

Bundesrat

Drucksache 881/10

08.12.10

Unterrichtung

durch das Bundesministerium
für Wirtschaft und Technologie

Bericht zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung, insbesondere im Hinblick auf die Problematik des pathologischen Glücksspiels

Bundesministerium für
Wirtschaft und Technologie

Berlin, 8. Dezember 2010

An die
Präsidentin des Bundesrates
Frau Ministerpräsidentin
Hannelore Kraft

Sehr geehrte Frau Präsidentin,

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie hat sich im Rahmen der Fünften Novelle der Spielverordnung des Jahres 2006 verpflichtet, dem Bundesrat nach vier Jahren einen Bericht über die Auswirkungen der Novelle, insbesondere im Hinblick auf die Problematik des pathologischen Glücksspiels, vorzulegen (Bundesrat-Drucksache 655/05 vom 30. August 2005).

Anliegend übersende ich Ihnen den Bericht sowie die zugrunde liegende Studie des Instituts für Therapieforschung (IFT) zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung zur gefälligen Kenntnisnahme.

Mit freundlichen Grüßen

Rainer Brüderle

Bericht
des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie

Evaluierung der Novelle der Spielverordnung

[IM HINBLICK AUF DIE PROBLEMATIK DES PATHOLOGISCHEN GLÜCKSSPIELS]

ZUSAMMENFASSUNG

1. Die Aufstellung von gewerblichen Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten ist in der Gewerbeordnung und der Spielverordnung geregelt. Das Bundeswirtschaftsministerium hat mit der Fünften Verordnung zur Änderung der Spielverordnung vom 17. Dezember 2005 die Spielverordnung mit Zustimmung des Bundesrates novelliert. Ziel der Novelle war es, die als gefährlich eingestuften sog. Fun-Games zu verbieten und das Zulassungsverfahren für Spielgeräte der technischen Entwicklung anzupassen. Entsprechend dem Auftrag der Wirtschaftsministerkonferenz aus 2000 sollte dem gewerblichen Spiel Perspektiven gegeben werden. Die Gerätezahl in Spielhallen wurde daher moderat erhöht (von 10 auf 12) und gleichzeitig die Anforderungen an die Aufstellung verschärft.
2. Im Zusammenhang mit der Novelle hatte das Bundeswirtschaftsministerium zugesagt, dem Bundesrat vier Jahre nach Inkrafttreten der Novelle deren Auswirkungen, insbesondere auf das pathologische Spielverhalten zu evaluieren. Dieser Verpflichtung wird mit dem vorliegenden Evaluationsbericht nachgekommen.
3. Zur Vorbereitung des Berichts hat das Bundeswirtschaftsministerium das Institut für Therapieforschung München (IFT) beauftragt, eine Studie zur Evaluierung der Novelle der SpielV zu erstellen. Die Studie ist dem Evaluationsbericht als Anlage beigefügt.
4. Die Prüfung der Umsetzung der Novelle hat zu folgenden Ergebnissen geführt:
 - Das Verbot von Fun-Games wurde weitestgehend umgesetzt.
 - Mit dem sog. Punktespiel wurden neue, nicht ausdrücklich in der SpielV geregelte Spielanreize entwickelt, die negative Auswirkungen auf den Spielerschutz haben können und zu illegalen Praktiken wie das sog. Vormünzen von Geräten sowie illegale Auszahlungen geführt haben. Das Bundeswirtschaftsministerium hat mit Weisung vom 17.10.2007 an die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB) vorgegeben, dass keine Gewinnaussichten mit einem Geldwert über 1.000 Euro am Gerät dargestellt werden. Seit dem 1.7.2008 gilt diese Praxis für neue Zulassungsanträge. Für bereits auf den Markt befindlichen Geräte wurde eine Frist bis zum 1.1.2011 gesetzt, bis zu der die Hersteller die Geräte mit höheren Punkteanzeigen spätestens vom Markt nehmen sollen. Die Branche unternimmt erhebliche Anstrengungen, um dieses Ziel zu erreichen.
 - Die aus Spielerschutzgründen gefährliche Bespielung mehrerer Geräte konnte aufgrund der Reduzierung der Mindestspieldauer verringert werden.
 - Bei den Aufstell- und Zugangsmerkmalen wurden Mängel bei Umsetzung der Abstandsregelungen und dem Einsatz von Sichtblenden festgestellt. Die Vorgaben bzgl. Informationen zu den Risiken übermäßigen Spielens sowie Warnhinweise wurden insbesondere in kleineren Spielhallen nicht immer erfüllt.

- Es wurden kaum Verstöße gegen das Spielverbot für Jugendliche in Spielhallen festgestellt. Es gibt jedoch Defizite in Gaststätten.
 - Das IFT kritisiert den geringen Kenntnisstand der Spielstättenbetreiber bzgl. der Vorgaben der SpielV sowie Unterschiede in der Kontrollpraxis durch die Vollzugsbehörden.
5. Die Prüfung der Auswirkungen der Novelle hat zu folgenden Ergebnissen geführt:
- Die technische Entwicklung hat dazu geführt, dass heute die Bildschirmgeräte überwiegend mit einer Vielzahl von Spielangeboten in einem Gerät zugelassen werden. Bauarten eines Herstellers unterscheiden sich oft nur noch in Softwarepaketen.
 - Die wirtschaftliche Entwicklung der Unterhaltungsautomatenbranche ist seit der Novelle wieder positiv verlaufen:
 - Verbunden mit dem Austausch der Fun-Games ist der Absatz der Geräte zunächst sprunghaft angestiegen, hat sich mittlerweile jedoch verstetigt. Derzeit werden Geräte mit Punktespielen mit einem dargestellten Geldwert über 1.000 Euro ausgetauscht.
 - Die Zahl der Spielhallen, auch in Form von Mehrfachkonzessionen hat in einigen Bundesländern erheblich zugenommen.
 - Allgemein zeichnet sich die Tendenz zur Erhöhung der Vergnügungssteuer durch die Kommunen ab.
 - Das IFT hat die Auswirkungen der Novelle auf den Spielerschutz und Jugendschutz untersucht. Bei der Bewertung der Ergebnisse muss berücksichtigt werden, dass aufgrund der Methodik der durchgeführten Befragung es zu Verzerrungen durch den hohen Anteil an Vielspielern und Langzeitspielern kam.
 - Festgestellt wird, dass die Vorgaben der SpielV illegale Spielabläufe, insbesondere verbunden mit dem Punktespiel, nicht ausreichend verhindern und beabsichtigte Schutzziele wie z.B. die Zwangspause nach einer Stunde Spiel oder der Ausschluss der Mehrfachbespielung durch Sichtblenden in noch zu geringem Umfang gewährleisten.
 - Das Punktespiel wird unter Spielerschutzgesichtspunkten als besonders kritisch bewertet.
 - Die befragten Spieler tätigten z.T. regelmäßig hohe Ausgaben für das Spiel.
 - Die Befragung hat ergeben, dass nur ein sehr geringer Anteil der Spieler Erfahrungen mit Spielgeräten in Spielbanken hat.
6. Seit der Föderalismusreform I ist die Gesetzgebungskompetenz aufgeteilt:
- Der Bund ist für die Regelung der Zulassung und Aufstellung von Geldspielgeräten zuständig. Hiervon umfasst sind auch Regelungen zur zulässigen Gerätezahl.
 - Die Länder können aufgrund der neuen Kompetenz für das derzeit in § 33i GewO geregelten „Recht der Spielhallen“ personen- und ortsgebundene Anforderungen für die Spielhallerlaubnis regeln, wie z.B. Belegenheit und Größe sowie Öffnungs- und Sperrzeiten.

7. Aufgrund der Ergebnisse der Evaluation werden für den Bereich der Bundeskompetenz in diesem Bericht u.a. folgende Regelungsalternativen diskutiert:

- Stärkung der Instrumente zur Früherkennung von Fehlentwicklung und zum schnellen Eingreifen; u.a. Beauftragung eines Fachinstituts mit der Beobachtung und Bewertung von Entwicklungen sowie die Befristung von Zulassungsbelegen
- Geeignete Eindämmung von dargestellten Gewinnaussichten (wie z.B. durch das Punkte-spiel) zur Vermeidung von höheren Gewinnerwartungen als die in der SpielV festgelegten Grenzen für Gewinne und Verluste (500 € bzw. 80 €), ggf. ergänzt durch die Einführung einer weiteren, absoluten Tagesgewinn- und –verlustgrenze, was auch zu einer noch stärkeren Abgrenzung der gewerblichen Geldspielgeräte zu Automaten in den Spielbanken beitragen könnte
- Fortentwicklung der Maßnahmen zum Manipulationsschutz sowie zum Schutz steuerlicher Daten
- Entwicklung einer sog. Spielerkarte zur Beschränkung illegaler Spielpraktiken wie der Mehrfachbespielung sowie zur Verbesserung des Jugendschutzes; hierbei handelt es sich um eine mittelfristige Maßnahme
- Verbesserung des Jugendschutzes in Gaststätten durch technische Sicherungsmaßnahmen schon bei zwei Geräten
- Stärkung der Qualifikation von Aufstellern/Personal, u.a. durch Sachkundeforderungen hinsichtlich des Jugend- und Spielerschutzes
- Förderung von Sozialkonzepten, z.B. die Einführung von Suchtpräventionsbeauftragten
- Stärkung der Vollzugsbehörden durch die Vorgabe einheitlicher Standards für Gültigkeits- und Korrektheitskontrollen der Software oder die Einrichtung eines „Sachverständigen für Bargeld und bargeldlos betätigte Automaten“
- Erweiterung der Ordnungswidrigkeitentatbestände und Erhöhung der Geldbußen

INHALTSVERZEICHNIS

I) EINFÜHRUNG	- 7 -
II) INHALT UND ZIELE DER NOVELLE DER SPIELVERORDNUNG AUS 2006 - 10 -	
1.) Ausgangssituation.....	- 10 -
2.) Zielsetzung der Novelle	- 12 -
3.) Maßnahmen im Einzelnen	- 12 -
a) Verbot von Fun-Games und ähnlichen Spielformen	- 12 -
b) Spielmerkmale/Geräteeigenschaften	- 12 -
c) Aufstell- und Zugangsmerkmale	- 14 -
d) Geräteüberprüfung.....	- 15 -
III) UMSETZUNG DER NOVELLE	- 15 -
1.) Verbot von Fun-Games und ähnliche Gerätetypen.....	- 16 -
a) Abbau von Fun-Games.....	- 16 -
b) Zuständigkeit der örtlichen Behörden; kein Negativtestat durch die PTB	- 17 -
c) Abgrenzung zu illegalen Spielformen – Änderung der SpielVwV.....	- 17 -
d) Fazit	- 19 -
2.) Spielmerkmale	- 19 -
a) Zulassungsbelege und Prüfplaketten	- 19 -
b) Einzelne Zulassungskriterien der §§ 12 und 13 SpielV	- 20 -
c) Punkte-Spiel und illegale Auszahlungen.....	- 23 -
d) Sog. „Vorheizen“ von Geldspielgeräten.....	- 25 -
e) Sonderspiele	- 26 -
f) Manipulationen	- 26 -
g) Schutz steuerlicher Daten	- 28 -
3.) Aufstell- und Zugangsmerkmale	- 28 -
a) Gerätezahl und Grundfläche (§ 3 Abs. 1 und 2 Satz 1)	- 28 -
b) Geräteabstand, Geräteanordnung sowie Sichtblenden (§ 3 Abs. 2 Satz 2).....	- 29 -
c) Informationen und Warnhinweise (§ 6 Abs. 1 und 4).....	- 31 -
d) BZgA-Telefonberatung	- 32 -
4.) Geräteüberprüfung	- 33 -
5.) Fazit	- 34 -
IV) AUSWIRKUNGEN DER NOVELLE	- 35 -
1.) Technische Entwicklung	- 35 -
a) Gerätetypen	- 35 -
b) Eigenschaften der PTB-zugelassenen Geräte	- 35 -
2.) Wirtschaftliche Entwicklung	- 37 -
a) Gerätezahlen	- 38 -
b) Zahl der Spielhallen.....	- 40 -
c) Mehrfachkonzessionen	- 40 -
d) Aufstellung in den Gaststätten, sog. gespaltene Gaststätten, Vereins- und ähnlichen Räumen	- 42 -
e) Umsatzentwicklung.....	- 43 -
f) Vergnügungssteuer	- 45 -

3.)	Spielerschutz	- 47 -
a)	Veränderungen des Spielverhaltens in den letzten Jahren; finanzielle Auswirkungen für Spieler	- 48 -
b)	Problematische Ausprägungen des Spielverhaltens im Zusammenhang mit Merkmalen der Spielgeräte	- 51 -
4.)	Jugendschutz	- 53 -
a)	Einhaltung der gesetzlichen Jugendschutzvorgaben	- 53 -
b)	Prävalenz des Glücksspiels bei Jugendlichen	- 54 -
5.)	Illegales Spiel	- 55 -
6.)	Abgrenzung zu Automaten in Spielbanken	- 57 -
a)	Unterschiede zwischen Automaten der Spielbanken und PTB-zugelassenen Geldspielgeräten	- 57 -
b)	Auswirkungen der Novelle auf die Abgrenzung	- 59 -

V) SCHLUSSFOLGERUNGEN; NOVELLIERUNGSBEDARF - 60 -

1.)	Ausgangsüberlegungen	- 61 -
2.)	Änderungen der rechtlichen Rahmenbedingungen	- 62 -
a)	Föderalismusreform	- 63 -
b)	EU-Recht	- 66 -
3.)	Baurecht	- 71 -
a)	Bestehende Steuerungsmöglichkeiten des Baurechts; BauNVO	- 71 -
b)	Bauliche Vorgaben hinsichtlich Mehrfachkonzessionen	- 72 -
4.)	Mögliche Änderungen des gewerblichen Spielrechts im Bereich des Bundes	- 72 -
a)	Stärkung der Instrumente zur Früherkennung von Entwicklungen der Gerätetechnik und zum schnellen Eingreifen	- 72 -
b)	Beschränkung von Gewinnaussichten	- 75 -
c)	Verbesserter Manipulationsschutz; Entwicklung von sog. Spielerkarten	- 78 -
d)	Manipulationsschutz durch Software-Aktualisierung	- 80 -
e)	Jugendschutz in Gaststätten	- 81 -
f)	Qualifikation von Aufstellern, Spielstättenbetreibern und Personal	- 81 -
f)	Verbesserung der Informations- und Beratungsmöglichkeiten - Sozialkonzept	- 83 -
g)	Stärkung der Vollzugsbehörden	- 86 -
h)	Abgrenzung zu Spielautomaten in Spielbanken	- 89 -
i)	Bußgelderhöhungen	- 90 -

I) Einführung

Der gewerbliche Betrieb von Glücksspielen und Spielautomaten hat in Deutschland eine lange Tradition. Das Veranstanen von Spielen und die Aufstellung von Spielautomaten war zunächst nur durch strafrechtliche Vorschriften beschränkt. 1933 wurde eine gesetzliche Genehmigungspflicht für den gewerblichen Betrieb von Spielen eingeführt und die Kompetenz für Durchführungsverordnungen dem damaligen Reichswirtschaftsminister zugeordnet.¹ Parallel wurden Regelungen zur Zulassung und Betrieb öffentlicher Spielbanken erlassen.² 1934 trat die erste Durchführungsverordnung im Bereich des gewerblichen Spiels in Kraft. Bereits mit dieser Verordnung wurde die Physikalisch-Technische Reichsanstalt, die Vorgängerin der heutigen Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB), mit der Zulassung von Spielgeräten betraut. Seit 1962 sind die Durchführungsbestimmungen für den Bereich der Spielgeräte in einer Spielverordnung zusammengefasst.

Heute steht die Unterhaltungsautomatenbranche im Wettbewerb mit vielfältigen anderen Unterhaltungsangeboten. Dies betrifft nicht nur das Spiel in den Casinos, die in den vergangenen Jahrzehnten ebenfalls verstärkt auf Spielangebote in Form von Automaten setzen; das Angebot an Spielautomaten wurde in den Spielbanken erst seit den 80iger Jahren ausgebaut. Die Geldspielgeräte stehen als Freizeitangebot auch im Wettbewerb u. a. mit Computerspielen.³ Hinzu kommt das wenngleich illegale Angebot an Glücksspielen im Internet. Insbesondere das Internetspiel ist angesichts der häuslichen Allverfügbarkeit, der Anonymität (keine Kontrolle durch Mitspieler oder den Anbieter) und die z. T. extensive Bewerbung mit einem hohen Risiko der Verursachung von Spielsucht verbunden.⁴

Seit Einführung der Geräte wurden diese fortlaufend technisch weiterentwickelt. Eine der wesentlichsten Änderungen der letzten Jahrzehnte war die Umstellung vom mechanischen Betrieb auf voll elektronifizierte Geräte. Vor dem Jahr 2000 gab es praktisch noch keine Bildschirmgeräte.⁵ Heute sind nach Auskunft der PTB mehr als 90% der Geräte, für die eine Bauartzulassung

¹ Gesetz vom 18.12.1933. Der Betrieb der Spielgeräte war zunächst auf Jahrmärkte, Schützenfeste und ähnliche Veranstaltungen beschränkt. Die Beschränkung wurde 1954 aufgehoben. Seit Mitte der 70iger Jahre gibt es Spielhallen heutiger Prägung; dazu Reichertz (Hrsg. u.a.), Jackpot –Erkundungen zur Kultur der Spielhallen, S. 33 f.

² Gesetz über die Zulassung öffentlicher Spielbanken vom 14.7.1933 (RGBl. I S. 480). 1945 wurde die Kompetenz für das Spielbankenwesen in Länderkompetenz überführt.

³ Viele Computerspiele können mittlerweile auch online gespielt werden, z.B. das Spiel Ego – Shooter.

⁴ Hayer/Bachmann/Mayer, Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet, Wiener Zeitschrift für Suchtforschung 2005, S. 29 ff.

⁵ Es gab drei Bauartzulassungen für Geräte mit Bildschirmtechnik, die am Markt jedoch nicht erfolgreich waren.

beantragt wird, mit Bildschirmtechnik ausgestattet, die bis zu 100 unterschiedliche Spielangebote in einem Gerät möglich macht; der aktuelle Marktanteil wird auf 80 – 90% geschätzt.

Der Verordnungsgeber hat auf die verschiedenen Entwicklungen mehrfach durch Änderungen der Gewerbeordnung (GewO) als auch der Spielverordnung (SpielV) reagiert. Als gesetzlicher Rahmen stellt sich für den Verordnungsgeber die Aufgabe, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen dem in der Gewerbeordnung verankerten gesetzlichen Ziel eines möglichst effektiven Spieler- und Jugendschutzes (u.a. § 33f Abs. 1 GewO) und der ebenfalls in § 1 GewO verankerten und grundrechtlich garantierten Gewerbefreiheit zu finden.

Nach dem aktuellen Rechtsrahmen der Gewerbeordnung⁶ ist die Aufstellung von Geldspielgeräten wie folgt geregelt:

- Gemäß § 33c Abs. 1 GewO bedarf es für die Aufstellung von Geräten mit Gewinnmöglichkeiten der Erteilung einer allgemeinen Aufstellererlaubnis. Die personenbezogene Erlaubnis setzt u.a. die erforderliche Zuverlässigkeit des Antragsstellers voraus.
- Im Rahmen der Aufstellererlaubnis nach § 33c Abs. 1 GewO dürfen nur solche Geldspielgeräte aufgestellt werden, deren Bauart von der PTB zugelassen ist.
- Die Aufstellung von Geldspielgeräten darf nur an solchen Orten erfolgen, deren Eignung von der zuständigen Behörde gemäß den Anforderungen des § 33c Abs. 3 GewO schriftlich bestätigt worden ist.
- Für den Betrieb von Spielhallen und ähnlichen Unternehmen bedarf es gemäß § 33i GewO einer Betriebserlaubnis, die ebenfalls an die Zuverlässigkeit des Antragsstellers geknüpft ist. Die Erlaubnis kann zudem versagt werden, wenn die zum Betrieb des Gewerbes bestimmten Räume wegen ihrer Beschaffenheit oder Lage den polizeilichen Anforderungen nicht genügen oder der Betrieb des Gewerbes eine Gefährdung der Jugend, eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs, schädliche Umwelteinwirkungen des Bundes-Immissionsschutzgesetzes oder sonst eine nicht zumutbare Belästigung der Allgemeinheit, der Nachbarn oder einer im öffentlichen Interesse stehenden Einrichtung befürchten lässt.

§ 33d GewO regelt die Veranstaltung anderer Spiele mit Gewinnmöglichkeit, für die ebenfalls eine Erlaubnis verbunden mit einer Unbedenklichkeitsbescheinigung durch das Bundeskriminalamt erforderlich ist.

⁶ Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202), zuletzt geändert durch Artikel 4 Absatz 14 des Gesetzes vom 29. Juli 2009 (BGBl. I S. 2258).

Verstöße gegen diese Regelungen sind gemäß § 144 GewO Ordnungswidrigkeiten; bei beharrlicher Wiederholung ist gemäß § 148 GewO von einer Straftat auszugehen.

Werden nicht zulassungsfähige Geräte aufgestellt, ist von illegalem Glücksspiel gemäß § 284 StGB auszugehen.

Die Regelungen der Gewerbeordnung werden durch die auf Grundlage des § 33f GewO erlassene SpielV näher ausgeführt. In der SpielV werden u.a. Vorgaben zum Veranstaltungsort und zur Zahl der jeweils zulässigen Spielgeräte, hinsichtlich des Umfangs der Befugnisse und Verpflichtung bei Ausübung des Gewerbes und für die Erteilung der Bauartzulassung geregelt.

Die Spielverordnung wurde zuletzt mit der Fünften Verordnung zur Änderung der Spielverordnung vom 17. Dezember 2005 (BGBl. I S. 3495) novelliert. In diesem Zusammenhang hat das damalige Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit als Verordnungsgeber zugesagt, dem Bundesrat vier Jahre nach Inkrafttreten der Verordnung einen Bericht über die Auswirkungen dieser neuen Bestimmungen, insbesondere auch im Hinblick auf die Problematik des pathologischen Glücksspiels vorzulegen. Dieser Verpflichtung wird mit dem vorliegenden Bericht nachgekommen.

Zur Vorbereitung des Berichts hat das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie in einem öffentlichen Teilnahmewettbewerb den Auftrag an das Institut für Therapieforschung München (IFT) vergeben, eine Studie zur Evaluierung der SpielV zu erstellen. Mit der Studie werden die Umsetzung und die Auswirkungen der Novelle der SpielV erfasst und die Ergebnisse bewertet. Das IFT unterbreitet abschließend Verbesserungsvorschläge. Kern der Studie ist die repräsentative Befragung von Spielern und Betreibern von Spielstätten. Die Studie wurde durch einen wissenschaftlichen Beirat begleitet. Die Studie ist diesem Bericht als Anlage beigelegt.

Das Bundesministerium für Wirtschaft hat für den Bericht neben der Studie des IFT weitere Daten verwendet: Es wurden bereits vorhandene Studien, u. a. die Feldstudien sowie Studien zu Angebotsstruktur für Spielhallen und Unterhaltungsautomaten des Arbeitskreises gegen Spielsucht Unna e.V. sowie die Ergebnisse der Repräsentativbefragung zum Glücksspielverhalten und problematischen Glücksspielen in Deutschland in 2007 und 2009 der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung herangezogen. Darüber hinaus wurden Daten der Vollzugsbehörden der Länder sowie der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt ausgewertet.

Die aufgrund eines Auftrags der Innenministerkonferenz eingesetzte Bund-Länder-Projektgruppe "Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten; Hinweise auf

Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels"⁷ hat entsprechende Daten für einen Bericht an die Innenministerkonferenz anlässlich der Herbstsitzung 2010 erhoben. Auf diese Daten konnte nicht zurückgegriffen werden.

II) Inhalt und Ziele der Novelle der Spielverordnung aus 2006

1.) Ausgangssituation

Eine der wesentlichsten Änderungen der letzten Jahrzehnte bestand in der Ablösung von mechanischen Spielen durch voll elektronifizierte Geräte. Bereits 1995 stellte die PTB in einem Bericht fest, dass dringender Modernisierungsbedarf auf der Basis automatischer Prüfverfahren erforderlich ist.⁸ Zum einen wurde darauf hingewiesen, dass die Zahl der Anträge auf Bauartzulassungen erheblich angestiegen war, was auch darauf zurückzuführen war, dass aufgrund der technischen Entwicklung die Geräte sich schneller überholten und ausgetauscht wurden. Zum anderen nahm auch das wissenschaftlich-technische Niveau der Konstruktion der Geräte zu, was sich ebenfalls auf die Prüfung der Geräte auswirken musste. Insgesamt führte diese Entwicklung zu einer erheblichen Verlängerung der Bearbeitungsdauer für die von der PTB zu prüfenden Zulassungsanträgen. Erschwerend kam hinzu, dass die in der Spielverordnung formulierten Anforderungen noch auf mechanisch betriebene Walzengeräte zugeschnitten waren. Die Elektronifizierung der Automaten führte jedoch zu technischen Merkmalen, die mit den Vorgaben der Spielverordnung immer schlechter in rechtlich hinreichender Weise zu bewerten waren. Die Regelung des Spielbaus und von Spielabläufen konnte mit dem technischen Fortschritt und der Innovationskraft der Gerätehersteller nicht mehr mithalten. Insoweit ist die Branche durchaus vergleichbar mit den Entwicklungen im Bereich der Computerspiele, wo ebenfalls fortlaufend neue Entwicklungen auf den Markt gebracht werden.

Dringender Handlungsbedarf ergab sich aus der Entwicklung der sog. Fun-Games. Hierbei handelte es sich um nicht von der PTB geprüfte Geräte. Mit den Geräten wurden sehr schnelle Spiele angeboten (2 bis 3 Sekunden im Vergleich zu der durch die SpielV vorgegebene Mindestspielzeit von 12 Sekunden); außerdem bestand für sie keinerlei Beschränkung des Einsatzes, Gewinns oder Verlusts. Diese Merkmale führten zu einem hohen Spielanreiz und machten die Geräte daher sehr gefährlich. Über Token und ähnliche geldersetzende Medien konnten und wurden die Geräte faktisch als Geldspielgeräte missbraucht, ohne dass die Anforderungen der

⁷ Beschluss der Innenministerkonferenz auf ihrer 190. Sitzung am 27./28.05.2010, TOP 24.

⁸ PTB-Bericht IT-3, Mathematische Grundlagen zufallsgesteuerter Spielgeräte, Wirtschaftsverlag Bremerhaven, S. 3-7, Januar 1995.

SpielV bei diesen Geräten gewährleistet waren. Die Attraktivität dieser Geräte führte zu einer Aufstellung von über 80.000 Geräten, deren Zahl damit fast die Zahl der von der PTB geprüften klassischen Geräte egalisierte. Die Branche selbst reagierte mit der Aktion „Roter Brief“ auf die missbräuchliche Nutzung dieser Geräte; die Betreiber wurden aufgefordert, bei den Gewerbebehörden anonym den illegalen Betrieb zur Kenntnis zu bringen.⁹ Mit einer Selbstbeschränkung sollte erreicht werden, dass zumindest die größten Verlust- und Gewinnspitzen dieser Geräte eingeschränkt werden.

Hinzu kam die zunehmende Konkurrenz durch neue oder erweiterte Spielangebote wie Internet-spiele, Sportwetten oder TV-Spiele.¹⁰ Insbesondere die grenzüberschreitenden Spielangebote aus anderen EU- oder Drittstaaten hatten aufgrund der zunehmenden Nutzung des Internets stark zugenommen. Eine Studie ergab, dass sich allein das Wettwesen in den Jahren 2000 bis 2007 mehr als verdreifacht hat¹¹, was nicht zuletzt auf die Verbreitung via Internet zurückzuführen ist. Auch das von den Ländern regulierte staatliche Spiel in den Casinos konnte in der Zeit vor der Novelle erhebliche Gewinne verbuchen¹². Hingegen war die Zahl der gewerblich betriebenen Geldspielgeräte rückläufig. Waren 1998 noch 220.000 Geräte aufgestellt, gab es 2003 nur noch 197.000 Geräte.¹³ Zwischen 2001 und 2005 nahm die Zahl der aufgestellten Geräte um 51.000 ab, was einem Rückgang von 16 % der installierten Kapazitäten entspricht.¹⁴

In ihrem Beschluss vom 18./19. Mai 2000 hatte die Wirtschaftsministerkonferenz hinsichtlich des Änderungsbedarfs bei der SpielV zwei wesentliche Zielsetzungen formuliert: Zum einen sollte mittels eines sicheren, einfachen und zukunftsfähigen Prüfverfahrens durch die PTB der Spielerschutz weiterhin gewährleistet werden. Dazu sollten transparente und leicht handhabbare Prüfbedingungen formuliert werden. Zum anderen sollten dem gewerblichen Spiel Perspektiven gegeben werden, um den Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen zu können.

⁹ Nähere Informationen unter <http://www.baberlin.de/333.html>.

¹⁰ Glücksspielangebote im Internet sind nach dem Glücksspielstaatsvertrag in Deutschland verboten. Zum Internet-spiel hat die EU-Kommission ein Grünbuch angekündigt.

¹¹ Die im Auftrag der deutschen Bundesländer erstellte rechtsvergleichende Analyse des Glücksspielwesens des Schweizerischen Instituts für Rechtsvergleichung, Teil 1, Seite 30.

¹² Zwischen 1995 und 2005 ist der Bruttospielertrag von 674 auf 944 Mio. Euro angewachsen, vgl. Branchenbericht der Deutschen Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DESIA) für 2005/2006, S. 6. Die Zahl der Glücksspielautomaten in den Automatenäulen der Spielbanken hat sich seit den 80iger Jahren etwa alle zehn Jahre verdoppelt, ausgehend von 1.598 Geräten im Jahr 1982 hin zu 8.400 Automaten in 2006, vgl. Ifo-Institut, Gutachten zur Wirtschaftsentwicklung von Unterhaltungsautomaten 2006 im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten, S. 15.

¹³ BRat-Drs. 655/05 vom 30. August 2005, S. 9.

¹⁴ Ifo-Institut, Gutachten zur Wirtschaftsentwicklung von Unterhaltungsautomaten 2006, S. 7.

2.) Zielsetzung der Novelle

Entsprechend der zuvor skizzierten Ausgangslage wurden die Ziele der Fünften Verordnung zur Änderung der Spielverordnung (im Folgenden „Änderungsverordnung“) in der amtlichen Begründung wie folgt formuliert:

„Die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Betrieb und die Zulassung von gewerblich betriebenen Geldspielgeräten sollen umgestellt und – in engen Schranken – liberalisiert werden, um die eindeutige Prüfbarkeit der heutzutage voll elektronifizierten Geräte durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt wiederherzustellen. Weiterhin soll die missbräuchliche Entwicklung im Bereich der sog. Fun Games gestoppt werden. Mit beiden Maßnahmen soll auch eine klare Grenze zwischen den gewinn- und verlustmäßig unbeschränkten staatlich konzessionierten Spielangeboten, insbesondere bei den dort verwandten Spielautomaten (slot machines), und dem gewerblichen „kleinen“ Spiel gezogen werden.“¹⁵

3.) Maßnahmen im Einzelnen

Mit der Änderungsverordnung wurden folgende Einzelmaßnahmen umgesetzt:

a) Verbot von Fun-Games und ähnlichen Spielformen

Mit Einführung des § 6a wurde geregelt, dass Spielgeräte, die keine PTB-Bauartzulassung oder eine Erlaubnis nach den §§ 4, 5, 13 oder 14 SpielV haben und finanzielle oder sonstige materielle Gewinne ermöglichen, verboten sind. Damit wurden die oben beschriebenen Fun-Games ausdrücklich verboten. Mit dem Verbot sollte der ausschließliche Einsatz von PTB-geprüften Geräten in Spielhallen und Gaststätten abgesichert werden.

Mit der eindeutigen Rückführung der Spielgeräte auf die von der PTB geprüften und mit einem entsprechenden Zulassungsbeleg versehenen Geräte sollte auch die Überwachung der Spielhallen und Gaststätten für Vollzugsbeamte erheblich vereinfacht werden.¹⁶

b) Spielmerkmale/Geräteeigenschaften

Kern der Novelle war die Überarbeitung der von der PTB im Rahmen der Bauartzulassung zu prüfenden gerätebezogenen Eigenschaften des § 13 Absatz 1 SpielV, die neu formuliert wurden.

¹⁵ Seite 1 des Vorblatts in BRat-Drs. 655/05 vom 30. August 2005.

¹⁶ BRat-Drs. 655/05 vom 30. August 2005, S.12.

Vorgaben für ein Einzelspiel wurden aufgegeben. Als entscheidende Kriterien gelten nunmehr die Höchstgrenzen für Gewinne sowie Verluste je laufender Stunde.

Folgende Kriterien wurden im § 13 Abs. 1 SpielV im Einzelnen geregelt:

- Nr. 1 und Nr. 2: Veränderung der erlaubten Mindestspieldauer von 12 Sekunden auf 5 bis 75 Sekunden, je nach Höhe des Einsatzes bzw. Gewinns; bei einem maximalen Einsatz von 0,20 Euro (bei 5 Sekunden und 2,30 Euro bei 75 Sekunden) und Gewinn von 2 Euro (bei 5 Sekunden und 23 Euro bei 75 Sekunden).¹⁷
- Nr. 3 und 4: Festlegung der absoluten Obergrenzen für maximalen Verlust in Höhe von 80 Euro und Gewinn in Höhe von 500 Euro im Verlauf einer Stunde.
- Nr. 5: Vorgabe einer automatischen fünfminütigen Spielpause nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels an einem Automaten.
- Nr. 6: Begrenzung der Speicherung von Geldbeträgen in Geldspeichern bei Geldannahme auf 25 Euro zur Eindämmung des lang andauernden Spielens.
- Nr. 7: Der Spielbetrieb darf nur mit auf Euro lautenden Münzen und Banknoten und nur unmittelbar am Spielgerät erfolgen. Token Manager, Kreditkarten und andere unbare Zahlungsformen sind danach unzulässig.
- Nr. 8: Vorhandensein einer Kontrolleinrichtung, die sämtliche Einsätze und Gewinne erfasst.
- Nr. 9: Das Spielgerät und seine Komponenten müssen der Funktion entsprechend nach Maßgabe des Standes der Technik zuverlässig und gegen Veränderungen gesichert gebaut sein. Diese Vorgabe betrifft die Manipulationssicherheit der Geräte.
- Nr. 10: Das Spielgerät muss so gebaut sein, dass die Übereinstimmung der Nachbaugeräte mit der zugelassenen Bauart überprüft werden kann. Damit sollen die Kontrollen durch die Vollzugsbehörden sowie die Prüfer im Rahmen des § 7 SpielV (Geräteüberprüfung) gewährleistet werden.

Die Regelung des § 13 wurde ergänzt durch den neuen Absatz 2 des § 12. Danach ist der Hersteller verpflichtet, über die Einhaltung folgender Spezifikationen des Spielgerätes eine Herstellererklärung abzugeben:

- a) Durchschnittlicher Verlust über längere Zeit von maximal 33 Euro je Stunde
- b) Zufälligkeit der Gewinnerwartungen

¹⁷ Als rein redaktionelle Klarstellung könnte in die Regelung des § 13 Abs. 1 Nr. 1 SpielV, wonach die Mindestspieldauer fünf Sekunden beträgt, die bislang in Nr. 2 enthaltene Definition aufgenommen werden (Abstand zwischen „zwei Einsatzleistungen“ und „zwei Gewinnauszahlungen“).

- c) automatische Auszahlung von Gewinnen bei Beginn der Spielpause nach § 13 Abs. 1 Nr. 5
- d) Möglichkeit, mit der sämtliche Einsätze, Gewinne und Kasseninhalte für steuerliche Erhebungen dokumentiert werden.

Diese Spezifikationen sind nicht Gegenstand des Prüfungsverfahrens, müssen dennoch technisch realisiert werden. Bei Feststellung von Widersprüchen zwischen der abgegebenen Erklärung und der tatsächlichen Realisierung kann die Bauartzulassung versagt oder, sofern später festgestellt, widerrufen werden.¹⁸

Darüber hinaus wurden mit dem Verbot von zusätzlichen Zahlungen und Vergünstigungen in § 9 zusätzlich aufgestellte Jackpot-Systeme ausgeschlossen.

Weggefallen sind genaue Vorgaben zum Spielablauf, d.h. es bestehen freie Gestaltungsmöglichkeiten der Hersteller für attraktive Spielfeatures. Der neue Rechtsrahmen stellt maßgeblich auf die Beschränkung durch Geldgewinn- und -verlustregelungen pro Stunde ab.

Die PTB hat auf Grundlage des § 13 Abs. 2 in ihrer Technischen Richtlinie die technischen Anforderungen spezifiziert, um die Prüfbarkeit der Bauart und die Bauartprüfung zu sichern. In der Technischen Richtlinie werden das Antragsstellungs- und die Prüfverfahren beschrieben und Hinweise zum Zulassungsverfahren gegeben.¹⁹

c) Aufstell- und Zugangsmerkmale

Mit Änderungen der §§ 3 und 6 wurden folgende Aufstell- und Zugangsmerkmale eingeführt bzw. geändert:

- § 3 Abs. 1: Erhöhung der Anzahl der Geldspielgeräte in Gaststätten von 2 auf 3 mit der zusätzlichen Auflage, bei bis zu zwei aufgestellten Geräten durch ständige Aufsicht, bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes sicherzustellen²⁰
- § 3 Abs. 2 Satz 1: Erhöhung der Anzahl der Geld- oder Warenspielgeräte in Spielhallen von 10 auf 12 mit jeweils zumindest 12 m² Grundfläche statt bislang 15 m²)

¹⁸ s. Marcks in Landmann/Rohmer, Gewerbeordnung (Stand 2010), § 12 SpielV, Rn. 2.

¹⁹ Die aktuelle Technische Richtlinie 4.1 Stand 21.4.2009 sowie die vorausgegangenen Fassungen ab der Technischen Richtlinie 3.1 sind auf der Homepage der PTB unter <http://www.ptb.de/spielgeraete> abrufbar.

²⁰ Zuvörderst elektronische Frei- oder Abschaltvorrichtungen, s. Dietlein/Hüsken in Dietlein/Hecker/Ruttig, Glücksspielrecht (2008), § 3 SpielV Rn. 3 mwN.

- § 3 Abs. 2 Satz 2: Vorgaben zur Aufstellung in maximal Zweiergruppen mit Abstand von mindestens 1 Meter sowie die Einrichtung von Sichtblenden mit dem Ziel der Erschwerung der Mehrfachbespielung von Geräten
- § 6 Abs. 1: Leicht zugängliche Spielregeln und Gewinnpläne
- § 6 Abs. 4: Deutlich sichtbare Warnhinweise auf den Geräten, die sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehen, sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten; Auslegung von Informationsmaterial.

Mit der Neufassung des § 9 wurde ein umfassendes Verbot sonstiger finanzieller Vergünstigungen neben der Gewinnausgabe eingeführt, das jeden über den zulässigen Gewinn hinausgehenden Mittelrückfluss vom Aufsteller/Veranstalter zum Spieler umfasst.²¹

d) Geräteüberprüfung

Eine grundsätzliche Neuerung durch die Novelle besteht in der Einführung der Überprüfung von Spielgeräten mit § 7 Abs. 1 bis 3 SpielV. Hierbei handelt es sich um die in periodischen Abständen von 24 Monaten vorzunehmende Kontrolle, ob die Nachbaugeräte weiterhin dem von der PTB geprüften Bauartexemplar entsprechen. Die Prüfung erfolgt durch von der zuständigen Industrie- und Handelskammer vereidigte und öffentlich bestellte Sachverständige oder von der PTB zugelassene Stellen. Bei Feststellung der Baukonformität wird eine Prüfplakette sowie eine Prüfbescheinigung erteilt. Mit der periodischen Prüfung soll ein effektiver Spielerschutz über die gesamte Lebensdauer des Gerätes sichergestellt werden.

Aufgrund der Geräteüberprüfungen ist die vor der Novelle angewandte Befristung der Aufstelldauer aufgegeben worden.

III) Umsetzung der Novelle

Im Folgenden werden Ergebnisse zu der Frage dargestellt, ob und in welchem Umfang die unter II) genannten neuen Vorgaben der SpielV in der Praxis eingehalten werden. Insoweit hat BMWi die Landeswirtschaftsministerien um entsprechende Daten aus den Kontrollen der Vollzugsbehörden gebeten. In verschiedenen Bundesländern (u.a. in Brandenburg, Saarland und Rheinland-

²¹ Siehe zuletzt Urteil des BVerwG vom 31.3.2010 (Az. 8 C 12/09), GewA 2010, 302 zur Unzulässigkeit der Gewährung von Bonuspunkten für getätigte Spiele.

Pfalz) sind seit der Novelle neben den regelmäßigen Kontrollen Schwerpunktkontrollen durchgeführt worden, die ebenfalls verwertbares Datenmaterial erbracht haben. Darüber hinaus hat das IFT im Rahmen der vom BMWi beauftragten Studie (vgl. I)) auch Daten zur Umsetzung der Novelle erhoben. Zudem konnte die Studie zur Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte des Arbeitskreises gegen Spielsucht e.V. sowie die ebenfalls vom Arbeitskreis durchgeführten Feldstudien in Spielhallen für die Auswertung verwendet werden. Schließlich stellte die PTB Datenmaterial zur Verfügung. Hinsichtlich der Prüfung der Einhaltung des § 12 Abs. 2 Satz 1 Buchstabe a) zum durchschnittlichen Stundenverlust liegt eine von der Schmidt-Gruppe²² in Auftrag gegebene Studie des Fraunhofer Instituts für Fabrikbetrieb und -automatisierung für die Jahre 2005 und 2006 sowie für die Jahre 2008 und 2009 vor.

1.) Verbot von Fun-Games und ähnliche Gerätetypen

a) Abbau von Fun-Games

Im Rahmen der vom IFT gemeinsam mit Vertretern der örtlichen Ordnungsämter im Zeitraum vom November 2009 bis Anfang März 2010 durchgeführten Begehungen in Spielhallen in den drei Bundesländern Bayern, Niedersachsen und Sachsen²³ wurden keine illegalen Spielgeräte einschließlich Fun-Games aufgefunden.

In Brandenburg wurden Anfang 2009 im Rahmen einer Schwerpunktaktion in 40 Kommunen 89 Spielhallen und 24 Gaststätten kontrolliert. Im Rahmen dieser Kontrollen wurden 96 illegale Geräte stillgelegt, wobei es sich in der Mehrzahl um Fun-Games handelte. Im Saarland wurden im April 2008 bei einer Begehung von 198 Spielstätten in 27 Kommunen 285 Fun-Games sichergestellt. Hingegen ergaben Rückmeldungen von Ordnungsbehörden aus Nordrhein-Westfalen, dass dort Fun-Games in Spielstätten kein Problem mehr darstellen. Kontrollen in der Stadt Stuttgart ergaben, dass die Zahl von festgestellten Fun-Games von 175 im April 2008 auf 9 für den Zeitraum Januar bis April 2009 gesunken war.

