergehenden Änderungen in Artikel 1 Spielverordnung vor, mit denen ein deutlich höherer präventiver Effekt erzielt werden könnte.

Änderungsvorschläge

- Maximaleinsätze entsprechen im Prinzip auch den Maximalverlusten. Ein Maximaleinsatz von 80 Euro erscheint uns deshalb zu hoch und sollte auf 40 Euro pro Stunde beschränkt werden. In § 6a sollte Satz 4 deshalb folgendermaßen geändert werden:

*„Übersteigt der maximale Einsatz pro Stunde ~~80~~ **40** Euro, ist ein Glücksspiel im Sinne des § 284 des Strafgesetzbuches zu vermuten.“*

- Die Beschränkung der Gewinnaussichten auf 1.000 Euro ist aus unserer Sicht zu hoch und sollte auf 200 Euro reduziert werden. § 12 Absatz 2 Satz 1 b) sollte deshalb folgendermaßen lauten:

*„die am Gerät dargestellten Gewinnaussichten dürfen zu keinem Zeitpunkt einen in Geld wandelbaren Gegenwert von ~~1000~~ **200** Euro übersteigen“*

- In § 13 sollte eine Erhöhung der Mindestspieldauer auf mindestens 15 Sekunden verordnet werden. Einsatz und Höchstgewinn pro Spiel sind nicht zu verändern. § 13 Absatz 1 Nummer 1 Satz 1 sollte deshalb lauten:

*„Die Mindestspieldauer beträgt ~~fünf~~ **15** Sekunden, dabei darf der Einsatz ~~0,20~~ Euro nicht übersteigen und der Gewinn höchstens 2 Euro betragen.“*

- Von einer Erhöhung der Zeit, bis zu der eine Spielpause vorgesehen, von einer auf drei Stunden ist abzusehen und § 13 Absatz 1 Nummer 5a wie folgt zu fassen:

*„Nach ~~drei~~ **einer** Stunde Spielbetrieb ist der vorab definierte Anfangszustand des Geräts einzustellen. ... (weiter wie vorgesehen).“*

- In § 13 ist eine Änderung in Nummer 7 vorzusehen, die die Abschaffung von Geldscheinakzeptoren betrifft. § 13 Absatz 1 Nummer 7 lautet dann wie folgt:
„Der Spielbetrieb darf nur mit auf Euro lautenden Münzen ~~und Banknoten~~ und nur unmittelbar am Spielgerät erfolgen.“
- Zusätzlich sollten in § 13 ein grundsätzliches Verbot von Mehrfachspielgeräten sowie ein grundsätzliches Verbot von Autostarttasten ergänzt werden.
- Weiterhin sollten in der Spielverordnung Schließungszeiten der Spielstätten von mindestens sechs Stunden täglich sowie die Einhaltung eines Mindestabstands von 500 Metern zwischen Spielstätten vorgesehen werden. In der Spielverordnung ist außerdem eine Höchstzahl von zehn Geldspielautomaten pro Konzession vorzusehen. Mehrfachkonzessionen sind nicht zu vergeben.

Literatur

- Bühringer, G., Kraus, L., Höhne, B., Küfner, H. & Künzel, J. (2010). Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005. München: IFT.
- Hayer, T. (2010). Geldspielautomaten und Suchtgefahren – Wissenschaftliche Erkenntnisse und suchtpolitischer Handlungsbedarf. Sucht Aktuell, 1, 47–52.
- Meyer, G. (2011). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: DHS – Jahrbuch Sucht. 109-127. Geesthacht: Neuland.