Die vom AK Spielsucht veröffentlichten Feldstudien aus den Jahren 2004, 2006 bis 2009 bestätigen den kontinuierlichen Abbau der Fun-Games in den Spielhallen. In der Studie aus 2009 wurden zuletzt nur noch in 8,23 % der besuchten Spielhallen Fun-Games aufgefunden.²⁴ Die Feldstudie aus 2009 hat zudem ergeben, dass von den besuchten Spielhallen insbesondere bei Standorten mit nur einer Konzession (dort als „Kleinspielhallen“ bezeichnet) Fun-Games aufgefunden wurden (Anteil der Kleinspielhallen an den Standorten mit Fun-Games: 76,5 %). Es wird

²² Unternehmen der Unterhaltungsautomatenwirtschaft.

²³ Zur Durchführung der Begehungen siehe Pkt. 3.4 der IFT-Studie.

²⁴ S. S. 29 der Feldstudie aus 2009. Eine Übersicht der Daten enthält die IFT-Studie in Tabelle 4.3-1.

die Schlussfolgerung gezogen, dass je mehr Konzessionen an einem Standort bestehen, desto vielfältiger das Angebot ordnungskonformer Spielangebote und desto geringer der Anteil der nach § 6a SpielV verbotenen Spielmedien ist.²⁵

b) Zuständigkeit der örtlichen Behörden; kein Negativtestat durch die PTB

Unmittelbar nach Inkrafttreten der Novelle waren einige Aufsteller dazu übergegangen, die mit dem neuen § 6a SpielV ausdrücklich verbotenen Fun-Games aufgrund technischer Veränderungen der Spielfunktionen als zulassungsfreie Unterhaltungsgeräte zu deklarieren. Bei einigen Ordnungsbehörden bestand insoweit zunächst Unsicherheit, welche Stelle für die Prüfung der Frage zuständig ist, ob ursprünglich zulassungspflichtige Geräte nach ihrem Umbau nunmehr als bloße Unterhaltungsspielgeräte keiner Bauartzulassung bedürfen. Einige Behörden beantragten zu diesem Zweck bei der PTB die Erteilung eines Negativtestats. Aufgrund zahlreicher Urteile von Obergerichten kann jedoch mittlerweile von der gefestigten Auffassung ausgegangen werden, dass diese Prüfung ausschließlich Aufgabe der für den Vollzug der Gewerbeordnung und Spielverordnung zuständigen örtlichen Behörden ist. Für eine Zulassungs- oder Negativtestatverfahren vor der PTB bietet die SpielV keine Rechtsgrundlage.²⁶

c) Abgrenzung zu illegalen Spielformen – Änderung der SpielVwV

Unmittelbar nach Inkrafttreten der Novelle der SpielV war am Markt eine neue Generation von „Unterhaltungs“-Spielgeräten bzw. Fun-Games anzutreffen: Bei ihnen handelte es sich nicht um die früher in der Diskussion stehenden Fun-Games, die mit Token oder Punkten arbeiteten. Die neuen Geräte wurden vielmehr von vornherein auf die Vereinbarkeit mit § 6 a SpielV hin entwickelt und stellten sich nach außen hin als „reine“ Unterhaltungs- oder Geschicklichkeitsspiele dar, was vielfach auch in der Praxis durch beigefügte juristische, Prüfgutachten oder auch andere „Prüf-Zertifikate“ belegt werden sollte.

Bei diesen Geräten werden Gewinne auf einen Punktespeicher gebucht; das Gerät ist jedoch nach außen hin so eingestellt, dass mit den gewonnenen Punkten nicht weitergespielt werden kann. Einige dieser Geräte ermöglichten hohe Einsätze, was beim Spieler zu Stundenverlusten von über 1.000 Euro hätte führen können. Der Unterhaltungswert dieser Geräte war gering. Da bei diesen Geräten die Möglichkeit des Weiterspielens mit gewonnenen Punkten nach außen hin nicht eröffnet war, griff auf den ersten Blick das Verbot des § 6 a SpielV nicht. Jedoch konnte bei diesen Geräten eindeutig vermutet werden, dass mit ihnen ein illegaler Spielablauf ermög-

²⁵ S. 31 der Feldstudie aus 2009.

²⁶ So ausdrücklich u.a. Hess.VGH Beschluss vom 16.1.2007 (Az. 8 TG 1753/06), DÖV 2007, 290.

licht werden soll, ähnlich den früheren Fun-Games. Es musste davon ausgegangen werden, dass Gewinne illegal ausgezahlt werden, wobei die Gewinnauszahlung durch die hohen Einsätze finanziert wird. Diese Geräte sind angesichts des geringen Unterhaltungswertes ihres Spielablaufs bei den verlangten hohen Einsätzen als Unterhaltungsspielgeräte ohne finanziellen – und damit illegalen – Gewinnanreiz wirtschaftlich nicht zu betreiben. Von einem nach den Grundsätzen des § 6 a SpielV weiterhin zulässigen reinen Unterhaltungsspielgerät konnte daher bei diesen Geräten nicht ausgegangen werden.

Als Reaktion auf entsprechende Anfragen bei Aufsichtsbehörden beschloss der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ eine Ergänzung der Nummer 6 der Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der SpielV (SpielVwV). Danach ist ein illegales Glücksspiel zu vermuten, wenn Unterhaltungsgeräte einen höheren Einsatz von 80 EUR je Stunde ermöglichen. Dieser Grenzwert lässt sich in der Praxis leicht überprüfen, da lediglich die Spielzeit mit dem Einsatz multipliziert und auf 1 Stunde umgerechnet werden muss. Bei dem Grenzwert von 80 EUR orientierte man sich an dem ebenso hohen Limit für die von der PTB geprüften Geldspielgeräte, der sich in § 13 Abs. 1 Nr. 3 SpielV findet. Eine Ausnahme soll nur für die Geräte gelten, bei denen eindeutig der Unterhaltungswert im Vordergrund steht, wie z.B. bei technisch aufwendigen Fahr- und Flugsimulatoren, für deren Betrieb auch mehr als 80 EUR (bezogen auf 1 Stunde) verlangt werden darf. Der Ausschuss hat mit dieser Ergänzung der SpielVwV eine einfach zu handhabende Maßnahme getroffen, um illegales Geldspiel in diesem Bereich effektiv zu verhindern.

Zur Erhöhung der Transparenz wäre denkbar, eine ausdrückliche Regelung für eine Verlustgrenze in die Spielverordnung aufzunehmen. In diesem Zusammenhang könnte auch die Höhe von derzeit 80 Euro überprüft werden.

Angesichts der technischen Entwicklung, auf deren Auswirkungen noch unter IV)1.) näher eingegangen wird, kommt es auch im Bereich der Unterhaltungsgeräte zu fortlaufend neuen Geräten mit neuen Spielvarianten. Dies zieht entsprechenden Prüfungsbedarf bei den Behörden nach sich. Hinzu kommt, dass auch eindeutig als Unterhaltungsgeräte einzuordnende Geräte im Einzelfall für illegales Glücksspiel missbraucht werden können²⁷, indem illegale Geldauszahlungen erfolgen. Dies muss von den Ordnungsbehörden im Einzelfall nachgewiesen werden.

²⁷ Entsprechende Vorwürfe gab es bspw. bei den Geräten Trendy und Photoplay.

In jüngerer Zeit sind Geräte mit typischen Kasinospielen wie Poker oder Roulette auf dem Markt zu finden. Der Bund- Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ hat diesbezüglich festgestellt, dass diese Geräte nur unter der Voraussetzung als Unterhaltungsspielgerät betrieben werden können, als sie keinen Gewinn ausreichen. Anderenfalls sind sie grundsätzlich als Glücksspiel einzuordnen und unterfallen gemäß § 33h Ziff. 3 GewO dem Anwendungsbereich des Glücksspielstaatsvertrages der Länder.

Aufgrund des teilweise anfallenden Prüfungsbedarfs gab es Rückmeldungen seitens der Vollzugsbehörden, dass für die Einordnung von Geräten als Unterhaltungsgeräte eine eindeutige Definition in der SpielV wünschenswert sei.²⁸

d) Fazit

Das Ziel, die Aufstellung der als gefährlich einzustufenden Fun-Games und deren missbräuchliche Nutzung durch ein vollständiges Verbot zu verhindern, konnte weitestgehend erreicht werden. Die Durchsetzung des Verbots ist abhängig von der Ausgestaltung der Kontrollen der Spielhallen durch Vollzugsbehörden.

2.) Spielmerkmale

a) Zulassungsbelege und Prüfplaketten

Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass die Geräte die durch die SpielV vorgegebenen Spielmerkmale (s. II.3.b) erfüllen, wenn Bauartzulassung, Zulassungsbeleg und bei Geräten mit mehr als zweijährigem Betrieb die Prüfplakette und Prüfbescheinigung nach § 7 SpielV vorliegen (s. II.3.c).

Daten über aufgefundene Geräte, für die die genannten Belege nicht vorlagen, wurden von Vollzugsbehörden der Länder zur Verfügung gestellt und konnten den Feldstudien des AK Spielsucht sowie den Ergebnissen der Begehungen von Spielstätten durch das IFT mit örtlichen Ordnungsbehörden entnommen werden. Vor allem in den oben beschriebenen Schwerpunktaktionen, die z.T. von Sachverständigen und Mitarbeitern des AK gegen Spielsucht begleitet worden sind, wurde ebenfalls überprüft, ob die auf dem Gerät aufgespielte Software auch der in der Bauartzulassung angegebenen Software entspricht. Die PTB hat am 1. Juni 2010 eine Informationsveranstaltung für Mitarbeiter von Ordnungs- und Aufsichtsbehörden sowie interessierte Kreise zum

²⁸ U.a. Stellungnahme der Landesregierung Sachsen-Anhalt vom 1.06.2010, Drs. 5/2609, S. 4.

Thema „Kontrollmöglichkeiten an zugelassenen Geldspielgeräten durch örtliche Ordnungsbehörden“ durchgeführt. Im Rahmen der Veranstaltung wurden der Zulassungsbeleg, die Zulassungsbescheinigung sowie die Prüfplakette und deren fälschungssichere Merkmale sowie weitere einfache technische Überprüfungsöglichkeiten insbesondere zur Software-Kontrolle vorgestellt.

Die Begehungen des IFT mit den Ordnungsämtern in Spielstätten in den Ländern Bayern, Niedersachsen und Sachsen hat ergeben, dass mit Ausnahme von drei Fällen alle kontrollierten Spielgeräte korrekt zugelassen waren und über die erforderlichen Zulassungszeichen bzw. Prüfplaketten verfügten. In den drei genannten Fällen waren in einer Spielhalle zwei neue Geräte bereits in Betrieb, obwohl das Zulassungszeichen noch auf dem Postweg war.²⁹

Die in Brandenburg durchgeführte Schwerpunktaktion (s. 1.)a)) ergab, dass von einem Hersteller Messeneuheiten aufgestellt waren, für die die PTB noch keine Bauartzulassung erteilt hatte. Zum Teil waren Geräte aufgestellt, auf denen eine andere als die in der Bauartzulassung vorgegebene Software aufgespielt war. Im Saarland wurde in der o.g. Schwerpunktaktion (s. 1.)a)) 62 Fälle einer nicht ordnungsgemäßen Zulassung von Geldspielgeräten festgestellt.

In Rheinland-Pfalz wurden in dem o.g. Zeitraum ebenfalls Verstöße festgestellt. Kontrollen von Ordnungsbehörden in 47 Kommunen in Thüringen in den Jahren 2008/2009, bei denen insgesamt 4166 Geräte kontrolliert worden sind, sind 89 Geräte mit fehlendem Zulassungszeichen sowie 24 Geräte mit Überschreitung der Aufstellzeit (keine aktuelle Prüfplakette) aufgefunden worden. In Stuttgart wurde in den sechs Schwerpunktaktionen zwischen April und Oktober 2008 in 140 Spielstätten festgestellt, dass die Zahl der Geräte ohne Zulassung von 22 im April auf 5 im Oktober zurückging.

Die Feld-Studien des AK gegen Spielsucht enthalten zu diesem Thema keine Daten.

Im Rahmen der Überprüfung durch Ordnungsbehörden wurde teilweise festgestellt, dass bei Spielgeräten die Prüffrist von 2 Jahren nach Aufstellung des Geräts abgelaufen war, bevor eine Überprüfung durch die Stellen nach § 7 SpielV erfolgt ist. Im Falle des Ablaufs der Prüffrist muss das Gerät gemäß § 7 Abs. 4 SpielV stillgelegt werden. Da die Stellen nach § 7 SpielV keine Kontrollpflichten haben, besteht für sie keine Veranlassung, das offensichtliche Betreiben von Spielgeräten nach Ablauf der Prüffrist an die Gewerbebehörden zu melden.

b) Einzelne Zulassungskriterien der §§ 12 und 13 SpielV

²⁹ S. 143 der IFT-Studie.

(1) Mindestspieldauer nach § 13 Abs. 1 Nr. 1 und 2:

In verschiedenen Stellungnahmen wird darauf hingewiesen, dass die Mindestspieldauer von 5 Sekunden umgangen wird und Spielabfolgen im 2 oder 3 Sekundentakt möglich sind.³⁰ Tatsächliche Feststellungen in dieser Art sind bislang nicht belegt. Möglich ist, dass sich diese Stellungnahme auf das Spiel in der Punkteebene beziehen (vgl. dazu c))

Die PTB hat in ihrer Technischen Richtlinie die Mindestspieldauer von fünf Sekunden definiert als den „kürzesten zeitlichen Abstand zwischen zwei Einsatzleistungen und zwei Gewinnauszahlungen“. Es wird darauf hingewiesen, dass die SpielV nicht zwangsläufig ein „Spiel“ mit definiertem Anfang und Ende verlangt, sondern auf die Spielabläufe abhebt, bei denen Geldeinsätze geleistet und Geldgewinne ausgezahlt werden.³¹ Es bestehen keine Festlegungen, was innerhalb dieses Zeitraums passieren soll; die Hersteller sind daher frei, bestimmte Abläufe zu konstruieren. In der Folge ist das wahrnehmbare Spiel nicht zwingend identisch mit dem gemessenen Zeitabstand zwischen Geldbewegungen.

(2) Gewinn- und Verlustgrenzen nach § 13 Abs. 1 Nr. 3 und 4:

In verschiedenen Stellungnahmen wird auf Verstöße gegen die Gewinn- und Verlustgrenzen verwiesen. In einer Einzelfallstudie habe ein Testspieler in einer Spielhalle innerhalb von 5 Stunden 37 Minuten 1.450 Euro verspielt, indem er an zwei Geldspielgeräten gleichzeitig gespielt habe.³² Bei Einhaltung der vorgegebenen Grenzen der SpielV hätte er bei gleichzeitiger Bespielung von zwei Geräten maximal 900 Euro verlieren dürfen (80 Euro pro Stunde). Weiterhin habe der Testspieler nach einem dreistündigen Umwandlungsprozess von Geld in Punkten am ersten Gerät in 8 Minuten 240 Euro bzw. an beiden Geräten 480 Euro verloren.

Die PTB hat im Rahmen der IFT-Studie diese Darstellung in Frage gestellt. Ein Verlust von 1.450 Euro in 5 Stunden und 37 Minuten ist nur möglich bei paralleler Bespielung von mindestens drei Geräten. Dabei muss in dieser Zeit an allen drei Geräten der maximal mögliche Verlust von 80 Euro je Stunde erreicht werden, was theoretisch nicht unmöglich ist, praktisch aber ausgeschlossen werden kann. Es muss daher angenommen werden, dass die Anzahl der parallel bespielten Geräte höher war. Bei vier Geräten läge der durchschnittliche Verlust pro Stunde und pro Gerät bei 60 Euro, bei fünf Geräten bei 48 Euro und bei sechs Geräten bei 40 Euro. Wenn

³⁰ Dazu die IFT-Studie unter 4.3.1 (S. 68) mit Quellenangaben.

³¹ Technische Richtlinie 4.1, unter 3.1., S. 15.

³² G. Meyer, 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 (Ausschussdrucksache 16(14)0566(6) geladener VB zur Anhörung am 1.7.2009; – dazu IFT-Studie unter 4.3.1 (S. 69).

man empirisch ermittelte durchschnittliche Verlustwerte von durchschnittlich zwischen 10 und 20 Euro je Stunde dagegen hält, sind die dargestellten Ergebnisse der Einzelfallstudie selbst bei angenommener paralleler Bespielung von 6 Geräten immer noch unwahrscheinlich und werfen Fragen auf.³³ Bei den Verlustangaben von 240 Euro in 8 Minuten handelt es sich um Punktewert, da der Verlust von mehr als 80 Euro pro Stunde an einem Gerät technisch ausgeschlossen sei.³⁴

Bei Befragungen von Spielern im Rahmen der IFT-Studie gaben 26 % der Spieler an, Tagesgewinne von über 1.000 Euro erzielt zu haben.³⁵ Diese Angabe wird auf dem Punktespiel beruhen. Auf die Thematik des Punktespiels sowie damit verbundener etwaiger illegaler Gewinnauszahlungen wird unter c) gesondert eingegangen.

(3) Spielpause nach § 13 Abs. 1 Nr. 5:

Die PTB hatte die Regelung zur Spielpause in der Technischen Richtlinie 3.2 vom 3.11.2006 zunächst dahingehend konkretisiert, dass in der Zwangspause keine Geldeinsätze und keine Geldgewinne erfolgen dürfen (Ziffer 2.4). Mit dem Erlass des Bundeswirtschaftsministeriums vom 17.10.2007 wurde klargestellt, dass die fünfminütige Zwangspause eine vollständige Ruhigstellung der Geräte bedeuten soll. Der Erlass wurde bei Bauarten umgesetzt, die ab 1.7.2008 zugelassen werden. Bei früher zugelassenen Bauarten kann es durchaus sein, dass auch während der Zwangspause spielerische Abläufe stattfinden, sofern sie nicht mit Geldeinsätzen oder -gewinnen verbunden sind.³⁶ Die vier Fachverbände der Branche haben jedoch ihre Unterstützung zugesagt, dass diese Geräte bis spätestens 1. Januar 2011 vom Markt genommen werden (dazu siehe c)).

(4) Durchschnittliche Verluste nach § 12 Abs. 2 Satz 1 Buchstabe a:

In Fallstudien des Fraunhofer-Instituts für Fabrikbetrieb und –automatisierung (Heineken & Ending, 2008, 2009) im Auftrag der Schmidt-Gruppe (Aufsteller von Geldspielgeräten) wurden die Tagesjournale von Geldspielgeräten über Spielzeiten und anfallenden Kassenstände von verschiedenen Geräten in drei Untersuchungszeiträumen (2007: ca. 1,5 Monate, 2008: knapp 3 Monate, 2009: 4 Monate) ausgewertet. Danach betrug der mittlere Spieleraufwand pro Spielstunde

³³ IFT-Studie unter 4.3.1 auf S. 68, Fn. 7. Dazu auch die Stellungnahme der Bundesregierung zu der Kleinen Anfrage der Fraktion BÜNDNIS 90/Die Grünen, BTag-Drs. 17/2037 .

³⁴ A.a.O., Fn. 8.

³⁵ IFT-Studie S. 95, Tabelle 4.4 -7.

³⁶ Siehe dazu auch die Expertenbefragung im Rahmen der IFT-Studie unter 4.2.1 „Zwangspause“ auf S. 54. Dazu auch die Ergebnisse der Spielerbefragung, wonach in Gaststätten befragte Spieler z.T angaben, nie eine Pause erlebt zu haben, unter 4.4.3 der Studie, auf Seite 96.

im Untersuchungszeitraum 1 16,59 Euro, im Zeitraum 2 13,95 Euro, im Zeitraum 3 11,39 Euro. Bei 82,6% der Spielzeiten lag der Spieleraufwand unter 33 Euro pro Spielstunde, bei weiteren 17,0% der Spielzeiten lag er zwischen 33 und 80 Euro und in 0,4% der Fälle wurde das Gerät wegen Erreichung der maximalen Verlustgrenze von 80 Euro pro Stunde vor Beendigung der Stunde gesperrt.

Damit wäre diesen Studien zufolge der Maximalwert für den durchschnittlichen Verlust gemäß § 12 Abs. 2 Satz 1 Buchstabe b in Höhe von 33 Euro weit unterschritten.

c) Punkte-Spiel und illegale Auszahlungen

Fast zeitlich parallel zum Inkrafttreten der novellierten SpielV ist am Markt eine neue Entwicklung bei gewerblichen Geldspielgeräten aufgetaucht, nach der – jedenfalls für den hier entscheidenden Wahrnehmungshorizont des Spielers - die mit § 13 Abs. 1 Nr. 4 vorgegebene Gewinngrenze von 500 € je Stunde in Form des Spiels mit Gewinnpunkten scheinbar umgangen wird. Diese Geräte verfügen zwar über eine gem. § 13 Abs. 1 Nr. 8 SpielV vorgegebene, funktionierende obligatorische Kontrolleinrichtung zur zeitgerechten Erfassung und Überwachung der Einsätze und Gewinne. Diese Geräte bieten jedoch den Spielern über das Operieren mit Gewinnpunkten oder entsprechenden Alternativen ein „gefühltes“ Spielerlebnis, das die für Geldeinsätze und –gewinne gesetzten Grenzen erheblich übersteigt, aber durch die Regelungen der Spielverordnung nicht erfasst wird. Die eingesetzten Geldbeträge werden unter Beachtung der Vorgaben des § 13 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 3 z.B. auf ein Punktekonto transferiert, wobei häufig ein Punkt einem Cent entspricht, so dass im Punktebereich ein geldnahes Wertgefühl entsteht. Der den Spieler eigentlich interessierende Spielablauf erfolgt dann auf der Ebene der Punkte und zwar dort unlimitiert mit Ähnlichkeiten zum staatlich monopolisierten Kasinospiel. Im Fall von Punktegewinnen können größere Punkteansammlungen unter Beachtung der Vorgabe des § 13 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 wieder in Geldbeträge transferiert und dann ausgezahlt werden. Bei Beachtung der Höchstgewinnbegrenzung von 500 € je Stunde muss sich der höhere Punktetransfer in Geld über mehrere Stunden hinziehen. Diese Geräte wurden z.T. anfänglich auch mit Aussichten auf „mehrere Tausend Euro an Gewinnen“ beworben.

Diese Spielabläufe führen zur einer neuen „Qualität“ der gewerblichen Spielangebote, da sie eine kritisch einzustufende Bindung des Spielers an das Gerät bewirken können. Denn eine Spielgestaltung über Punkte oder vergleichbare Alternativen suggeriert von der äußeren Anmutung dem Spieler höhere Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten als dies nach den durch § 13 SpielV zulässigen Geldfluss möglich ist, und kann damit einen erheblich verstärkten Spielanreiz verursachen. Der Unterhaltungscharakter rückt bei diesen Spielgeräten weitgehend in den Hintergrund; die

Abgrenzung zum – bzgl. Einsatz und Gewinn unbeschränkten – Automaten spiel im staatlich monopolisierten Bereich wird verwischt.³⁷

Das Bundeswirtschaftsministerium hat mit Schreiben vom 17.10.2007 die PTB angewiesen, die Zulassungsvoraussetzungen der §§ 12 und 13 SpielV enger auszulegen und wie folgt zu verfahren:

- Die schriftliche Erklärung des Antragstellers nach § 12 Abs. 2 Satz 1 SpielV soll eine explizite Stellungnahme enthalten, dass Gewinnaussichten mit einem Gegenwert über 1.000 € nicht am Gerät dargestellt werden. Diese Anforderungen sollen sinngemäß auch für andere, noch nicht bekannte Spielkonzepte gelten.
- Bauartzulassungen sollen nur erteilt werden, wenn Geldspeicheranzeigen ausreichend groß und deutlich am Gerät angebracht sind sowie andere Anzeigen in Größe oder anderen für die Wahrnehmung wichtigen Eigenschaften nicht nachstehen.

Die PTB hat diese Vorgaben im Rahmen der angepassten Technischen Richtlinie 4.1 Stand 21.4.2009 spezifiziert.

Hinsichtlich der Geltung der neuen Zulassungspraxis wurde in der Weisung vom 17.10.2007 Folgendes festgelegt:

- Für neu einzureichende oder bereits anhängige Anträge auf Bauartzulassung sollen die neuen Zulassungsvorgaben ab dem 1.7.2008 gelten.
- Die bis zum 1.7.2008 zugelassenen Bauarten waren bis zum 1.1.2009 zu befristen und durften ebenso wie vorangegangene Bauartzulassungen nicht verlängert werden, wenn sie die neuen Zulassungsbedingungen nicht erfüllen.

Hinsichtlich der bereits auf Grundlage der Technischen Richtlinie 3.3 zugelassenen und in Verkehr gebrachten Geräte (sog. TR 3.3-Geräte³⁸) musste bereits zur Vermeidung von Wettbewerbsverzerrungen und zur effektiven Durchsetzung der Umstellung auf TR 4.1-Geräte (sicher gestellt werden, dass die TR 3.3-Geräte vom Markt genommen werden. Die TR3.3-Geräte könnten aufgrund des Punkte-Spiels ggf. attraktiver für die Aufsteller sein. Für die TR 3.3-Geräte wurde in der Weisung eine Frist bis zum 1.1.2011 gesetzt, bis zu der die Hersteller die Geräte wieder vom Markt nehmen sollten (V.3 der Weisung). Die fünf Fachverbände³⁹ haben sich ge-

³⁷ Entsprechend die Darstellung in der Weisung des Bundeswirtschaftsministerium an die PTB vom 17.10.2007.

³⁸ In der Branche haben sich die Begriffe „TR 3.3-Geräte“ und „TR 4.1-Geräte“ zur Unterscheidung der unterschiedlichen Zulassungsanforderungen bzgl. Punkte-Spiel und Spielpause etabliert.

³⁹ Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI); Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V. (DAGV); Bundesverband Automatenunternehmer e.V. (BA); FORUM für Automatenunternehmer in Europa e.V. sowie Unabhängiger Automatenaufsteller Verband Deutschland e.V. (UAVD).

genüber dem Bundeswirtschaftsministerium zu dieser Marktberreinigung verpflichtet. Nach derzeitigem Stand unternimmt die Branche erhebliche Anstrengungen, um dieses Ziel zu erreichen.

Die Befragungen von Spielern im Rahmen der IFT-Studie hat ergeben, dass 7,8 % der befragten Spieler in Spielhallen mehr als 100.000 Punkte an einem Tag zur Auszahlung gewonnen haben, was einem geldwerten Gegenwert von mehr als 1.000 Euro entspricht. Immerhin 7,5 % der befragten Spieler haben zwischen 50.000 und 100.000 Punkte (500 bis 1.000 Euro Gegenwert) gewonnen. In Gaststätten liegen die vergleichbaren Werte etwas geringer.⁴⁰

Wie oben dargelegt muss die Auszahlung der Gewinne am Automaten selbst erfolgen; im Rahmen der Bauartzulassung wird überprüft, ob die Gewinngrenze von 500 Euro je Stunde technisch sichergestellt ist. In der Befragung durch das IFT gaben ca. 35 % der Spieler an, dass Auszahlungen sowohl in Spielhallen als auch in Gaststätten zumindest in Teilen durch Mitarbeiter illegal und unter Umgehung der Gewinngrenze der SpielV erfolgte. Ein hoher Anteil der Spieler machte hierzu keine Angaben.⁴¹

Bezüglich der Umrüstung des auf dem Markt befindlichen Gerätebestandes von TR3.3-Geräten auf TR4.1-Geräten hat die PTB mitgeteilt, dass bis September 2010 für TR4.1-Geräte 214 Bauartzulassungen erteilt worden sind. Für diese Bauartzulassungen wurden 203.000 Zulassungsbelege erteilt. Die Vermarktung dieser Geräte wird durch Stellungnahmen sowie Werbungen in den einschlägigen Fachmagazinen massiv unterstützt. Aufgrund dieser Informationen rechnet das Bundeswirtschaftsministerium damit, dass weitaus überwiegende Teil der TR3.3-Geräte bis zum Stichtag 1. Januar 2011 ausgetauscht sein wird.

d) Sog. „Vorheizen“ von Geldspielgeräten

Die Befragung von Spielern durch das IFT ergab zudem, dass 13 % der befragten Spieler in Spielhallen und 11 % der Spieler in Gaststätten an sog. vorgeheizten Geräten spielen. Beim Vorheizen werden durch Mitarbeiter der Spielstätte durch Geldeinwurf bereits Punkte am Gerät hochgeladen. Nach Angabe der Spieler gegenüber dem IFT liegen die durchschnittlichen Punktwerte in Spielhallen bei 5.000 Punkten (50 Euro) und in Gaststätten bei 1.400 Punkten (14 Euro), mit einem sehr hohen Schwankungsbereich bis 100.000 Punkte (1.000 Euro) in Spielhallen. Möchte ein Spieler an einem solchen Gerät spielen, muss er bei der Aufsicht den eingeworfenen

⁴⁰ Tabelle 4.4-9 der IFT-Studie.

⁴¹ 4.4.3 der Studie sowie Tabelle 4.4-9 (S. 97).

Geldbetrag bezahlen. Extrakosten für vorgeladene Geräte werden in Etwa der Hälfte der Fälle keine verlangt, in den anderen Fällen gehen die Werte bis zu 100 Euro.⁴²

Der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ hat auf eine Anfrage des Bundesverbandes Automatenunternehmer e.V. (BA) auf seiner Herbstsitzung 2009 festgestellt, dass es sich hierbei um einen Verstoß gegen § 8 SpielV handelt, der nach § 19 Nr. 7 SpielV eine Ordnungswidrigkeit darstellt. Nach § 8 SpielV ist dem Aufsteller eines Spielgerätes untersagt, am Spiel teilzunehmen, andere Personen zu beauftragen an dem Spiel teilzunehmen, und zu gestatten oder zu dulden, dass in seinem Unternehmen Beschäftigte an dem Spiel teilnehmen; hiervon umfasst ist auch die Einzahlung des Geldeinsatzes.⁴³

e) Sonderspiele

In jüngster Zeit sind Gerätehersteller dazu übergegangen, Sonderspiele oder Freispiele als Spielfeatures zu verwenden. Bei Freispielen handelt sich hier im Allgemeinen um Spielsequenzen, für die kein Geldeinsatz genommen oder kein anderer Gegenwert verrechnet wird. Es sind kostenlose Spielverlängerungen mit weiteren Gewinnmöglichkeiten. Sonderspiel ist dagegen üblicherweise der Sammelbegriff für eine Spielsequenz mit einer überdurchschnittlichen Gewinnerwartung. Diese Spiele gab es bereits vor Novelle der SpielV. Sie wurden im Rahmen der Novelle nicht gezielt geregelt. Nach Inkrafttreten der Novelle wurden diese Spielfeatures zunächst von dem neu entwickelten Punktesystemen verdrängt. Seitdem mit Weisung des Bundeswirtschaftsministeriums vom 17.10.2007 und der Anpassung der Technischen Richtlinie durch die PTB Punktesysteme unter restriktiveren Anforderungen zugelassen werden, sind diese Spielfeatures von den Herstellern wieder verstärkt genutzt worden.

Auch über diese Spielmerkmale werden Gewinnaussichten dargestellt, die einen Spielanreiz verursachen.

f) Manipulationen

Das Problem der Manipulation von Geldspielgeräten begleitet den Spielgerätebereich seit jeher. Die Ziele können unterschiedlich sein: Direkter oder indirekter Zugriff auf das Geld, Veränderung von Spielabläufen, Minderung der steuerlich zu dokumentierenden Daten. Sie können sowohl vom Aufsteller, aber auch von Spielern ausgehen.

⁴² Dazu 4.4.3 der Studie (S. 98) und Tabelle 4.4-10.

⁴³ Bericht zur Herbstsitzung im GewA 2009, S. 61 ff.

Systematische Verletzungen der Gewinn- und Verlustgrenzen der SpielV sind seit der Novelle der SpielV nicht bekannt geworden. Es gab einzelne Fälle, bei denen durch technische Eingriffe versucht wurde, diese Grenzen zu umgehen.⁴⁴ Gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 9 SpielV muss die Manipulationssicherheit der Geräte entsprechend dem Stand der Technik gewährleistet sein. Nach Bekanntwerden der Fälle hat die PTB jeweils wirksame Gegenmaßnahmen von den Herstellern eingefordert.

Zu unterscheiden von den Manipulationsfällen sind Vorkommnisse, bei denen vorhandene Schwachstellen in der Software ausgenutzt werden, um Gewinne in ungewöhnlicher Häufigkeit oder Höhe zum Vorteil des Spielers und zum Nachteil des Aufstellers zu erzielen (Zu Missverständnissen kommt es gelegentlich, weil solche Fälle oft auch als Manipulationen bezeichnet werden). Solche Schwachstellen entstehen z.B. durch fehlerhafte Programmierung oder ungenügendes Testen der Software. Mit Hilfe von Softwareupdates, die zuvor in einem Zulassungsnachtrag genehmigt worden sind, konnten die Hersteller diese Schwachstellen kurzfristig beseitigen.

Es sind aber auch einige wenige Fälle bekannt geworden, in denen es hochprofessionellen, kriminellen Tätern gelungen war, an inneren Einstellungen in den Geräten Veränderungen so vorzunehmen, dass die Gewinnquote im Vergleich zum Spiel- und Gewinnplan (leicht) abgesenkt wird und im gleichen Zuge der verbleibende Kassensinhalt für den Betreiber der Geräte erhöht wird. In zwei anderen Fällen konnten künstliche Gewinne erzeugt werden, so dass Aufsteller auf diesem Wege ihre steuerlich zu dokumentierenden Kassensinhalte absenken konnten. Diese Fälle betrafen nicht einzelne Geräte, da die anfällige Software gleichartig in zehntausenden Geräten vorhanden war. Das Risiko für wiederholte Manipulationen wurde in diesen Fällen durch die PTB als hoch eingeschätzt.

Auch in diesen Fällen hat die PTB gemeinsam mit den betroffenen Herstellern unverzüglich Gegenmaßnahmen eingeleitet. Die PTB verfügte Zulassungsnachträge mit Ungültigkeitserklärungen der Softwarevorversionen zu einem bestimmten Stichtag. Die betroffenen Bauarten einschließlich einer Darstellung der wichtigsten Kennzeichen wurden auf der für die Veröffentlichung von Bauartzulassungen vorgesehenen Homepage der PTB dokumentiert. Gleichzeitig wurden die obersten Aufsichtsbehörden der Länder informiert. Die Hersteller mussten bis zu

⁴⁴ Auf entsprechende Fälle verweist die DeSIA in ihrer Stellungnahme im Rahmen der Anhörung im BTag; dazu auch die IFT-Studie unter 4.3.1 (S. 69).

dem vorgegebenen Stichtag die neue, von der PTB zugelassene Software auf die Geräte der betroffenen Bauarten aufspielen. Dies erfolgte durch die Hersteller am Aufstellort.

Der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ hatte auf seiner Herbstsitzung in 2009 festgestellt, dass in den Fällen, in denen eine von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt per Nachtrag zugelassene neue Software nicht auf die Geräte aufgespielt wird, obwohl die ältere Version – etwa wegen Verdachts der Manipulationsanfälligkeit – für ungültig erklärt wurde, von einem in seiner Funktion gestörten Gerät im Sinne des § 7 Abs. 4 SpielV ausgegangen werden kann.⁴⁵

Zum Teil wurde behauptet, dass via Fernsteuerung die Geldspielgeräte bei einer bestimmten Spielererkennung (z.B. durch den „goldenen Schlüssel“, VIP-Karten u. ä.) so eingestellt werden könnten, dass sie Spielabläufe ermöglichen, die von den PTB-genehmigten Abläufen abweichen würden. Dies konnte jedoch in keinem einzigen Fall substantiiert werden. Die Prüf-Praxis der PTB beinhaltet Maßnahmen, mit denen eine personenbezogene Einstellung oder Veränderung von Gewinnaussichten sowie jegliche Form der positiven oder negativen Privilegierung von einzelnen Spielern verhindert werden soll. Dies ist bereits durch § 12 Abs. 2 Satz 1 Buchstabe b SpielV vorgegeben.

g) Schutz steuerlicher Daten

Die Einsätze, Gewinne und Kasseneinhalte für steuerliche Erhebungen müssen aufgrund der Vorgabe des § 12 Abs. 2 Satz 1 Buchstabe d) SpielV entsprechend dokumentiert werden. Dies hat der Hersteller durch schriftliche Erklärung im Rahmen der Bauartzulassung zu bestätigen. Die fiskalischen Daten werden derzeit durch den Geräteaufsteller manuell mit Hilfe von speziellen Auslesegeräten oder automatisch mit Hilfe von Online-Auslesungen für die zuständigen Behörden erzeugt.

Nach den Erfahrungen der steuerlichen Außenprüfungen werden diese Vorgaben von den meisten Betreibern eingehalten. Die entsprechenden Ausdrucke aus den Geräten werden im Rahmen der Prüfungen vorgelegt und sind auch ohne größere Schwierigkeiten auszuwerten.⁴⁶

3.) Aufstell- und Zugangsmerkmale

a) Gerätezahl und Grundfläche (§ 3 Abs. 1 und 2 Satz 1)

⁴⁵ Bericht zur Herbstsitzung GewA 2009, S. 61 ff.

⁴⁶ U.a. Stellungnahme des Berliner Senats auf die Kleine Anfrage der MdA Seidel-Kalmutzki vom 20.11.2009, Drs. 16/13882; Stellungnahme der Landesregierung Mecklenburg-Vorpommern auf die Kleine Anfrage des MdL Schulte (SPD) vom 26.4.2010, Antwort auf Frage 3, Drs. 5/3367.

Im Rahmen der Begehung von Spielhallen durch das IFT mit Vertretern der Ordnungsämter wurden in 4 von 50 Spielhallen zu viele Geldspielgeräte im Verhältnis zur Größe der Halle aufgefunden. Nach Feststellung des IFT war in 60 % der überprüften Spielhalle die maximal zulässige Anzahl von 12 Geldspielgeräten aufgestellt.⁴⁷

Auch im Rahmen der Feldstudie des AK gegen Spielsucht wurde die Überschreitung der Anzahl der aufgestellten Geräte untersucht. Da im Rahmen dieser Überprüfungen die Konzessionsakte, aus der sich die genehmigte Spielhallengrundfläche ergibt, nicht vorlag, konnte nur die Zahl der Fälle erfasst werden, in denen die maximale Gerätezahl von 12 überschritten war. Danach wurden für das Jahr 2007 bei 7,1 % der Konzessionen mehr als die maximal erlaubte Zahl von Geldspielgeräten festgestellt. Im Jahr 2008 wurde bei 7,3 % und im Jahr 2009 in 7,6 % der Fälle eine Überschreitung festgestellt. In allen Untersuchungszeiträumen wurde festgestellt, dass gerade bei Standorten mit nur einer Konzession am häufigsten Überschreitungen festzustellen waren.

Auch im Rahmen der Schwerpunktkontrollen in Rheinland-Pfalz und im Saarland (57 Geräte in den 107 überprüften Standorten) wurden Überbestände festgestellt. In Stuttgart wurden in einem Kontrollzeitraum von sieben Monaten in 2008 bei 215 Kontrollen 111 überzählige Geräte und in 2009 bei 175 Kontrollen 48 überzählige Geräte gefunden. Dort wurden zudem transportable Geräte aufgefunden, die bei Kontrollen ggf. schnell entfernt werden können.

Für Gaststätten liegen keine konkreten Zahlen hinsichtlich der Überschreitung der erlaubten Gerätezahl vor. Die Befragung von Aufstellern in Gaststätten durch das IFT ergab jedoch, dass kein Befragter als neue Spielerschutzmaßnahme spontan die Vorgabe nennen konnte, dass bei drei aufgestellten Geräten zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen zum Jugendschutz notwendig sind.⁴⁸

b) Gerätabstand, Geräteanordnung sowie Sichtblenden (§ 3 Abs. 2 Satz 2)

Im Rahmen der Begehung von Spielstätten durch das IFT mit Mitarbeitern der Ordnungsämter wurde festgestellt, dass in 39 (78%) der 50 kontrollierten Spielhallen die Geldspielgeräte ausschließlich, in den restlichen Hallen überwiegend in Zweiergruppen aufgestellt waren. Der vorgeschriebene Mindestabstand zwischen den Geräten bzw. den Zweier-Gerätegruppen wurde in 38 (76%) der 50 Spielhallen eingehalten. In 12 Spielhallen (24%) gab es Beanstandungen wegen zu geringer Abstände. In 19 Spielhallen (38%) gab es keinerlei Beanstandungen hinsichtlich fehlender Sichtblenden oder Abstandsregelungen. In 27 Spielhallen waren zwar Sichtblenden vor-

⁴⁷ IFT-Studie unter 4.7.3 (S. 143) sowie Tabelle 4.7-3.

⁴⁸ IFT-Studie unter 4.5.2 (S. 123).

handen, aber nicht in den Vorschriften entsprechenden Formen. In der Regel waren die Sichtblenden nicht tief oder hoch genug (Tiefe statt 80 cm nur 30 bis 50 cm; Höhe unterhalb der Geräteoberkante). Oft waren die Sichtblenden bewegliche Stellwände, die ganz an die Wand geschoben waren und dadurch nur wenig über die Spielgeräte hinausragten. Auch die Bauart der Blenden war in einigen Fällen so gewählt, dass komfortable Sichtfenster zu den Nachbargeräten eingebaut waren.⁴⁹

Auch aus den von den Landeswirtschaftsministerien zur Verfügung gestellten der Ordnungsbehörden ergeben sich Verstöße gegen die Aufstellvorgaben. In Stuttgart wurden bei den 215 Kontrollen in 140 Spielstätten in 2008 in 87 Fällen Verstöße wegen mangelnder Abstände festgestellt.

Im Rahmen der Feldstudien des AK gegen Spielsucht wurden hierzu keine Erhebungen gemacht. Im Fazit der Feldstudie aus 2009 wird jedoch festgestellt, dass die Einhaltung der Abstandsvorgaben oder der Trennwände zwischen den Geräten einer Anzahl von Automatenaufstellern große Schwierigkeiten bereitet.

In 2007 wurden bei der PTB Zulassungsanträge für Geldspielgeräte vorgelegt, die über bis zu sechs Spielstellen verfügten. Hierbei handelte es sich um eine neue Entwicklung, da bislang die zu prüfenden Geräte maximal über zwei Spielstellen verfügten. Die neuen Gerätetypen waren so konstruiert, dass sie im Allgemeinen den Charakter von Mehrplatzspielen (z.B. Roulettespiele) haben.

Die SpielV enthält kein explizites Verbot von Mehrplatzspielgeräten. Mit § 3 Abs. 2 werden jedoch zwingende Vorgaben zur Aufstellung von Geldspielgeräten gemacht (max. Zweiergruppe in einem Abstand von mindestens 1 Meter, getrennt durch eine Sichtblende). In seiner Entscheidung vom 5.3.1968⁵⁰ hatte das Bundesverwaltungsgerichts festgestellt, dass zwei Spielstellen rechtlich als zwei Spielgeräte zu betrachten sind; die Tatsache, dass die Apparatur in einem Gehäuse untergebracht ist, soll hingegen rechtlich unbeachtlich sein. Das Bundesverwaltungsgericht hatte in dieser Entscheidung auch einen engen sachlichen Zusammenhang zwischen den Vorschriften der SpielV über die Aufstellung und die Zulassung gesehen.

Unter Berücksichtigung dieser Entscheidung und der einzuhaltenden Aufstellvorgaben wies das Bundeswirtschaftsministerium die PTB mit Schreiben vom 22.8.2007 an, die Zahl der Spielstellen bei gewerblichen Geldspielautomaten auf maximal 4 Spielstellen zu begrenzen. Wird durch die PTB festgestellt, dass bei einem Mehrplatzspielgerät die Vorgaben des § 3 Abs. 2 SpielV

⁴⁹ IFT-Studie unter 4.7.3 (S. 145).

⁵⁰ GewA 1968, S. 129 f.

nicht einzuhalten sind, soll die Zulassung dieses Gerätes ebenfalls abgelehnt werden. Entsprechend der o. g. Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts ist jede Spielstelle als ein Gerät im Sinne des § 3 SpielV zu zählen.

Die PTB hat die technischen Anforderungen an Bauarten mit mehreren Spielstellen in ihrer Technischen Richtlinie (unter 1.10) konkretisiert. Danach erfordern mehrere Spielstellen, dass die Spielstellen voneinander vollständig abgegrenzt und ausschließlich unabhängig voneinander benutzbar sind. Jede Spielstelle muss für sich die Anforderungen der §§ 12, 13 SpielV erfüllen.

Im Rahmen der Begehungen durch das IFT wurden in zwei Spielhallen jeweils zwei Spielinseln à vier Geräte festgestellt. Derartige Geräte sind entsprechend der o.g. Weisung des Bundeswirtschaftsministeriums bei Einhaltung der Aufstellvorgaben des § 3 Abs. 2 SpielV grundsätzlich zulässig. Auch im Rahmen der Kontrollen in Stuttgart wurden Spielinseln mit vier Geräten festgestellt; es wird dort von einer Zunahme dieser Gerätegruppen ausgegangen.

Nach Auskunft der PTB von Ende September 2010 wurden für 8 zugelassenen Bauarten mit 4 Spielstellen nach der TR.3 insgesamt 129 Zulassungsbelege abgerufen und für 7 zugelassene Bauarten nach der TR. 4 insgesamt 4255 Zulassungsbelege abgerufen. Die PTB geht davon aus, dass die Zulassungsbelege in dieser Zahl nicht verwendet werden.

c) Informationen und Warnhinweise (§ 6 Abs. 1 und 4)

Nach der SpielV ist es zulässig, Spielregeln und Gewinnpläne auszuhängen oder über Funktionstasten direkt am Gerät zugänglich zu machen. Im Rahmen der IFT-Studie wurde festgestellt, dass diese Informationen überwiegend nur noch am Gerät abrufbar sind. Stichprobenartige Überprüfungen zeigten keine Beanstandungen.

Hinsichtlich der auf das übermäßige Spielen und den Jugendschutz sich beziehenden Warnhinweise wurden im Rahmen der Begehungen durch das IFT festgestellt, dass an allen untersuchten Geräten entsprechende Piktogramme sowie Hinweise zu Beratungsmöglichkeiten angebracht waren. Im Rahmen der anlässlich der Spielbefragungen durchgeführten Beobachtungen konnten hingegen Warnhinweise in ca. 90 % der Fälle bestätigt werden; Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten nur in 68 %.

Im Rahmen der Begehungen des IFT mit Ordnungsämtern war in ca. 60% der kontrollierten Spielhallen Informationsmaterial zu den Risiken übermäßigen Spielens ausgelegt, jedoch bei 14

% kaum sichtbar.⁵¹ Auch bei den Beobachtungen im Rahmen der Spielerbefragungen konnte nur in 66 % der Fälle Informationsmaterial aufgefunden werden.⁵²

Der AK gegen Spielsucht hat im Rahmen seiner Feldstudien die Verfügbarkeit von Informationsmaterial in den Spielstätten ebenfalls untersucht. Der Vergleich der Feldstudien aus 2006 bis 2009 ergibt, dass die Häufigkeit von Informationsmaterial bis 2009 kontinuierlich zugenommen hat, von 8,6 % im Dezember 2006 auf 65,4 % im Jahr 2009.⁵³ Im Jahr 2009 fehlte dennoch in 35 % der untersuchten Spielhallen jegliches Informationsmaterial. Dort wird festgestellt, dass insbesondere in Standorten mit nur einer Konzession gegen diese Vorgabe verstoßen wird (54 %); in Großspielhallen mit mehreren Konzessionen ist die Vorgabe hingegen bis zu 100 % erfüllt.⁵⁴ Kritisiert wird auch die z.T. schlechte Qualität des Informationsmaterials.⁵⁵

Seitens der von den Landeswirtschaftsministerien übermittelten Daten der Ordnungsämter ist zu dem Tatbestand des Nichtauslegens von Informationsmaterial nicht viel zu entnehmen. Gegebenenfalls werden wegen der fehlenden Bußgeldbewehrung dieses Tatbestands Verstöße nicht in dem Umfang geprüft und dokumentiert.

Die Fachverbände bzw. Unternehmensgruppen der Unterhaltungsautomatenwirtschaft haben Plakate entwickelt, mit denen sowohl Spielgäste als auch Mitarbeiter von Spielstätten für die Problematik des Vielspielens sensibilisiert werden sollen. Diese Plakate werden Aufstellerunternehmen zur Verfügung gestellt.

Zur Einhaltung der Vorgaben zum Jugendschutz wird auf Pkt. IV)4.)a) verwiesen.

d) BZgA-Telefonberatung

Im Rahmen einer Vereinbarung vom 15. November 1989 hatte die Unterhaltungsautomatenwirtschaft sich darauf verständigt, Hinweise zu problematischen Spielverhalten, zum Jugendschutz sowie eine Info-Hotline anzubringen. Seit 1996 sollen auf den Frontscheiben der Geräte die Hinweise sowie die Info-Hotline eingedruckt sein.⁵⁶ In diesem Zusammenhang bietet die Bun-

⁵¹ IFT-Studie unter 4.7.3 (S. 145) sowie Tabelle 4.7-4.

⁵² Unter 4.6.1 (S. 140).

⁵³ Trümper-Studie 2009, S. 91.

⁵⁴ Trümper-Studie 2009, S. 52.

⁵⁵ Trümper-Studie 2009, S. 45.

⁵⁶ Diese Maßnahmen werden in dem vom Arbeitsausschuss Münzautomaten e.V. (AMA) am 26. März 2010 vorgelegten „Sozialkonzept für das gewerbliche Spiel in Spielstätten und Gaststätten“ beschrieben - abrufbar unter <http://www.vdai.de/frames.htm>; vgl. dazu V)4.)f(1)).

deszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) die telefonische Beratung von hilfeschenden Personen unter der kostenpflichtigen Telefonnummer 01801-372700 an. Diese Nummer ist aufgrund der o.g. Vereinbarung mittlerweile standardmäßig an den Geldspielgeräten gut sichtbar angebracht. Finanziert wird dieses telefonische Beratungsangebot durch den Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI).

Seit November 2007 ist die telefonische Beratung zusätzlich um die gebührenfreie Service-Nummer 0800-1372700 ausgeweitet worden, um eine Forderung aus dem Glücksspielstaatsvertrag zu erfüllen. Die kostenfreie Nummer wird durch den Deutschen Lotto- und Toto-Block (DLTB) finanziert.

Von Januar 2006 bis Dezember 2007 wurden bei der BZgA insgesamt 5.316 Anrufe registriert. Von Beginn 2008 erfolgt die Erfassung der Anrufe getrennt nach den beiden Beratungsnummern. Bis Juli 2010 wurden insgesamt 38.215 Anrufe erfasst. Mit 93% wird die für den Anrufenden kostenfreie Telefonnummer am häufigsten genutzt. Auch Nutzerinnen und Nutzer von Geldspielgeräten nutzen inzwischen in der Mehrheit das kostenfreie Beratungsangebot. Entsprechend der Auswertung der BZgA rufen mit 93% Glücksspielnutzer am häufigsten an, gefolgt von Angehörigen mit 6%. Von den Anrufenden, die sich selbst problematisches oder abhängiges Spielverhalten zuschreiben, nennen nach Auskunft der BZgA 67% die Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten an erster Stelle. Danach folgen Lotto „6 aus 49“ mit 8,6%, das Große Spiel in Spielbanken (Roulette, Poker etc.) mit 6,4%, ODDSET mit 4,8% und Glücksspielautomaten in Spielbanken mit 4,6%.⁵⁷

Zur weiteren Beratung und Behandlung wird die überwiegende Mehrheit der Anrufenden an örtliche Suchtberatungsstellen weiter vermittelt.

4.) Geräteüberprüfung

Die PTB hat gemäß § 7 Abs. 1 SpielV die Inspektionsstellen „Geldspielgeräte“ der TÜV Rheinland Industrie Service GmbH, der Eichdirektion Nord sowie des TÜV Thüringen e.V. als Stellen zur Durchführung der Geräteüberprüfung zugelassen.

⁵⁷ Auskunft der BZgA vom August 2010.

Darüber hinaus haben die Industrie- und Handelskammern entsprechend dem in § 36 GewO geregelten Verfahren 52 Sachverständige für die Überprüfung nach § 7 SpielV öffentlich bestellt.⁵⁸ Die Bestellung erfolgt nach den Grundsätzen des § 36 GewO befristet.

Für die Bestellung müssen die Anforderungen des § 36 GewO erfüllt werden. Dies umfasst insbesondere den Nachweis der besonderen Sachkunde sowie die Gewährleistung der Unabhängigkeit. Für den Sachkundenachweis sind entsprechend den für die öffentliche Bestellung entwickelten Standards die Vorlage eines Gutachtens sowie der erfolgreiche Abschluss einer schriftlichen und mündlichen Prüfung erforderlich. Die Unabhängigkeit des öffentlich bestellten Sachverständigen bedingt wiederum, dass er aufgrund seiner sonstigen beruflichen Tätigkeit keine Bindungen eingegangen ist und keinen Einflüssen unterliegt, die in der Öffentlichkeit das Vertrauen in seine Objektivität erschüttern könnten. Dies kann auch zu Einschränkungen des beruflichen Tätigkeitsfeldes der Sachverständigen führen.

Andererseits ist das Aufgabengebiet, für das die Sachverständigen im konkreten Fall öffentlich bestellt werden, beschränkt auf die Überprüfung der Übereinstimmung des Zulassungszeichens mit der zugelassenen Bauart. Dieses Aufgabengebiet ist im Hinblick auf die Anforderungen an die Bestellungen im Vergleich zu anderen Sachgebieten sehr begrenzt. Eine gutachterliche Tätigkeit wie sie bei öffentlich bestellten Sachverständigen üblich ist, ist mit dem durch § 7 SpielV eingegrenzten Aufgabengebiet nicht verbunden. Diese Diskrepanz zwischen den Anforderungen an die Bestellung einerseits und der Begrenzung des Aufgabengebiets andererseits hat in der Vergangenheit dazu geführt, dass für die Aufgabe nach § 7 SpielV bestellte Sachverständige die Reichweite des Aufgabengebiets in Frage gestellt haben.

Es hat sich damit herausgestellt, dass die öffentliche Bestellung für die in § 7 SpielV definierte Aufgabe ein ungeeignetes Instrument darstellt. Soll an dem Instrument der Geräteüberprüfung festgehalten werden, müsste über andere Verfahrensinstrumente, z.B. die Bestellung als Prüfingenieur nachgedacht werden. Dies ist schon deshalb sinnvoll, um diese Prüfer von dem neu einzurichtenden Sachverständigen für das Sachgebiet „Bargeld- und bargeldlos betätigte Automaten“ abzugrenzen (dazu siehe V)4.)g(3)).

5.) Fazit

Festzustellen ist, dass in der überwiegenden Zahl der Aufstellungen die nach der SpielV notwendigen Zulassungsbelege sowie im Falle der mehr als zweijährigen Aufstellung die Prüfplaketten

⁵⁸ Über eine auf der Homepage der PTB (www.ptb.spielgeraete) zur Verfügung gestellte Maske der Kammerorganisation sind die Sachverständigen ermittelbar.

vorlagen. Das Beispiel Stuttgart (s. III)2.)a) zeigt erneut, dass regelmäßige Kontrollen in den Spielhallen dazu beitragen, die Zahl der nicht ordnungsgemäß zugelassenen Geräte zu reduzieren.

IV) Auswirkungen der Novelle

1.) Technische Entwicklung

Ziel der Novelle war in erster Linie, die eindeutige Prüfbarkeit der voll elektronifizierten Geräte durch die PTB wiederherzustellen. Schon seit Mitte der 90iger Jahre stand fest, dass angesichts der zunehmenden Elektronifizierung der Geräte und der Innovationskraft der Gerätehersteller die Regelung des Spielaufbaus und von Spielabläufen nicht mehr effizient genug war. Entsprechend wurden die Rechtsvorgaben für die Überprüfung der Geräte angepasst. Der Verordnungsgeber ging davon aus, dass „die neue formulierten Rechtsvorgaben den Anbietern gewerblicher Spiele erheblich freiere Spielgestaltungen ermöglichen“, „diese aber gleichzeitig aus Gründen des Spieler- und Jugendschutzes sowie der öffentlichen Gefahrenabwehr faktisch einengen“.⁵⁹

a) Gerätetypen

Zur Entwicklung des Gerätebestandes seit Inkrafttreten der Novelle der SpielV kann den Feldstudien des AK gegen Spielsucht entnommen werden, dass die Verbreitung der PTB-zugelassenen Geräte durchgängig hoch ist. Für 2009 wurde ein Durchschnittswert von 10 Geräten pro Konzession ermittelt (zulässig sind 12 Geräte).

Hingegen setzt sich der Rückwärtstrend für Sportspielgeräte wie Billardtische, Dart oder Kicker fort. In der Feldstudie 2009 wird bereits von „Nischenprodukten“ gesprochen. Gleiches gilt für Flipper und andere Unterhaltungsautomaten wie sog. Touchscreen-Geräte (z.B. Trendy).

Dagegen nimmt das Angebot von PC-Terminals⁶⁰ tendenziell zu (Vergleich Feldstudien 2008/09 um 3 %).⁶¹

b) Eigenschaften der PTB-zugelassenen Geräte

Die von der PTB zugelassenen Geräte sind heute fast durchgängig computergesteuerte Spielgeräte. Der Anteil der mechanischen bzw. elektromechanischen Scheiben- oder Walzengeräte ten-

⁵⁹ BRat-Drs. 655/05, S. 12.

⁶⁰ Hierbei handelt es sich nicht um ein spezifisches Angebot der Branche, sondern um Geräte, die den Kunden den Zugang zum Internet gegen Geldeinsatz vermitteln sollen.

⁶¹ Siehe dazu auch die Übersicht in dem Gutachten des Ifo-Instituts aus Januar 2010, S. 14 (Tabelle 1) sowie zur Unterteilung in die vier Produktgruppen, S. 6 f.

diert gegen Null. Mit den Software basierten Geräten hat die Variabilität von Spielen und Spielvarianten mit heute bereits Hunderten von Features und Tausenden von Spielvariationen drastisch zugenommen.⁶² Nach Einschätzung der PTB war der Innovationsgrad der Spielgeräte noch nie so hoch wie in den letzten fünf Jahren seit Inkrafttreten der Novelle. Der Charakter der Spielgeräte hat sich in dieser Zeit deutlich stärker verändert als in den 20 davor liegenden Jahren. Die Hersteller haben insoweit von der vom Ordnungsgeber vorgesehenen Freiräumen zur Spielgestaltung Gebrauch gemacht. Diese Vielfalt ist jedoch weder hinsichtlich der einzelnen Features noch des statistischen Verhaltens annähernd vorab prüfbar. War zu Zeiten der elektromechanischen Spielgeräte die Featurebegrenzung noch ein wirksames Mittel zur Eindämmung des Gewinnanreizes, ist diese Wirkung angesichts der Vielfalt der unterschiedlichen Spielgestaltungen heute nahezu vollständig verloren gegangen. Hinzu kommt, dass mittlerweile auf ein weltweites Angebot an Software zurückgegriffen werden kann.

Angesichts der heutigen technischen Möglichkeiten lässt sich diese Entwicklung jedoch nicht mehr einschränken. Es muss jedoch durch entsprechend flexible Regelungen gewährleistet sein, dass auf nicht vorhergesehene und nicht gewollte Entwicklungen adäquat reagiert werden kann. Ein Beispiel ist das kurz nach der Novelle eingeführte Punktespiel wie es unter III)2.)c) beschrieben wird. Das Bundeswirtschaftsministerium hatte hier im Rahmen der Weisung vom 17.10.2008 Vorgaben für künftige Zulassungen festgelegt.

Die Bauweise moderner Spielgeräte mit Videobildschirm hat dazu geführt, dass eine Bauart sich oft von einer anderen Bauart aus technischer Sicht nur noch durch unterschiedliche Spielsoftware unterscheidet. Mechanische und elektronische Bauteile sind hingegen identisch. Heute können Hardware (Gehäuse) und Software getrennt vermarktet werden. Allerdings muss die Bauartzulassung für die Software und die Hardware gemeinsam erfolgen. Es ist jedoch nicht mehr zwangsläufig der Austausch der Hardware erforderlich, wenn dem Kunden (Aufsteller) neue Spiele angeboten werden. Die Spiele können auf Geräte mit entsprechender Bauartzulassung aufgespielt werden.⁶³

In der Praxis kann bei einem aufgestellten Spielgerät vor Ort die Software ausgetauscht und auf diese Weise ein Gerät einer anderen Bauart erzeugt werden. Neben der Software müssen nur noch die erforderlichen Gerätezeichnungen geändert sowie das am Spielgerät angebrachte Zulassungszeichen (§ 16 Abs. 1 Nr. 8 SpielV) erneuert werden, um der anderen Bauart zu entsprechen. Neue Produkte werden nicht mehr nur über den Verkauf von Geräten in den Markt ge-

⁶² Man spricht insoweit auch von „Multi-Gamern“. Siehe zu dieser Entwicklung auch das Gutachten des Ifo-Instituts aus Januar 2010, S. 7.

⁶³ Dazu auch Vieweg, Gutachten 2010, S. 17 f.

bracht, sondern über die Vermietung der Geräte und den Vertrieb und Vermietung entsprechender Softwarepakete. Der Austausch der Software erfolgt durch den Hersteller am Aufstellort; das Gerät selbst wird weiter genutzt. Bei derartigen Verfahren muss sichergestellt werden, dass beim Umbau die Geräte entsprechend sorgfältig überprüft werden.

Mit der Softwarebasiertheit hat sich auch die Manipulationsanfälligkeit der Geräte verändert. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass durch Schwachstellen der Software mehrere Bauarten eines Herstellers betroffen sein können mit entsprechend hohem Verbreitungsgrad der Geräte. Softwareanpassungen sind in diesen Fällen sehr eilbedürftig. Die Entfernung der einzelnen Geräte am Markt kann hingegen inadäquat sein, da dies sehr zeitaufwendig und häufig mit hohen Kosten verbunden ist. Hier wären Verfahren erwünscht, die schnelle Reaktionsmöglichkeiten unter Nutzung der verfügbaren Mittel wie Onlinediagnosen, zentrale Auswertung etc. ermöglichen.

Mit der Computerisierung sind die aufgestellten Spielgeräte flexibler geworden. Die Feststellung der Gleichheit der aufgestellten Geräte mit dem zugelassenen Baumuster ist nicht mehr allein durch den Vergleich der Kennzeichnungen möglich. Es sind andere Überprüfungen erforderlich, wie z.B. der Vergleich von Softwarechecksummen oder die Gültigkeitskontrolle von Softwareversionen. Für qualifizierte Kontrollen ist das System der Sachverständigen und zugelassenen Stellen eingerichtet worden. Diese führen Überprüfungen im zweijährlichen Rhythmus durch. Doch schon einfache Kontrollen, die ohne technische Spezialkenntnisse möglich sind, können, wie die gegenwärtige Praxis zeigt, sehr wirkungsvoll sein. Wichtig ist, dass Voraussetzungen geschaffen werden, damit wirkungsvolle Kontrollen durch örtliche Behörden in der Ausführung einfach und einheitlich sowie im Umfang zumutbar sind.

Innovationen seit der Novelle der SpielV, die besonders hervorzuheben sind, sind das Punkte-spiel sowie die erneute verstärkte Einsatz von Sonderspielen sowie Geräte mit mehreren Spielstellen. Hierauf wurde bereits unter III)2.)c) sowie unter III)3.)b) im Einzelnen eingegangen.

2.) Wirtschaftliche Entwicklung

Wie oben dargelegt war die Zahl der Geldspielgeräte vor der Novelle seit Mitte der 90iger Jahre rückläufig. Die Wirtschaftsministerkonferenz hatte daher in ihrem Beschluss vom 18./19. Mai 2000 als eine der Zielsetzungen der Novelle formuliert, dass „dem gewerblichen Spiel Perspektiven gegeben werden, um den Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen zu können“.

Insgesamt ist die wirtschaftliche Entwicklung der Unterhaltungsautomatenbranche seit Inkrafttreten wieder positiv verlaufen. Auch die in 2008 einsetzende Wirtschaftskrise hatte keine schwerwiegenden Auswirkungen auf die Branche gehabt.

a) Gerätezahlen

Es gibt keine genaue und vollständige Erfassung für die im Bundesgebiet aufgestellten Geldspielgeräte.

Die umfangreichste Erhebung liegt mit den Studien des AK gegen Spielsucht zur Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland für die Jahre 2002, 2004, 2006, 2008 und 2010 vor.⁶⁴ In einer schriftlichen Befragung aller Ordnungsämter in Kommunen mit mehr als 10.000 Einwohner in Deutschland (in NRW und dem Saarland alle Kommunen) wurden über alle Standorte von Spielhallen und Gaststätten Daten über Geldspielgeräte erhoben. Die Studien lassen entsprechende Hochrechnungen zu. Aufgrund der seit 2002 regelmäßig erhobenen Daten lässt sich hieraus auch eine entsprechende Tendenz in den Gerätezahlen entnehmen. Bezieht man sich auf die in beiden Erhebungen vergleichbaren Kommunen im Vergleich der Jahre 2006 und 2010, so hat die Zahl der Geräte in Spielhallen um 48% auf 124.487 zugenommen. Nach Trümper⁶⁵ sind die Zahlen in Gaststätten im Zeitraum 2000 bis 2008 um 30.000 gesunken und in dem hier interessierenden Zeitraum von 2006 bis 2008 um 5,5 % auf 48.844 zurückgegangen. Wegen der nicht vollständigen Erfassung aller Kommunen ergibt sich aus dieser Studie allerdings eine zu geringe Gesamtzahl⁶⁶, so dass sie nur als Tendenzaussage herangezogen werden kann.

Dagegen hat das IFT in seinen Hochrechnungen aus den Feldstudien und anderen Studien Gesamtzahlen aller in Spielhallen und Gaststätten aufgestellten Geldspielgeräte für die Jahre 1996 bis 2008 zusammengefasst. Demnach ist die Zahl der Geräte von 1996 bis 2005 zunächst von 235.000 um etwa 52.000 zurückgegangen (etwa 22%) und hat seither wieder um 29.000 (14%) zugenommen. Sie liegt in 2009 somit bei insgesamt 212.000 Geräten und hat daher den alten Höchststand von 1996 (235.000) noch nicht wieder erreicht. Dabei geht seit einigen Jahren der Bestand in Gaststätten wie oben beschrieben zurück.

⁶⁴ Trümper, Angebotsstrukturen der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland (Stand 1.1.2010), S. 13.

⁶⁵ a.a.O., S. 15; S. 586.

⁶⁶ Vgl. a.a.O. S. 60, Fn. 2.

Der Absatz von neuen Geldspielgeräten (verkauft oder gemietet) verlief in dem hier interessierenden Zeitraum wie folgt: 2005: 70.300; 2006: 90.200; 2007: 108.000; 2008: 100.000; 2009: etwa 55.000. Damit wäre der Gesamtbestand nach der Novellierung von 2006 schon nach 2 Jahren weitgehend ausgetauscht.

Bei Bewertung der Entwicklung der Gerätezahlen seit 2006 muss berücksichtigt werden, dass vor der Novelle angesichts der Unsicherheiten in der Branche zu einem Investitionsstau gekommen war. Die auf Grundlage der neuen SpielV entwickelten Geräte verfügten über ganz neue Spielvarianten und waren folglich auch für die Aufstellerschaft sehr attraktiv. Hinzu kam, dass die hohe Zahl der illegalen Fun-Games - ein primäres Ziel der Novelle – schnellstmöglich zu ersetzen war. Dementsprechend kam es zu einem raschen Austausch von Geräten. Dies begründet den sprunghaften Anstieg der Neuzulassungen seit 2006.

Die hohe Zahl der Abrufung von Zulassungsbelegen im Jahr 2008 resultiert aus der Änderung der Zulassungspraxis aufgrund der Weisung des Bundeswirtschaftsministerium vom 17.10.2007 und der Anpassung der Technischen Richtlinie der PTB. Entsprechend den Vorgaben der Weisung konnten noch bis Ende 2008 Zulassungsbelege für TR 3.3-Geräte abgerufen werden. Ein Großteil der in 2008 abgerufenen ist jedoch nie am Markt zum Einsatz gekommen.⁶⁷

Unterschiede in den Gerätezahlen zeichnen sich laut der Feldstudien des AK auch für die Entwicklungen in den neuen und den alten Bundesländern ab. Es kam zwar auch in den neuen Bundesländern zu einem Anstieg der Geldspielgeräte in Spielhallen um 23,2%, aber dieser war deutlich geringer als in den alten Bundesländern mit 50,7%.⁶⁸

Von den Gerätezahlen zu unterscheiden ist die Zahl der Zulassungen von Softwarepaketen. Im Gutachten des ifo-Instituts aus 2009 wird die Zahl der verkauften bzw. vermieteten Softwarepakete mit 390.542 angegeben.⁶⁹ Angesichts des Umstandes, dass der Verkauf von Geräten nicht mehr zwangsläufig mit der Einführung neuer Spielsoftware verbunden ist (s.o.), wird vom ifo-Institut die bisherige Statistik über den Geräteabsatz in den jährlichen Gutachten nicht mehr fortgeführt.

⁶⁷ So auch die Bewertung durch die PTB sowie durch Vieweg, Gutachten 2009, S. 8.

⁶⁸ Studie des AK gegen Spielsucht zur Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte, Stand 1.1.2010, S. 64.

⁶⁹ A.a.O., S. 8.

b) Zahl der Spielhallen

Eine Übersicht sämtlicher im Zeitraum von 2006 bis 2010 erteilten Konzessionen liegt nicht vor. Zahlreichen Medienberichten ist jedoch zu entnehmen, dass die Zahl der Spielhallen in den vergangenen Jahren sprunghaft zugenommen hat.⁷⁰ Diese Zahlen werden durch die im Rahmen des AK gegen Spielsucht erhobenen Daten⁷¹ sowie durch vorliegende Vollzugsdaten einzelner Länder bestätigt. Als Beispiel können vorliegende Daten aus der Landeshauptstadt Stuttgart zitiert werden. Dort ist die Zahl der Spielhallen von 31 im Jahr 1998 auf das Doppelte (62) im Jahr 2008 angestiegen sei, mit weiter steigender Tendenz. Im Rahmen der Begehungen durch das IFT wurde festgestellt, dass lediglich 13 der 50 begangenen Spielhallen (28 %) bereits seit mindestens 10 Jahren betrieben werden. 19 der Spielhallen (38 %) werden seit 2006 durch den jetzigen Betreiber geführt.⁷²

Auch insoweit lassen sich aus den Feldstudien für die alten und die neuen Bundesländer unterschiedliche Tendenzen ablesen. In den neuen Bundesländern gab es 2010 -5,1% weniger Spielhallenstandorte im Vergleich zu 7,8% mehr in den alten Bundesländern. Schließlich ging die Anzahl der Spielhallenkonzessionen in den neuen Bundesländern leicht zurück (-0,9%), während sie in den alten Bundesländern um 24,3% anstieg.

Die Anzahl der Einwohner pro Spielhallengerät ist in allen Bundesländern gefallen, wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß. Der Rückgang ist besonders deutlich in den wirtschaftlich starken Bundesländern. Nach den Daten der Feldstudie aus 2006 fiel der Einwohner pro Spielhallenkonzession im Vergleich zu 2006 (5.790 Einwohner) und 2010 (4.779 Einwohner).⁷³

Neu ist die Entwicklung, dass Spielhallen in viel frequentierten Lagen wie Autobahnraststätten und Flughäfen angesiedelt werden.⁷⁴

c) Mehrfachkonzessionen

Die Bedeutung von Mehrfachkonzessionen hat seit der Novelle der SpielV zugenommen. In Fällen von Mehrfachkonzessionen werden für einen Gebäudekomplex mehrere Spielhallenkonzes-

⁷⁰ U.a. Bericht im Berliner Tagesspiegel vom 4.9.2010; Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 10.8.2010.

⁷¹ Eine entsprechende Tendenz lässt sich der Gegenüberstellung der Daten aus den einzelnen Feldstudien entnehmen, wengleich ein unmittelbarer Vergleich der Erhebungen mangels Identität der Kommunen nicht möglich ist – siehe dort Gegenüberstellung von Kerndaten auf S. 90.

⁷² 4.7.1 der Studie (S. 142).

⁷³ ⁷³ AK gegen Spielsucht zur Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte, Stand 1.1.2010, S. 18.

⁷⁴ Hinweis im Gutachten des IFO-Instituts aus 2010, S. 15.

sionen nach § 33i GewO erteilt. Für den Besucher kann der Eindruck erweckt werden, es handelt sich um eine einheitliche (Groß-)Spielhalle. Diese Spielhallenkomplexe nähern sich im Erscheinungsbild den Automatenhallen der Casinos.

Die Feldstudien des AK gegen Spielsucht haben ergeben, dass in ca. 40 % der untersuchten Standorte mehrere Konzessionen bestanden, davon in 30 % zwei Konzessionen.⁷⁵ Im Rahmen der Begehungen durch das IFT gehörte 24 der 50 begangenen Spielhallen zur Spielhallenkomplexen mit je 2 bis max. 4 Konzessionen.⁷⁶

Das Bundesverwaltungsgericht hat bereits mit seinen Urteilen vom 9.10.1984⁷⁷ entschieden, dass eine Spielhalle zwar auch ein einzelner Raum sein kann. Benachbarte Spielhallen müssen nach der höchstrichterlichen Rechtsprechung räumlich so getrennt sein, dass bei natürlicher Betrachtungsweise die Sonderung der einzelnen Betriebsstätten optisch in Erscheinung tritt und die Betriebsfähigkeit jeder Betriebsstätte nicht durch die Schließung der anderen beeinträchtigt wird. Danach muss jede Spielhalle – auch wenn sie im räumlichen Zusammenhang mit anderen Hallen liegt – einen eigenen von außen zugänglichen Eingang haben; Verbindungen zwischen den Spielhallen dürfen nur dem Personal offen stehen. Entsprechende Vorgaben wurden durch das Bundesverwaltungsgericht in seinem Urteil vom 27.04.1993⁷⁸ bestätigt. Die Voraussetzungen sind ebenfalls nicht erfüllt bei gemeinsamer Außenreklame, gemeinsamen Vorraum oder gemeinsamer Außentür.

Der Bund-Länder-Ausschuss hat auf seiner Frühjahrsitzung in 2007 nochmals bestätigt, dass Spielhallenkomplexe baulich so auszugestalten sind, dass jede Spielhalle für sich einen von außen zugänglichen Eingang aufweisen muss; darüber hinaus dürfen interne Verbindungstüren zwischen 2 Spielhallen ausschließlich für Servicefunktionen und das Personal zur Verfügung stehen, nicht jedoch für den Publikumsverkehr genutzt werden. Der Ausschuss drückte mit diesem Beschluss seine Erwartung an die Kommunen/Bauämter aus, dass sie diese Vorgaben auch in der baurechtlichen Zulassungspraxis beachten.⁷⁹ Bei Fehlen der erforderlich räumlichen Trennung benachbarter Spielhallen muss grundsätzlich von einer Umgehung der in § 3 SpielV vorgegebenen Gerätehöchstzahl ausgegangen werden.

Mit Urteil vom 22.07.2008 hat das VG München⁸⁰ entschieden, dass es maßgeblich auf die „optische Sonderung“ ankäme. Danach sind die tatsächlichen Verhältnisse aus Sicht eines objekti-

⁷⁵ Dazu auch die IFT-Studie unter 4.3.5 (S. 77).

⁷⁶ 4.7.1 der Studie (S. 142).

⁷⁷ Az. 1 C 21.83; Az. 1 C 11.83 und Az. 1 C 47.83, abgedruckt in GewA 1985, S. 62 f.

⁷⁸ GewA 1993, S. 374.

⁷⁹ Über den Beschluss wurde im GewA 2007, S. 320 ff. berichtet.

⁸⁰ Az. M 16 K 07.3691.

ven Besuchers zu prüfen. Wenn für den objektiven Besucher der Eindruck eines einheitlichen Spielhallenkomplexes entsteht, dann sei es auch unerheblich, wenn die einzelnen Spielhallen über separate Eingänge verfügen. Hiervon müsse insbesondere dann ausgegangen werden, wenn Notausgangs- oder Durchgangstüren für das Personal offen stehen oder jederzeit durch die Besucher geöffnet werden können und auf diese Weise ein Hinüberwechseln zwischen den Spielhallen ohne Nutzung der Eingangstüren möglich ist.

In einzelnen Bundesländern wie insbesondere Bayern werden diese Vorgaben auf Grundlage von Rundschreiben der obersten Aufsichtsbehörde aus 2007 und 2009 bei der Konzessionierung von Spielhallen strikt angewendet. Um zu einer sachgerechten Beurteilung zu kommen, soll die Einhaltung der o.g. Vorgaben nicht nur anhand der eingereichten Baupläne geprüft werden, sondern auch eine Besichtigung vor Ort erfolgen. Die vom Antragssteller eingereichten Baupläne werden Gegenstand der Konzession, sodass nachträgliche Änderungen nicht mehr möglich sind. Im Rahmen von Kontrollen werden Nachbesserungen verlangt, soweit die baurechtlich möglich und zumutbar ist. Insbesondere werden Maßnahmen gegen einheitliche Außenwerbung mehrerer Spielhallen eingeleitet.

d) Aufstellung in den Gaststätten, sog. gespaltene Gaststätten, Vereins- und ähnlichen Räumen

Eine bundesweite Statistik der für die Aufstellung in Gaststätten nach § 33c Abs. 3 GewO erteilten Geeignetheitsbestätigungen besteht nicht. Laut Gutachten des Ifo-Instituts ist bei der Aufstellung in Gaststätten, Bars und Kneipen ein Rückgang zu verzeichnen.⁸¹

Sehr aktuell ist jedoch die Entwicklung, wonach Gaststättenbetreiber ihre bislang einheitlich geführten Betriebe aufspalten, um für jeden einzelnen eine Geeignetheitsbestätigung nach § 33c Abs. 3 GewO zu erhalten und dann jeweils drei Geldspielgeräte aufstellen zu können.

Der Bund-Länder Ausschuss „Gewerberecht“ befasste sich auf seiner Frühjahrsitzung 2010 mit dieser Thematik und verwies insoweit auf den Beschluss des VG Regensburg vom 04.08.2008⁸² Mit dem Beschluss hatte das Gericht die Rechtmäßigkeit der Ablehnung einer Geeignetheitsklärung nach § 33c Abs. 1 S. 3 GewO i.V.m. § 1 Abs. 1 Nr. 1 SpielV für Wettbüros bestätigt. Dies wurde insbesondere damit begründet, dass § 1 Abs. 1 Nr. 1 SpielV nur „Gaststätten im herkömmlichen Sinne“ umfasse, „die von den Besuchern in erster Linie zur Wahrnehmung der gast-

⁸¹ Gutachten aus Januar 2010, S. 15.

⁸² Az. RO 5 S 08.1202.

stättentypischen Tätigkeiten (Einnahme von Speisen und Getränken, Kommunikation) aufgesucht werden. Dies ist nicht der Fall, wenn der Besuch primär anderen Zwecken dient, insbesondere dem Zweck, sich an Spielgeräten zu betätigen und die Einnahme von Getränken nur als zusätzliches Angebot wahrgenommen wird“. Diese Kriterien könnten auf den vorliegenden Sachverhalt übertragen werden. Insoweit komme es auch auf den Gesamteindruck an. In einem ähnlich gelagerten Fall hat das VG Berlin⁸³ eine Auflage zu einer Geeignetheitserklärung nach § 33c Abs. 1 S. 2 GewO für rechtmäßig befunden, wonach nur ein Geldspielgerät aufgestellt werden durfte. Begründet wurde dies mit der Aufrechterhaltung des Gaststättencharakters. Durch eine größere Anzahl von Spielgeräten würde sich im Verhältnis zur vorhandenen Fläche (in dem Fall 35 qm) das Gepräge des Betriebes dahingehend verändern, dass von einem Spielhallenbetrieb ausgegangen werden müsste, der nicht genehmigungsfähig wäre. Insofern könnten ggf. auch die Gaststättenverordnungen herangezogen werden, soweit sie noch Mindestflächenanforderungen enthalten (was jedoch in den meisten Ländern wohl gestrichen ist). Der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ war sich einig, dass sowohl das Gepräge als „Gaststätte im herkömmlichen Sinne“ als auch die für die Einordnung als Gaststätte erforderliche Fläche geeignete Kriterien sind, um in den o.g. Fällen der Aufspaltung von Gaststättenbetrieben über die Geeignetheitsbestätigung zu entscheiden.

Es gibt Berichte über Defizite in Vereinsräumen und ähnlichen Räumlichkeiten, die zum Teil auch mit dem Begriff der „Teestuben“ verbunden werden. Vereine benötigen, soweit sie keinen Alkoholausschank betreiben, nach dem Bundesgaststättengesetz keine Gaststättenkonzession. Die bislang ergangenen Landesgaststättengesetze enthalten insoweit keine abweichende Regelung. Es gibt zum Teil Hinweise von Automatenaufstellern, dass in Vereinsräumen Anforderungen der SpielV wie z.B. hinsichtlich der Zahl der Geräte oder zum Verbot von Fun-Games nicht eingehalten werden.⁸⁴

Diese Spielstätten benötigen ebenfalls eine Geeignetheitsbescheinigung hinsichtlich des Aufstellortes gemäß § 33c Abs. 3 GewO. Ob wegen der nicht notwendigen Gaststättenkonzession diese Aufstellorte weniger häufig kontrolliert werden, kann nicht beurteilt werden. Andererseits ist diese Thematik den Vollzugsbehörden bekannt. In der Vergangenheit durchgeführte Schwerpunktaktionen haben Vereinsräumlichkeiten teilweise gezielt mit einbezogen.

e) **Umsatzentwicklung**

⁸³ Beschluß vom 20.01.2010 – VG 4 L 357.09

⁸⁴ U.a. Aussage eines Experten im Rahmen der IFT-Studie, unter 4.2.5, S. 63.

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft gliedert sich in drei Branchenstufen, die Geräte herstellende Industrie, den Großhandel und die Betreiber (Aufsteller). Seit Inkrafttreten der Novelle der SpielV hat sich der Umsatz für die gesamte Branche günstig entwickelt, mit unterschiedlichen Zuwächsen für die jeweilige Branchenstufe.

Für die Jahre 2001 bis 2005, vor der novellierten Spielverordnung, ergab sich für den Bruttoertrag mit Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten ein leichter Anstieg (insgesamt 4%). Ab 2005 zeigt sich ein deutlicher Anstieg um etwa 38%. Für das Jahr 2009 hat das Ifo-Institut zuletzt ein Umsatzplus von 2,5 % ermittelt, nach dem im Vorjahr 2008 noch ein Plus von 6,7 % erreicht worden war. Die Kasseneinhalte nach Abzug der Auszahlungen an die Spieler weisen einen kontinuierlichen Anstieg mit einem deutlichen Sprung ab 2005 auf.⁸⁵ Die Umsätze für die im Rückgang befindlichen Sportgeräte (-26 %) wurden hier nicht berücksichtigt.

Der treibende Faktor für die Umsatzsteigerungen war der Austausch von Geldspielgeräten, die auf Grundlage der alten SpielV zugelassen worden waren, durch Geldspielgeräte auf Grundlage der novellierten SpielV. Wie bereits dargelegt, erfolgte ein Austausch im großen Umfang, zurückzuführen auf den bei Inkrafttreten der SpielV bestehenden Investitionsstau sowie dem notwendigen Abbau der 80.000 illegalen Fun-Games. Über den Austausch hinaus konnten zusätzliche Geldspielgeräte installiert werden, da die novellierte SpielV bei ausreichender Aufstellfläche 12 Geräte statt 10 Geräte gemäß SpielV alte Fassung pro Spielhallenkonzession erlaubt. In der Gastronomie können bei Sicherstellung des Jugendschutzes durch technische Mittel drei statt früher zwei Geräte je Betrieb aufgestellt werden. Dieser Umstellungsprozess ist jedoch zwischenzeitlich abgeschlossen.⁸⁶

Die Aufstellunternehmen mussten jedoch 2006 zunächst ein Umsatzeinbruch verbuchen. Bis zum Frühsommer 2006 wurden keine auf Grundlage der neuen SpielV zugelassenen Geräte angeboten. Die Aufsteller waren gezwungen, die Fun-Games ohne Übergangsfrist abzubauen, ohne eine Kompensation in Form von neuen Geräten zu haben. Insgesamt lagen die Umsätze der Aufsteller 2006 um mehr als 7 % unter dem Niveau des Vorjahres, obwohl der Umsatz mit Geldspielgeräten um 17 % anstieg.⁸⁷ Erst 2007 entfaltete die SpielV ihre positiven Wirkungen auch für die Aufstellerschaft. Insgesamt nahm der Umsatz in 2007 um 17 % zu.

⁸⁵ Siehe Auswertung IFT, Tabellen 4.3-7 und 4.3-8 (S. 79 f.) mit dem Hinweis, dass Zahlen zum Teil nach Berichtsjahr der Publikationen etwas unterschiedlich angegeben werden

⁸⁶ Entsprechend Vieweg, Gutachten 2010, S. 17.

⁸⁷ Vieweg, Gutachten aus 2010, S. 19.

Entsprechend einer Erhebung des AK gegen Spielsucht wurde 2008 pro Spielgerät und Monat für die Spielhallen ein durchschnittlicher Kasseninhalt von 1.801,66 Euro (im Vergleich zu 1.533,88 Euro in 2006) und für Gaststätten ein durchschnittlicher monatlicher Kasseninhalt von 610,47 Euro (im Vergleich zu 409,03 Euro in 2006) angegeben.⁸⁸

Wie unter 1.) dargelegt gehen die Hersteller verstärkt dazu über Software und z.T. auch die Hardware zu vermieten. Dies hat zu einer gewissen Verstetigung des Umsatzes der Hersteller geführt. Die in der Vergangenheit stark ausgeprägten Investitionszyklen flachen sich zugunsten laufender Zahlungsströme aus Vermietungen und Lizenzeinnahmen ab. Auf Seiten der Aufsteller führen die Miet-/Pachtzahlungen zu Liquiditätsabflüssen, die bei dem früher üblichen Kauf der Geräte so nicht bestanden. Die Verträge für Spiele und Geräte, die an Attraktivität verloren haben können heute gekündigt werden und gegen neue, attraktivere Spiele ausgetauscht werden.

Der Übergang vom Verkauf zur Vermietung hat Auswirkungen für den Großhandel, über den traditionell das Gerätegeschäft abgewickelt wird. Der Absatz der Geräte über Mietmodelle der Hersteller ist für den Großhandel weniger attraktiv, da keine oder nur geringfügige Vermittlungsprovisionen seitens der Industrie angeboten werden. Neue Geschäftsfelder wie die Vermittlung von Finanzierungslösungen sowie das Anbieten von Reparatur- und Serviceleistungen vor Ort gewinnen an Bedeutung. Mit der Umsatzentwicklung im Gesamtmarkt konnte der Großhandel nicht mithalten.⁸⁹

f) Vergnügungssteuer

Unterhaltungsautomaten mit und ohne Geldgewinnmöglichkeit in Spielhallen und Gaststätten werden mit einer monatlichen Vergnügungssteuerpauschale belegt. Hierbei handelt es sich um eine örtliche Verbrauchs- und Aufwandssteuer, für die die Länder nach Art. 105 Abs. 2 a GG die Gesetzgebungskompetenz haben. Lediglich in Bayern wird bislang eine solche Steuer noch nicht erhoben.

Bemessungsgrundlage der Steuer sowie Steuerhöchstsätze variieren von Bundesland zu Bundesland und zwischen den einzelnen Kommunen. Dies muss sich auch auf den Wettbewerb zwischen den Aufstellunternehmen auswirken.

⁸⁸ Studie zur Angebotsstruktur aus 2010, S. 29. Zahlen für 2008 entsprechen Angaben der Forschungsstelle für Handel/Institut für Markt- und Wirtschaftsforschung GmbH; Zahlen für 2006 entsprechen den Angaben des Instituts für Wirtschaftsforschung München/-ifo.

⁸⁹ Vieweg, Gutachten aus 2010, S. 18 f.

Bundesländer wie Berlin und Saarland haben in ihren Vergnügungssteuergesetzen landeseinheitliche Steuerhöchstgrenzen festgelegt. Dabei wird zwischen Spielgeräten mit und ohne Gewinnmöglichkeit sowie zwischen der Aufstellung in Spielhallen und Gaststätten unterschieden. In anderen Bundesländern wie Baden-Württemberg, Hessen und Sachsen liegt die Gestaltung der Vergnügungssteuerpauschalen nach den Kommunalabgabengesetzen in der Hand der jeweiligen Kommunen. Der pauschale Stückzahlmaßstab im Hamburgischen Vergnügungssteuergesetz wurde mit dem Urteil des Bundesverfassungsgericht vom 4.2.2009⁹⁰ wegen Verstoßes gegen den Gleichheitsgrundsatz für verfassungswidrig erklärt. Das Bundesverwaltungsgericht legte mit Beschluss vom 9.6.2010⁹¹ Grundsätze zur Heilung der wegen Verletzung der steuerlichen Belastungsgleichheit durch Verwendung des Stückzahlmaßstabs nichtigen Steuergesetze fest. Danach ist grundsätzlich von einem Wirklichkeitsmaßstab, basierend auf Spieleinsatz oder Einspielergebnis auszugehen. U.a. hatte der Hessische Verwaltungsgerichtshof mit Urteil vom 13.1.2010⁹² festgestellt, dass der Maßstab der elektronisch gezählten Bruttokasse den mit der Spielapparatsteuer besteuerten Aufwand des Spielers weitgehend wirklichkeitsgerecht erfasst.

Allgemein zeichnet sich eine Tendenz zur Erhöhung der Vergnügungssteuer ab. Die Kommunen nutzen insoweit die Vergnügungssteuer auch als Lenkungsinstrument hinsichtlich der Ansiedlung von Spielhallen. Sofern die Rechtsordnung dadurch nicht widersprüchlich wird, dürfen die Kommunen mit den örtlichen Steuern auch Lenkungszwecke verfolgen. Das grundsätzlich weite Ermessen hinsichtlich der Höhe des Steuersatzes wird lediglich durch das rechtsstaatliche Übermaßverbot einer Erdrosselungswirkung als äußerster Grenze der Besteuerung eingeschränkt.⁹³ Die steuergesetzliche Regelung darf daher nicht so beschaffen sein, dass sie mit ihrer Lenkungsfunktion die Aufstellung der Spielgeräte in aller Regel und nicht nur in Ausnahmefällen wirtschaftlich unmöglich macht, sie also eine „erdrosselnde“ Wirkung ausübt, da dies einen Eingriff in die Berufswahl des Art. GG Artikel 12 GG Artikel 12 Absatz I GG darstellen würde.⁹⁴ Zu dieser Frage gibt es zahlreiche Rechtsprechung. U.a. hatte das OVG Lüneburg eine Besteuerung in Höhe von 12 % als mit diesen Grundsätzen vereinbar angesehen.

Die Stadt Mengen (Baden-Württemberg) hat zuletzt die Vergnügungssteuer mit 25 % für gewerbliche Geldspielgeräte in Spielhallen festgesetzt.

⁹⁰ 1 Bv1 8/05.

⁹¹ 9 CN 1/09.

⁹² 5 A 1794/09.

⁹³ BVerwG, NVwZ-RR 1998, S. 672.

⁹⁴ BVerwG a.a.O.

Die Erhebung von Vergnügungssteuer als Steuerungsinstrument ist durchaus umstritten. Zum Teil wird der Vorwurf erhoben, dass die Kommunen die Ansiedlung insbesondere von großen Spielhallenkomplexen mit mehreren Konzessionen für einen Standort fördern, um das Aufkommen der Vergnügungssteuer zu erhöhen.

3.) Spielerschutz

Die vom Bundeswirtschaftsministerium in Auftrag gegebene Studie des IFT untersucht die Auswirkungen der Novelle der SpielV auf das pathologische Spielverhalten und den Spielerschutz.

Das IFT verweist im Zusammenhang mit dem Glückspiel auf zwei wesentliche Risiken: Zum Einen das Risiko, dass der Spieler Geldbeträge verliert, die seine finanziellen Verhältnisse übersteigen; zum Anderen das Risiko von Störungen im kognitiven Erleben und Sozialverhalten, die unter das Krankheitsbild des pathologischen Spielverhaltens zusammengefasst werden. Der Gesetzgeber hat diese Risiken z.T. ausdrücklich als Gegenstand des Spielerschutzes formuliert. So muss gemäß § 33e Absatz 1 Satz 1 GewO die Bauartzulassung für Geldspielgeräte versagt werden, „wenn die Gefahr besteht, dass der Spieler unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit erleidet“. Gemäß der Verordnungsermächtigung des § 33f Absatz 1 GewO ist die „Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs“ ausdrückliches Regelungsziel der SpielV.

Kern der Untersuchung sind die Befragungen von 576 anwesenden Spielern in Spielhallen und Gaststätten (in Bayern, Niedersachsen, und Sachsen) sowie 96 Betreibern von Spielstätten anhand von Fragebögen, die mit dem für die Studie eingesetzten Fachbeirat abgestimmt worden sind. Ziel der Befragung bestand darin, eine möglichst objektive Erfassung des Spielverhaltens vor und nach der Novelle zu erreichen. Insbesondere wurde abgefragt der Wissenstand über die Veränderungen an den Geldspielgeräten, eine Bewertung der Veränderungen anhand von Kriterien wie Spielanreiz, Spielrisiko und Spielerschutzmaßnahmen sowie zu den Gewinnen und Verlusten an den Geldspielgeräten.

Die Zielsetzung führte dazu, dass bei der Stichprobenziehung 75 % der Spieler ausgewählt wurden, die zumindest eine vierjährige Spielerfahrung haben, um Veränderungen an den Spielgeräten zu erkennen und beurteilen zu können. Entsprechende Daten zur SpielV alte Fassung liegen in dem Umfang nicht vor. Hinzu kam, dass die Befragungen auf in Spielhallen anwesende Spieler zielte und nicht auf die Bevölkerung in ihrer Allgemeinheit. Daher war die Wahrscheinlichkeit für die Befragung eines Vielspielers höher als für die Befragung eines Seltenspielers. Dies

fürte insoweit zu einer Verzerrung, als der Anteil der Vielspieler und Langzeitspieler bei den Befragten überproportional vertreten waren. Vielspieler und Langzeitspieler haben ein höheres Risiko für spielerbezogene Probleme, sodass die vom IFT gezogenen Stichproben mit hoher Wahrscheinlichkeit eine höhere Problematik im Hinblick auf Merkmale des pathologischen Spielverhaltens aufweist als der Durchschnitt der Spieler an Geldspielgeräten in der Bevölkerung. Um die Verzerrung abschätzen zu können, hat das IFT einen Vergleich der Erhebungen dieser Studie mit den Ergebnissen des vom IFT im Auftrag des Bundesministeriums der Gesundheit erhobenen Daten des Suchtsurveys zum Thema Glücksspiel aus dem Jahr 2006 vorgenommen. Die vorgenannten Umstände (Auswahl von Spielern mit mindestens vierjähriger Spielerfahrung; Befragung in Spielhallen) führen u.a. dazu, dass die aktuelle Studie des IFT verglichen mit den Ergebnissen des Suchtsurveys aus dem Jahr 2006 auf einem neun- (für Spielhallen) bzw. dreizehnfach (für Gaststätten) höheren Anteil an pathologischen Spielern und einem doppelt so hohen Anteil an regelmäßigen Spielern beruht. Folglich sind die Ergebnisse stark durch Aussagen von pathologischen Spielern und Vielspielern beeinflusst worden. Dies führt nach Einschätzung des IFT wahrscheinlich zu einer Überzeichnung der Risiken bei Spielintensität und Geldverlust und beeinflusst wahrscheinlich auch Risiko- und Präferenzeinstufungen.⁹⁵ Gleichwohl sei die erreichte Stichprobe für die Darstellung der Spielprozesse in den Spielstätten relevant. Wegen der wahrscheinlichen Verzerrung einiger Parameter wie Spielintensität oder Geldeinsatz sei die gesamte Auswertung getrennt für Spieler mit und ohne pathologisches Spielverhalten durchgeführt worden.⁹⁶

Sowohl bei den Spielern als auch bei den Betreibern war der Anteil derjenigen, die ein Interview verweigerten, sehr hoch (47 % in Spielhallen bzw. 64 %). Das IFT führt dazu aus, dass die geringe Bereitschaft der Spieler zur Mitwirkung ein Hinweis auf ein hohes Maß an gefühlter und gewünschter Anonymität sei. Es gäbe keine Studien, die zeigten, dass teilnehmende und verweigernde Spieler systematische Unterschiede in Hinblick auf die Fragestellungen aufwiesen, doch könne dies nicht ausgeschlossen werden.⁹⁷

a) Veränderungen des Spielverhaltens in den letzten Jahren; finanzielle Auswirkungen für Spieler

⁹⁵ Dazu 3.1.7 der Studie (S. 41).

⁹⁶ Dazu 4.4.11 der Studie (S. 117).

⁹⁷ Abschnitt 3.1.7 der Studie (S. 41).

Das IFT hat die Spieler, die bereits 2005 oder früher mit dem Spielen an Geldspielgeräten begonnen haben, nach Änderungen ihres Spielverhaltens befragt. Bei Bewertung der Ergebnisse müssen die zuvor dargestellten Verzerrungen aufgrund des Anteils an Vielspielern und Langzeitspielern berücksichtigt werden.

Bei fast allen Parametern der Spielintensität (Spieltage, Spielstunden pro Spieltag, längste Spielzeit, zum Spielen mitgenommener Betrag, höchster Tagesgewinn und –verlust) zeigt sich sowohl in Spielhallen wie in Gaststätten eine signifikante Zunahme der Durchschnittswerte von 2005 auf 2009 jeweils zwischen etwa 10% und 30%. Beim „höchsten Tagesverlust“ in Spielhallen liegt die Zunahme bei nahezu 50%⁹⁸.

Hingegen haben sich die durchschnittlichen Monatsausgaben für das Spielen eher reduziert. Da der faktische Verlust pro Stunde von 21 Euro (2005) auf 14 Euro (ab 2006) sinkt, bleibt die Monatsausgabe (=Verlust) etwa gleich (Spielhallen) bzw. geht um etwa 20% zurück (Gaststätten). Dies bestätigen auch die bereits unter III)2.)b)(4) dargestellten Fallstudien des Fraunhofer-Instituts. Diese Studien geben einen Hinweis darauf, dass der durchschnittliche Spieleraufwand pro Spielstunde tendenziell abgenommen hat. Für die untersuchten Geräte lag der durchschnittliche Aufwand im Untersuchungszeitraum im Jahr 2009 bei 11,39 Euro. Dies deutet darauf hin, dass die Geräte, um für den Aufsteller hinsichtlich der Einnahmen weiterhin attraktiv zu sein, auch längere tatsächliche Spielzeiten aufweisen müssen. Dies wäre jedoch ein Indiz dafür, dass diese Automaten in höherem Maße die Unterhaltungserwartung des Spielers ansprechen, der länger am Geräte verweilt, und der schnelle Geldgewinnanreiz nicht mehr so ausgeprägt ist. Dies würde der Zielsetzung der Novelle entsprechen, wonach mit neuen Spielgestaltungen das Unterhaltungsmoment stärker in den Vordergrund gestellt werden sollte.⁹⁹

Dennoch geben knapp 60% der befragten Personen in Spielhallen an, dass sie sich aufgrund des Spielens finanziell einschränken müssen. Der Wert liegt in Gaststätten deutlich geringer mit etwa 48%.¹⁰⁰ Etwa 12% geben alles verfügbare Geld für das Spielen aus, etwa 7% müssen zusätzlich Geld besorgen. In Gaststätten liegt der vergleichbare Wert bei etwa 10% und für „zusätzliches Geld besorgen müssen“ deutlich darunter.

Eine Auswertung der bei den Spielern abgefragten DSM-IV-Kriterien für Pathologisches Glücksspiel ergab, dass etwa 42% der vom IFT befragten Spieler in Spielhallen und 30% in

⁹⁸ Tabelle 4.4.-12.

⁹⁹ BRat-Drs. 655/05 vom 30. August 2005, S. 11.

¹⁰⁰ Tabelle 4.4-14.

Gaststätten eine solche Störung aufweisen. Dieser Anteil ist etwa 8- bzw. 6-mal höher als in der Allgemeinbevölkerung (s.o.).

In Spielhallen wird der Anreiz zu Spielen überwiegend als unverändert eingeschätzt (etwa 45%), die Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen als deutlich höher als bisher. Aber auch die Risiken werden von der Mehrheit als größer gegenüber bisher eingeschätzt (etwa 60% beim Geldverlust und 50% beim Kontrollverlust). Die Werte in Gaststätten sind vergleichsweise ähnlich.¹⁰¹

U.a. wurde im Rahmen der Feldstudien des AK gegen Spielsucht festgestellt, dass der Anteil der Frauen unter den Spielern an Geldspielgeräten tendenziell steigt. Von 8,94 % Spielerinnen in 2007 ist die Zahl auf 16,99 % in 2009 gestiegen.

Der AK gegen Spielsucht führt dies vor allem auf den Wandel von Spielhallen zu sog. Entertainment-Centern zurück. Dies gilt insbesondere für Großspielhallen mit mehreren Konzessionen an einem Standort.

Die BZgA hat in den Jahren 2007 und 2009 Repräsentativbefragungen von 10.000 über 16- bis 65-Jährige in Deutschland zum „Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspiel“ durchgeführt. Erfasst wurden Verhaltensdaten zu 19 verschiedenen Formen des Glücksspiels, von Lotto über Keno, Oddset, dem Großen und Kleinen Spiel in Spielbanken bis hin zu den gewerblichen Geldspielgeräten. Die Auswertung betraf auch Glücksspiele, deren Teilnahme nicht die Volljährigkeit voraussetzt (wie z.B. Lotto „6 aus 49“). Aus einem Vergleich der Ergebnisse der beiden Studien wurde festgestellt, dass die 12-Monats-Prävalenz des Glücksspielens an Geldspielgeräten von 2,2 % in 2007 auf 2,7 % in 2009 angestiegen ist. Die Zunahme betrifft insbesondere junge Männer. Der Anteil derjenigen, die in den zwölf Monaten vor dem Interview an Geldspielautomaten gespielt haben, steigt bei 18- bis 20-jährigen Männern von 5,8 % (2007) auf 15,3 % (2009) und bei den 21- bis 25jährigen von 5,1 % (2007) auf 9,0 % (2009).¹⁰² Die BZgA vermutet hinter dem Anstieg die höhere Attraktivität der digitalisierten Automaten für gerade diese Generation.¹⁰³

Diese Steigerungen müssen weiter beobachtet werden, sollten aber auch nicht überinterpretiert werden. Das IFT stellt in seiner Studie hierzu fest, dass bei zwei Messzeitpunkten noch nicht von einer systematischen Entwicklung gesprochen werden kann.¹⁰⁴

¹⁰¹ IFT-Studie unter 4.4-6 (S. 105).

¹⁰² Tabelle 18 im Ergebnisbericht der BZgA.

¹⁰³ S. 67 des Ergebnisberichts.

¹⁰⁴ Studie unter 4.3.4 (S. 75).

b) Problematische Ausprägungen des Spielverhaltens im Zusammenhang mit Merkmalen der Spielgeräte

Die Befragungen ergaben aktuelle problematische Ausprägungen des Spielverhaltens, die im Folgenden zusammengefasst werden. Im Übrigen wird auf die Darstellung in der Studie (siehe Anlage) verwiesen. Ergänzend wird auf Ergebnisse der Feldstudien des AK gegen Spielsucht Bezug genommen.

(1) Gleichzeitiges Spielen an mehreren Geräten

Durch neue Vorgaben hinsichtlich Abstandsregelungen zwischen zwei beieinander stehenden Geräten sowie die Anbringung von Sichtblenden wurde im Rahmen der Novelle angestrebt, die Zahl der Personen zu reduzieren, die in Spielhallen an mehreren Geldspielgeräten spielen. Auch durch die Reduzierung der Mindestspieldauer von 12 auf 5 Sekunden sollte die Mehrfachbespielung zumindest erschwert werden.

Die IFT-Studie hat ergeben, dass zwar fast 90% der Spieler Sichtblenden aufgefallen sind, jedoch für mehr als die Hälfte der Befragten diese Blende keine Auswirkungen auf das Verhindern von Spielen an mehr als zwei Geräten hatten. Etwa 80 % der Spieler in Spielhallen spielen an ein oder zwei Geräten, knapp 20% an drei und mehr Geräten gleichzeitig.¹⁰⁵ In Gaststätten liegt der vergleichbare Wert für drei Geräte mit etwa 7% deutlich geringer. Aus der Befragung der Betreiber ergab sich, dass etwa 38 % an zwei Geräten und 13 % an drei und mehr Geräten spielen. Die Werte für mehr als 2 Geräte liegen höher als diejenigen aus der Teilstudie zur Begehung von Spielhallen (ein Gerät 76%, zwei Geräte 20%, mehr Geräte 4%; vgl. Kap. 4.7.4) und höher als die vom AK gegen Spielsucht in seiner Feldstudie für 2009 erfassten Werte (ein Gerät: 51 %, zwei Geräte: 39 %, darüber etwa 9%).¹⁰⁶ Einem Vergleich der vom AK gegen Spielsucht für die Jahre 2004 und 2009 erhobenen Daten zur Mehrfachbespielung ist zu entnehmen, dass sich die Anzahl der von einem Spieler gleichzeitig aktiv bespielten Geräte von 2,54 Geräten in 2004 auf 1,36 in 2009 abgesenkt hat. Der Anteil derjenigen, die drei oder mehr Geräte gleichzeitig aktiv bespielen, reduzierte sich erheblich von 40,6 % in 2004 über 14,59 % in 2007 auf 3,51 % in 2009. Der AK gegen Spielsucht führt dies auf die Reduzierung der Mindestspieldauer und die erhöhte Ereignisdichte über (Klein-)Gewinne der Geräte der neuen Generation zurück, da der

¹⁰⁵ Studie unter 4.4.3 (S. 96) sowie Tabelle 4.4-8.

¹⁰⁶ Feldstudie 2009 unter 8.1, S. 42.

Spieler hierdurch in der Regel an ein Gerät gebunden wird.¹⁰⁷ In der Feldstudie wird jedoch gleichzeitig darauf hingewiesen, dass bei diesen Zahlen nicht die Spieler einberechnet worden sind, die gleichzeitig weitere Geräte mit Geld bestücken, um den Transferprozess von Geld in Punkte parallel vorzunehmen. Dieses Spielverhalten, das nur an Geräten funktioniert, die nicht umgehend mit Einwurf der Münzen das aktive Spiel starten, können zu erhöhten Spielverlusten führen (s. zum Punktespiel unter III)2.)c)). Ein im Rahmen der Feldstudie 2009 durchgeführter Praxistext in 26 Nürnberger und 34 Dortmunder Spielhallen hat ergeben, dass sich der Durchschnittswert bei Einbeziehung der Punkte-Umwandlung erhöht (1,58 %).

Im Rahmen der Befragung des IFT hinsichtlich der Einschätzung der Risiken im Zusammenhang mit dem Spielen wurde das Spielen an mehreren Geräten mit weitem Abstand die höchste Risikoeinschätzung zugeordnet.¹⁰⁸

(2) Punkte-Spiel, Sonderspiele o.ä. sowie Vormünzen von Geräten

Die Umwandlung monetärer Werte in Punkte, mit denen unabhängig von den Begrenzungen der SpielV zu Gewinnen und Verlusten pro Stunde gespielt werden können, wird aktuell besonders kritisch diskutiert. Im Rahmen der Befragung durch das IFT gaben knapp 25% der Spieler in Spielhallen und Gaststätten an, dass sie keine Punkte gewonnen haben, die zu einer Auszahlung führten. Die Punktegewinne der Restgruppe zeigen, dass in Spielhallen bei etwa 8% der Nennungen die ausbezahlten Punkte zwischen 50.000 und 100.000 liegen (etwa 500 € bis 1.000 €), und bei knapp 8% über 100.000. Berücksichtigt man jetzt nur die Personen, bei denen eine Punktzahl ausgezahlt wurde (etwa 75% in Spielhallen und Gaststätten), dann haben 17% zwischen 501 € und 1.000 € und etwa 14% mehr als die in dem Erlass vom Oktober 2007 als neue Obergrenze festgelegten 1.000 € ausbezahlt bekommen. In Gaststätten liegen die vergleichbaren Werte etwas geringerer. Laut Spielerangaben werden in 35 % der Fälle Gewinne sofort und illegal ausgezahlt (s.o.).

Die von den Herstellern entwickelten Punktesysteme erzeugen zumindest subjektiv in den Augen der Spieler den Eindruck höherer Gewinne als 500 Euro pro Stunde. Dem Punktespiel wird von den Spielern immerhin die zweithöchste Risikoeinschätzung zugeordnet.¹⁰⁹

Auch die Betreiber von Spielstätten ordneten im Rahmen der IFT-Studie den Punktesystemen neben dem Höchsteinsatz von 2,30 Euro bei 75-Sekunden Spiel das höchste Risiko zu.¹¹⁰

¹⁰⁷ S. 43 und S. 97.

¹⁰⁸ Tabelle 4.4-24 – 62,9 %.

¹⁰⁹ Tabelle 4.4-24 - 46,4 %.

¹¹⁰ Tabelle 4.5-13.

Die Punktesysteme haben zu dem verstärkten Phänomen des Vormünzens oder auch „Vorheizens“ der Geräte geführt (s.o.). Spieler, die an derartigen Geräten spielen, sparen sich die Zeit für die Umwandlung von Geld und Punkten. Das Risiko, mit einem Spiel hohe Verluste zu erleiden, ist in derartigen Fällen hoch. Entsprechend schätzen 42,6 % der vom IFT befragten Spieler vorgeladene Geräte als sehr gefährlich ein.¹¹¹

Auch Freispiele (s. III)2.)e)) wurden von Spielern als riskant eingeschätzt.¹¹²

(3) Spielpause

Ziel der mit der Novelle eingeführten Spielpause von fünf Minuten nach einer Stunde Spielbetrieb bestand darin, dem Spieler eine „Abkühlphase“ zu verschaffen. Die Befragung durch das IFT hat nunmehr ergeben, dass nur bei einem Drittel der Spieler der angestrebte Effekt, Pause zu machen bzw. aufzuhören, erreicht wird. 45 % der Spieler wechseln stattdessen zu einem anderen Gerät und 12 % spielen bereits an mehreren Geräten.

4.) Jugendschutz

a) Einhaltung der gesetzlichen Jugendschutzvorgaben

Gemäß § 6 Abs. 1 Jugendschutzgesetz ist Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen nicht gestattet. Gemäß § 6 Abs. 4 der SpielV müssen deutlich sichtbare Warnhinweise auf den Geräten angebracht werden, die sich auf den Jugendschutz beziehen.

Nach den Ergebnissen der IFT-Studie ist davon auszugehen, dass die jugendschutzrechtlichen Bestimmungen in Spielhallen weitgehend eingehalten werden. Weitaus weniger gut werden die gesetzlichen Vorgaben in Gaststätten umgesetzt. Im Rahmen der Begehungen wurde in den 50 kontrollierten Spielhallen lediglich eine Person gesichtet, die „augenscheinlich“ unter 18 Jahre alt war. Bei den Beobachtungen im Rahmen der Spielerbefragungen in 65 Spielhallen wurde drei Personen gesichtet, die als Jugendliche eingeschätzt wurden.

Auch Rückmeldungen der Vollzugsbehörden der Länder ergeben, dass die Einhaltung der Jugendschutzvorgaben in gewerblichen Spielhallen grundsätzlich keine Probleme bereitet.¹¹³

¹¹¹ Tabelle 4.4-24.

¹¹² IFT Studie unter 4.4.3 (S. 92).

¹¹³ U.a. Stellungnahme der Landesregierung in Mecklenburg-Vorpommern vom 26.04.2010, Drs. 5/3367.

81% der Betreiber von Spielhallen können die einschlägigen Jugendschutzvorgaben nennen. Ein Zutrittsverbot für Jugendliche haben 68% der Betreiber von Spielhallen in den letzten vier Wochen ausgesprochen, 23% häufiger als zehn mal.

Der Kenntnisstand von Betreibern von Gaststätten zu notwendigen Maßnahmen für den Jugendschutz ist deutlich geringer als in Spielhallen: Nur 56% der Betreiber können die Kontrolle des Alters als Maßnahme aktiv nennen, und je 94% wissen nicht, dass zur Durchsetzung des Jugendschutzes bei zwei Geräten eine ständige Aufsicht und bei drei Geräten „technische Sicherungsmaßnahmen“ (§ 3 Abs. 1 S. 2 SpielV) notwendig sind. Nur 11% haben angegeben, dass sie in den letzten vier Wochen ein Spielverbot für Jugendliche ausgesprochen haben, und nur 50% eine Nachfrage nach dem Alter bei jung aussehenden Personen.

b) Prävalenz des Glücksspiels bei Jugendlichen

Das IFT hat zur Frage der Prävalenz des Glücksspiels bei Jugendlichen eine im Rahmen der internationalen Studie der WHO zum Thema „Health Behavior in School Aged Children“ durchgeführte Repräsentativstudie in NRW aus dem Jahr 2003 sowie die zwei von der BZgA für die Gesamtbevölkerung durchgeführten repräsentativen Erhebungen über 16- bis 65-Jährige in Deutschland für die Jahre 2007 und 2009 ausgewertet.

Im Rahmen der WHO-Studie aus 2003 wurden 13- bis 18-Jährige befragt. 7,4 % der Befragten gaben an, in den letzten 12 Monaten an Geldspielgeräten in Spielhallen und Kasinos (insoweit erfolgte keine Unterscheidung) gespielt zu haben.

In der BZgA Studie 2008 über das Glücksspiel 2007 haben 26,7% der Jugendlichen im Alter von 16 – 17 Jahren mindestens einmal in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen, im Jahr 2009 waren es 24,2%. Von besonderer Bedeutung war 2007 bei den 16- bis 17-Jährigen Jugendlichen das private Glücksspiel (11,3%), Pokern mit Geldeinsatz (9,3%) und Sofortlotterien (10,8%, signifikanter Rückgang 2009). Das Spielen an Geldspielgeräten wird von 2,3% für 2008 und 2009 angegeben.

Die Unterschiede zwischen der WHO-Studie aus 2003 und denen der BZgA erklärt das IFT mit methodischen Unterschieden und ggf. einer zwischenzeitlichen Verschärfung der Kontrolle.¹¹⁴

¹¹⁴ IFT-Studie unter 4.3.4 (S. 71).

Zusammenfassend ist laut der aktuellen BZgA-Studie 2008 der Anteil von Jugendlichen (16 – 17 Jahre) mit verbotenen Spiel (zumindest ein Mal in den letzten 12 Monaten) an Geldspielgeräten mit 2,3% gering. Auch wenn die Studien von 2003 und 2008 nicht uneingeschränkt miteinander vergleichbar sind, ist doch eine Tendenz zu einer weitgehenden Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen zu erkennen.

5.) Illegales Spiel

Eines der vorrangigen Ziele der Novelle war die Entfernung der nunmehr illegalen Fun-Games. Die gesamten Regelungen der Gewerbeordnung und der SpielV sind in dem Kontext zu sehen, dass mit der Bereitstellung eines regulierten und überwachten Angebots an Geldspielen der Bevölkerung eine verlässliche und attraktive Alternative zu illegalen Spielen angeboten werden soll. Hierbei handelt es sich um eine auch in der Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs¹¹⁵ als auch des Bundesverfassungsgerichts¹¹⁶ anerkannte Zielsetzung des Gesetzgebers. In der amtlichen Begründung zur Novelle wird insoweit insbesondere auf die mit den neuen Spielangeboten im Internet, die grenzüberschreitend sind und den damit verbundenen Gefahren für die öffentliche Sicherheit und Ordnung hingewiesen. Entsprechend sollte der Bereich des gewerblichen Spiels an die neue Situation angepasst werden.¹¹⁷ Mit der Einräumung eines größeren Freiraums wurde den Anbietern von Geldspielgeräten die Möglichkeit eingeräumt die Geräte so attraktiv zu machen, dass die Teilnahme an Formen des illegalen Glücksspiels (wie z.B. die Teilnahme an illegalen Pokerturnieren oder am illegalen Internet-Glücksspiel) uninteressant wird.

Wie unter III)1.) bereits dargelegt sind die Fun-Games im großen Umfang abgebaut worden. Es wurden nur noch vereinzelt Geräte insbesondere in Kleinspielhallen aufgefunden worden. Bei entsprechend intensiven Kontrollen kann ein vollständiger Abbau erreicht werden.

Mit den neu eingeführten Punktesystemen haben hingegen illegale Praktiken wie Auszahlungen von Gewinnen – z.T. unter Nichteinhaltung der Gewinn Grenzen der SpielV - durch das Personal sowie das Vorheizen von Geräten zugenommen.

Im Rahmen der IFT-Studie wurden die Spieler auch zu Wahrnehmung von Spielangeboten befragt, die illegal sind. 15% der Spieler in Spielhallen bzw. 22% der Spieler in Gaststätten haben

¹¹⁵ Rs. 338/04 „Placanica“, Rn. 55.

¹¹⁶ Urteil vom 28.3.2006, BVerfGE 115, 276.

¹¹⁷ BRat-Drs. 655/05 vom 30. August 2005, S. 9 (Ausgangslage)

Erfahrungen mit illegalem Glücksspielen (ohne illegales Glücksspiel im Internet, dieses wurde gesondert abgefragt). 7,2% der Personen in Spielhallen und 7% der Personen in Gaststätten geben an, dass sie 2009 an illegalen Glücksspielaktivitäten (ohne Internet) teil genommen haben, davon nur ein marginaler Anteil regelmäßig. Eine regelmäßige Teilnahme am illegalen Glücksspiel in „Hinterzimmern“ gaben für 2009 für Spielhallen 1,1 % der Spieler und für Gaststätten 2,8 % der Spieler an. Hiervon umfasst ist insbesondere die Teilnahme an Pokerturnieren, die illegal sind, soweit sie mit Geldgewinnen durchgeführt werden. Internet-Glücksspiele, die seit Inkrafttreten des Glücksspielvertrages zum 1.1.2008 auch im Bereich des staatlich monopolisierten Glücksspiels verboten sind, werden aktuell regelmäßig von 2 bis 3 % gespielt.¹¹⁸

Nach Informationen von Vollzugsbehörden aus Rheinland-Pfalz wurden dort aufgrund von entsprechenden Hinweisen auf „Hinterzimmer“ in Spielstätten, also Räume, auf denen sich die gewerberechtliche Erlaubnis nicht erstreckt, Durchsuchungen durchgeführt. In Zusammenarbeit mit Vertretern der von Unterhaltungsautomatenbranche eingerichteten Initiative „Roter Brief“ wurden tatsächlich Räumlichkeiten aufgefunden, in denen sich manipulierte Geräte befanden. In diesen Fällen wurden strafrechtliche Verfahren wegen Verdachts des verbotenen Glücksspiels eingeleitet.

Insgesamt liegen laut Polizeilicher Kriminalstatistik Glücksspieldelikte seit Jahren auf einem relativ gleich bleibenden Niveau und stellen nur einen marginalen Anteil an allen Delikten. Allerdings kann kein Bezug zwischen dieser Entwicklung und der Änderung der Spielnovelle hergestellt werden. Darüber hinaus gibt es möglicherweise eine neue Dunkelziffer illegalen Glücksspielens durch die Änderung des Glücksspiel-Staatsvertrages, der früher legales Glücksspielen im Internet strafbewehrt hat. In wie weit die Novelle der SpielV die Beteiligung von Spielern an GSG an der Gesamtheit der illegalen Glücksspielformen reduziert hat, ist insgesamt sehr schwer zu beurteilen.

Die aufgrund eines Auftrags der Innenministerkonferenz eingesetzte Bund-Länder-Projektgruppe „Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten; Hinweise auf Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels“¹¹⁹ hat entsprechende Daten für einen Bericht an die Innenministerkonferenz anlässlich der Herbstsitzung 2010 erhoben. Auf diese Daten konnte nicht zurückgegriffen werden.

¹¹⁸ IFT-Studie unter 4.4.9. (S. 115) sowie unter 5.7 (S. 157).

¹¹⁹ Beschluss der Innenministerkonferenz auf ihrer 190. Sitzung am 27./28.05.2010, TOP 24.

6.) Abgrenzung zu Automaten in Spielbanken

Ziel der Novelle war es auch, „eine klare Grenze zwischen den gewinn- und verlustmäßig unbeschränkten staatlich konzessionierten Spielangeboten, insbesondere den Automaten, und dem gewerblichen „kleinen“ Spiel zu ziehen“. ¹²⁰

a) Unterschiede zwischen Automaten der Spielbanken und PTB-zugelassenen Geldspielgeräten

Immer wieder wird insbesondere von Spielbanken, Experten aus dem Bereich der Suchthilfe u.a. behauptet, dass das gewerbliche Spiel im Vergleich zum Automatenspiel in den Spielbanken nur unzureichend reguliert sei. In den Spielbanken hat sich das Automatenspiel im Verhältnis zum klassischen Lebendspiel (Roulette, Poker etc.) zunehmend als Hauptumsatzfaktor etabliert (bis zu 70%).

Bei den durch den GlüStV und die Spielbankengesetze der Länder geregelten Automaten in den Spielbanken einerseits und den durch die Gewerbeordnung in Verbindung mit der Spielverordnung regulierten Geldspielgeräten in Spielhallen und ähnlichen Unternehmen (primär Gaststätten) handelt es sich um unterschiedliche Spielangebote. Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten dürfen nur aufgestellt werden, wenn deren Bauart von der PTB zugelassen worden ist. Die durch die Novelle 2006 reformierten Zulassungsanforderungen wurde unter b) eingegangen. Wesentlich sind die normativen Grenzen zwischen für den maximalen Stundenverlust sowie den Maximalgewinn je Stunde. Andererseits ist im Bereich des gewerblichen Spiels die Zahl der Spielstätten unbeschränkt.

Im Unterschied dazu unterliegt das Automatenspiel in Spielbanken keinen Höchstgewinn- oder -verlustgrenzen. Es besteht jedoch ein Monopol bzw. eine beschränkte Vergabe von Lizenzen, wodurch die Anzahl der Spielbanken wesentlich eingeschränkt ist. Der Spielerschutz soll zusätzlich durch die Sperrung gefährdeter Spieler mit Einlasskontrollen und Ausweispflicht gewährleistet werden.

Die Unterschiede des jeweiligen Automatenspiels sind im Einzelnen in der nachfolgenden Tabelle dargestellt:

¹²⁰ BRat-Drs. 655/05 vom 30. August 2005, S. 10.

	Spielhallen	Spielbanken
Max. Einsatzhöhe je Spiel	Max. 20 Cent	Unbeschränkt Typisch 1-200 €
Maximalgewinn je Spiel	2 €	Unbeschränkt faktisch bis 50.000 €
Maximalverlust je Std.	80 €	Unbeschränkt
Maximalgewinn je Std.	500 €	Unbeschränkt
Max. Durchschnittsgewinn je Stunde	33 €	Unbeschränkt
Spieldauer	mindestens 5 Sekunden	unbeschränkt, faktisch 2-3 Sekunden
Automat. Abschaltung nach 1 Std.	Ja	Nein
Zahlenmäßige Beschränkung der Geräte	ja, 12 in Spielhallen 3 in Gaststätten	Unbeschränkt (bis zu 300 Automaten in einem Saal)
Abstandsregelung (gegen gleichzeitige Bespielung mehrerer Geräte)	ja	Nein (z.T. ein Automat auf 2 bis 3 m ²)
Jackpot	verboten	Zulässig
Sperrung von gefährdeten Spielern	Nein	Ja
Einlasskontrollen mit Ausweispflicht	Nein	Ja
Sozialkonzepte	derzeit gemeinsame Initiative der Branchenverbände	Ja

Durch das ausdrücklich Verbot von Fun-Games und ähnlicher Geräte im Rahmen der Novelle 2006 sollte eine Verwischung der Grenzen zwischen dem gewerblichen Automatenspiel und dem Automatenspiel in den Spielbanken verhindert werden.

Die Abgrenzung zwischen den unterschiedlichen Spielangeboten werden durch verschiedene Entwicklungen der letzten Jahre, die z.T. auch bereits vor der Novelle ihren Ursprung hatten, in Frage gestellt.

So haben Spielbanken ihre Dependancen mit Spielautomaten und ausschließliche Automaten-Säle in Stadtzentren eröffnet (mittlerweile 33), so dass die Erreichbarkeit deutlich verbessert wurde, und möglicherweise die Zielgruppe der Geldspielgeräte stärker angesprochen wird. Der Glückspielstaatsvertrag führte zu einer Alterskontrolle, und Registrierung der Spieler in Spielbanken und damit auch zur Möglichkeit der Selbst- und Fremdsperre. Insbesondere von

Vertretern der Spielbankenverbände wird behauptet, dass dies zu einem Ausweichen von gesperrten Spielern auf gewerbliche Geldspielgeräte führe, die eine Registrierung vermeiden wollen (z.B. Schwarzgeld).

Eine Tatsache ist, dass z.T. Spielhallen durch Namensgebung (Spielcasino), Vergrößerung (Mehrfachkonzessionen) und attraktiver Gestaltung das Erscheinungsbild von Spielbanken anstreben.

Die Spielbanken haben in den vergangenen Jahren erhebliche Umsatzeinbußen zu verbuchen (zwischen 2006 und 2009 um mehr ca. 1/3).¹²¹ Dies wird u.a. auch auf das Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages (s.o.) sowie die Einführung von Nichtraucherschutzgesetzes zurückgeführt. Die Mehrzahl der Nichtraucherschutzgesetze der Länder gelten neben Gaststätten auch für Spielhallen.

b) Auswirkungen der Novelle auf die Abgrenzung

(1) Punktespiel

Hinsichtlich des parallel zum Inkrafttreten der Novelle aufkommenden Punktespiels bestand die Gefahr, dass die Grenzen zum – bzgl. Einsatz und Gewinn unbeschränkten – Automatenpiel im staatlich monopolisierten Bereich verwischt werden (III)2.)c).

Aufgrund der Weisung des Bundeswirtschaftsministerium vom 17.10.2007 und der entsprechend angepassten Technischen Richtlinie 4.1 der PTB werden nur noch Geräte zugelassen, für die der Hersteller gemäß § 12 Abs. 2 Satz 1 SpielV schriftlich bestätigt, dass an dem betreffenden Gerät keine Gewinnaussichten mit einem Gegenwert über 1.000 € dargestellt werden (s. III)2.)c). Werden Verstöße festgestellt, kann die Bauartzulassung widerrufen werden (s. I)3.)b).

Derzeit erfolgt auf dem Markt die Umstellung der sog. TR3.3-Geräte auf TR4.1-Geräte. Aufgrund der Zahl der erteilten Bauartzulassungen für TR4.1-Geräte, den hierfür abgerufenen Zulassungsbelegen sowie Maßnahmen der Hersteller zur offensiven Vermarktung dieser Geräte rechnet das Bundeswirtschaftsministerium damit, dass weitaus überwiegende Teil der TR3.3-Geräte bis zum Stichtag 1. Januar 2011 ausgetauscht sein wird.

(2) Tatsächliche Wanderungsbewegungen zwischen Spielbanken und gewerblichen Spielstätten

¹²¹ Für die Berliner Spielbanken gibt der Senat einen Rückgang des Bruttospielertrags von 28 % an, Drs. 16/13882.

Wissenschaftlich belegbare Informationen zu Wanderungsbewegungen von Spielern zwischen Spielbanken und gewerblichen Spielstätten liegen nicht vor. Auch die Frage, ob in Spielbanken gesperrte Spieler auf Geldspielautomaten in Spielhallen oder Gaststätten ausweichen, legen keine belastbaren Daten vor.

Im Rahmen der IFT-Studie wurden im Rahmen der Befragungen der Spieler auch Erfahrungen mit Glücksspielautomaten in Spielbanken abgefragt. Eine Teilgruppe hat Erfahrungen mit Automaten in Spielbanken (38% in Spielhallen und 28% in Gaststätten), aber nur ein sehr geringer Anteil hat jemals regelmäßig (zumindest einmal pro Woche) an Spielbankenautomaten gespielt (9,9% in Spielhallen und 4,9% in Gaststätten). Die Zahl regelmäßiger Spieler an Spielbankenautomaten in 2009 (zumindest einmal pro Woche) ist sehr gering (2,7% bzw. 2,1%). Als Gründe für das Nichtspielen an Spielbankenautomaten geben Spieler in Spielhallen und Gaststätten an, dass das Spielen vor allem zu teuer (65% bzw. 50%) und zu gefährlich sei (65% bzw. 72%). Durch die Anlage der Studie können jedoch keine Aussagen über aktuelle primär an Spielbankenautomaten spielende Personen gemacht werden, ob diese auch an gewerblichen Geldspielgeräten spielen.

Im Rahmen einer Beobachtungsstudie von Mayer und Hayer aus 2010 (finanziert durch verschiedene österreichische Lotterie- und Glücksspielanbieter) wurden Wirksamkeit und Auswirkungen einer Selbstsperre von Spielern untersucht. Im Rahmen dieser Studie wurde festgestellt, dass gesperrte Spieler zum Automatenspiel in Spielhallen abgewandert waren. Bei Interpretation dieser Ergebnisse ist zu beachten, dass die Nachverfolgung der Spieler nach einem Jahr gering war (18 %).¹²²

V) Schlussfolgerungen; Novellierungsbedarf

Verbunden mit dem Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags hat die Ministerpräsidentenkonferenz der Länder mit Beschluss vom 13. Dezember 2006 die Bundesregierung aufgefordert, den in der Gesetzgebungskompetenz des Bundes geregelten Bereich des gewerblichen Automatenspiels den Zielen und Maßstäben des Staatsvertrages anzupassen. Die Gesundheitsministerkonferenz der Länder hat diese Forderung am 25. Juni 2009 bestätigt. Die Innenministerkonferenz hat auf ihrer Frühjahrsitzung 2010 die Auffassung geäußert, dass Bund und Länder Instrumentarien entwickeln und umsetzen sollten, die dem Aspekt der Suchtprävention auch im Bereich des gewerblichen Spiels stärkeres Gewicht geben. Zuletzt hat die Ministerkonferenz auf ihrer Jahres-

¹²² Mayer/Hayer (Quelle IFT); hierzu auch IFT-Studie unter 4.3.8 (S. 88).

konferenz am 20. bis 22. Oktober 2010 in Magdeburg beschlossen, an die Bundesregierung die Bitte heranzutragen, bezüglich des in Bundeskompetenz geregelten gewerblichen Automatenspiels an einer zeitlich und inhaltlich abgestimmten Neuordnung des Glücksspiels mitzuwirken.

Die Instrumente des Glücksspielstaatsvertrages werden derzeit ebenfalls evaluiert. U.a. haben die Länder bei der Universität Greifswald eine Studie über „Problematisches und Pathologisches Glücksspielen“ in Auftrag gegeben, die Anfang 2011 abgeschlossen werden sollen. Ergebnisse zur Evaluation des Glücksspielstaatsvertrages liegen noch nicht vor.

Wie bereits dargelegt bestehen zwischen dem Angebot der durch den Glücksspielstaatsvertrag geregelten Spielbanken und dem durch die Gewerbeordnung und Spielverordnung geregelten gewerblichen Spiel erhebliche strukturelle Unterschiede. Vor diesem Hintergrund müssen Schlussfolgerungen und Novellierungsvorschläge sich an den dargelegten Auswirkungen der Novelle der SpielV orientieren. Eine pauschale Übertragung des Regulierungssystems des Glücksspielstaatsvertrages erscheint hingegen nicht sachgerecht.

1.) Ausgangsüberlegungen

Das IFT hat auf Grundlage der Ergebnisse der Studie Vorschläge für eine Verbesserung des Regulierungssystem des gewerblichen Spiels unternommen. In diesem Zusammenhang ist das IFT von bestimmten Ausgangsüberlegungen ausgegangen¹²³:

- Zwischen den ökonomischen Interessen der Betreiber von Glücksspielen (einschließlich Geldspielgeräten) und dem Spielerschutz bestehen Interessenskonflikte. Es ist kein Glücksspiel vorstellbar, bei dem hohe Gewinne oder Verluste auftreten, das für Spieler attraktiv ist und zu keinem glücksspielbezogenen Problem führt. Da keine grundsätzliche Lösung dieses Konfliktes zwischen den drei Einflussgrößen möglich ist, sollten Regelungen in Hinblick auf konkrete Glücksspiele als Kompromiss zwischen Betreiberinteressen, Spielerschutzinteressen und sonstigen öffentlichen Interessen (Abschöpfung freier Mittel in der Bevölkerung, Vermeidung illegalen Glücksspiels) immer unter den Vorbehalt der Praxiserprobung und möglicher Modifikation einzelner „Stellschrauben“ bei den Glücksspiel-, Zugangs- und Aufstellmerkmalen gestellt werden. Dabei gibt es keine objektiv richtigen Gestaltungsmerkmale für einzelne Glücksspiele, z.B. sind Obergrenzen für Gewinne und Verluste und der Umfang

¹²³ 5.1. der Studie (S. 149 f.).

sozial akzeptierter spielbezogener Probleme immer auch Wertentscheidungen. Auch die Frage grundsätzlicher Verbote von Glücksspielen ist eine gesellschaftliche Wertentscheidung, die nicht wissenschaftlich beantwortet werden kann.

- Der überwiegende Anteil der Glücksspieler (bei Geldspielgeräten etwa 95%) entwickelt keine glücksspielbezogene Störung. 5% der Spieler mit pathologischem Glücksspielverhalten ist zwar ein geringer Anteil, doch sollte in allen Regelungen zu Geldspielgeräten angestrebt werden, diesen Prozentanteil in einem kontinuierlichen Prozess zu reduzieren bzw. zumindest nicht ansteigen zu lassen. Dazu ist es notwendig, nicht auf messbare Veränderungen auf Bevölkerungsebene (z.B. Anteil der Spieler mit einer Diagnose) zu warten, sondern Frühsignale problematischer Entwicklungen zu erfassen, wie z.B. Aussagen von Spieler, dass sie mehr als das verfügbare Freizeiteinkommen verspielen, dass sie sich zusätzlich Geld beschaffen müssen, dass sie spielen um verlorenes Geld zurückzugewinnen. Dazu ist ein Monitoring-System zur frühzeitigen Erfassung von Spielmerkmalen notwendig.
- Auch noch so stark am Spielerschutz orientierte Regelungen werden einen bereits pathologischen Spieler nicht vom Glücksspielen abhalten bzw. seine Problematik reduzieren. D. h. alle Maßnahmen zum Spielerschutz dienen als Erstes dazu, den Unterhaltungscharakter von Geldspielgeräten bei den Personen zu wahren, die kein pathologisches Glücksspielverhalten entwickelt haben. Das zweite Ziel von Spielerschutzmaßnahmen besteht darin, pathologische Glücksspieler möglichst frühzeitig zu erkennen und das weitere Glücksspielen zu verhindern.
- Die zwei präventiven Zielsetzungen – Verhinderung der Entwicklung pathologischen Glücksspiels und Verhinderung des Weiterspielens bereits pathologischer Glücksspieler – haben zur Folge, dass das bisherige „technische“ Regulierungskonzept über Spielmerkmale und Anforderungen an die Aufstellung nicht mehr ausreicht, sondern durch einen „personellen“ Regelungsansatz ergänzt werden muss. Betreiber müssen besser als bisher die rechtlichen Regelungen kennen und umsetzen und die Zielsetzungen im Bereich des Jugend- und Spielerschutzes aktiv umsetzen.
- Für die zentralen Regulierungsinstrumente der SpielV, der maximale Gewinn (500 Euro) und Verlust (80 Euro) sowie für den durchschnittlichen Verlust pro Stunde gibt es keine objektiven Beurteilungskriterien für ihre Festlegung. Aufgrund der sehr hohen täglichen und monatlichen Verluste der im Rahmen der Studie befragten Spieler sind insbesondere die Werte für den maximalen Verlust und die Einführung einer angemessenen Zeitspanne für die Erreichung des durchschnittlichen Verlustes zu überprüfen.

2.) Änderungen der rechtlichen Rahmenbedingungen

a) Föderalismusreform

(1) Regelungskompetenz der Länder für das „Recht der Spielhallen“

Mit dem im Rahmen der Föderalismusreform I verabschiedeten Gesetz zur Änderung des Grundgesetzes vom 28. August 2006 (BGBl. I 2034) wurde mit Neufassung des Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 Grundgesetz die Gesetzgebungskompetenz für das „Recht der Spielhallen“ in die ausschließliche Kompetenz der Länder übertragen. Gemäß Art. 125a Abs. 1 GG gilt das diesbezügliche Recht des Bundes solange fort, bis es durch Landesrecht ersetzt wird.

Das Recht der Spielhallen ist derzeit in § 33 i GewO geregelt und z.T. durch Regelungen der SpielV konkretisiert. Bislang hat kein Bundesland von seiner neuen Gesetzgebungskompetenz Gebrauch gemacht.

Hinsichtlich Umfang und Reichweite der neuen Gesetzgebungskompetenz bestehen gewisse Unsicherheiten. Zur Neufassung von Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG hat sich bisher noch kein Obergericht geäußert. Es liegen bislang zwei Rechtsgutachten zu diesem Thema vor: Das Gutachten von Prof. Dr. Dr. h.c. Hans-Peter *Schneider* vom September 2008 wurde von den Fachverbänden der Unterhaltungsautomatenwirtschaft in Auftrag gegeben.¹²⁴ Das Gutachten von Prof. Dr. Johannes *Dietlein* aus 2007 wurde in Auftrag der Deutschen Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA) erstellt.¹²⁵

Dietlein kommt in seinem Gutachten zu dem Ergebnis, dass die Ausnahme des „Rechts der Spielhallen“ in Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG aus der Bundeskompetenz für das Recht der Wirtschaft sich auf das gesamte „Spielhallenwesen“ beziehe und damit zugleich alle Vorschriften der §§ 33c ff. GewO einbeziehe, die in einem rechtlichen oder tatsächlichen Zusammenhang mit der Spielhallenerlaubnis nach § 33i GewO stünden. Nach Auffassung von *Dietlein* sprächen „gute Gründe für die Annahme, dass die neue Landeszuständigkeit für das Spielhallenwesen auch die Kompetenz umfasst, das Genehmigungsverfahren für Spielhallen und die dort präsentierten Angebote neu zu ordnen und ggf. zu bündeln.“¹²⁶ Eine Beschränkung der neuen Landeskompetenz auf § 33i GewO stellt nach Auffassung von *Dietlein* ein Verstoß gegen das in Art. 20 Abs. 3 GG verankerte Prinzip des Vorranges des Gesetzes dar, das eine Auslegung der Verfassung im Lichte des einfachen Rechts verbiete.¹²⁷

Hingegen stellt *Schneider* fest, dass der Verfassungsgesetzgeber mit dem Begriff „Recht der Spielhallen“ auf die Regelungsmaterie des § 33i GewO Bezug genommen hat und begründet

¹²⁴ Veröffentlicht in GewA 2009, S. 265 ff. (1. Teil) und S. 343 ff. (Teil 2).

¹²⁵ Zumindest in Teilen veröffentlicht in ZfWG 2008, S. 12 ff. (Teil 1) und S. 77 ff. (Teil 2).

¹²⁶ *Dietlein*, a.a.O., S. 18.

¹²⁷ A.a.O., S. 15.

dies umfassend mit der Entstehungsgeschichte der Grundgesetzänderung. Auf Grundlage der im einzelnen aufgeführten Materialien der Föderalismuskommission weist *Schneider* nach, dass Bund- und Ländervertreter sich bei Formulierungen der Ausnahmen zu Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG auf Einzelregelungen verständigten, die vollständig und ausschließlich „lokal radiziert“ sind. Bei Formulierung des Ausnahmekatalogs habe der Verfassungsgesetzgeber eine in § 33i GewO und zahlreichen weiteren Vorschriften des einfachen Rechts (z.B. Ladenschlussgesetzes sowie Kommunalabgabensteuergesetze der Länder, soweit sie auf „Spielhallen“ Bezug nehmen) bereits normativ ausgeformte Materie vorgefunden, auf die der Verfassungsgesetzgeber Bezug nehmen kann und auch hat, ohne dass bei einer solchen Auslegung gegen den Vorrang der Verfassung verstoßen werde. *Schneider* weist ebenfalls nach, dass trotz prozeduraler Verknüpfungen das Recht der Spielhallen und das Recht der Spielgeräte in den §§ 33c bis h GewO es sich hierbei um eigenständige Rechtsgebiete handle. Er tritt damit der Auffassung von *Dietlein* entgegen, dass ein notwendiger normativer Zusammenhang bestände, der es geböte, das „Recht der Spielhallen“ unter Einbeziehung von zumindest Teilen des Spielgeräterechts weit auszulegen. *Schneider* verweist auch darauf, dass die Ausschlussstatbestände des Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG als Ausnahmeregelungen nach allgemeiner Methodenlehre grundsätzlich eng auszulegen ist und eine Analogie nur erlaubt, als diese vom Regelungsziel der Norm noch gedeckt wird. Dies sei bei „ähnlichen Unternehmen“ in § 33i GewO der Fall, die wie „Spielhallen“ fungieren, nicht aber bei Regelungen über Spielgeräte und über die Bedingungen ihrer Aufstellung. Schließlich folgt der Sinn und Zweck des Negativkatalogs des Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG nicht zuletzt aus der Absicht des verfassungsändernden Gesetzgebers, den Ländern lediglich Materien zu überlassen, die ausschließlich lokal radiziert sind.

Nach Auffassung der Bundesregierung ist bei Auslegung des Rechts der Spielhallen maßgeblich an § 33i GewO anzuknüpfen. Unmittelbar nach dem Inkrafttreten der Verfassungsreform kommt es vor allem auf die Motive des Verfassungsgesetzgebers an. Die Formulierung des Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG knüpft an die Vorarbeiten in der Föderalismuskommission von Bundesrat und Bundestag an. Aus den Materialien der Verfassungskommission ergibt sich, dass der Ausnahmekatalog des Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG Materien mit ausschließlich örtlichem Regelungsbezug betrifft. Dieser kann für die Erteilung der Spielhallenerlaubnis als raum- und personenbezogene Erlaubnis angenommen werden, nicht jedoch für die bundesweite Zulassung und Aufstellung von Spielgeräten. Entsprechend beschränkte sich der zwischen Bund- und Ländervertretern gefundene Kompromiss auf das Recht der Spielhallen; „Geldgewinnspiele und Geldspielgeräte“,

die in der Diskussion getrennt von den Spielhallen betrachtet worden sind¹²⁸, insbesondere auch deren zulässige Höchstzahl, wurden nicht mit einbezogen. Dieser Auslegungsansatz entspricht der weit überwiegenden Auffassung im Schrifttum.¹²⁹ In der Begründung zum Glücksspielstaatsvertrag gehen auch die Länder davon aus, dass „die in der Föderalismusreform übertragene Zuständigkeit für die Spielhallen nur die (räumlich radizierte) Spielhallenerlaubnis in § 33i GewO, nicht dagegen das gewerbliche Spielrecht der §§ 33c bis g GewO (umfasst)“.¹³⁰

Zum Teil wird auch darauf hingewiesen, dass die Regelungen des gewerblichen Spielrechts auch der Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs, dem Schutz der Allgemeinheit und der Spieler sowie dem Jugendschutz dienen. Insoweit können die Regelungen in Teilen auch auf Bundeskompetenz nach Art. 74 Abs. 1 Nr. 7 GG für das Gebiet der „öffentlichen Fürsorge“ gestützt werden.¹³¹

(2) Abgrenzung von Bund- und Länderkompetenz

Die Länder können aufgrund der Kompetenz für das „Recht der Spielhallen“ im Rahmen des derzeitigen § 33i GewO die personen- und ortsgebundenen Anforderungen für die Spielhallenerlaubnis regeln. Wie von Schneider bereits herausgearbeitet umfasst dies die gesamte bauliche und situative Ausgestaltung der Spielhallen, wie u.a. ihre Belegenheit, Größe sowie Öffnungs- und Sperrzeiten. Die Länder könnten zudem räumliche Trenn- und Abstandsregelungen vorsehen und so beispielsweise auf die Entwicklung der Mehrfachkonzessionen reagieren. Umfasst von der neuen Länderkompetenz sind auch auf die Person des Betreibers bezogene Anforderungen wie bspw. die Voraussetzungen für die Erteilung der Betriebserlaubnis für eine Spielhalle (z.B. Qualifikationsanforderungen, auch gegenüber dem Aufsichtspersonal) oder die Überwachungs-, Informations- und Aufklärungspflichten wie sie bereits in § 6 Abs. 1 SpielV angelegt sind.

¹²⁸ In dem vom Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit als Diskussionsgrundlage im Rahmen der Suche nach abschichtbaren Regelungsbereichen vorbereiteten Papier zur „Gewerbeordnung und Handwerksordnung“ wird zwischen „Gewinnspiele(n) und Geldspielgeräte(n) [§§ 33c bis h]“ und „Spielhallen (§ 33i)“ unterschieden, Projektgruppe 5, PAU-5/0020.

¹²⁹ U.a. Rengeling/Szczekalla in: Bonner Kommentar (Stand Oktober 2010), Art. 74 Abs. 1 Nr. 11, Rn. 154; Pieroth in: Jarass/Pieroth, GG-Kommentar, 9. Aufl. Art. 70, Rn. 23; Stettner in: Dreier, GG-Kommentar, Bd. II, 2. Aufl. 2007, Art. 74, Rn. 64; Degenhart in: Sachs, GG-Kommentar, 4. Aufl., Art. 74, Rn. 47; Schneider, GewA 2009, S. 265 ff. (1. Teil) und S. 343 ff. (Teil 2); Kluth, Die Gesetzgebungskompetenz für das Recht der Spielhallen nach der Neufassung des Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG (Monographie), 2010.

¹³⁰ Begründung, Stand 6.12.2006, S. 8. Entsprechend auch Stellungnahme der Landesregierung Mecklenburg-Vorpommern, Drs. 5/3367, S. 6 (Antwort auf Frage 8); des Wirtschaftsministeriums Baden-Württemberg im Einvernehmen mit dem dortigen Finanzministerium, Innenministerium und Ministerium für Arbeit und Soziales vom 30.7.2007, Drs. 14/1617, S. 3.

¹³¹ Hahn, GewA 2007, S. 89.

Der Bund ist weiterhin für das in §§ 33c bis g GewO geregelten Geräte- und Aufstellungsrecht zuständig. Hiervon umfasst sind bspw. Vorschriften über die Zulassung zur Aufstellung von Geräten, die Art und Weise ihrer Platzierung oder Mindestabstände.

Gemäß der Ermächtigungsgrundlage des § 33f GewO enthält die SpielV sowohl Regelungen zur Ausführung der §§ 33c bis g GewO als auch zum § 33i GewO. Entsprechend der zuvor dargelegten Abgrenzung der Regelungskompetenzen lassen sich die verschiedenen Regelungskomplexe der SpielV zuordnen.

So sind von der Bundeskompetenz unstrittig die Regelungen der §§ 11 bis 17 SpielV zur Zulassung von Geldspielgeräten umfasst. Dies gilt auch für das in § 7 SpielV geregelte Verfahren der Geräteüberprüfungen. Auch die Festlegung der Voraussetzungen des § 6a SpielV, unter denen Geräte ohne Bauartzulassung und ohne Erlaubnis nach § 4 bzw. erlaubnisfrei nach § 5 SpielV aufgestellt werden dürfen, ist in Bundeskompetenz verblieben.

Hingegen wird die Kompetenz des Bundes für Regelungen zur zulässigen Gerätezahl – bislang in § 3 SpielV geregelt - bestritten. Nach Auffassung der Bundesregierung ist insoweit weiterhin von der Regelungszuständigkeit des Bundes auszugehen. Die Entscheidung darüber, wo und in welchem Umfang Geldspielgeräte aufgestellt werden dürfen, hängt maßgeblich von der Ausgestaltung dieser Geräte ab, insbesondere wie diese technisch konfiguriert sind und welches Suchtpotential dementsprechend von ihnen ausgeht. Dies wird in der Spielverordnung auf Grundlage der §§ 33c, d und e GewO bundesweit festgelegt. So können bei strengen Voraussetzungen und entsprechend geringem Gefährdungspotential hinsichtlich Spielsucht mehr Geräte und unterschiedliche Aufstellorte vertretbar erscheinen als bei Geräten mit höherem Gefährdungspotential.¹³²

Die Länder könnten beispielsweise Verpflichtungen des Betreibers zur Anbringung von Warnhinweisen sowie Hinweisen über Beratungsmöglichkeiten regeln wie sie bereits gemäß § 6 Abs. 4 SpielV für den Hersteller gelten.

b) EU-Recht

(1) Urteile des EuGH in Vorabentscheidungsverfahren deutscher Gerichte zum Sportwettenmonopol

¹³² Entsprechend auch das Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg im Einvernehmen mit dem dortigen Finanzministerium, Innenministerium und Ministerium für Arbeit und Soziales vom 30.7.2007, Drs. 14/1617, S. 3.

Das Verwaltungsgericht Schleswig-Holstein hatte in einem Vorabentscheidungsverfahren vor dem Gerichtshof der Europäischen Union (EuGH) die Frage aufgeworfen, „ob Artikel 49 EG einem mit der Bekämpfung von Spielsuchtgefahren begründeten nationalen Veranstaltungsmonopol auf Sportwetten und Lotterien entgegensteht, wenn in diesem Mitgliedstaat andere Glücksspiele mit erheblichem Suchtgefährdungspotential von privaten Dienstleistern erbracht werden dürfen und die unterschiedlichen rechtlichen Regelungen zu Sportwetten und Lotterien einerseits und anderen Glücksspielen andererseits auf der unterschiedlichen Gesetzgebungskompetenz der Länder und des Bundes beruhen“¹³³. Das Gericht verwies in diesem Zusammenhang neben der Novelle der SpielV im Jahr 2006, mit der u. a. die zulässige Gerätezahl erhöht, die Mindestspieldauer reduziert und die Verlustgrenze von 60 auf 80 Euro heraufgesetzt wurde, auf die Expansionspolitik des Inhabers des Monopols (Länder) im Bereich der Kasinospiele, da die Zahl der Kasinos zwischen 2000 und 2006 von 66 auf 81 erhöht wurde.

Das Verwaltungsgericht Gießen und das Verwaltungsgericht Stuttgart warfen in Vorlagebeschlüssen ebenfalls die Frage der Vereinbarkeit des Monopols für Sportwetten mit Art. 43 und 49 EG (jetzt Art. 49 und 56 AEUV) unter dem Gesichtspunkt einer kohärenten und systematischen Politik zur Beschränkung des Glücksspiels auf und verwiesen darauf, dass die Inhaber des Monopols (Länder) zur Teilnahme an anderen Glücksspielen ermuntern und ferner andere Spiele mit gleichem oder höherem mutmaßlichen Suchtgefährdungspotential wie Wetten auf bestimmte Sportereignisse (wie Pferdewetten) und Automatenspiel – von privaten Dienstleistern erbracht werden dürfen.¹³⁴ Es wurde u. a. auch darauf hingewiesen, dass Spielbanken durch private Veranstalter betrieben werden können. Schließlich wurde auf die massiven Werbemaßnahmen im Bereich des Monopols verwiesen.

Der EuGH hat in diesen Vorabentscheidungsverfahren mit seinen Urteilen vom 8. September 2010 in der Rs. C-46/08 „Carmen Media“ sowie in den verbundenen Rs. C-316/07, C-358/07 bis C-360/07, C-409/07 und C-410/07 „Markus Stoß“ seine bisherige Rechtsprechung bestätigt, wonach Beschränkungen der Spieltätigkeiten durch zwingende Gründe des Allgemeininteresses wie den Verbraucherschutz, die Betrugsverbeugung und die Vermeidung von Anreizen für den Bürger zu übermäßigen Ausgaben für das Spielen gerechtfertigt sein kann.¹³⁵ Die gilt jedoch nur insoweit, als die Beschränkungen geeignet sind, die Verwirklichung dieser Ziele in dem Sinne zu gewährleisten, dass sie dazu beitragen müssen, die Wettstätigkeiten in kohärenter und systemati-

¹³³ Beschluss des VG Schleswig-Holstein vom 30.1.2008, Az. 12 A 102/06, in ZfWG 2008, S. 69.

¹³⁴ Beschluss des VG Gießen vom 7.5.2007, Az. 10 E 13/07 ; Beschluss des VG Stuttgart vom 24.7.2007, Az. 4 K 4435/06.

¹³⁵ So bereits in seinem Urteil vom 6.11.2003 in der Rs. C-243/01 (Gambelli), Slg. I-13031, Rn. 67.

scher Weise zu begrenzen.¹³⁶ Der Gerichtshof bestätigt ferner, dass die Wahl der Bedingungen für die Organisation und die Kontrolle der Glücksspielangebote Sache der nationalen Stellen im Rahmen ihres Ermessens ist. Ferner bestätigt der EuGH seine Rechtsprechung, dass im Bereich der Glücksspiele gesondert für jede mit den nationalen Rechtsvorschriften auferlegte Beschränkung namentlich zu prüfen ist, ob sie geeignet ist, die Verwirklichung der damit verbundenen Ziele zu gewährleisten.¹³⁷ Der Gerichtshof stellt ausdrücklich fest, dass die verschiedenen Arten von Glücksspielen erhebliche Unterschiede aufweisen können, u.a. hinsichtlich der konkreten Modalitäten ihrer Veranstaltung, des Umfang der Einsätze und Gewinne, der Zahl potentieller Spieler, ihrer Präsentation, ihrer Häufigkeit, ihrer kurzen Dauer oder ihrem sich wiederholenden Charakter. Daher kann der Umstand, dass von verschiedenen Arten von Glücksspielen einige im staatlichem Monopol und andere einer Regelung unterliegen, wonach der private Veranstalter eine Erlaubnis benötigt, für sich genommen nicht dazu führen, dass diese Maßnahmen ihre Rechtfertigung verlieren.

Voraussetzung ist jedoch, dass die Maßnahmen den Anforderungen an eine kohärente und systematische Begrenzung der Wetttätigkeit genügen. In diesem Zusammenhang stellt der EuGH fest, dass das nationale Gericht berechtigten Anlass zu der Schlussfolgerung haben kann, dass ein auf die Vermeidung übermäßiger Spielanreize sowie die Bekämpfung von Spielsucht gegründetes staatliches Monopol nicht geeignet ist, diese Ziele in kohärenter und systematischer Weise zu erreichen, wenn festgestellt wird,

- dass die Werbemaßnahmen des Inhabers eines solchen Monopols für andere, ebenfalls von ihm angebotene Arten von Glücksspielen nicht auf das begrenzt bleiben, was erforderlich ist, um die Verbraucher auf das Angebot des Monopolinhabers hinzulenken, sondern darauf abzielen, den Spieltrieb der Verbraucher zu fördern,
- dass andere Arten von Glücksspielen von privaten Veranstaltern, die über eine Erlaubnis verfügen, betrieben werden dürfen, als auch
- dass in Bezug auf andere Arten von Glücksspielen, die nicht unter das Monopol fallen und zudem ein höheres Suchtpotential als die dem Monopol unterliegenden Spiele aufweisen, die zuständigen Behörden eine zur Entwicklung und Stimulation der Spieltätigkeit geeignete Politik der Angebotserweiterung betreiben, um insbesondere die aus diesen Tätigkeiten fließenden Einnahmen zu verstärken.

¹³⁶ So bereits in seinem Urteil vom 6.3.2007 in den verbundenen Rs. C-338/04, C-359/04 und C-360/04 (Placanica u.a.), Slg. I-01891, Rn. 48 und 49.

¹³⁷ So bereits in seinem Urteil vom 6.3.2007 in den verbundenen Rs. C-338/04, C-359/04 und C-360/04 (Placanica u.a.) Rn. 49.

Die deutschen Verwaltungsgerichte müssen nun entscheiden, ob die Regelungen zum Glücksspiel den vom EuGH formulierten Anforderungen entsprechen. In den Entscheidungen des Bundesverwaltungsgerichts zum staatlichen Sportwettenmonopol vom 24. November 2010 (BVerwG 8 C 13.09, 8 C 14.09, 8 C 15.09) wurden zwei Verfahren an den Bayerischen Verwaltungsgerichtshof zurückverwiesen, eine Klage wurde abgewiesen. Die Begründung der Entscheidungen liegt derzeit noch nicht vor. Nach der Pressemitteilung des BVerwG (Nr. 110/2010 vom 24.11.2010) wird jedoch darauf hingewiesen, dass alle Glücksspielsegmente hinsichtlich der Effektivität der Suchtbekämpfung in den Blick zu nehmen seien.

(2) Vertragsverletzungsverfahren gegen den Glücksspielstaatsvertrag

Die Europäische Kommission hat mit Aufforderungsschreiben vom 31. Januar 2008 gegen den Glücksspielstaatsvertrag sowie das Ausführungsgesetz Nordrhein-Westfalen ein Vertragsverletzungsverfahren eingeleitet.¹³⁸ In dem Aufforderungsschreiben rügt die Kommission u.a., dass das im Glücksspielstaatsvertrag geregelte Internetverbot nicht kohärent sei und damit eine un gerechtfertigte Beschränkung der Dienstleistungsfreiheit darstelle. Nach Auffassung der Kommission sind bei der Kohärenzprüfung die Glücksspiele zu berücksichtigen, die vom Regelungsbe reich der beanstandeten Rechtsvorschriften erfasst werden sowie die „Glücksspielpolitik“ der staatlichen Behörden auf anderen Sektoren der Glücksspielindustrie. Bei der Bewertung der Kohärenz der nationalen Politik solle u. a. ermittelt werden, inwiefern Glücksspiele, von denen die gleiche oder eine höhere Spielsucht ausgeht, gleich oder günstiger behandelt werden. Insoweit nennt die Kommission u.a. auch „Glücksspielautomaten“. In Bezug auf die in der Spielverordnung geregelten Spielautomaten verweist die Kommission darauf, dass im Rahmen der Novelle der Spielverordnung in 2006 die zulässige Gerätezahl erhöht und die Mindestspieldauer reduziert wurde.

Die Bundesregierung hat mit Mitteilung vom 20. Mai 2008 zu dem Aufforderungsschreiben der Kommission Stellung genommen.¹³⁹ Dort hat sie in Abstimmung mit den Bundesländern vertreten, dass Art. 49 EG nicht voraussetzt, dass der gesamte Glücksspielbereich in einem Mitgliedstaat einer einheitlichen Regelung unterworfen wird. Dies hat der EuGH in seinen Urteilen vom 8. September 2010 nunmehr ausdrücklich bestätigt.

Soweit die Kommission in ihrem Mahnschreiben auf die Erhöhung der zulässigen Gerätezahl für Geldspielgeräte und die Reduzierung der Mindestspieldauer aufgrund der Novelle der Spielver-

¹³⁸ Verfahren Nr. 2007/ 4866, veröffentlicht in ZfWG 2008, 32–43.

¹³⁹ Veröffentlicht in ZfWG 2008, 173–193.

ordnung in 2006 verweist, wurde die Zielsetzung dieser Novelle klargestellt. Wie hier bereits dargelegt bestand das primäre Ziel der Novelle in dem Verbot der besonders problematischen Fun Games, die missbräuchlich als Geldspielgeräte genutzt werden konnten und die zuvor in der Praxis als erlaubnisfreie Unterhaltungsspielgeräte eingestuft wurden. Die Aufstellung von Fun Games hatte seinerzeit so zugenommen, dass sie in der Zahl der der in Spielhallen aufgestellten Spielgeräte (ca. 80.000) fast gleichkam. Mit der Novelle sollte dieser Bereich des Automaten-spiels wieder in legale Bahnen zurückgeführt werden.

In Abgrenzung zu den Geräten in Spielbanken wurde dargelegt, dass Geldspielgeräte in Deutschland in Abhängigkeit der von ihnen ausgehenden möglichen Gefährdungen unterschiedlich geregelt werden:

- Spielgeräte mit hohen Spielanreizen und Verlustmöglichkeiten in Spielbanken unterliegen sehr restriktiven Aufstellmöglichkeiten mit unmittelbarer staatlicher Beaufsichtigung;
- Spielgeräte mit geringerem Gefahrenpotential aufgrund u.a. von Gewinn- und Verlustgrenzen in Spielhallen werden bauartmäßig geprüft und dürfen weitgehend unbeschränkt aufgestellt werden.

Die Kommission hat auf die Stellungnahme der Bundesregierung im Vertragsverletzungsverfahren vom 20. Mai 2008 bislang nicht reagiert.

Hinzuweisen bleibt, dass die Novelle der SpielV der Europäischen Kommission entsprechend der Richtlinie 98/34/EG vom 22. Juni 1998 über ein Informationsverfahren auf dem Gebiet der Normen und technischen Vorschriften¹⁴⁰ notifiziert worden ist und seitens der Kommission nicht beanstandet wurde.

(3) Schlussfolgerungen

Die Länder beraten derzeit darüber, ob der Glücksspielstaatsvertrag verlängert werden oder neue Regelungen eingeführt werden soll. Der Glücksspielstaatsvertrag ist auf vier Jahre befristet und läuft Ende 2011 aus, falls nicht 13 Länder sich für eine Verlängerung des Vertrages aussprechen. Das Land Schleswig-Holstein hat am 9. Juni 2010 einen Entwurf für einen neuen Glücksspielstaatsvertrag vorgelegt, der für den Bereich der Sportwetten ein restriktives Konzessionsverfahren vorsieht.¹⁴¹

¹⁴⁰ ABl. L 204 vom 21.7.1998.

¹⁴¹ Entwurf ist abrufbar unter <http://www.cdu.ltsh.de/media/gluecksspielstaatsvertrag.pdf>.

Der Glücksspielstaatsvertrag wird derzeit ebenfalls evaluiert. In diesem Zusammenhang haben die Länder u. a. eine strukturierte Anhörung zum Thema „Zukunft des Glücksspielwesens in Deutschland“ durchgeführt¹⁴² sowie die Universitäts-Klinik Greifswald mit der Studie „Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE)“ beauftragt. Konkrete Ergebnisse oder Schlussfolgerungen liegen bislang nicht vor.

Im Hinblick auf die Urteile des EuGH vom 8. September 2010 ist es Sache der Länder, sich über die künftige Regulierung der Lotterien, Sportwetten und Spielbanken zu verständigen. Insoweit sollten neben den Ausführungen des EuGH auch die Ergebnisse der Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages einbezogen werden. Auf Grundlage entsprechender Beschlüsse der Länder können Kohärenzanforderungen im Verhältnis zu den Regelungen des Bundes geprüft werden.

3.) Baurecht

a) Bestehende Steuerungsmöglichkeiten des Baurechts; BauNVO

Bei Spielhallen handelt es sich wie auch bei Spielbanken um „Vergnügungsstätten“, die seit der Novellierung der Baunutzungsverordnung (BauNVO) von 1990 eine von Gewerbebetrieben zu unterscheidende Nutzungsart darstellen. Als solche sind sie in den einzelnen Baugebieten in deutlich eingeschränkterem Maße zulässig als andere Gewerbebetriebe.

Allgemein zulässig sind Vergnügungsstätten nach § 7 Abs. 2 Nr. 2 BauNVO nur in Kerngebieten. In Gewerbegebieten können sie ausnahmsweise zugelassen werden (§ 8 Abs. 3 Nr. 3 BauNVO). In besonderen Wohngebieten (§4a Abs. 3 Nr. 2 BauNVO) und Dorfgebieten (§ 5 Abs. 3 BauNVO) können Vergnügungsstätten nur dann ausnahmsweise zugelassen werden, wenn sie nicht wegen ihrer Zweckbestimmung oder ihres Umfangs in Kerngebieten untergebracht werden müssen. In Mischgebieten sind nicht kerngebietstypische Vergnügungsstätten nur in solchen Gebietsteilen allgemein zulässig, die überwiegend gewerblich genutzt sind (§ 6 Abs. 1 Nr. 8 BauNVO); in anderen Gebietsteilen sind nicht kerngebietstypische Vergnügungsstätten nur ausnahmsweise zulässig. Nach § 1 Abs. 4 bis 9 BauNVO kann die jeweilige Kommune in einem Bebauungsplan diese Vorgaben der Baugebietsvorschriften noch in differenzierterer Form zur Anwendung bringen. So kann die Kommune gemäß § 1 Abs. 5 BauNVO im Bebauungsplan festsetzen, dass bestimmte Arten von Nutzungen, die nach den §§ 2, 4 bis 9 und 13 allgemein

¹⁴² Die im Rahmen der Anhörung abgegebenen Stellungnahmen sind unter <http://mpk.rlp.de/startseite/sachthemen/stellungnahmen-zum-gluecksspielwesen/> abrufbar.

zulässig sind, nicht zulässig sind oder nur ausnahmsweise zugelassen werden können, sofern die allgemeine Zweckbestimmung des Baugebiets gewahrt bleibt.

Bei Einzelgenehmigungen ist zudem stets das Rücksichtnahmegebot nach § 15 BauNVO zu beachten. Dies gilt auch, wenn für das fragliche Gebiet kein Bebauungsplan aufgestellt wurde (nicht beplanter Innenbereich, § 34 BauGB).

Demnach haben die Kommunen nach geltendem Recht eine Reihe von Möglichkeiten zur Steuerung der Ansiedlung von Spielhallen.¹⁴³

Über die bereits bestehenden umfangreichen Steuerungsinstrumente hinaus sieht der Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und FDP für das Bauplanungsrecht u.a. vor, die Baunutzungsverordnung umfassend zu prüfen. Allerdings wurde im Rahmen der „Berliner Gespräche zum Städtebaurecht“, die zur Vorbereitung der kommenden Bauplanungsrechtsnovelle im Auftrag des Bundesministeriums für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung vom Deutschen Institut für Urbanistik durchgeführt worden sind, keine Notwendigkeit zur Änderung der Baunutzungsverordnung gesehen.¹⁴⁴

b) Bauliche Vorgaben hinsichtlich Mehrfachkonzessionen

Hinsichtlich der Zulassung benachbarter Spielhallen hat das Bundesverwaltungsgericht u.a. auch bauliche Anforderungen aufgestellt, um die optische Sonderung der einzelnen Betriebsstätten zu gewährleisten. Diese wurden im Einzelnen bereits unter IV)2.)c) dargestellt.

Der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ hat mit seinem Beschluss auf der Frühjahrsitzung 2007 seine Erwartung ausgesprochen, dass auch die Bauämter der Kommunen diese Vorgaben stärker im Rahmen ihrer Zulassungspraxis beachten (s.o.). Können die baulichen Anforderungen nicht ausreichend erfüllt werden, kann dies auch ein Ablehnungsgrund für die Baugenehmigung darstellen.

4.) Mögliche Änderungen des gewerblichen Spielrechts im Bereich des Bundes

a) Stärkung der Instrumente zur Früherkennung von Entwicklungen der Gerätetechnik und zum schnellen Eingreifen

Mit der Novelle der SpielV wurden Vorgaben für das Einzelspiel aufgegeben und durch das System von absoluten Zeit-, Einsatz- sowie Gewinn- und Verlustbeschränkungen ersetzt. Es hat sich gezeigt, dass die Industrie Freiräume neben diesen Beschränkungen nutzt, indem Spielanreize

¹⁴³ S. dazu im einzelnen ein Schreiben des Bayerischen Staatsministerium des Innern an die Regierungen vom 29.09.2010, das detailliert auf die kommunalen Steuerungsmöglichkeiten eingeht.

¹⁴⁴ Ergebnisbericht der Berliner Gespräche (abrufbar unter <http://www.difu.de/publikationen/2010/berliner-gespraech-zum-staedtebaurecht.html>).

geschaffen werden, die nicht ausdrücklich reguliert sind. Besonders hervorzuheben ist das beschriebene Punktespiel. Unter IV)1.)b) wurde bereits dargelegt, dass angesichts der technischen Entwicklungen bei den heute Software basierten Geräten unmittelbare Regelungen von Spielfeatures prüf- und überwachungstechnisch nicht mehr beherrschbar sind. Entsprechende Regelungen könnten nicht erschöpfend sein oder wären zu allgemein und damit unterschiedlich interpretierbar. Insoweit ist auch die PTB mit dem Instrument der Technischen Richtlinie an gewisse Grenzen gestoßen.

Seit der Novelle haben sich auch andere Entwicklungen gezeigt, die zum Zeitpunkt der Verordnung nicht vorhersehbar waren. Dazu zählt beispielsweise die Herstellung von Geräten mit mehreren Spielstellen. Als Beispiel für eine nicht vorhergesehene Entwicklung am Markt für die Zeit vor der Novelle sind die Fun-Games zu nennen.

Diese Entwicklungen zeigen insgesamt, dass insbesondere ein schnelles und effektives Eingreifen in nachteilige Marktentwicklungen möglich sein muss. Entsprechende Regelungsinstrumente könnten daher gestärkt werden. Die Anforderungen an die Spielgeräte müssen jedoch hinsichtlich der Prüfung und Überwachung beherrschbar bleiben. Daher scheiden direkte Spielvorgaben aus. Das System der absoluten Zeit-, Einsatz- und Gewinnbeschränkungen sollte daher beibehalten werden, wenngleich Anpassungen sinnvoll sind.

Auch das IFT hat als Ergebnis seiner Studie festgestellt, dass Reaktionen der Ordnungsbehörden, der PTB und des Bundeswirtschaftsministeriums auf unerwünschte Entwicklungen zu verzögert stattfinden, und dass eine zeitnahe Erfassung und Diskussion von Problemen hilfreich wäre.¹⁴⁵

Hierzu gibt es folgende Lösungsmöglichkeiten:

(1) Fortlaufende Beobachtung und Bewertung von Entwicklungen durch beauftragtes Institut
Zur fortlaufenden Beobachtung von Trends bei der Gerätetechnik und insbesondere deren Auswirkungen auf das Spielverhalten der Bevölkerung könnte ein im Bereich der Suchtprävention tätiges wissenschaftliches Institut beauftragt werden, mögliche Fehlentwicklungen rasch zu registrieren und die zuständigen Stellen zu informieren. Der Auftrag sollte im Rahmen eines transparenten Verfahrens regelmäßig ausgeschrieben werden. Diese Maßnahme kann ggf. auch außerhalb der SpielV geregelt werden.

¹⁴⁵ 6.5 der Studie (S. 164).

Auch das IFT hat mit seinen Vorschlägen 14 und 15 die Einführung eines Monitoringsystems empfohlen.

(2) Befristung der Aufstelldauer; Geräteüberprüfung

Um sicherzustellen, dass als ungünstig eingestufte Geräte wieder vom Markt genommen werden müssen, kommt sowohl eine Befristung der Bauartzulassung als auch der auf Grundlage der Bauartzulassung für die einzelnen Geräte erteilten Zulassungsbelege in Betracht.

Bauartzulassungen werden entsprechend der üblichen Praxis der PTB bereits jetzt mit einer Frist erteilt, die zwischen eineinhalb und zweieinhalb Jahren liegt, wobei das Gültigkeitsende zur Verfahrensvereinfachung immer auf das Ende eines Kalenderjahres gelegt wird. Denkbar ist, diese Frist auf etwa ein Jahr zu reduzieren. Bei Entscheidungen über die Verlängerung von Bauartzulassungen könnte das mit dem Monitoring beauftragte Institut (vgl. (1)) in strittigen Fällen hinzugezogen werden.

Für jedes Nachbaugerät einer Bauartzulassung werden – nach geltender Rechtslage unbefristet¹⁴⁶ – Zulassungsbelege erteilt, § 15 Abs. 1 Satz 2 SpielV. Die befristete Erteilung des Zulassungsbelegs würde die Aufstelldauer des einzelnen Gerätes zeitlich beschränken und das Gerät müsste durch den Aufsteller nach Fristablauf unverzüglich aus dem Verkehr gezogen werden, § 7 Abs. 4 SpielV. Eine Befristung könnte sich an der üblichen Abschreibungsdauer für Geldspielgeräte von vier Jahren orientieren. Unter Zugrundelegung der in der AfA-Tabelle für die allgemein verwendbaren Anlagegüter unter Ziffer 7.5.1 ausgewiesenen Nutzungsdauer für Geldspielgeräte (Schreiben des BMF vom 15.12.2000, Az. IVD2-S-1551-188/002000) sind die Geräte nach ca. vier Jahren amortisiert

Neue Bauartzulassungen bestehen in der Regel aus Softwarepaketen, während die Gehäuse häufig nicht mehr ausgetauscht werden (vgl. IV)1.)). Damit könnte das Gehäuse im Einzelfall auch nach Ablauf von 4 Jahren weiter verwendet werden.

Bei einer Befristung der Aufstelldauer wäre das mit der Novelle 2006 eingeführte System der Erteilung von Prüfplaketten und Bescheinigungen, mit denen die Aufstellung von Geräten nach

¹⁴⁶ Die nach § 16 Abs. 2 SpielV für den Zulassungsbeleg vorgesehene Aufstelldauer des Nachbaugeräts bezieht sich auf Warenspielgeräte nach § 16 Abs. 1 Nr. 7 SpielV, s. Marcks in Landmann/Rohmer, Gewerbeordnung (Stand 2010), § 16 SpielV, Rn. 2.

Feststellung der Übereinstimmung mit der Bauartzulassungen für weitere 24 Monate erlaubt wird (sog. Geräte-TÜV), dann nicht mehr gerechtfertigt, wenn zugleich - wie unter V)4.)g) ausgeführt - die Vollzugsbehörden für die Aufdeckung von Missständen gestärkt werden. Bei Erlöschen der Zulassungsbelege nach Ablauf der festgelegten Frist ist - wie bereits vor der Novelle - ein Weiterbetrieb der aufgestellten Geräte automatisch ausgeschlossen. Die bislang von den IHKn für die Prüfung nach § 7 SpielV bestellten Sachverständigen sowie die von der PTB zugelassenen Stellen könnten je nach Ausgestaltung der künftigen Regelung in anderen Bereichen zur Unterstützung der Vollzugsbehörden eingesetzt werden (vgl. V)4.)g)(3)).

b) Beschränkung von Gewinnaussichten

Gewinnaussichten machen eine wesentliche Attraktion der Geldspielgeräte aus. Angesichts der technologischen Möglichkeiten ist die Bandbreite, über entsprechende Spielfeatures Gewinnaussichten zu setzen, sehr hoch. Wie bereits dargelegt können Regelungen mit direkten Vorgaben hinsichtlich Spielfeatures (u.a. Definition Einzelspiel, Sonderspiel, Ausspielung) angesichts der vielfältigen und nicht vorhersehbaren Möglichkeiten nicht effektiv wirken (IV)1.). Aus diesem Grund wurde bereits bei der Novelle der SpielV in 2006 bei der Geldmengenbeschränkung nicht mehr auf das Spiel abgestellt, sondern auf die laufende Spielstunde, da die Entscheidung, was zu einem Spiel gehört, wann ein Spiel beginnt und wann es endet, angesichts der computerbasierten Technik der Geräte nicht mehr eindeutig feststellbar ist. Die Unterbindung unerwünschte Gewinnanreize muss daher über andere, prüfbare Kriterien erreicht werden.

(1) Punktespiel: Eindämmung von Darstellungen Spieltrieb fördernder Gewinnaussichten

Besonders kritisch wird derzeit das Punktespiel eingeordnet. Mit dem Punktespiel haben die Hersteller Freiräume neben den ausdrücklich vorgeschriebenen Geldgewinn- und -verlustgrenzen genutzt, um für den Spieler zusätzliche Spielanreize zu schaffen. Das Bundeswirtschaftsministerium hat mit seiner Weisung vom 17.10.2007 den zulässigen geldwerten Gegenwert von Punkteanzeigen auf 1.000 Euro beschränkt. Eine ausdrückliche Rechtsgrundlage bestand hierfür nicht. Vielmehr wurde dies auf die Auslegung des in § 12 Abs. 2 Satz 1 Buchst. b SpielV zugrunde gelegten Zufälligkeitsgebot gestützt sowie die mit dem Punktespiel verbundenen Risiken illegaler Gewinnauszahlungen.

Die IFT-Studie hat belegt, dass aufgrund des Punktespiels tatsächlich illegale Praktiken wie die Auszahlung von über die Grenzen der SpielV hinausgehenden Gewinnen durch das Personal sowie das Vormünzen von Geräten sich verbreitet haben. Die Studie hat auch bestätigt, dass so-

wohl von den Spielern als auch von den Betreibern das Spiel mit Gewinnpunkten als besonders gefährlich eingeordnet wird. Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, in Bezug auf das Punktespiel bzw. vergleichbare Spielangebote wegen des den Spieltrieb fördernden Charakters und des Missbrauchspotentials geeignete Regelungen zu erlassen.

Wie bereits unter IV)1.)b) erörtert, sind unmittelbar auf Spielfeatures ausgerichtete Beschränkungen prüftechnisch nicht mehr beherrschbar. Es besteht daher die Gefahr, dass alternative Gewinndarstellungen mit Spielanreiz förderndem Charakter entstehen. Insbesondere ein Verbot des Punktespiels wäre wirkungslos, weil es „kreative“ Umgehungen zur Folge hätte (Darstellung anderer „Wertzeichen“ statt „Punkte“, Einladung zu Sonderspielen etc.).

Während also ein Verbot des Punktespiels nicht hilfreich erscheint, können folgende Gegenmaßnahmen zur Eindämmung des Punktespiels in Erwägung gezogen werden:

– Herstellererklärung

Die unmittelbare Umwandlung des Geldeinsatzes durch den Spieler in Punkte oder andere geldwerte Darstellungen könnte künftig durch entsprechende Regelung in der Spielverordnung ausgeschlossen werden; diese Maßnahme hätte eine Dämpfung des direkten Einlaufs in eventuelle Punktespeicher (und eine Eindämmung des sog. „Vorheizens“) zur Folge, weil die Punkte oder andere Darstellungen erst „erspielt“ werden müssten. Ferner könnten auch Punktedarstellungen und andere Angaben an den Spielgeräten künftig ausgeschlossen werden, sobald sie in einen festen Geldbetrag umgewandelt werden können. Es könnte geregelt werden, dass „Einsätze“ und „Gewinne“, wenn sie als solche im Spiel bezeichnet werden, ausschließlich in Euro-Beträgen ausgewiesen werden müssen. Weiterhin ist eine Regelung denkbar, wonach der Hersteller die Einhaltung dieser Bedingung mit jedem Zulassungsantrag schriftlich bestätigt, weil eine lückenlose Überprüfung aller Spiele durch die PTB angesichts der unüberschaubaren Vielzahl von Spielgestaltungen praktisch nicht zu bewältigen ist. Die Zulassung könnte die Androhung des Widerrufs für den Fall aussprechen, dass sich im Einzelfall ein Verstoß gegen diese Maßgaben erweist. Ferner könnte das „Vorheizen“ ausdrücklich verboten und mit einem Geldbuße belegt werden.

– Reduzierung der Vorratshaltung; Tagesgewinn- und –verlustgrenze

Über die Erklärungen der Hersteller hinaus sind flankierende Maßnahmen in Erwägung zu ziehen. Diese sollten insbesondere so angelegt werden, dass eine Langzeitbindung von Spielern an

den Geräten und ein missbräuchlicher Umgang eingeschränkt werden. Zum einen könnte die Vorratshaltung in Geldspeichern von derzeit 25 Euro (§ 13 Abs. 1 Nr. 6 SpielV) auf 10 Euro reduziert werden. Das würde zu einer Verlangsamung des Spiels führen, weil erst neues Geld aufgefüllt werden kann, wenn der Vorratsspeicher entleert ist. Zum anderen könnte eine Tagesgewinn- und verlustgrenze für das jeweilige Gerät eingeführt werden (dazu sogleich nachstehend unter (2)).

Zusätzlich könnte in Erwägung gezogen werden, bestimmte Begriffe (z.B. Spieldauer) eindeutiger in der Spielverordnung zu definieren, um Interpretations- und Umgehungsmöglichkeiten zu vermeiden.

(2) Einführung einer absoluten Tagesgewinn- und –verlustgrenze

Bei Gewinnaussagen für die Zukunft besteht die Gefahr darin, dass der Spieler zu einem längeren Verweilen am Gerät und zu fortdauernden Einsätzen verleitet werden kann. Heute bekannte Erscheinungsformen dieser Spielgestaltungen sind z.B. die Sonder- oder Freispiele, veränderte Gewinnparameter oder zusätzliche Ausspielungen.

Mit der Einführung einer weiteren Gewinn- und Verlustbegrenzung bezogen auf den maximalen Tagesgewinn und Tagesverlust würde dem Spieler verdeutlicht, dass bestimmte Gewinnaussichten nicht realisierbar sind und von ihm nicht eingelöst werden können. Damit würde sich ggf. auch der Reiz zum Weiterspielen reduzieren, außerdem würde der Anreiz zum sog. „Vorheizen“ weiter gedämmt.

Mit Einführung einer absoluten Tagesverlustgrenze und deren spielerbezogene Umsetzung durch Einführung einer Spielerkarte (s.u.) könnte gleichzeitig der vom IFT derzeit als zu hoch bewertete mögliche Tagesverlust reduziert werden.¹⁴⁷

Das IFT hat mit dem Vorschlag 12 eine entsprechende Empfehlung abgegeben.

(3) Übergangsregelung

Wie bereits dargelegt hat sich die Branche verpflichtet, die TR3.3-Geräte bis zum Stichtag 1. Januar 2011 durch TR4.1-Geräte auszutauschen. Diese Geräte verfügen entsprechend den Vor-

¹⁴⁷ Vgl. Schlussfolgerung 15 der IFT-Studie, S. 163.

gaben der Weisung des Bundeswirtschaftsministeriums vom 17.10.2007 und den entsprechenden Konkretisierungen in der Technischen Richtlinie 4.1 der PTB über Punkteanzeigen mit einem geldwerten Gegenwert von bis zu 1.000 Euro.

Die Weisung wurde seitens der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt, der Fachverbände sowie in der Fachpresse publik gemacht und ist auf Seiten der Gerätehersteller als auch der Geräteaufsteller seit dem allgemein bekannt. Auf die umfangreichen Maßnahmen der Branche zwecks Erreichung des Ziels wurde bereits hingewiesen. In Bezug auf das Inverkehrbringen dieser Geräte wurde damit ein Vertrauenstatbestand geschaffen, wenngleich sich das Bundeswirtschaftsministerium in der Weisung ausdrücklich vorbehalten hatte, je nach künftiger Entwicklung und späteren Diskussionen weitere Vorgaben zur Ausgestaltung der Prüfpraxis für gewerbliche Geldspielgeräte vorzunehmen.

Vor diesem Hintergrund erscheint die Einführung von moderaten Übergangsregelungen für die Umstellung auf neue technische Vorgaben notwendig. Von einer solchen Übergangsregelung können allenfalls die TR4.1-Geräte, die aufgrund Selbstverpflichtung der Branche bis zum 1. Januar 2011 alle früheren Gerätetypen ablösen sollen, nicht jedoch die Vorgängergeneration der TR3.3-Geräte erfasst sein. Die Übergangsfrist könnte sich an der bereits erörterten üblichen Abschreibungsfrist für Geldspielgeräte von vier Jahren orientieren.

c) Verbesserter Manipulationsschutz; Entwicklung von sog. Spielerkarten

(1) Maßnahmen zur Erhöhung der Sicherheit

Wie bereits dargelegt ist die heute allgemein verbreitete softwarebasierte Konzeption der Spielgeräte mit gewissen Manipulationsrisiken verbunden. Zur Kontrolle der nach der SpielV relevanten Daten in Geldspielgeräten (Einsätze, Gewinne und Verluste in Zeitabschnitten, Einhaltung der Pause) wurde das sog. Kontrollmodul zwischen die „Kasse“ des Geräts und dem eigentlichen „Spiel“ als fester Bestandteil jeden Geräts gesetzlich installiert. In den darauf folgenden Jahren hat sich dieses Prinzip, die gesetzlich vorgegebenen Grenzen durch das Kontrollmodul zu überwachen, im Einsatz bewährt. Aufgrund der Natur der über das Kontrollmodul laufenden Datenströme war es nur konsequent, diese Datenströme ebenfalls als Quelle der zu generierenden fiskalischen Daten zu verwenden. Die fiskalischen Daten werden derzeit durch den Geräteaufsteller manuell mit Hilfe von speziellen Auslesegeräten oder automatisch mit Hilfe von Online-Auslesungen für die zuständigen Behörden erzeugt. Das Verfahren ist in den spielrechtlichen Vorschriften nicht weiter vorgegeben, sondern unterliegt einschlägigen fiskalischen Regelungen.

Die Kontrolleinrichtung verwaltet schützenswürdige, sensitive Daten. Der Gehalt dieser Daten macht sie jedoch als potenzielles Angriffs- bzw. Manipulationsziel besonders attraktiv.

Über den gegenwärtig verbreiteten Stand der Technik hinaus könnten für Spielgeräte geeignete Schutzmechanismen entwickelt und in der Anwendung getestet werden. Dies gilt sowohl für die zur Überwachung der Vorgaben der SpielV relevanten Daten als auch für die Fiskaldaten. Diese Schutzmechanismen wären zudem die Grundlage für die zu erwägende Einführung einer Spielerkarte (s. unten).

Die PTB hat sich in Forschungsprojekten (INSIKA und andere) mit der Implementierung und technischen Umsetzung eines Manipulationsschutzes von Messdaten sowie von Buchungsdatensätzen für elektronische bzw. PC-gestützte Registrierkassen befasst und für diese Bereiche bereits entsprechende Erfahrungen gesammelt.

(2) Entwicklung einer sog. Spielerkarte

Die Ergebnisse der IFT-Studie sowie der Studien des AK gegen Spielsucht haben gezeigt, dass sich der Umfang der Mehrfachbespielung seit der Novelle der SpielV zwar reduziert hat. Sichtblenden und Abstandsregelungen, aber vor allem die Verringerung der Mindestspieldauer haben die Bespielung mehrerer Geräte erschwert. Dennoch wurde noch eine große Zahl von Spielern festgestellt, die mehrere Geräte bespielen. Hinzu kommt, dass eine Reihe von Spielern während der verbindlichen Spielpause an ein anderes Gerät wechseln. Die mit der Spielpause verbundene „Abkühlung“ wird bei diesen Spielern nicht erreicht. Ein weiterer festgestellter Missetand ist das sog. Vorheizen von Geräten.

Hinsichtlich der dargestellten unbefriedigenden Situation besteht eine Lösungsmöglichkeit mit einer in die Zukunft reichenden Perspektive darin, technische Sicherungsmaßnahmen zu konzipieren, die die Einhaltung wichtiger Anforderungen unterstützen. Dabei sollten die folgenden Ziele besondere Beachtung finden:

- Verhinderung der gleichzeitigen Bespielung von mehreren Spielgeräten,
- Bessere Durchsetzung von Spielpausen,
- Ergänzung von spielerbezogenen Verlustbegrenzungen zu den bisher geltenden gerätebezogenen Verlustbegrenzungen
- Effektivere Umsetzung und einfachere Überprüfung von Jugendschutzbestimmungen.

Für diese Zwecke hat das IFT mit Vorschlag 13¹⁴⁸ eine Spielerkarte ins Gespräch gebracht. Diese Idee ist grundsätzlich zu begrüßen und soll zügig weiter verfolgt werden. Um sie wirkungsvoll, insbesondere unter Ausschluss von Umgehungs- und Missbrauchsmöglichkeiten, umzusetzen, sind zunächst die technischen Voraussetzungen bei den Spielgeräten zu schaffen, z.B. neue, signaturbasierte Sicherungstechniken auf der Basis von Smart Cards, Personalausweisen mit Signaturfunktion oder anderen Sicherungsankern. Das BMWi wird die PTB beauftragen, grundlegende Anforderungen an eine Spielerkarte zu formulieren, die die oben genannten Ziele erfüllt.

Für eine konkretere Ausformung einer möglichen Regelung ist eine Vorlaufzeit für die Entwicklung von Konzepten, für technische Entwicklungen und Erprobungen erforderlich. Da es sich nicht um eine kurzfristige Maßnahme handelt, wäre als Zwischenlösung zu prüfen, ob eine in der Praxis schneller umzusetzende Einführung einer von Spielhallenbetreibern auszugebenden Tageskarte ein gangbarer Weg wäre.

Die Technik für eine solche Spielerkarte könnte, sofern die Komponenten von Spielgeräten betroffen sind, durch Vorschriften zur Bauartzulassung in der SpielV im Rahmen der bestehenden Ermächtigungsgrundlage des § 33e Abs. 1 GewO zugelassen werden. Eine entsprechende Konkretisierung der Vorschriften müsste über die Technische Richtlinie der PTB auf Grundlage des § 13 Abs. 2 SpielV erfolgen.

d) Manipulationsschutz durch Software-Aktualisierung

Wie unter III)2.)f) dargestellt ist es Praxis der PTB, bei Feststellung von schwerwiegenden Manipulationsrisiken zugelassene Softwareversionen für ungültig zu erklären und dem Hersteller aufzugeben, die Software durch ein das Risiko ausschließendes Update zu erneuern (zum Verfahren siehe III)2.)f)). Die Ungültigkeitserklärung ist ein probates Mittel, um mit wirtschaftlich vertretbarem Aufwand und effizient einen regelungskonformen Zustand wieder herzustellen. Das Verfahren hat sich in der Praxis bewährt.

Zur Erhöhung der Transparenz könnte das Verfahren explizit in der SpielV geregelt werden. Weiterhin könnte in § 7 Spiel die Verpflichtung der Aufsteller zur Einholung von Informationen

¹⁴⁸ Unter 6.4, S. 163.

über die Gültigkeit der Zulassung ausdrücklich aufgenommen werden. Die Nichterfüllung der Verpflichtung könnte mit einer Geldbuße belegt werden.

e) Jugendschutz in Gaststätten

Nach der IFT-Studie gibt es Hinweise auf Verstöße gegen das Spielverbot für Jugendliche in Gaststätten (s. IV)4.)a). Mit Einführung der o.g. Spielkarte könnte die Umsetzung des Jugendschutzes auch in Gaststätten technisch unterstützt werden. Zur zeitnahen Verbesserung des Jugendschutzes könnte die Vorschrift des § 3 Abs. 1 S. 2 SpielV dahingehend geändert werden, dass in Gaststätten schon bei zwei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes gewährleistet ist, so dass keine Kinder und Jugendliche das Gerät bespielen. Solche technischen Sicherungsmaßnahmen könnten unverändert durch elektronische Frei- oder Abschaltvorrichtungen eingerichtet werden.¹⁴⁹

f) Qualifikation von Aufstellern, Spielstättenbetreibern und Personal

Die IFT-Studie hat ergeben, dass eine große Zahl der Betreiber von Spielhallen Maßnahmen zum Spielerschutz nicht benennen konnten. Bei den befragten Gastwirten wurde festgestellt, dass die Vorgaben zum Jugendschutz nicht ausreichend bekannt sind. Das IFT schlägt daher vor, die Erlaubnis nach § 33c GewO zur Aufstellung von Geldspielgeräten mit einem Sachkundenachweis zu verknüpfen.

Die Einführung eines Sachkundenachweises würde eine zusätzliche Anforderung im Rahmen der bereits bestehenden Berufszugangsregelung bedeuten und stellt insoweit einen Eingriff in die durch Art. 12 GG garantierte Berufsfreiheit dar. Bei Eingriffen in die Berufswahl sind besonders strenge Anforderungen an die Einhaltung des Verhältnismäßigkeitsprinzips zu stellen. Subjektive Zulassungsvoraussetzungen sind nach ständiger Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts nur dann gerechtfertigt, wenn die Ausübung des Berufs ohne Erfüllung der Voraussetzungen unmöglich oder unsachgemäß wäre oder wenn sie Gefahren oder Schäden für die Allgemeinheit mit sich brächte. Ständige Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts entspricht es auch, dass es nicht Aufgabe des Staates, sondern des Gewerbes selbst ist, dafür zu sorgen, dass die Berufsangehörigen die für die Gewerbeausübung erforderlichen Voraussetzungen mitbringen und sich darüber ständig fachlich weiterbilden (BVerfGE 19, 330).

¹⁴⁹ s. zum geltenden Recht Dietlein/Hüsken in Dietlein/Hecker/Ruttig, Glücksspielrecht (2008), § 3 SpielV Rn. 3 mwN.

Die Branche unternimmt zunehmend eigene Anstrengungen, die Qualifikationsanforderungen zu stärken. Die Fachverbände beteiligten sich aktiv an der Erarbeitung der Verordnung über die Entwicklung und Erprobung der Berufsausbildung in der Automatenwirtschaft, die vom Bundeswirtschaftsministerium am 8.1.2008 erlassen worden ist. Mit der Verordnung werden die Ausbildungsberufe „Fachkraft für Automaten-service“ und „Automatenfachmann/-fachfrau“ geregelt. Diese Ausbildungsberufe sind allerdings primär auf die Bewirtschaftung und Instandhaltung von Automaten, nicht jedoch auf die Tätigkeit des Betreibers von Spielstätten bzw. dessen Personal ausgerichtet. Gleiches gilt für das seit 1994 ein Weiterbildungsangebot der Industrie- und Handelskammer Bonn/Rhein-Sieg („Zusatzqualifikation für Auszubildende in der Automatenwirtschaft“). Der Umgang mit Spielgästen, die ein problematisches Spielverhalten aufweisen, ist Inhalt dieses Ausbildungsangebots. Gleichwohl stehen produkt- und vertriebsbezogene Kenntnisse auch bei diesem Angebot im Vordergrund. Nach Auskunft der Fachverbände haben bislang 150 Mitarbeiter aus Automatenunternehmen an diesen IHK-Lehrgängen teilgenommen.¹⁵⁰

Angesichts der durch das IFT festgestellten Missstände und der aus der fehlenden Sachkenntnis der Betreiber und Aufsteller resultierenden Risiken in Bezug auf das Ziel des Jugend- und Spielerschutzes könnte die Einführung eines Sachkundenachweises auf Grundlage der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts gerechtfertigt sein.

Das Erfordernis eines Sachkundenachweises setzt aufgrund der verfassungsrechtlichen Anforderungen jedoch eine gesetzliche Regelung voraus, die die wesentlichen Grundzüge des Sachkundenachweises festlegt. Die konkreten Anforderungen könnten im Rahmen einer dem Art. 80 GG entsprechenden Verordnungsermächtigung per Verordnung geregelt werden.

Um die Qualifikationsanforderungen zu erhöhen, besteht eine Möglichkeit wie vom IFT vorgeschlagen, die Erlaubnis zur Aufstellung von Geldspielgeräten nach § 33c Abs. 1 GewO mit einem entsprechenden Sachkundenachweis zu verknüpfen. Dazu müsste der § 33c GewO sowie zwecks Konkretisierung durch die SpielV die Verordnungsermächtigung des § 33f GewO ergänzt werden. Diese Regelungen wären im Rahmen der Bundeskompetenz möglich.

¹⁵⁰ Vom Arbeitsausschuss Münzautomaten (AMA) in Auftrag gegebenes Sozialkonzept für das gewerbliche Spiel, S. 24. Dazu siehe auch unter V)4.)f)(1).

Mit einer solchen Regelung würde man eine Vielzahl der Betreiber von Spielstätten erreichen, die in der Regel auch über eine Aufstellerlaubnis nach § 33c Abs. 1 GewO verfügen. Es gibt auch Fälle, in denen die Person, welche den geeigneten Raum im Sinne der §§ 1, 2 SpielV zur Verfügung stellt, und die Person, welche die Geräte auf eigenes Erfolgsrisiko aufstellt, auseinanderfallen. Dies kann insbesondere bei der Aufstellung in Gaststätten der Fall sein. Hier kann der jeweilige Gastwirt Flächen an einen Aufsteller vermieten, ohne selbst Aufsteller zu sein. Der Gastwirt selbst benötigt keine Aufstellerlaubnis nach § 33c GewO (und bei Fehlen der Spielhalleneigenschaft auch keine Erlaubnis nach § 33i GewO). Es bedarf jedoch für den Aufstellort generell der Geeignetheitsbestätigung gemäß § 33c Abs. 3 Satz 1 GewO. Im Übrigen besteht bereits aufgrund des § 33c Abs. 3 Satz 3 GewO die Möglichkeit für die zuständige Behörde, gegenüber demjenigen, in dessen Betrieb ein Spielgerät aufgestellt wird, Anordnungen nach Maßgabe des Absatz 1 Satz 3 GewO zu erlassen. Diese Auflagen betreffen ausschließlich den Aufstellort.

Die Regelung müsste um Anforderungen an die Grundkenntnisse zum Spieler- und Jugendschutz desjenigen, in dessen Räumlichkeit die Geräte aufgestellt werden, ergänzt werden.

Gleichzeitig könnten die Aufsteller verpflichtet werden, nur Angestellte zu beschäftigen, die über die erforderliche Qualifikation verfügen. Eine entsprechende Regelung gibt es bereits für das Bewachungsgewerbe, wonach Gewerbetreibende gemäß § 34a Abs. 1 Satz 4 GewO nur solche Personen mit der Durchführung von Bewachungsaufgaben beschäftigen dürfen, die u.a. die erforderliche Zuverlässigkeit sowie die Teilnahme an einer Unterrichtung in den für die Ausübung des Gewerbes notwendigen Vorschriften nachweisen können.

f) Verbesserung der Informations- und Beratungsmöglichkeiten - Sozialkonzept

Das IFT hat vorgeschlagen, ein in Zusammenarbeit von Wissenschaftlern und Praktikern entwickeltes und vom Bundeswirtschaftsministerium genehmigtes Sozialkonzept als verbindliche Anforderung für die Erteilung der Erlaubnis nach § 33c GewO zu regeln.

(1) Bestehende Konzepte

Eine entsprechende Vorgabe für die Entwicklung eines Sozialkonzepts enthält § 6 des Glücksspielstaatsvertrages für das staatlich konzessionierte Spiel. In den Sozialkonzepten ist dazulegen, mit welchen Maßnahmen den sozialschädlichen Auswirkungen des Glücksspiels vorgebeugt werden bzw. wie diese behoben werden sollen. Der Glücksspielstaatsvertrag enthält im Anhang die „Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht“, die von den Anbie-

tern der im Glücksspielsstaatsvertrag geregelten Glücksspiele eingehalten werden müssen. Hier- von umfasst ist u.a. die Beobachtung und Erhebung von Daten zu den Auswirkungen der Glücksspielangebote, die Schulung des Personals, das Angebot einer Telefonberatung sowie Schaffung von Möglichkeiten für Spieler, ihre Gefährdung einzuschätzen. Veröffentlichte Sozi- alkonzepete von Anbietern im Bereich der Spielbanken enthalten insbesondere Regelungen zur Schulung des Personals, zur Spielersperre sowie die Verfügbarkeit von Informationsmaterial und Testfragebögen für Spieler.¹⁵¹ Studien zur Wirksamkeit dieser Maßnahmen liegen noch nicht vor.

Der Arbeitsausschuss Münzautomaten e.V. (AMA), in dem die Fachverbände VDAI, DAGV und BA organisiert sind, hat in Zusammenarbeit mit FORUM für Automatenunternehmer in Eu- ropa e.V. am 26. März 2010 das „Sozialkonzept für das gewerbliche Spiel in Spielstätten und Gaststätten“ vorgestellt.¹⁵² Nach eigener Einschätzung der Fachverbände handelt es sich um eine Bestandsaufnahme der gesetzlichen und freiwilligen Maßnahmen zum Spielerschutz.¹⁵³

In dem Konzept werden die seit vielen Jahren im Bereich des gewerblichen Spiels angebotenen Maßnahmen zum Spielerschutz dargestellt. Dazu gehören u.a. die Förderung eines Forschungs- projekts des Instituts für Psychologie und Kognitionsforschung der Universität Bremen unter der Leitung von Prof. Dr. Gerhard Meyer zur Entwicklung und Evaluation eines Selbsthilfemanuals für Spieler mit problematischem Spielverhalten. Auf dessen Grundlage haben die Verbände und Unternehmensgruppen Informationsmaterialien und Plakate entwickelt, die sowohl Spielgäste als auch Mitarbeiter für die Problematik des Vielspielens sensibilisieren sollen. Darüber hinaus wird auf die seit 1996 an allen Frontscheiben von Geldspielgeräten eingedruckten Piktogramme mit Warnhinweisen sowie die bei der BZgA geschaltete Info-Telefonnummer für eine persönli- che Erstberatung hingewiesen. Daneben werden die bereits unter d) dargestellten Schulungsan- gebote hingewiesen. Das Sozialkonzept enthält auch einen Hinweis darauf, dass Verbände und verschiedene Unternehmen der Unterhaltungsautomatenwirtschaft derzeit niederschwellige Hilfs- und Beratungsangebote entwickeln und vor Ort testen wie z.B. den Einsatz von Präventi- onsbeauftragten.¹⁵⁴

¹⁵¹ Gemeinsames Sozialkonzept der schleswig-holsteinischen Spielbanken.

¹⁵² Das Konzept wurde im Auftrag der genannten Spitzenverbände von einem Beirat bestehend aus Prof. Georg- Berndt-Oschatz, Kultusminister a.D., Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendge- fährdende Schriften, Prof. Joachim H. Knoll, ehem. Leiter des Lehrstuhls für Erwachsenenbildung an der Ruhr Uni- versität Bochum und Joachim Opahle, Erzbischöfliches Ordinariat Berlin, erarbeitet.

¹⁵³ Siehe Presseinformation des AMA vom 26.3.2010.

¹⁵⁴ A.a.O. S. 21.

Nach einer im Oktober 2010 abgeschlossenen Vereinbarung zwischen den Fachverbänden VDAI, DAGV, BA, AWI und FORUM und dem Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V. wird die Caritas ab Januar 2011 jährlich für eine Dauer von 3 Jahren rund 1.000 Spielstättenmitarbeiter mit dem Ziel schulen, Spielern im Sinne von Frühintervention und Prävention niederschwellige Hilfs- und Beratungsangebote zu vermitteln.

Schließlich haben die von der AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH in Abstimmung mit den Industrie- und Handelskammern sowie den Landeswirtschaftsministerien durchgeführten Informationsveranstaltungen für Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Gewerbe- und Ordnungsämter sowie für Polizeibeamte in verschiedenen Bundesländern einen großen Anklang gefunden.

Die bestehenden Angebote innerhalb der Unterhaltungsautomatenbranche müssen jedoch stärker genutzt werden. So haben die Ergebnisse der IFT-Studie sowie der Feldstudien des AK gegen Spielsucht gezeigt, dass Informationsmaterial noch nicht in allen Spielhallen verfügbar ist. Dies betrifft insbesondere die kleinen Spielhallen, die in den aktiv tätigen Fachverbänden nicht organisiert sind. Diese Spielhallen könnten stärker in die Maßnahmen einbezogen werden. Ferner könnten Automatenaufsteller künftig durch ausdrückliche Regelung in der Spielverordnung verpflichtet werden, sich einem Sozialkonzept einer öffentlich anerkannten Institution (z.B. der Caritas, s. oben) anzuschließen.

(2) Präventionsbeauftragter, bundesweit abgestimmtes Informationsmaterial, u.ä.

Über die bereits bestehenden Angebote der Branche hinaus sind weitere Maßnahmen denkbar. Gleichwohl sollte bei derartigen Maßnahmen stets berücksichtigt werden, dass diese bezogen auf die Größe des jeweiligen Unternehmens auch erforderlich und zumutbar sind.

Der Vorschlag für den Einsatz eines Präventionsbeauftragten könnte weiter verfolgt werden. Ähnliche Institute sind bereits aus anderen Bereichen bekannt. Beispielsweise ist nach § 22 SGB VII für Unternehmen ab 20 Beschäftigten ein Sicherheitsbeauftragter für Arbeitsschutz zu bestellen, dessen Aufgabe die Beratung des Unternehmers, von Führungskräften und Mitarbeitern in Fragen des Arbeits- und Gesundheitsschutzes ist und der für diese Fragen als zentrale Ansprechperson zur Verfügung steht. Der Sicherheitsbeauftragte ist Mitarbeiter des Unternehmens. Ein ähnliches Konzept ist auch für die Aufstellung und Betrieb von Geldspielgeräten mit dem Ziel der Koordinierung von Maßnahmen des Spielerschutzes innerhalb eines Betriebes denkbar.

Auf diese Weise können auch betriebsinterne Schulungen insbesondere zu den Themen Suchtprävention, Früherkennung und Umgang mit auffälligem Spielverhalten effizient umgesetzt werden. Insoweit müsste sichergestellt werden, dass die bestellten Präventionsbeauftragten wiederum regelmäßig durch Fachleute geschult werden.

Zu erwägen ist auch die Erarbeitung von bundesweit einheitlichen Informationsmaterialien sowie Testfragebögen für Spieler in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern und Praktikern. Dieses Informationsmaterial könnte allen Betreibern von Spielstätten zur Verfügung gestellt werden.

Die Fortentwicklung des vom AMA vorgelegten Sozialkonzeptes muss nicht zwangsläufig in der Gewerbeordnung vorgegeben werden. Denkbar ist auch, dass sich die Branche im Rahmen einer Selbstverpflichtung zu dieser Einrichtung zumindest in Unternehmen ab einer bestimmten Größe verpflichtet. Insbesondere die Unternehmensgruppen und größeren Spielbetrieben sind in den Fachverbänden auch gut organisiert.

(3) Sanktionierung der Pflichten nach § 6 Abs. 1 und 4 SpielV

Durch Sanktionierung der in § 6 SpielV geregelten Verpflichtungen des Aufstellers zur Anbringung von Warnhinweisen und Hinweisen auf Beratungsmöglichkeiten sowie die Auslegung von Informationsmaterialien im Wege einer Ergänzung des Ordnungswidrigkeitstatbestandes des § 19 SpielV würde die Verbindlichkeit der Vorschrift für die einzelnen Aufsteller verstärkt. Dies entspricht auch einer Forderung der Ordnungsbehörden, die mit der Möglichkeit einer Einleitung eines Ordnungswidrigkeitsverfahrens ein schnelles und effizientes Instrument zur Durchsetzung der Informationspflichten erhalten. Damit würde auch das Interesse sämtlicher Aufsteller an einheitlichen Richtlinien und Informationsmaterialien und damit eine entsprechende Unterstützung für die Erarbeitung und Verbreitung derartiger Materialien gefördert.

g) Stärkung der Vollzugsbehörden

Mit der Elektronifizierung sind die Geräte wie dargestellt flexibler geworden. Für die Feststellung der Gleichheit der aufgestellten Geräte mit dem zugelassenen Baumuster seitens der Ordnungsbehörden genügt nicht mehr allein der Vergleich mit dem Zulassungsbeleg. Es sind andere Überprüfungen erforderlich, wie z.B. der Vergleich von Softwarechecksummen oder die Gültigkeitskontrolle von Softwareversionen. Dies kann bereits über einfache Kontrollen, die ohne technische Spezialkenntnisse möglich sind, gewährleistet werden und erfolgt auch bereits in der Praxis.

(1) Einheitliche Standards für Gültigkeits- und Korrektheitskontrollen der Software

Wichtig ist, dass Voraussetzungen geschaffen werden, damit wirkungsvolle Kontrollen durch örtliche Behörden in der Ausführung einfach und einheitlich sowie im Umfang zumutbar sind. Der grundsätzliche Ansatz besteht darin, für Kontrollfunktionen, die von örtlichen Behörden ausgeführt werden sollen, den Geräteherstellern Spezifikation vorzugeben und die technische Lösungen genau der Spezifikation entsprechend zu verlangen. Mit der eingeforderten Vereinheitlichung kann sichergestellt werden, dass die Anwendung der Kontrollfunktionen einfach und gleichartig für alle Hersteller und Bauarten ist. Die Einheitlichkeit könnte über das Zulassungsverfahren gesichert werden. Denkbar ist, den Herstellern bspw. den Einbau einer separate Taste zum Abruf der Daten vorzugeben. Gegebenfalls genügt eine entsprechende Vorgabe in der Technischen Richtlinie der PTB.

Kontrollfunktionen mit effektiver Wirkung, die örtlichen Behörden durchführen sollten, betreffen in erster Linie zwei Bereiche: Die Gültigkeits- und Korrektheitskontrollen der Software sowie die Abfrage bzw. Kontrolle steuerlicher Daten. Darüber hinaus gibt es einige Funktionen, die für weitergehende Untersuchungen örtlicher Behörden oder der Polizei nützlich sind und ebenfalls zum Zwecke der einfachen Anwendung in einem gewissen Grade vereinheitlicht werden sollten. Das betrifft z.B. Aufzeichnungen der Geräte und die Gerätebegleitdokumente.

(2) Schulung von Behördenmitarbeitern; Durchführung von Schwerpunktaktionen

Das IFT stellte im Rahmen seiner in drei Bundesländern durchgeführten Studie fest, dass die Kontrolldichte, Kontrollintensität und Sanktionspraxis bei Verstößen sehr unterschiedlich ist. Unterschiede gab es zudem zwischen ländlichen Regionen und Städten. Aus der Intensität der Kontrollen werden Rückschlüsse bzgl. der Beanstandungsquote gezogen.¹⁵⁵

Zuletzt wurden in zahlreichen Bundesländern verstärkte Anstrengungen unternommen, die mit den Überwachungsaufgaben betrauten Behördenmitarbeiter zu schulen. Bereits erwähnt wurden die von der AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH in Abstimmung mit den Industrie- und Handelskammern sowie den Landeswirtschaftsministerien durchgeführten Informationsveranstaltungen für Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Gewerbe- und Ordnungsämter sowie für Polizeibeamte in verschiedenen Bundesländern. Hinzu kommen die in einigen Bundesländern durchgeführten Schwerpunktaktionen, die von den Landeswirtschaftsministerien koordiniert

¹⁵⁵ 5.3. Ziffer 10.

wurden. Derartige Schwerpunktaktionen haben für die beteiligten Mitarbeiter ebenfalls erheblichen Schulungswert. Schließlich hat die PTB am 1. Juni 2010 eine Informationsveranstaltung für Mitarbeiter von Ordnungs- und Aufsichtsbehörden sowie interessierte Kreise zum Thema „Kontrollmöglichkeiten an zugelassenen Geldspielgeräten durch örtliche Ordnungsbehörden“ durchgeführt, an der mehr als 120 Personen aus verschiedenen Behörden teilgenommen haben. In der Veranstaltung wurden die für die Ordnungsbehörden möglichen einfachen Kontrollmöglichkeiten hinsichtlich Zulassungsbeleg, Zulassungsbescheinigung sowie Prüfplakette sowie technischer Art insbesondere zur Software-Kontrolle erläutert. Die PTB hat angeboten, bei Bedarf weitere Veranstaltungen mit diesem Inhalt anzubieten. Allerdings kann die PTB dies nicht für alle Kommunen in Deutschland leisten. Anzustreben wäre hier, dass so genannte Multiplikatoren aus den Bundesländern durch die PTB geschult werden, um das Wissen weiter in die Breite zu vermitteln.

Mit der Fortsetzung und Intensivierung derartiger Maßnahmen könnten die zuständigen Behördenmitarbeiter entsprechend geschult werden.

(3) Schaffung eines neuen Sachverständigen-Typus

Für qualifizierte Kontrollen ist das System der für die Überprüfung nach § 7 SpielV öffentlich bestellten Sachverständigen und zugelassenen Stellen eingerichtet worden. Wie bereits dargelegt würde im Falle einer Befristung der Zulassungsbelege die Fortsetzung des Prüfverfahrens nach § 7 SpielV seinen Zweck verlieren. Hinzu kommt, dass die Bestellung der Sachverständigen sich gegenwärtig auf die Aufgabe des § 7 SpielV beschränkt (vgl. a)(2)).

Die IHK-Organisation plant, ein neues übergreifendes Sachgebiet unter der Bezeichnung „Bargeld- und bargeldlos betätigte Automaten“ zu erarbeiten, für das künftig Sachverständige auf Grundlage des § 36 GewO bestellt und vereidigt werden können. Es soll, ähnlich wie in den neuen Automatenausbildungsberufen, in vier eigenständige Untergruppen aufgeteilt werden: Geldspielautomaten, Unterhaltungsautomaten, Vendingautomaten (Warenverkaufsautomaten) sowie Dienstleistungsautomaten. Die fachlichen Bestellungs voraussetzungen sollen so gestaltet werden, dass einerseits allgemeine Kenntnisse gefordert werden, die jeder Sachverständige erfüllen muss und andererseits Spezialkenntnisse genannt werden, die auf die einzelnen Untergruppen bezogen sind. Die Erarbeitung erfolgt unter Federführung der IHK Berlin.

Die bislang für die Aufgabe des § 7 SpielV bestellten Sachverständigen können eine Bestellung für dieses weitaus umfassendere Sachgebiet beantragen.

Öffentlich bestellte und vereidigte Sachverständige können im Rahmen von Verwaltungsverfahren oder Gerichtsverfahren zu Klärung strittiger Sachverhalte hinzugezogen werden.

h) Abgrenzung zu Spielautomaten in Spielbanken

Insbesondere von Vertretern des Glückspiels in den Ländern und von Spielbankenbetreibern wird beklagt, dass die jüngere Entwicklung im gewerblichen Geldspiel zur mangelnden Unterscheidbarkeit der jeweiligen Spielangebote geführt habe. Die äußere Gestalt der Automaten, die erste Wahrnehmung der Spielangebote und die im Punktebereich hohen Gewinnangebote stützen die Kritik. Hinzu kommt, dass vielen Spielhallenbetreibern offensiv mit Bezeichnungen wie „Casino“ bewerben. Es gibt tatsächlich die Erscheinung, dass die grundsätzlichen Spielangebote und die technische Plattformen sich angeglichen haben. Unterschiedlich sind aber nach wie vor die Gewinn- und Verlustmöglichkeiten. Als Grund der Abgrenzungsforderung wird die Bekämpfung von Suchtgefahren geltend gemacht. Hinzuzufügen ist wohl auch, dass es eine wettbewerbliche Komponente dabei gibt.

Eine Lösung, wonach bestimmte Spieltypen ausschließlich in dem einen oder dem anderen Bereich zugelassen sind, wie z.B. Roulettespiele nur in Spielbanken und Flipper nur in Spielhallen, ist weder begründbar noch durchsetzbar. Hinzu käme, dass entsprechende Vorgaben auch gegen die in Art. 28 ff. des Vertrages über die Arbeitsweise der Europäischen Union garantierte Warenverkehrsfreiheit verstoßen würde.

Eine Abgrenzung der gewerblichen Spielgeräte zu den unbeschränkt laufenden Kasinoautomaten besteht über die geltenden absoluten Zeit-, Einsatz- und Gewinnbegrenzungen. Die Einführung einer zusätzlichen Tagesgewinn- und –verlustgrenze wie unter b)(2) dargestellt, würde ein weiteres klares Abgrenzungsmerkmal darstellen. Gleichzeitig muss auf eine stärkere Durchsetzung der technisch vorgegebenen Spielpause hingewirkt werden. Das Punktespiel, das zu einer gewissen Verwischung der Grenzen zwischen den beiden Bereichen geführt hatte, ist durch die Weisung des Bundeswirtschaftsministeriums vom 17.10.2010 und deren Umsetzung mit Stichtag 1.1.2011 bereits eingeschränkt und soll auch in der SpielV einschränkend geregelt werden (vgl. b)(1)).

Die in Spielhallen aufgestellten Geräte unterscheiden sich zum Spielangebot der Spielbanken auch darin, dass hier nur Einzelgeräte aufgestellt werden. Hinsichtlich des Angebots von Spielen, an denen die Spieler miteinander um Geld spielen, bestand bereits im Rahmen der Novelle 2006

Einigkeit, dass dies nicht gewollt ist. Soweit Geräte mit mehreren Spielstellen angeboten werden, müssen diese entsprechend den technischen Ausführungen der PTB-Richtlinie (vgl. III)3.)b)) vollständig abgegrenzt und ausschließlich unabhängig voneinander benutzbar sein. Die von BMWi vorgegebene Begrenzung auf die maximale Zahl von Spielstellen (vgl. III)3.)b)) könnte in der SpielV explizit geregelt werden.

Sinnvoll erscheint es, dass Spielhallen auf Werbung in Verknüpfung mit dem Begriff „Casino“ möglichst verzichten. Hier sind Selbstbeschränkungen der Branche denkbar. Die Begrenzung der Werbeaktivitäten kann auch Gegenstand des Sozialkonzepts sein.

i) Bußgelderhöhungen

Zur Sanktionierung von Verstößen gegen die Vorgaben der SpielV ist auch eine Erhöhung der Geldbußen in Erwägung zu ziehen. Derzeit beträgt die Geldbuße, die bei einer Ordnungswidrigkeit gem. § 19 SpielV verhängt werden kann, maximal 2.500 Euro.¹⁵⁶ Eine Erhöhung setzt eine Änderung der Gewerbeordnung voraus.

¹⁵⁶ § 19 Abs. 1 SpielV i.V.m. § 144 Abs. 4 GewO bzw. § 19 Abs. 2 SpielV i.V.m. 145 Abs. 2 Nr. 1 GewO, jeweils i.V.m. Abs. 4 von §§ 144, 145 GewO.

Gerhard Bühringer^{1,2}
Ludwig Kraus¹
Birgit Höhne^{1,3}
Heinrich Küfner¹
Jutta Künzel¹

Abschlussbericht
**Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der
Spielverordnung vom 17.12.2005**

München, 9. September 2010

Die Studie wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi) durchgeführt

¹ IFT Institut für Therapieforschung, München

² Professur für Suchtforschung, Technische Universität Dresden

³ Helmholtz-Zentrum München

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	6
Tabellenverzeichnis	6
Glossar	10
Vorwort und Danksagung.....	13
1 Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie	15
1.1 Ausgangslage	15
1.2 Allgemeine Zielsetzung	17
1.3 Teilziele	18
1.4 Risiken im Zusammenhang mit Glücksspielen	19
1.5 Gesetzliche Rahmenbedingungen für Glücksspiele	21
1.5.1 Glücksspiele	21
1.5.2 Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit	21
1.6 Inhalte der Fünften Verordnung zur Änderung der SpielV	22
1.7 Ergänzende Dokumente	23
1.7.1 Weisung des BMWi vom 22.08.2007	23
1.7.2 Weisung des BMWi vom 17.10.2007	23
1.7.3 Technische Richtlinie 4.1 der PTB vom 21.04.2009	24
1.7.4 Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c, 33d, 33i und 60a, Abs. 2 und 3 der GewO sowie der Spielverordnung (SpielVwV).....	24
1.8 Ausarbeitung der Fünften Änderungsverordnung	24
2 Untersuchungskonzept	26
2.1 Untersuchungsplan	26
2.2 Überblick über die Teilstudien.....	27
2.3 Auswertung und Interpretation der Ergebnisse.....	30
2.4 Zeitplan	30
2.5 Allgemeine Hinweise zur Stichprobenziehung	32
2.6 Stärken und Schwächen des Untersuchungskonzepts.....	33
2.7 Wissenschaftlicher Beirat und Schlüsselpersonen für Beratungsaufgaben.....	34
3 Methodik für die Teilstudien	36
3.1 Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten	36
3.1.1 Zielsetzung	36
3.1.2 Methodik.....	36
3.1.3 Erhebungsinstrumente	36
3.1.4 Pilotstudien.....	37
3.1.5 Stichprobenziehung.....	39
3.1.6 Durchführung der Teilstudie	39
3.1.7 Realisierte Stichprobe: Ausfälle und Repräsentativität	40
3.2 Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten	43
3.2.1 Zielsetzung	43
3.2.2 Methodik.....	43
3.2.3 Erhebungsinstrumente	43
3.2.4 Pilotstudie.....	44
3.2.5 Stichprobenziehung.....	44
3.2.6 Durchführung der Teilstudie	44
3.2.7 Realisierte Stichprobe: Ausfälle und Repräsentativität	45

Inhalt

3.3	Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten	47
3.3.1	Zielsetzung	47
3.3.2	Methodik	47
3.3.3	Erhebungsinstrumente	47
3.3.4	Pilotstudien	47
3.3.5	Stichprobenziehung	48
3.3.6	Durchführung der Teilstudie	48
3.3.7	Realisierte Stichprobe	48
3.4	Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen	49
3.4.1	Zielsetzung	49
3.4.2	Methodik	49
3.4.3	Erhebungsinstrument	49
3.4.4	Stichprobenziehung	50
3.4.5	Durchführung der Teilstudie	50
3.4.6	Beschreibung der Stichprobe von Spielstätten für Begehungen	51
3.5	Teilstudie 7: Interviews mit Experten	53
3.5.1	Zielsetzung	53
3.5.2	Methodik und Stichprobe	53
3.5.3	Fragebogen	53
3.5.4	Durchführung	53
3.6	Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Berichte und Publikationen	54
3.6.1	Zielsetzung	54
3.6.2	Methodik	54
3.6.3	Durchführung	54
4	Ergebnisse	55
4.1	Hinweise zur Auswertung	55
4.2	Teilstudie 7: Interviews mit Experten zu GSG	56
4.2.1	Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale	56
4.2.2	Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale	58
4.2.3	Auswirkungen auf den Spielerschutz	59
4.2.4	Auswirkungen auf den Jugendschutz	62
4.2.5	Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik	62
4.2.6	Auswirkungen auf illegales Glücksspiel	63
4.2.7	Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA	64
4.2.8	Vorschläge der Experten	65
4.3	Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Literatur zu GSG	67
4.3.1	Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale	68
4.3.2	Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale	71
4.3.3	Auswirkungen auf den Spielerschutz	73
4.3.4	Auswirkungen auf den Jugendschutz	74
4.3.5	Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik	76
4.3.6	Auswirkungen auf illegales Glücksspielen	81
4.3.7	Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA	81
4.3.8	Vorschläge	85
4.4	Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten	89
4.4.1	Soziodemografische Angaben zu den befragten Spielern	89
4.4.2	Aktuelles Spielverhalten	92
4.4.3	Spielverhalten im Zusammenhang mit kontroversen Merkmalen von GSG	96
4.4.4	Änderungen des Spielverhaltens in den letzten Jahren	100

Inhalt

4.4.5	Problematische Folgen des Spielens an GSG	102
4.4.6	Bewertung der veränderten Merkmale von GSG und der möglichen Auswirkungen auf das Spielverhalten	102
4.4.7	Bewertung von Maßnahmen zum Spielerschutz	108
4.4.8	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken (SBA)	110
4.4.9	Erfahrungen mit sonstigen Glücksspielen	114
4.4.10	Glücksspielpräferenz	116
4.4.11	Vergleich von Spielern mit und ohne pathologisches Glücksspielen	117
4.5	Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten	119
4.5.1	Angaben zu befragten Personen und Spielstätten	119
4.5.2	Kenntnis der Veränderungen in der Novelle der SpielV: Spielgeräte-, Aufstell- und Zugangsmerkmale	122
4.5.3	Umsetzung kontroverser Merkmale der Novelle der SpielV	123
4.5.4	Einschätzungen der Auswirkungen der Novelle der SpielV	126
4.5.5	Einschätzung der Relevanz wichtiger Merkmale der GSG nach der neuen SpielV für die Kunden	129
4.5.6	Bewertung der neuen Gewinn- und Verlustregelungen	130
4.5.7	Bewertung des Spieler- und Jugendschutzes	131
4.5.8	Bewertung der Auswirkungen auf die Wirtschaftlichkeit	137
4.6	Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten	140
4.6.1	Aufstell- und Zugangsmerkmale in Spielhallen	140
4.6.2	Aufstell- und Zugangsmerkmale in Gaststätten	141
4.7	Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen	142
4.7.1	Spielhallencharakteristika	142
4.7.2	Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale	143
4.7.3	Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale	143
4.7.4	Auswirkungen auf Spieler- und Jugendschutz: Situation in der Spielhalle während der Begehung	146
4.7.5	Gesamtbewertung	147
5	Schlussfolgerungen aus der Beurteilung der Ergebnisse in Hinblick auf die Fragestellungen der Studie	149
5.1	Hinweise zur Methodik	149
5.2	Teilziel 1: Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale	150
5.3	Teilziel 2: Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale	151
5.4	Teilziel 3: Auswirkungen auf den Spielerschutz	153
5.5	Teilziel 4: Auswirkungen auf den Jugendschutz	155
5.6	Teilziel 5: Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik	156
5.7	Teilziel 6: Auswirkungen auf illegales Glücksspiel	157
5.8	Teilziel 7: Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA	158
6	Vorschläge	159
6.1	Ausgangsüberlegungen	159
6.2	Vorschläge zur besseren Wahrnehmung des Unterhaltungszwecks als Abgrenzungsmerkmal von GSG zu andern Glücksspielen und des Jugend- und Spielerschutzes	160
6.3	Vorschläge zur besseren Einhaltung und Umsetzung der Bestimmungen der GewO und der SpielV	161
6.4	Vorschläge zur besseren Umsetzung des Unterhaltungscharakters als zentrales Abgrenzungsmerkmal zu Glücksspielen gemäß §284 StGB	162
6.5	Vorschläge zum Aufbau eines Monitoringsystems für die langfristige Beobachtung der Entwicklung des Spielverhalten an GSG	164

Inhalt

7	Literatur	165
7.1	Allgemeines Literaturverzeichnis	165
7.2	Literaturverzeichnis für die Sekundäranalyse (Kapitel 4.3).....	165
8	Deklaration möglicher Interessenskonflikte.....	169
8.1	Deklaration des IFT.....	169
8.2	Deklarationen des Wissenschaftlichen Beirats	169
9	Anlagen.....	171

Abbildungen und Tabellen

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1.4–1: Faktoren, die das Spielverhalten und das Risiko für eine Störungsentwicklung beeinflussen	20
Abbildung 2.4–1: Aktualisierter Zeitplan für die Durchführung der Untersuchung	31

Tabellenverzeichnis

Tabelle 2.2–1: Übersicht über Teilstudien, Teilziele und Untersuchungsthemen	29
Tabelle 3.1–1: Vergleich Stichprobenplan und erreichte Interviews mit Spielern, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten	40
Tabelle 3.1–2: Ausschöpfung der Interviews, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten	41
Tabelle 3.1–3: Verzerrung der Stichprobe der befragten GSG Spieler im Vergleich zu GSG Spielern in der Bevölkerung.....	42
Tabelle 3.2–1: Vergleich Stichprobenplan und erreichte Interviews mit Betreibern, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten	45
Tabelle 3.2–2: Ausschöpfung der CATI Betreiberbefragung, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten.....	46
Tabelle 3.4–1: Anzahl ausgewählter und geprüfter Spielhallen pro Bundesland und Region	52
Tabelle 4.3–1: Anzahl nicht erlaubter Spielmedien pro Standort zwischen 2004 und 2008 (nach Trümper, 2008a).....	71
Tabelle 4.3–2: Spielhallenstandorte mit Informationsmaterial über problematisches Spielen (Trümper, 2008a).....	73
Tabelle 4.3–3: Anzahl der gleichzeitig bespielten Geräte in Spielhallen im Verlauf zwischen 2004 und 2008 (Trümper, 2008a).....	73
Tabelle 4.3–4: Lebenszeit- und 12-Monatsprävalenz des Glücksspielens von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den BZgA-Repräsentativerhebungen 2007 und 2009 (Auszug der Daten für GSG und SBA sowie für Glücksspiele mit einer signifikanten Zunahme)	75
Tabelle 4.3–5: Veränderungen von Parametern der Spielstätten- und Spielgerätedichte 2006 – 2010 (Trümper & Heimann, 2010).....	77
Tabelle 4.3–6: Hochrechnung zu den aufgestellten GSG in Spielhallen und Gaststätten im zeitlichen Verlauf (nach Vieweg, 2010; Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung; Trümper, 2008a; Angaben in Tausend).....	78
Tabelle 4.3–7: Umsätze mit GSG in Mio. Euro (Meyer, 2010, 2005; Vieweg, 2010)	79
Tabelle 4.3–8: Kasseneinhalt pro Spielgerät und Monat (Trümper & Heimann, 2010) ¹	80
Tabelle 4.3–9: Glücksspieldelikte im Zeitverlauf (Bundeskriminalamt, 2009)	81
Tabelle 4.3–10: Regulierungsmerkmale und –modelle zum Spielerschutz für GSG und SBA.....	82

Abbildungen und Tabellen

Tabelle 4.3–11: Umsatzentwicklung im Vergleich von SBA und GSG (Meyer, 2010, Vieweg, 2010; in Mio. Euro).....	83
Tabelle 4.3–12: Risiken für Spielprobleme im Vergleich Spielbanken und Spielhallen/Gaststätten (aus Bühringer et al., 2007)	84
Tabelle 4.4–1: Soziodemografische Daten	90
Tabelle 4.4–2: Finanzielle Situation	91
Tabelle 4.4–3: Dauer der Spielerfahrung	92
Tabelle 4.4–4: Häufigkeit und Dauer regelmäßigen Spielens an GSG 1).....	92
Tabelle 4.4–5: Aktuelle Intensität des Spielens 2009 (32)	93
Tabelle 4.4–6: Gründe für das Spielen an GSG (Mehrfachnennungen möglich).....	94
Tabelle 4.4–7: Einschätzung aktueller Gewinne und Verluste an GSG in 2009	95
Tabelle 4.4–8: Gleichzeitiges Spielen an mehreren GSG.....	96
Tabelle 4.4–9: Gewinne mit Punktsystemen an GSG in 2009	97
Tabelle 4.4–10: Vorladen von Geldspielgeräten	98
Tabelle 4.4–11: Weitere als kritisch diskutierte Merkmale von GSG	99
Tabelle 4.4–12: Veränderung von Spielhäufigkeit und -dauer zwischen 2005 und 2009	100
Tabelle 4.4–13: Veränderungen von mitgenommenen Geldbeträgen sowie Gewinnen und Verlusten zwischen 2005 und 2009.....	101
Tabelle 4.4–14: Finanzielle Auswirkungen des Spielens an GSG	102
Tabelle 4.4–15: Anteil der Spieler mit einer Diagnose Pathologisches Glücksspielen nach DSM-IV	102
Tabelle 4.4–16: Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV in Hinblick auf Spielmerkmale	103
Tabelle 4.4–17: Bekanntheitsgrad der Veränderungen in Hinblick auf Aufstell- und Zugangsmerkmale	103
Tabelle 4.4–18: Bewertung einzelner Merkmale von aktuellen GSG.....	104
Tabelle 4.4–19: Einschätzung der Auswirkungen der veränderten Spielmerkmale von GSG.....	105
Tabelle 4.4–20: Einschätzung der Auswirkungen der veränderten Aufstell- und Zugangsmerkmale von GSG	105
Tabelle 4.4–21: Einschätzung der Veränderungen des eigenen und fremden Spielverhaltens an GSG in den letzten 4 Jahren.....	106
Tabelle 4.4–22: Gründe für Veränderung des Spielverhaltens an GSG in den letzten vier Jahren	106
Tabelle 4.4–23: Einschätzung eigener und fremder Risiken im Zusammenhang mit dem Spielen am GSG.....	107
Tabelle 4.4–24: Risiken einzelner Merkmale von GSG für den Verlust der Spielkontrolle ..	108
Tabelle 4.4–25: Einschätzung von Maßnahmen bei GSG zum Spielerschutz.....	109

Abbildungen und Tabellen

Tabelle 4.4–26: Erfahrungen mit SBA.....	110
Tabelle 4.4–27: Häufigkeit und Dauer des Spielens an SBA in 2005 und 2009	111
Tabelle 4.4–28: Gewinn und Verlust an SBA 2005 und 2009	112
Tabelle 4.4–29: Aktuelle Spielpräferenz für GSG oder SBA.....	113
Tabelle 4.4–30: Aktuelle Gründe für das Spielen an SBA.....	114
Tabelle 4.4–31: Aktuelle Gründe nicht in SBA zu spielen ¹⁾	114
Tabelle 4.4–32: Erfahrungen mit anderen Glücksspielen ¹⁾ (Lebenszeitprävalenz bzw. in den letzten 12 Monaten; Mehrfachnennungen möglich).....	115
Tabelle 4.4–33: Präferenzen in den letzten 12 Monaten unter allen Glücksspielangeboten	116
Tabelle 4.4–34: Vergleich zentraler Spielmerkmale bei Spielern mit und ohne Diagnose Pathologisches Glücksspielen (PG)	117
Tabelle 4.5–1: Beschreibung der Stichprobe befragter Mitarbeiter	119
Tabelle 4.5–2: Charakteristika der Spielhallen.....	120
Tabelle 4.5–3: Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV im Hinblick auf Spielmerkmale	122
Tabelle 4.5–4: Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV im Hinblick auf Aufstell- und Zugangsmerkmale	123
Tabelle 4.5–5: Angaben zu Punktesystemen und „Vorladen“ der GSG	124
Tabelle 4.5–6: Geschätzte durchschnittliche Verluste und Gewinne bei langer Spieldauer ¹⁾	125
Tabelle 4.5–7: Anzahl der gleichzeitig gespielten Geräte	126
Tabelle 4.5–8: Auswirkungen der Veränderungen der SpielV: Spielmerkmale.....	126
Tabelle 4.5–9: Auswirkungen der Veränderungen der SpielV: Aufstell- und Zugangsmerkmale	127
Tabelle 4.5–10: Globale Einschätzung der Auswirkungen der Veränderungen der SpielV seit 2006 ¹⁾	128
Tabelle 4.5–11: Einschätzung der Relevanz wichtiger Merkmale der GSG nach der neuen SpielV für Anfänger und Vielspieler	129
Tabelle 4.5–12: Bewertung der neuen Gewinn- und Verlustregelungen.....	131
Tabelle 4.5–13: Bewertung der gefährlichsten Merkmale der Geräte, die zu einem Verlust der Kontrolle über das Spielen führen können	132
Tabelle 4.5–14: Bewertung des Risikos für Spieler, die Kontrolle über das Spielen zu verlieren	133
Tabelle 4.5–15: Einschätzung des Anteils der Spieler, die die Kontrolle über das Spielen verloren haben.....	133
Tabelle 4.5–16: Bewertung der Wirksamkeit der neuen Schutzmaßnahmen der Spieler vor Verlust der Spielkontrolle.....	134

Abbildungen und Tabellen

Tabelle 4.5–17: Kenntnisse der eigenen Mitarbeiter über die Regelungen der neuen SpielV zum Spielerschutz	135
Tabelle 4.5–18: Kenntnis von wichtigen Maßnahmen zur Umsetzung des Jugend- und Spielerschutzes in der eigenen Spielhalle (N=84)	136
Tabelle 4.5–19: Kenntnis von wichtigen Maßnahmen zur Umsetzung des Jugend- bzw. Spielerschutzes in der eigenen Gaststätte (N=18)	136
Tabelle 4.5–20: Häufigkeit der Durchführung von Schutzmaßnahmen in den letzten vier Wochen.....	137
Tabelle 4.5–21: Veränderungen des Umsatzes durch die Novelle der SpielV.....	138
Tabelle 4.5–22: Einschätzung der Relevanz einzelner Merkmale der Novelle der SpielV für den Umsatz	138
Tabelle 4.7–1: Größe der Spielhallen.....	142
Tabelle 4.7–2: Zulassungsnummern der aufgestellten Geldspielgeräte	143
Tabelle 4.7–3: Anzahl Geldspielgeräte pro Spielhalle.....	144
Tabelle 4.7–4: Ausliegende Informationsmaterialien in den Spielhallen zu Spielerrisiken...	145
Tabelle 4.7–5: Anzahl spielender Personen in der Spielhalle (je Lizenz)	146
Tabelle 4.7–6: Verstöße gegen Aufstell- und Zugangsregelungen in Spielhallen (Mehrfachnennungen bei der Art der Verstöße möglich).....	147
Tabelle 4.7–7: Festgestellte Regelverstöße nach Spielhallentyp und –standort.....	148
Tabelle 4.7–8: Bewertung des Gesamteindrucks der begangenen Spielhallen.....	148

Glossar

Glossar

AWI	Automaten-Wirtschaftsverbände-Info-GmbH. Die Gesellschaft vertritt die Interessen der Spitzenverbände der Automatenwirtschaft (Hersteller, Handel und Aufsteller) http://www.awi-info.de
DeSIA	Deutsche Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft GmbH. Sie vertritt die Interessen der deutschen Spielbanken auf Bundes- und EU-Ebene (aufgelöst, Nachfolger: DSbV)
DSbV	Deutscher Spielbankenverband; Zusammenschluss der 11 staatlich konzessionierten Spielbanken mit 42 Standorten (Nachfolger der DeSIA) www.deutscher-spielbankenverband.de
FORUM Marketing-Service GmbH	Dienstleistungsfirma des FORUM für Automatenunternehmen in Europa e.V., einem Verband von Unternehmen aus Aufstellung, Vertrieb, Herstellung und Import von Unterhaltungsautomaten.
Fünfte Verordnung zur Änderung der SpielV	Gegenstand dieser Untersuchung im Hinblick auf die Umsetzung der Regelungen und die Auswirkungen auf Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmale; Fassung vom 17.12.2005 (Anlage 13).
Gewerbeordnung (GewO)	In den §§ 33c bis i, 60a, 144, 145 und 148 sind die Regelungen für „Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit“ (in diesem Bericht mit GSG (Geldspielgeräte) abgekürzt) aufgeführt http://www.gesetze-im-internet.de/gewo/index.html
Glücksspiel	<ol style="list-style-type: none">(1) Spiele, bei denen Gewinn und Verlust überwiegend durch den Zufall und nicht durch die Kompetenz des Spielers bestimmt sind. Nach dieser Definition sind sowohl die Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit in Spielhallen und Gaststätten (Geldspielgeräte; GSG) als auch die Automaten in Spielbanken (SBA) sowie Roulette, Lotto, Toto und Sportwetten Glücksspiele(2) In Deutschland wird rechtlich und anhand der besonderen Merkmale zwischen Glücksspielen einerseits (Zuständigkeit in Landeskompentenz, gesetzliche Regelungen §284 StGB, Glücksspielstaatsvertrag u.a.) und den Spielgeräten mit Geldgewinnmöglichkeit (GSG) andererseits unterschieden (Zuständigkeit in Bundeskompetenz, rechtliche Regelungen in § 33 c-i, 60a, §§ 144, 145, 148 GewO, SpielV, SpielVwV)

Glossar

Glücksspielautomaten in Spielbanken (SBA)	Äußerlich zum Teil gleich aussehende Automatenspielgeräte in Spielbanken wie GSG, aber im Gegensatz zu GSG rechtlich in Spiel- und Aufstellmerkmalen unregelt. Zugang nur nach Alterskontrolle und Personenregistrierung (in diesem Bericht mit SBA abgekürzt)
GSG	Abkürzung für Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit (Geldspielgeräte)
SBA	Abkürzung für Glücksspielautomaten in Spielbanken (Spielbankenautomaten)
Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit	Automatenspiele, die nach §33 c ff. der GWO und der SpielV geregelt und zugelassen werden und bei denen laut dem Gesetzgeber die Unterhaltung im Vordergrund steht und keine „unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit“ auftreten dürfen (§ 33 e GewO; in diesem Bericht mit GSG abgekürzt). Zum Spielerschutz sind Einsatz, Spieldauer, Gewinne und Verluste rechtlich eingeschränkt
Spielhalle	Spielstätte mit einer Lizenz für GSG (bis zu 12 Geräte auf zumindest 144 m ²); zur besseren Unterscheidung zwischen Spielhalle und Spielhallenkomplex auch als „Einzelspielhalle“ bezeichnet.
Spielhallenkomplex	Spielstätte mit mehreren Lizenzen für GSG (=mehrere Spielhallen)
Spielregionen	Für diese Untersuchung ausgewählten zwölf Regionen in Deutschland (in drei Bundesländern je zwei Großstädte und je zwei ländliche Regionen)
Spielstätte	Oberbegriff für Gaststätten mit GSG und Spielhallen
Spielverordnung (SpielV)	Die Verordnung regelt in Ergänzung zur GewO Details von Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen für Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit (GSG); aktuelle Fassung vom 27.01.2006 (http://www.gesetze-im-internet.de/spielv/index.html)
Spielverwaltungsvorschrift (SpielVwV)	Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c ff. der GewO sowie der SpielV http://www.hessen.de/irj/HMWVL_Internet?cid=e8768fe2593679463e5f85263108f0e8 (zweiter Link)
Technische Richtlinie 4.1 der PTB vom 21.04.2009	Die Richtlinie der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt dient der Spezifikation einer Regelung der SpielV zur Sicherung der Prüfbarkeit und zur Durchführung der Bauartprüfung http://ib.ptb.de/spielgeraete Menüpunkt „Technische Richtlinien“

Glossar

VDAI	<p>Verband der Deutschen Automaten-Industrie e.V. Mitglieder sind Hersteller und Importeure von münzbetätigten Musik- und Unterhaltungsautomaten sowie von Waren- und Leistungsautomaten</p> <p>www.vdai.de</p>
Weisung des BMWi vom 22.08.2007	<p>Das Schreiben des BMWi begrenzt die Zulassung neuer Mehrplatzspielgeräte auf maximal vier Spielstellen</p> <p>(Anlage 15; keine Übergangsfrist)</p>
Weisung des BMWi vom 17.10.2007	<p>Das Schreiben des BMWi korrigiert unerwünschte Entwicklungen im Zusammenhang mit der fünften Novelle der Spielverordnung, im Wesentlichen die Ausgestaltung der Zwangspause und die Begrenzung der dargestellten Punkte auf 100.000 bzw. den Gegenwert von 1.000 Euro (wobei die Auszahlung von maximal 500 Euro pro Stunde bestehen bleibt).</p> <p>(Anlage 16; Übergangsfrist bis 31.12.2010)</p>

Vorwort und Danksagung

Vorwort und Danksagung

Mit dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zum staatlichen Glücksspielmonopol vom 28.03.2006 und dem daraufhin von den Bundesländern vereinbarten Glücksspielstaatsvertrag mit Inkrafttreten am 01.01.2008 für den Bereich der nach dem Strafgesetzbuch (§ 284 StGB) grundsätzlich verbotenen, aber behördlich ohne Rechtsanspruch erlaubnisfähigen Glücksspiele einerseits und dem Inkrafttreten der Fünften Novelle der Spielverordnung am 01.01.2006 für den Bereich des nach dem Gewerberecht (§ 1 und § 33 c-i GewO, SpielV, SpielVwV) grundsätzlich erlaubten, aber mit behördlichen Auflagen versehenen Betriebs von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit andererseits ist in den Glücksspielmarkt¹⁾ in Deutschland grundlegend eingegriffen worden. Die neuen rechtlichen Regelungen haben zahlreiche Merkmale verboten oder eingeschränkt (u. a. internetbasierte Glücksspiele, Werbung, „Fun-Games“), neue Gestaltungsmöglichkeiten für das gewerbliche Spiel ermöglicht, und wahrscheinlich auch eine stärkere Beteiligung am illegalen internetbasierten Glücksspiel ausgelöst. Eine Folge des „Markteingriffes“ ist ein erheblicher Konkurrenzkampf zwischen (legalen) privaten und staatlichen Anbietern in Deutschland und (illegalen) ausländischen Internetanbietern.

Beide Entwicklungen, für staatliche Glücksspiele und gewerbliche Geldspielgeräte, stehen nicht in direktem Zusammenhang, haben aber einen gemeinsamen Hintergrund: den über Jahre weitgehend unkontrollierten, ohne Rücksicht auf den Spielerschutz betriebenen Ausbau der privaten *und* staatlichen Angebote. Der massive Einsatz hochproblematischer Fun-Games (etwa 80.000) beim gewerblichen Spiel, der Ausbau der Spielbanken-Dependancen mit Glücksspielautomaten oder die Einführung von staatlichen (online-) Glücksspielen wie Keno und Quicky mit Ziehungen in kurzem Zeitabstand sind nur einige Beispiele für diese Entwicklung.

Staatliche Regulierung im Glücksspielbereich ist aufgrund der unterschiedlichen Interessen objektiv schwierig: „Lenken des natürlichen Spieltriebs ...“ (Glücksspielstaatsvertrag), Abschöpfen der privaten Mittel der Bevölkerung zur Vermeidung illegalen und unkontrollierten Glücksspiels, Interesse an möglichst hohen öffentlichen Einnahmen (auf Gemeinde-, Landes- und Bundesebene) und an Ausschüttungen für Dritte (u. a. Sport, Kultur, Wohlfahrtsverbände) einerseits und Spielerschutz andererseits stehen grundsätzlich in Widerspruch zueinander. Kompromisse bei der Regulierung sind notwendig, die nicht eindeutig wissenschaftlich bestimmt werden können, sondern anhand der jeweiligen Folgen eines Regulierungsmodells und sozialer Konsensbildungsprozesse kontinuierlich durch Korrekturen an den „Stellschrauben“ der Regulierung optimiert werden müssen.

Die hier vorgestellte Untersuchung befasst sich mit der Umsetzung und den Auswirkungen eines Bereiches der Glücksspielangebote in Deutschland, den gewerblich geregelten „Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit“ und entwickelt anhand der gefundenen Ergebnisse verschiedene Vorschläge zur Anpassung der Regulierungsmerkmale für dieses Glücksspielsegment.

Die verschiedenen Teilstudien sind in vergleichsweise kurzer Zeit nur durch die Unterstützung zahlreicher Personen und Institutionen möglich geworden. Wir möchten uns zunächst

¹⁾ Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit werden in diesem Bericht, trotz der unterschiedlichen rechtlichen Regelungen, technisch auch als Glücksspiele eingeordnet.

Vorwort und Danksagung

bei den (anonymen) Betreibern und Spielern für die Beteiligung an den zeitaufwändigen Interviews bedanken, weiterhin bei den Interviewern und bei infas für die rasche Durchführung der großen Anzahl von etwa 700 – sehr schwierigen – Interviews. Unser Dank gilt auch den zehn Experten für ihre Mitwirkung an einem zeitaufwändigen Interview, dem wissenschaftlichen Beirat (Frau Prof. Gabriele Fischer, Herr Dr. Maarten Koeter und Herr Prof. Gerhard Meyer) für ihre sehr hilfreiche Mitarbeit bei der Kommentierung der Fragebögen und des Berichtsentwurfs, Herrn Dr. Hans-Günther Vieweg vom Ifo-Institut für Wirtschaftsforschung e.V., München für zusätzliche Berechnungen sowie Herrn Prof. Dieter Richter von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt für zahlreiche technische Hinweise. Und nicht zuletzt möchten wir uns bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des IFT bedanken, die Textentwürfe kritisch kommentiert haben (Martina Kroher, Alexander Papst, Monika Sassen), sowie bei Frau Susanne Ludwig für die Mitwirkung an der gesamten Koordination der sechs Teilstudien und die Erstellung der Endfassung des Berichts.

Für die Autoren

München, 31.07.2010

Prof. Dr. G. Bühringer

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

1 Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

1.1 Ausgangslage

Seit einer Publikation von Meyer (1991, 1. Auflage 1982) sind Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit (abgekürzt als Geldspielgeräte, GSG) in den Mittelpunkt des fachlichen, politischen und öffentlichen Interesses geraten. Aufgrund einer Analyse der veränderten technischen Merkmale der Geräte seit etwa 1975 sowie einer empirischen Untersuchung an Spielern kam Meyer zu der Schlussfolgerung, dass die zu diesem Zeitpunkt eingesetzten GSG nicht mehr den Bedingungen der Gewerbeordnung entsprechen, sondern Merkmale eines klassischen Glücksspiels aufweisen würden, ohne dass die strengen Regeln für Glücksspiele gelten würden (z. B. Alterskontrollen, Spielersperren). In diesem Zusammenhang wurden Forderungen nach einer stärkeren Kontrolle der Geräte formuliert, die vom völligen Verbot über die Einordnung als Glücksspiel (mit den entsprechenden Konsequenzen) bis zur stärkeren Regulierung der Geräte (Laufzeitverlängerung eines Spiels, Gewinn- und Verlustreduzierung) reichten.

Der Gesetzgeber hat im Zusammenhang mit der langjährigen Diskussion mehrmals über die Spielverordnung (SpielV) in die Merkmale von GSG und in die Betreiberbedingungen eingegriffen, um einerseits dem angestrebten Ziel des Spielerschutzes gerecht zu werden, andererseits aber auch die Gewerbefreiheit der Betreiber nicht willkürlich einzuschränken. Die beiden Zielsetzungen stehen grundsätzlich in Konkurrenz zueinander. Die Vermeidung einer willkürlichen Einschränkung des Betriebs von GSG ergibt sich durch die Einordnung als Gewerbe und durch die in §1 der Gewerbeordnung (GewO) festgehaltene Gewerbefreiheit. Die Sicherstellung des Spielerschutzes als explizite Zielsetzung ist ebenfalls in der GewO (§33c, e, f und i) und in der Spielverordnung (SpielV) festgehalten (für eine ausführliche Darstellung vgl. Kap. 1.5).

Die folgende Studie befasst sich mit den Auswirkungen und der Bewertung der Fünften Änderungsverordnung zur SpielV vom 17.12.2005, die am 1. Januar 2006 in Kraft getreten ist. Hintergrund der Änderungsverordnung war vor allem das Ziel, die Prüfbarkeit der GSG durch die PTB aufgrund der in den letzten Jahren vollelektronifizierten Automaten wieder herzustellen, und zwar durch eine Umstellung der Zulassungskriterien von Merkmalen des Einzelspiels auf maximale Verlust- und Gewinn Grenzen je Stunde und einer Mindestlaufzeit je Spiel von 5 Sekunden. Damit sollten den Herstellern auch die Möglichkeit eingeräumt werden, die Spielgeräte – „in engen Schranken“ (Begründung in der Bundesdrucksache 655/05 vom 30.08.2005 durch das BMWi) – wieder attraktiver zu machen. Weiterhin war es das Ziel bessere Instrumente zu schaffen, die die Spieler vor hohen Geldverlusten bewahren, suchtpreventiv wirken und den Jugendschutz betonen sollten (u. a. durch Verbot der Fun Games, durch Zwangspausen und Auslage/Anbringung von Spielerschutzinformationen). Als letztes sollte die Abgrenzung zum Automatenspiel (SBA) in Spielbanken (mit gewinn- und verlustmäßig unbegrenztem Glücksspiel) verbessert und die Abwanderung von Spielern in das illegale Glücksspiel verhindert werden. Seit der Veröffentlichung des Entwurfs dieser Änderungsverordnung wird in der Fachöffentlichkeit kritisch diskutiert, ob die Schutzziele tatsächlich erreicht werden konnten oder ob sogar die spielbezogenen Risiken zugenommen hätten.

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

Exkurs: Die aktuelle Diskussion zum Glücksspiel in Deutschland

Eine Rahmenbedingung für die vorliegende Untersuchung stellt die aktuelle, teilweise heftige politische Diskussion über die „richtige“ Form der Regulierung des Glücksspielmarktes (GSG werden trotz einer anderen Rechtsgrundlage in dieser Untersuchung technisch als Glücksspiele betrachtet) und über „gefährliche“ bzw. „weniger gefährliche“ Glücksspielmerkmale und Glücksspiele dar. Glücksspielanbieter, Gemeinden als Genehmigungsbehörden für GSG Lizenzen (mit konkurrierenden Interessen an Jugend- und Spielerschutz, Stadtgestaltung und Einnahmen aus Gewerbe- und Vergnügungssteuer), Hilfsorganisationen, indirekt Betroffene (z. B. Wohlfahrtsverbände und Sportvereine, die Glücksspielmittel erhalten), Wissenschaftler und Vertreter staatlicher Regulierungsbehörden argumentieren für ihre jeweiligen Positionen ohne genügend deutlich zu machen, dass hierbei auch Eigeninteressen und Werturteile eine Rolle spielen. Es geht auch oder vor allem um Marktanteile der staatlichen und privaten Glücksspielanbieter und um die Sicherung von finanziellen Vorteilen bei bisherigen finanziellen Nutznießern der Überschussausschüttungen. Interessensvertretung ist nicht negativ, sollte aber transparent gemacht werden. Auch Behörden sind bei diesem Sachverhalt nicht neutral, sondern verfolgen Eigeninteressen als Anbieter bzw. Regulierer von Glücksspielen in Deutschland.

Wissenschaftliche Erkenntnisse und Überlegungen spielen in der beschriebenen Kontroverse über „gute und schlechte“ Glücksspiele und Regulierungsmodelle zumeist nur eine geringe Rolle, obwohl der Kenntnisstand insofern eindeutig ist als diese beiden Aspekte nicht Apriori entschieden, sondern nur empirisch an Hand der Folgen optimiert werden können:

- Nach der „International vergleichenden Analyse des Glücksspielwesens“ (2009) sind die Vor- und Nachteile des Monopol-, Konzessions- oder Wettbewerbsmodells aufgrund der national sehr unterschiedlichen Ausgestaltung der Modelle und der differenzierten Auswirkungen auf zahlreichen Ebenen (u. a. Gesundheit, Delinquenz, staatliche Einnahmen aus Steuern, Abgaben und Konzessionserlösen, öffentliche Folgekosten) derart komplex, dass eine apriori gesicherte Präferenz auch nur näherungsweise nicht möglich ist. Eher relevant für die nationale Problemlage beim Glücksspiel sind Art und Intensität der Regulierungen, der Strafbewehrung, Sanktionspraxis und Sanktionsausübung.
- Obwohl es aus der Grundlagenforschung Kenntnisse zu den Auswirkungen einzelner Spielmerkmale auf das Spielrisiko gibt (z. B. Spieldauer, Einsatzhöhe) ist auf dieser Grundlage eine genaue Apriori-Beurteilung von einzelnen Glücksspielen nicht möglich. Ein Glücksspiel umfasst zahlreiche Risikomerkmale, und die Auswirkungen werden auch durch Aufstell- und Zugangsmerkmale, soziale Bedingungen und das gesamte Glücksspielangebot und Regulierungskonzept beeinflusst.

Die beschriebenen Restriktionen sind kein Grund für wissenschaftliche Abstinenz, wohl aber für ein alternatives Steuerungskonzept an Hand der empirisch erforschbaren *Auswirkungen*:

- Grundlage können bevölkerungsepidemiologische Studien zum aktuellen Glücksspielverhalten und Art und Ausmaß negativer Auswirkungen (z. B. aktuelle Geldverluste, Störungen, Delinquenz) und andere repräsentative Datenquellen (z. B. verfügbare Freizeit, Einkommen, Delinquenz) sein. Solche Studien geben Anhaltspunkte für den Bedarf an regulativen Maßnahmen, die dann wieder auf ihre Auswirkungen überprüft werden können.
- Wichtig ist dabei, dass nicht nur auf langfristige Veränderungen (z. B. Veränderung der Zahl pathologischer Spieler) gewartet wird, sondern möglichst kurzfristige Indikatoren verwendet werden (z. B. Zunahme der Spieler in Umfragen, die versuchen Geld vom

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

Vortrag zurückzugewinnen oder sich zusätzlich Geld besorgen müssen). Hier ist teilweise zusätzliche Forschung zur Relation kurzfristiger Indikatoren und langfristiger Auswirkungen notwendig.

- Ansatzpunkte für Regulierungsstrategien sind zum einen *die Kontrolle der Spielmerkmale* (Einsatz, Gewinn; wie bei GSG), zum anderen *die Kontrolle des Spielzugangs* (Personenregistrierung wie bei Spielbanken) *und Spielverlaufs* (Sperrmöglichkeiten; vgl. Kap. 4.3.7) oder Kombinationen von beidem.
- Darüber hinaus sollte deutlicher als bisher klargestellt werden, dass Eigeninteressen und Werturteile für Spiel- und Regulierungskonzepte einen hohen Stellenwert haben, etwa zur Begrenzung maximaler Gewinne und Verluste, zur Abwägung von wirtschaftlichen, fiskalischen, Sicherheits- und Spielerschutzinteressen. Die zumeist sehr unterschiedlichen Wertvorstellungen können nur über gesellschaftliche Konsens- oder demokratische Abstimmungsprozesse entschieden werden.

Relevanz der aktuellen politischen Diskussion für die Planung und Auswertung der Untersuchung

Die Ausführungen des Exkurses sind relevant für die Beurteilung der Ergebnisse im Hinblick auf die Fragestellungen der Untersuchung (Kapitel 5) und die Ausarbeitung der Vorschläge (Kapitel 6):

- Es muss deutlich werden, dass die Sicherheit der Interpretation der Ergebnisse und der abgeleiteten Schlussfolgerungen und Vorschläge – je nach Fragestellung – unterschiedlich stark eingeschränkt sein kann.
- Es muss deutlich werden, dass zu zahlreichen relevanten Aspekten keine wissenschaftlich gesicherten Apriori-Aussagen möglich sind, sondern dass diese Gegenstand von Wertentscheidungen und Interessensausgleich sind.
- Es muss deutlich werden, welche Ergebnisse für welche Schlussfolgerungen herangezogen werden, und welche Ergebnisse alternative Interpretationen erlauben (transparente und umfassende Darstellung aller Daten und Interpretationen).

1.2 Allgemeine Zielsetzung

Allgemeine Zielsetzung der Studienausschreibung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi) war (1) die Erfassung der Umsetzung und (2) der Auswirkungen der Novelle (Änderungsverordnung) der SpielV, die im Januar 2006 in Kraft getreten ist, sowie (3) die Bewertung der Ergebnisse (Text der Änderungsverordnung in Anlage 13).

Variablen der Erfassung der Umsetzung und der Auswirkungen der Novelle sind nach der Ausschreibung: (1) Umsetzung der Spielmerkmale, (2) Umsetzung der Aufstell- und Zugangsmerkmale, (3) Auswirkungen auf den Spielerschutz, (4) den Jugendschutz, (5) die wirtschaftlichen und technischen Folgen, (6) die Bekämpfung des illegalen Spiels, sowie (7) die Trennung von gewerblichem Automatenspiel und Automaten in Spielbanken.

Die Bewertung der Novelle bezieht sich auf alle angesprochenen sieben Teilziele in Hinblick auf Umsetzungsgrad und erwartete bzw. unerwartete Auswirkungen. Darüber hinaus sollen aktuelle problematische Ausprägungen des Spielverhaltens – als Grundlage für weitere Maßnahmen – erfasst werden, z. B. beim Jugend- und Spielerschutz, die nicht auf die Änderungsverordnung von 2006 zurückzuführen sind, sondern im Zusammenhang mit der gesamten aktuellen SpielV stehen.

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

1.3 Teilziele

Teilziel 1: Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale

Es kann davon ausgegangen werden, dass Geräte die gesetzlichen Spielmerkmale erfüllen, wenn Bauartzulassung, Zulassungsbeleg und bei Geräten mit mehr als zweijährigem Betrieb das Prüfsiegel nach § 7 SpielV vorliegen. Untersucht werden der Anteil der Neugeräte, das Vorliegen der Zulassungs- und Prüfsiegel sowie der tatsächliche durchschnittliche Stundenverlust.

Teilziel 2: Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale

Es wird überprüft, inwieweit die Anforderungen der Novelle umgesetzt wurden, insbesondere hinsichtlich

- **Anzahl und Aufstellung der GSG**
Wurden die Regelungen bei der Aufstellung der GSG in Bezug auf Anzahl und Anordnung ausreichend umgesetzt?
- **Keine Aufstellung von Fun-Games und anderen illegalen Spielgeräten**
- **Warnhinweise**
Befinden sich Warnhinweise zum Jugendschutz und zum übermäßigen Spielen an den GSG?
- **Infomaterial**
Liegt das geforderte Informationsmaterial über die Risiken übermäßigen Spielens sichtbar aus? Wird auf Beratungsmöglichkeiten bei Problemen mit übermäßigem Spiel hingewiesen?
- **Betreiberschulung**
Wurde das Spielstättenpersonal geschult in der Identifizierung von problematischen Spielern und in der Unterbindung unkontrollierten Spielens?

Teilziel 3: Auswirkungen auf Spielerschutz

Es soll erfasst werden, welche Auswirkungen sich auf Seiten normaler sowie pathologischer Spieler zeigen, insbesondere hinsichtlich

- **Feststellung von Unterschieden**
Werden Unterschiede zu alten GSG bemerkt?
- **Anreizwirkung**
Stellen die neuen Gerätetypen einen höheren Spielanreiz dar, mehr oder länger zu spielen. Welche Features sind besonders reizvoll und regen zum ausdauernden Spiel an?
- **Spieldauer**
Haben sich Merkmale des Automatenspiels aus Sicht der Spieler verändert (z. B. Dauer, Häufigkeit)?
- **Spielverluste und Gewinne**
Haben die neuen Gewinn- und Verlustregelungen subjektiv zu einer Veränderung der Gewinne und Verluste geführt?
- **Spielkontrolle und -beendigung**
Hat die Zwangspause einen Einfluss? Fällt es leichter oder schwerer das Spiel zu beenden?
- **Spielen an mehreren Geräten**
Wird gar nicht, mehr oder weniger an mehreren Geräten gespielt?

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

Teilziel 4: Auswirkungen auf Jugendschutz

Es wird überprüft, inwieweit die zusätzlichen Vorgaben zum Jugendschutz die Spielhallen- und Gaststättenbetreiber für das Problem sensibilisiert haben und die festgelegten Regelungen umgesetzt wurden. Weiterhin wird überprüft, ob der Einlass in Spielhallen kontrolliert und ob Jugendlichen der Einlass verwehrt wird.

Teilziel 5: Auswirkung auf Wirtschaftlichkeit und Technik

Wirtschaftliche Aspekte

Es werden die wirtschaftlichen Auswirkungen für die Automatenwirtschaft erfasst.

Technische Aspekte

Es wird geprüft, ob die weitgehende Freigabe der Spielmerkmale und die Beschränkung der Kontrolle auf bestimmte Rahmenbedingungen (z. B. maximaler Gewinn und Verlust pro Stunde und Durchschnittsverlust) zu neuen technischen Spiellösungen geführt haben.

Teilziel 6: Auswirkungen auf illegales Glücksspielen

Dazu gehört zunächst das Fehlen von illegalen GSG und anderen Spielmöglichkeiten in Spielhallen und Gaststätten (z. B. Fun-Games), aber auch die gesamte Beachtung der rechtlichen Regelungen, zum Beispiel im Hinblick auf illegale Tokensysteme. Weiterhin wird geprüft, ob es Anhaltspunkte für Kontakte der Spielhallen und Spieler zu anderen Formen illegalen Glücksspiels gibt.

Teilziel 7: Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu Automaten in Spielbanken

Es soll überprüft werden, ob sich Spielmerkmale sowie Aufstell- und Zugangsmerkmale von GSG und Spielbank-Automaten (SBA) weiterhin unterscheiden und ob GSG in der heutigen Form die normalen und pathologischen Spieler anreizen, auch in Spielbanken zu spielen¹.

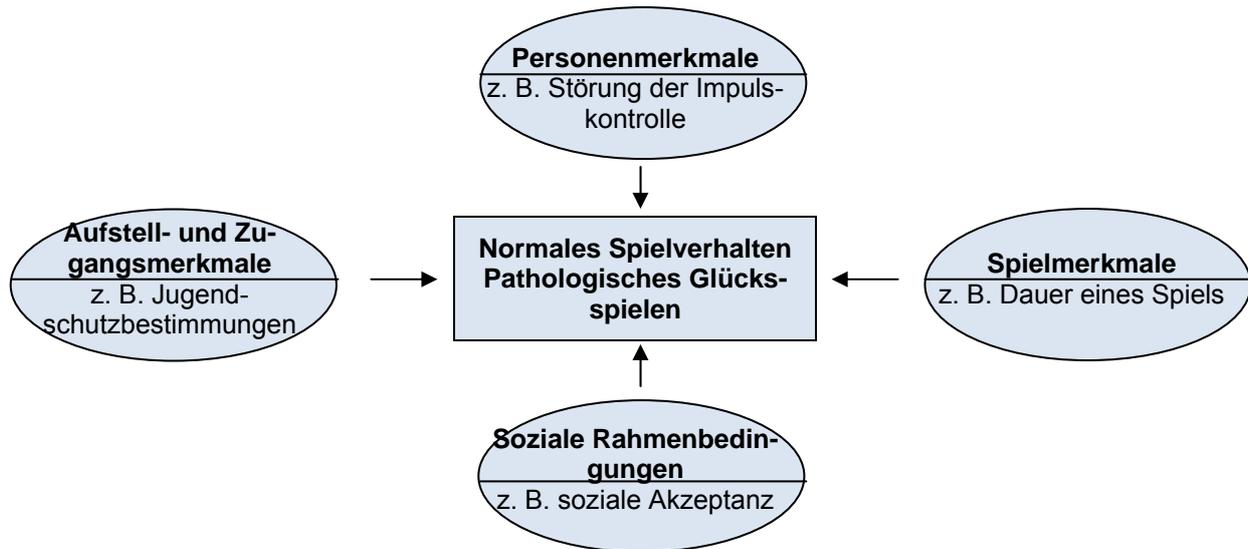
1.4 Risiken im Zusammenhang mit Glücksspielen

Glücksspielen ist grundsätzlich mit zwei Risiken verbunden: Man kann zum einen Beträge verlieren, die die finanziellen Verhältnisse des einzelnen Spielers übersteigen, zum anderen Störungen im kognitiven Erleben und im Sozialverhalten entwickeln, die unter dem Krankheitsbild des Pathologischen Glücksspielens zusammengefasst werden. Abbildung 1.4–1 zeigt, dass die einzelnen Risikofaktoren grundsätzlich vier Bereichen zugeordnet werden können: (1) Personenmerkmalen, (2) Spielmerkmalen, (3) Aufstell- und Zugangsmerkmalen sowie (4) soziale Rahmenbedingungen:

¹ Die beiden Begriffe und ihre Abkürzungen wurden aus Gründen der besseren Unterscheidung von zwei Automatenformen mit unterschiedlicher rechtlicher Grundlage und unterschiedlichen Spielmerkmalen gewählt (vgl. Kap. 1.5). Technisch handelt es sich bei beiden um monetär basierte Glücksspiele

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

Abbildung 1.4–1: Faktoren, die das Spielverhalten und das Risiko für eine Störungsentwicklung beeinflussen



Personenmerkmale

Personenbezogene Faktoren, wie z. B. Persönlichkeitsstörungen, Störungen der Impulskontrolle oder kognitive Kontrollstörungen sind hier relevant. Sie spielen wahrscheinlich die größte Rolle, da die meisten Spieler keine behandlungsbedürftige Störung entwickeln (etwa 99,5%; Bühringer et al., 2007).

Spielmerkmale

Faktoren, wie etwa die Dauer des Spiels, die Dauer ab Spielende bis zur Auszahlung des Betrags oder die Höhe des Gewinns spielen eine Rolle. Es ist nicht möglich, die einzelnen Aspekte in ihrem Risiko getrennt zu bewerten. Es ist aber wahrscheinlich, dass solche Risikomerkmal eine Rolle spielen, da das Risiko eines Spielers eine Störung zu entwickeln, sich je nach Glücksspiel unterscheidet (z. B. besteht zwischen Lotto und Internetkartenspiel ein 70facher Risikounterschied; Bühringer et al., 2007).

Aufstell- und Zugangsmerkmale

Altersbeschränkungen, Geräteanzahl, Warnhinweise, Dichte von Spielhallen und ähnliche Faktoren der Verfügbarkeit sind hier relevant.

Soziale Rahmenbedingungen

Hierzu gehören u. a. die soziale Akzeptanz des Glücksspielens, die Einkommensverhältnisse und die Bedeutung des Glücksspielens im Rahmen der Freizeitangebote. Art und Ausmaß der Relevanz dieser Faktoren für das Spielverhalten und die Glücksspielproblematik sind unbekannt, wahrscheinlich bestehen komplexe Interaktionen mit Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen.

Weitere Auswirkungen

In Abbildung 1.4-1 sind nur das Spielverhalten und das pathologische Glücksspielen als zentrale negative gesundheitliche Auswirkung bei den abhängigen Variablen genannt. Für die Gestaltung eines nationalen Steuerungsmodells können weitere Faktoren relevant sein, wie z.B. die Abschöpfung privater Mittel oder die Begrenzung illegaler Spielaktivitäten.

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

1.5 Gesetzliche Rahmenbedingungen für Glücksspiele

Glücksspiele unterliegen in Deutschland – je nach Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen – zwei unterschiedlichen gesetzlichen Regelungen, die im Folgenden zum Verständnis der Fragestellungen zu dieser Untersuchung dargestellt werden.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang die Unterscheidung zwischen Spielautomaten in Spielbanken (SBA) und den Spielautomaten in Spielhallen und Gaststätten (GSG). Beide sehen zum Teil äußerlich gleich aus, sind aber entsprechend der unten aufgeführten gesetzlichen Regelungen und Merkmale unterschiedlich ausgelegt im Hinblick auf die Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmale.

1.5.1 Glücksspiele

Öffentlich veranstaltete Glücksspiele unterliegen dem Strafrecht und sind nach §284 Strafgesetzbuch (StGB) verboten. Als öffentlich veranstaltet gelten auch Glücksspiele in Vereinen oder in geschlossenen Gesellschaften, wenn die Glücksspiele gewohnheitsmäßig durchgeführt werden. Darüber hinaus gelten die folgenden Merkmale:

- Die Erteilung einer behördlichen Erlaubnis für die Veranstaltung von Glücksspielen ist im Ausnahmefall möglich, es handelt sich also um ein *grundsätzliches Verbot mit Erlaubnisvorbehalt*.
- Zuständig sind die Bundesländer.
- Bei den Glücksspielen steht nach dem Gesetzgeber die Gewinnmöglichkeit im Vordergrund, Vermögensverschiebungen sind in kurzer Zeit möglich.
- Es handelt sich um reine Zufallsspiele, teilweise mit einem geringen Kompetenzanteil (z.B. Poker in Spielbanken). Die Spielmerkmale (z. B. maximaler Gewinn und Verlust) sind rechtlich nicht reguliert.
- Zu den Glücksspielen gehören die Angebote der Spielbanken („Großes Spiel“ z.B. Roulette oder Baccara, „Kleines Spiel“: SBA), darüber hinaus die Angebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks, die Klassenlotterien, die Sport- und Pferdewetten und die Lotterien (z. B. im Fernsehen). Internetbasierte Glücksspiele sind in Deutschland seit 2008 verboten.

1.5.2 Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit

Diese Spiele unterliegen dem Gewerberecht und sind nach der Gewerbeordnung (insbesondere §1 zur Gewerbefreiheit) grundsätzlich erlaubt. Ergänzende Regelungen finden sich in der Spielverordnung (SpielV) und in der Spielverwaltungsvorschrift (SpielVwV). Im Einzelnen gelten die folgenden Hinweise zur Umsetzung:

- Die Erlaubnis zur Aufstellung von GSG und die Zulassung der Bauarten kann an bestimmte Voraussetzungen gebunden werden. Im Rahmen der Voraussetzungen besteht aber ein Rechtsanspruch auf die Zulassung und gewerbliche Nutzung von GSG.
- Zuständig für die Bauartzulassung ist der Bund, der Vollzug liegt bei den Ländern.
- Laut dem Gesetzgeber steht die Unterhaltung bei dieser Form des Glücksspiels im Vordergrund, es dürfen keine unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit auftreten (§33e GewO). Ziel der gewerblichen Spielrechtsnormen und Sanktionen ist es, die Betätigung des Spielbetriebs einzudämmen, die Allgemeinheit und den Spieler zu schützen und die Jugend zu schützen.
- Es handelt sich grundsätzlich um ein Zufallsspiel, allerdings wird der Zufall über zahlreiche rechtliche Regelungen zum Schutz der Spieler eingeschränkt (u.a. maximaler Verlust

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

und Gewinn pro Stunde, durchschnittlicher Verlust pro Stunde, Dauer des Spiels; vorgegebenes Verhältnis von Geldeinsatz und Gewinn zur Spielzeit).

- Im Vordergrund stehen bei dieser gesetzlichen Regelung die Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit in Spielhallen (maximal zwölf Geräte je Konzession) und Gaststätten (maximal drei Geräte), darüber hinaus gibt es auch Regelungen für Warenspielgeräte im stehenden Gewerbe sowie auf Volksfesten und ähnlichen Veranstaltungen.

1.6 Inhalte der Fünften Verordnung zur Änderung der SpielV

Im Folgenden werden die wichtigsten Inhalte der Änderungsverordnung zur SpielV aufgelistet (voller Wortlaut der Änderungsverordnung in Anlage 13, der gesamten aktuellen Version der SpielV in Anlage 14):

Spielmerkmale

- Veränderung der geforderten Mindestspieldauer von 12 Sekunden auf 5 bis 75 Sekunden, je nach Höhe des Einsatzes bzw. Gewinns. In einer Mindestspielzeit von 5 Sekunden sind ein Höchsteinsatz von 20 Cent und ein Höchstgewinn von 2 Euro erlaubt. Beim Höchsteinsatz von 2,30 Euro und einem Höchstgewinn von 23 Euro sind 75 Sekunden Spielzeit erforderlich. Genauer ist dies in § 13(1) und (2) geregelt.
- Durchschnittlicher Verlust über längere Zeit von maximal 33 Euro je Stunde (§ 12 (2) a)
- Veränderung der absoluten Obergrenzen für maximalen Verlust (80 Euro) und Gewinn (500 Euro) im Verlauf einer Stunde (§ 13 (1) 3., 4.)
- Automatische fünfminütige Spielpause nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels an einem Automaten (§ 13 (1) 5.)
- Begrenzung der Speicherung von Geldbeträgen bei Geldannahme in Geldspeichern auf 25 Euro (§ 13 (1) 6.)
- Verbot eines Token Managers, von Kreditkarten und anderen unbaren Zahlungsformen (§ 13 (1) 7.)
- Vorhandensein einer Kontrolleinrichtung, die sämtliche Einsätze und Gewinne erfasst (§ 13 (1) 8.)
- Verbot von zusätzlichen Gewinnangeboten neben den Gewinnen aus zugelassenen Geldspielgeräten (z.B. durch zusätzlich aufgestellte Jackpot-Systeme; § 9 (2)).

Weggefallen sind genaue Vorgaben zum Spielablauf, d.h. es bestehen freie Gestaltungsmöglichkeiten der Hersteller für attraktive Spielfeatures (Beschränkung nur durch Geldgewinn- und -verlustregelungen pro Stunde).

Aufstell- und Zugangsmerkmale

- Maximal 12 Geld- oder Warenspielgeräte in Spielhallen mit jeweils zumindest 12 m² Grundfläche (§ 3 (2))
- Aufstellung von Geräten maximal in Zweiergruppen mit einem definierten Abstand zwischen den Gruppen sowie der Anbringung einer Sichtblende (§ 3 (1))
- Verbot von Fun-Games mit Weiterspielmarken und Einsatzrückgewähr (§ 6a)
- Erhöhung der Anzahl der Geldspielgeräte in Gaststätten von 2 auf 3 (§ 3 (1))
- In Gaststätten muss bei bis zu zwei aufgestellten Geräten durch ständige Aufsicht, bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs.2 des Jugendschutzgesetzes sichergestellt werden (§ 3 (1))

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

- Deutlich sichtbare Warnhinweise auf GSG, die sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehen, sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten (§ 6 (4))
- Leicht zugängliche Spielregeln und Gewinnpläne (§6 (1))
- Auslage von Informationsmaterialien zum Spielerschutz (§ 6 (4))
- Überprüfung der Spielgeräte nach maximal 24 Monaten (§ 7 (1)) und Dokumentation durch eine Prüfplakette (§ 7 (2))

Übergangsregelungen

Zwei Übergangsregelungen gelten für die Fünfte Änderungsverordnung:

- Bis 3 Monate nach Inkrafttreten (d.h. bis 31.03.2006) konnten noch Anträge zu alten Geräten zugelassen werden.
- GSG-Bauarten, die vor der ab 01.01.2006 geltenden SpielV zugelassen worden sind, konnten noch bis 01.01.2010 verlängert werden. Geräte dieser Bauarten können längstens bis 31.12.2013 und in einigen wenigen Fällen bis 31.12.2014 betrieben werden. Für die verbotenen Fun Games (die nicht § 6 a SpielV genügen) gibt es keine Übergangsregelung.

Strafbewehrung

In der Bekanntmachung der Neufassung der SpielV vom 27.01.2006 (Einfügung der novellierten Bestimmungen in die noch gültigen bisherigen Bestimmungen; Anlage 14) werden in § 19 die strafbewehrten Verstöße gegen die SpielV festgehalten. Als Ordnungswidrigkeit im Sinne der GewO werden Verletzungen gegen zahlreiche Bestimmungen der SpielV eingestuft, insbesondere im Hinblick auf die maximale Anzahl der Geräte, die Anbringung der Spielregeln und der Unbedenklichkeitsbescheinigung und die festgelegten Spielmerkmale. Auffällig ist, dass die Bestimmungen zu Warnhinweisen am Gerät (Spieler- und Jugendschutz) und zur Auslage von Informationsmaterial zum Spielerschutz nicht strafbewehrt sind. Ein Bußgeldkatalog ist nicht festgelegt.

1.7 Ergänzende Dokumente

1.7.1 Weisung des BMWi vom 22.08.2007

In dem Schreiben wird die Obergrenze für GSG mit mehreren Spielstellen („Mehrfachspielgeräte“) auf maximal vier Spielstellen für neu zuzulassende Geräte festgelegt (Anlage 15).

1.7.2 Weisung des BMWi vom 17.10.2007

Aufgrund von unerwünschten „Fehlentwicklungen“ bei der Interpretation einzelner Bestimmungen der Fünften Änderungsverordnung wurden in dem Erlass zwei Details spezifiziert:

- Die fünfminütige Zwangspause nach einer Stunde Spielen erfordert eine vollständige Ruhigstellung des Geräts
- Begrenzung bei Punktspielen auf 100.000 Punkte bzw. einem Gegenwert von maximal 1.000 Euro (wobei die Grenze einer Auszahlung von maximal 500 Euro pro Stunden bestehen bleibt).

Die Bestimmungen gelten ab dem 01.07.2008 für neuzugelassene Geräte mit einer Übergangsfrist bei bereits nach der novellierten SpielV zugelassenen GSG bis 31.12.2010 (Anlage 16).

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

1.7.3 Technische Richtlinie 4.1 der PTB vom 21.04.2009

Diese Richtlinie dient der Spezifikation einzelner Regelungen der SpielV zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung (Wortlaut unter <http://ib.ptb.de/spielgeraete> Menüpunkt „Technische Richtlinien“).

1.7.4 Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c, 33d, 33i und 60a, Abs. 2 und 3 der GewO sowie der Spielverordnung (SpielVwV)

Die SpielVwV interpretiert und erläutert einzelne Bestimmungen der GewO und der SpielV und stellt dabei in Abschnitt 1.1.1 die beiden zentralen Zielsetzungen der Änderungsverordnung vor, verbesserter Spielerschutz und die freiere Gestaltung der Spielabläufe (Wortlaut unter <http://www.gesetze-im-internet.de/spielv/index.html> und http://www.hessen.de/irj/HMWVL_Internet?cid=e8768fe2593679463e5f85263108f0e8, zweiter Link).

1.8 Ausarbeitung der Fünften Änderungsverordnung

Die Vorbereitungsarbeiten zur Fünften Änderungsverordnung zur SpielV begannen ab 2000. Auslöser war nicht das BMWi sondern ein Beschluss der Wirtschaftsministerkonferenz der Länder vom 18. / 19. Mai 2000 zum dringenden Handlungsbedarf bei der Änderung der SpielV mit der Bitte an das BMWi hier die Koordination der Änderungsvorschläge zu übernehmen.

Im einzelnen wurden von den Länder-Wirtschaftsministern als Argumente für den Änderungsbedarf angegeben: (1) die Notwendigkeit eines zukunftsfähigen Prüfungsverfahrens für die PTB zur Sicherstellung des Spielerschutzes und (2) die Notwendigkeit dem gewerblichen Spiel Perspektiven zu geben, um den Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen zu können (Niederschrift WMK, 18. / 19. Mai 2000, TOP 24, S. 49).

In der ersten Vorlage des BMWi vom 30.08.2005 an den Bundesrat (Drucksache 655/05; der Bundesrat musste der Änderungsverordnung zustimmen) wurden die neuen Bestimmungen begründet:

- Als Auslöser für die geplanten Veränderungen wurde der massive Einsatz illegal einsetzbarer „Fun Games“, das veränderte, zunehmend attraktivere Glücksspielangebot im Umfeld des GSG (Internetglücksspiele, grenzüberschreitende Angebote, internetbasierte Sportwetten in Deutschland), das entsprechend geringere Interesse an GSG (Rückgang der aufgestellten Geräte) und die zunehmend schwierigere Prüfung der in den letzten Jahren voll elektronifizierten Geräte angegeben.
- Als Zielsetzungen wurden die Beendigung missbräuchlicher Entwicklungen (u. a. Fun Games) und die verbesserte Grenzziehung zwischen GSG und staatlich konzessioniertem Glücksspiel angegeben.
- Als wichtigste Veränderungen werden (1) die Verkürzung der Spielzeit von 12 auf 5 Sekunden (zur Verhinderung des Spielens an mehreren Geräten), (2) die Möglichkeit längerer Laufzeiten bis 75 Sekunden, (3) die Veränderung der Prüfsystematik (von einzelspielbezogenen Merkmalen zu Höchstgrenzen pro Stunde für Gewinn, Verlust und durchschnittlichen Verlust), (4) die Festlegung des Höchstgewinns pro Stunde auf 500 Euro (etwas geringer als bisher), der Höchstverlusts auf 80 Euro (bisher 60 Euro) und des durchschnittlichen Verlusts auf 33 Euro (bisher 28,96 Euro), (5) die Zwangsabschaltung

Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

der Geräte nach einstündigem Betrieb, Warnhinweise am Gerät und Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten (Spielerschutzmaßnahmen) und (6) die Erhöhung der Geräte pro Spielhallenlizenz von 10 auf 15 und pro Gaststätte von 2 auf 3 genannt.

In den weiteren Beratungen der zuständigen Ausschüsse des Bundesrates wird zunächst die weitgehende Ablehnung der zentralen Änderungsvorschläge des BMWi deutlich (mit Ausnahme des Verbots der Fun Games; siehe Empfehlungen der Ausschüsse vom 04.10.2005, Drucksache 655/1/05). Der Antrag des Freistaates Bayern (vom 12.10.2005; Drucksache 655/2/05) beinhaltet u. a. einen Kompromissvorschlag zur Anzahl der Geräte je Lizenz: statt einer Erhöhung von maximal 10 auf 15 Geräte (je 10 m²) werden maximal 12 Geräte (je 12 m²) vorgeschlagen. In Verbindung mit weiteren Änderungen (u. a. Verbot weiterer Vergünstigungen neben den Gewinnen, bessere Dokumentation der Geldbewegungen in GSG für steuerliche Prüfzwecke) wird die Fünfte Änderungsverordnung am 14.10.2005 vom Bundesrat beschlossen.

Untersuchungskonzept

2 Untersuchungskonzept

2.1 Untersuchungsplan

Die Ziele der Ausschreibung erfordern nach wissenschaftlichen Standards die Erfassung und Analyse von *Kausalzusammenhängen* zwischen der Novelle der SpielV und *kurzfristigen* (Umsetzung der Vorgaben der Novelle, technische und wirtschaftliche Auswirkungen) sowie *langfristige Auswirkungen* (Jugend- und Spielerschutz, Reduktion der Zahl pathologischer Glücksspieler). Eine solche Analyse kausaler Zusammenhänge ist unter den gegebenen Rahmenbedingungen insbesondere für die langfristigen Auswirkungen mit mehreren Problemen verbunden:

- Ein gesicherter Effekt der Novelle kann nur überprüft werden, indem das Spielverhalten und die Auswirkungen einer Zufallsauswahl von Spielern und Spielstätten nach der alten SpielV bzw. der novellierten SpielV verglichen werden.
- Hilfsweise könnte in langfristig angelegten epidemiologischen Querschnittsuntersuchungen geprüft werden, ob sich die Zahl der Spieler mit einer Störung verändert. Zusätzliche Einflüsse auf mögliche Veränderungen („Zeitgeist“-Entwicklungen in Bezug auf Glücksspielen, z. B. Poker) können dabei nicht ausgeschlossen werden.
- Alternativ könnte überprüft werden, ob sich die Zahl der behandlungsbedürftigen Spieler verändert hat (auch hier mögliche andere Einflussgrößen, wie z. B. Veränderungen der Behandlungsbereitschaft aufgrund der aktuellen Öffentlichkeitsarbeit und des Ausbaus des Behandlungsangebots).
- Die Novelle der SpielV ist am 01.01.2006 in Kraft getreten, eine Korrektur beobachteter Fehlentwicklungen bei den Punktesystemen erfolgte in einem Erlass des BMWi 2007 mit einer Übergangszeit bis Ende 2010 (vgl. Kapitel 1.7). Ein problematisches Spielverhalten bis zur klinischen Diagnose entwickelt sich über einen Zeitraum von bis zu 10 Jahren, sodass empirisch *messbare* Effekte der geänderten Spielverordnung auf die Bevölkerungsbelastung (Diagnosen) in der Bevölkerung frühestens etwa 2015 auftreten.
- Die Dauer zwischen Spielbeginn und erster Behandlung liegt bei etwa 10 Jahren (eigene Berechnungen aus laufenden Studien), sodass messbare mögliche Effekte der SpielV auf die Zahl der Fälle in Behandlung erst etwa 2020 auftreten.
- Das Risiko für die Diagnose „Pathologisches Glücksspielen“ bei Spielern an GSG beträgt 5,1% (etwa 31.000 Erwachsene, KI: 11.000 – 81.000) (Bühringer et al, 2007, Tab. 2 und 3). Um Veränderungen der Prävalenz in der Bevölkerung aufgrund der Novelle statistisch abzusichern, wäre eine extrem große Untersuchungsstichprobe oder eine extreme Veränderung notwendig.

Es ist offensichtlich, dass Studien mit den genannten Voraussetzungen aus ethischen, rechtlichen, finanziellen, technischen und zeitlichen Gründen nicht möglich sind. Bei den gegebenen finanziellen und zeitlichen Rahmenbedingungen war es notwendig einen anderen Untersuchungsansatz zu entwerfen: Statt einer längsschnittlich angelegten Feldstudie über viele Jahre mit einem Vergleich der Spieler- und Spielcharakteristika vor und nach der Einführung der Novelle der SpielV war es alternativ notwendig die eine Studie in mehrere Teilstudien zu „zerlegen“, die zur Zeitersparnis parallel durchgeführt werden konnten. Darüber hinaus sollten die Teilstudien in einem multimodalen Ansatz möglichst alle relevanten Informationsquel-

Untersuchungskonzept

len einbeziehen, also z. B. nicht nur Spielerangaben sondern auch Betreiber- und Expertenurteile, nicht nur Aussagen von Betroffenen sondern auch Beobachtungen und Kontrollen durch Dritte, wie z. B. Ordnungsbehörden. Zur Umsetzung wurden folgende Untersuchungsstrategien gewählt:

(1) Formale Erfüllung der novellierten SpielV

Diese Untersuchung betrifft die Fragestellungen (Teilziele, vgl. Kap. 1.3) 1 und 2 und kann über Aussagen von Betreibern und über objektive Kontrollen in Spielstätten erfasst werden (z. B. Umsetzung der Aufstellmerkmale). Die Gültigkeit der Ergebnisse ist hoch bei objektiven Kontrollen; die Aussagen der Betreiber werden möglicherweise durch soziale Erwünschtheit beeinflusst.

(2) Positive oder negative aktuelle Merkmale des Spielens an GSG

Dieses Thema betrifft die Fragestellungen 3 – 7 und kann mit Aussagen von Spielern und Betreibern sowie mit objektiven Kontrollen in Spielstätten beantwortet werden (z. B. „Vorheizen“ von GSG, illegale Auszahlungen, Spielen an mehreren GSG gleichzeitig). Es kann dabei aber nicht mit Sicherheit differenziert werden, ob diese Merkmale des Spielverhaltens schon immer so bestehen, oder Folge der novellierten SpielV sind. Für die Beurteilung eines möglichen zukünftigen Regulierungsbedarfs wurde es als weniger wichtig erachtet, ob ein aktuell bestehendes kritisches Merkmal Folge der letzten Novelle der SpielV ist oder Folge früherer Novellen. Die Gültigkeit der Ergebnisse ist hoch für objektive Kontrollen; möglicherweise ist sie bei den Antworten der Betreiber und Spieler durch Antworttendenzen aus betrieblichem Interesse oder wegen sozialer Erwünschtheit beeinflusst.

(3) Positive und negative Auswirkungen der novellierten SpielV

Dieser Ansatz betrifft ebenfalls die Fragestellungen 3 – 7 und kann mit Aussagen von den Betreibern und Spielern beantwortet werden, die vor den Änderungen der SpielV, d. h. vor 2006 bereits in Spielhallen tätig waren bzw. an GSG gespielt haben. Die Sicherheit dieser Ergebnisse ist am meisten durch Verfälschungen bedroht, da keine objektiven Erhebungen (wiederholte Messungen vor und nach der Änderung der SpielV) möglich waren. Neben Interessen der Betreiber und Rücksicht auf soziale Erwünschtheit bei den Spielern können auch Erinnerungsdefizite die Ergebnisse verfälschen. Weiterhin ist möglicherweise die Zeit der Erfahrung mit der neuen SpielV zu kurz, um langfristige Auswirkungen erforschen zu können (2006 bis Anfang 2010; zahlreiche Übergangsregelungen).

(4) Auswertungen von Expertenurteilen und vorhandener Literatur

Dieser Untersuchungsansatz ist grundsätzlich für alle sieben Fragestellungen möglich, ist aber vor allem für die Themen 3 – 7 sinnvoll – in Ermangelung von beobachtbaren Sachverhalten vor und nach der Änderung der SpielV. Solche Aussagen sind ebenfalls in ihrer Gültigkeit gefährdet: neben Stichprobenproblemen, die die Repräsentativität der ausgewählten Experten und der Literatur einschränken, spielen mögliche Interessen und Antworttendenzen sowie mögliche mangelnde Kenntnisse der – sehr komplexen – Sachverhalte bei GSG eine Rolle.

2.2 Überblick über die Teilstudien

Für die Untersuchung der Fragestellungen wurden sechs Einzelstudien geplant, die aus Zeitgründen parallel durchgeführt werden konnten. Die Einzelstudien beinhalten (1) empirisch erfassbare Daten (z.B. Beobachtungen in Spielhallen, Spieler- und Betreiberbefragun-

Untersuchungskonzept

gen, (2) Bewertungen (Spieler, Betreiber- und Expertenurteile), (3) Kontrollergebnisse (z.B. der Gewerbe- und Ordnungsämter) sowie (4) Sekundäranalysen von vorhandenen Daten und Untersuchungen:

- Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten
- Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten
- Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten
- Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen
- Teilstudie 7: Interviews mit Experten zu GSG
- Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Literatur zu GSG

Aus Kostengründen mussten die geplanten Teilstudien 2 (Befragung von Spielern in Behandlung) und 6 (Zugangstest mit Jugendlichen) entfallen, die Zahl der Interviews in Teilstudie 7 musste von 20 auf 10 reduziert werden. In Tabelle 2.2–1 sind die Teilziele sowie die zugeordneten Teilstudien gegenüber gestellt, so dass jeweils die Themenschwerpunkte für die Teilstudien deutlich werden.

Untersuchungskonzept

Tabelle 2.2-1: Übersicht über Teilstudien, Teilziele und Untersuchungsthemen

Teilstudie Teilziele	1. Befragung Spieler	3. Befragung Betreiber	4. Teilnehmende Beobachtung	5. Begehung Spielhallen	7. Experteninterviews	8. Sekundäranalyse
1 Umsetzung: Spielmerkmale		<ul style="list-style-type: none"> Anteil Neugeräte 		<ul style="list-style-type: none"> Zulassung und Prüfsiegel der GSG vorhanden 	<ul style="list-style-type: none"> Ergebnisse Geräteprüfung 	<ul style="list-style-type: none"> Daten der PTB und anderer Autoren
2 Umsetzung: Aufstell- und Zugangsmerkmale	<ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung der Maßnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> Grad der Umsetzung Schulung des Personals Schwierigkeiten bei Umsetzung 	<ul style="list-style-type: none"> Warnhinweise vorhanden Infomaterial vorhanden 	<ul style="list-style-type: none"> Korrekte Anzahl GSG Fehlen von Fun-Games Warnhinweise vorhanden Infomaterial vorhanden 	<ul style="list-style-type: none"> Erfahrung mit Umsetzung 	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Daten von Prüfstellen
3 Auswirkungen: Spielerschutz	<ul style="list-style-type: none"> Änderung Spieldauer Spielanreiz neue Geräte Viefachspielen Einfluss Zwangspause 	<ul style="list-style-type: none"> Änderung im Spielverhalten der Kunden 	<ul style="list-style-type: none"> Verhalten der Spieler an Geräten 	<ul style="list-style-type: none"> Einhaltung der Bestimmungen 	<ul style="list-style-type: none"> Erfahrungen der Experten 	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Daten anderer Studien
4 Auswirkungen: Jugendschutz	<ul style="list-style-type: none"> Erfahrung mit Jugendschutzmaßnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> Art der Jugendschutzmaßnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> Umsetzung der Jugendschutzmaßnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> Aufenthalt Jugendlicher in Spielstätten 		<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Daten von Kontrollorganen
5 Auswirkungen: Wirtschaftlichkeit, Technik		<ul style="list-style-type: none"> Finanzielle Gewinne / Einbußen Attraktivität der GSG 			<ul style="list-style-type: none"> Neue technische Spiellösungen 	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Wirtschaftsdaten
6 Auswirkungen: illegales Glücksspiel	<ul style="list-style-type: none"> Kontakte zu illegalen Spielformen 			<ul style="list-style-type: none"> Einhaltung der Neuregelungen der SpielIV 	<ul style="list-style-type: none"> Technische Manipulationen an GSG 	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Sekundärdaten
7 Auswirkungen: Abgrenzung GSG - SBA	<ul style="list-style-type: none"> Anreiz zum Spiel in Spielbanken 				<ul style="list-style-type: none"> Unterschied GSG u. SBA 	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Daten anderer Studien

² Teilstudie 2 (Befragung von Spielern in Behandlung) und Teilstudie 6 (Zugangstests mit Jugendlichen) wurden aus finanziellen Gründen nicht realisiert

Untersuchungskonzept

2.3 Auswertung und Interpretation der Ergebnisse

Der Untersuchungsplan kann zwar ein kausal-analytisches Untersuchungsdesign nicht ersetzen, erlaubt aber – bei gegebenem Zeitrahmen – eine *empirische Erfassung der Umsetzung der Novelle*, eine *empirisch gestützte Bewertung ihrer kurzfristigen Auswirkungen* und eine *empirisch gestützte Bewertung negativer Merkmale aktuellen Spielverhaltens an GSG*.

Dabei müssen die Einschränkungen der Aussagekraft aufgrund der gegebenen Rahmenbedingungen für die Untersuchung beachtet werden, die im Kapitel 2.1 ausführlich dargestellt wurden, insbesondere die fehlende Möglichkeit sicherer kausaler Aussagen und die unterschiedlich hohen Risiken für die Gültigkeit der erhobenen Daten aus den Interviewergebnissen mit Betreibern, Spielern und Experten – aufgrund von möglichen Interessen, sozialer Erwünschtheit der Antworten und Erinnerungsdefiziten bei Zeitvergleichen vor und nach 2006.

2.4 Zeitplan

Aufgrund der ursprünglich sehr kurzen Projektlaufzeit (01.07.-31.12.2009) wurde ein detaillierter Zeitplan entwickelt (Abbildung 2.4–1). Darüber hinaus wurden zwei parallel arbeitende Arbeitsgruppen etabliert. Die eine befasste sich mit den Interviewstudien (Spielerbefragung, Betreiberbefragung und teilnehmende Beobachtung mit insgesamt 700 Interviews und 100 teilnehmenden Beobachtungen), die andere Arbeitsgruppe mit den unabhängig davon durchzuführenden Teilstudien (Begehung mit Ordnungsämtern, Expertenbefragung und Sekundäranalysen). Der Zeitplan konnte in den ersten drei Monaten bis Ende September weitgehend eingehalten werden.

Im Rahmen der Durchführung der Pilotstudie Mitte September 2009 zeigte sich allerdings, dass Spieler und Betreiber der Spielhallen und Gaststätten eine Beteiligung an der Untersuchung nahezu ausnahmslos ablehnten. Die vollständige Umplanung des Vorgehens (zweite Pilotstudie; schriftliche Ansprache und Information der Betreiber zur Einholung der Genehmigung für Betreiber- und Spielerinterviews; aufwändige zusätzliche Adresssuche; zu weiteren Informationen siehe Kap. 2.5) führte zu einer erheblichen Zeitverzögerung, so dass die Laufzeit der Datenerhebung bis 31. März 2010 verlängert werden musste. Darüber hinaus wurden wichtige aktuelle Informationen und Studien bis Sommer 2010 einbezogen (z. B. Trümper und Heimann, 2010) mit aktuellen Angaben zu Spielhallenmerkmalen.

Untersuchungskonzept

2.5 Allgemeine Hinweise zur Stichprobenziehung

Es gibt keine bundes- oder länderbezogenen Listen von Spielhallen und Gaststätten mit GSG, aus denen Zufallsstichproben für die Teilstudien 1, 3, 4 und 5 hätten gezogen werden können. Auf Gemeindeebene gibt es keine Listen von Gaststätten mit GSG und zumeist nur unvollständige Listen von Spielhallen: Ortsangaben und Telefonnummern fehlten häufig oder sind veraltet, die Zahl der Konzessionen ist nicht ersichtlich, statt der Adresse der Spielhalle ist oft die Adresse des Aufstellers oder Betreibers angegeben. Das zur Verfügung gestellte Adressenmaterial war für die Stichprobenziehung in vielen Orten nicht geeignet.

Aufgrund der fehlenden bzw. unzureichenden Informationen wurde folgendes Vorgehen zunächst ausgewählt:

- In drei geografisch verteilten Ländern Bayern, Niedersachsen und Sachsen wurden jeweils zwei Großstädte und zwei Klein- / Mittelstädte ausgewählt, insgesamt 12 Spielregionen
- **Teilstudie 1 (Spielerinterviews) und 4 (Teilnehmende Beobachtung)**
In den 12 Spielregionen sollten jeweils 6 Spielhallen und 2 Gaststätten ausgewählt werden, insgesamt 96 Spielstätten. Die 72 Spielhallen sollten aus den Listen der Gemeinden (Spielregionen) zufällig gezogen, die Gaststätten – in Ermangelung von Listen – nach zunehmender Entfernung vom Marktplatz ausgewählt werden. Für die geplanten 576 Interviews sollten – über den Tag verteilt – nach einer definierten Vorgehensweise (zur Sicherstellung einer zufälligen Auswahl) die Spieler in den Spielstätten ausgewählt werden. Die teilnehmende Beobachtung sollte durch die gleichen Interviewer in den gleichen Spielstätten erfolgen (zeitlich kurz vor den Interviews).
- **Teilstudie 3 (Betreiberinterviews)**
Für die 96 Betreiberinterviews sollte die gleiche Liste von 96 Spielstätten nach dem obigen Vorgehen verwendet werden. Zur Vermeidung von unerwünschten Einflüssen sollten die Betreiberinterviews zeitlich kurz vor den Spielerinterviews stattfinden.
- **Teilstudie 5 (Begehung von Spielhallen)**
Nach dem obigen Vorgehen sollte eine weitere Liste von 36 noch nicht einbezogenen Spielstätten gebildet werden, je Bundesland und Großstadt 4 Spielstätten, je Klein- / Mittelstadt 2 Spielstätten.

Aufgrund der nahezu vollständigen Ablehnung der Betreiber in den Pilotstudien an den Interviews teilzunehmen bzw. die Genehmigung für Spielerinterviews zu erteilen (Hausrecht) (siehe Kap. 3.1.4 und 3.2.4) wurde das endgültige Vorgehen umgeplant:

- Die vorliegenden Listen der Spielhallen wurden zunächst in einem aufwändigen Prozess aktualisiert, korrigiert und mit Telefonnummern versehen, die Listen von Gaststätten mit GSG wurden mit Branchenbüchern und anderen Informationen neu erstellt.
- Die danach aus den Listen gezogenen Spielstätten (96, mit Oversampling etwa 500) wurden schriftlich angeschrieben, über die Studie informiert, um eine Genehmigung für die Betreiber- und Spielerinterviews gebeten (informed consent).
- **Teilstudie 3 (Betreiberinterviews)**
Die Spielstätten wurden anschließend telefonisch kontaktiert und die Betreiberinterviews bei Zustimmung sofort telefonisch durchgeführt (CATI)

Untersuchungskonzept

- **Teilstudien 1 (Spielerinterviews) und 3 (Teilnehmende Beobachtung)**
Die Spielerinterviews und Teilnehmende Beobachtungen wurden von den ausgewählten Interviewern an einem – für die Betreiber unbekanntem und nicht vorher angekündigten – Tag durchgeführt.
- **Teilstudie 5 (Begehungen von Spielhallen)**
Die Stichprobenziehung für die 36 Begehungen mit den Ordnungsämtern konnte wie geplant durchgeführt werden.
- **Teilstudie 7 (Experteninterviews)**
Die Stichprobe der 10 Experten wurde mit dem Beirat abgestimmt.

Insgesamt konnte für die Teilstudien 1, 3, 4 und 5 innerhalb der gesetzten 12 Regionen die Stichprobe für die Betreiber- und Spielerinterviews, für die teilnehmende Beobachtung und für die Begehungen als Zufallsauswahl realisiert werden. Mögliche Verletzungen der Zufallsauswahl werden bei den einzelnen Studien diskutiert (Kap. 3.1 - 5).

Allerdings sind die Stichprobe der Spielstätten für die Spielerinterviews und diejenige für die Betreiberinterviews – entgegen dem ursprünglichen Plan – nicht vollständig identisch: Genehmigungen der Betreiber wurden manchmal nur für Betreiberinterviews, manchmal nur für Spielerinterviews gegeben. Weiterhin wussten durch das neue Vorgehen (informed consent für beide Studien) die Betreiber Bescheid, dass auch Spielerinterviews geplant waren. Der Termin und der Zeitraum für diese Interviews wurde aber nicht mitgeteilt. Die Begehungen mit Ordnungsämtern wurden weitgehend – außer in einigen Kleinstädten mangels einer ausreichenden Anzahl von Spielhallen – in bisher nicht eingezogenen Spielhallen durchgeführt. Auswahl der Spielhalle, Termin und Inhalte der Überprüfung wurden nicht vorher mitgeteilt.

Die Änderungen im Vorgehen haben zu erheblicher Mehrarbeit und Zeitverzögerungen geführt: Zum einen mussten für die schriftliche Anfrage in einem aufwendigen Prozess hunderte von Adressen für die 12 GemeindefListen von Spielhallen geprüft, korrigiert und für die Gaststätten neu erstellt werden. Zum anderen führte der schriftliche Erlaubnisprozess sowie die sukzessive statt parallele Durchführung der Betreiber- und Spielerinterviews zu einer Zeitverzögerung von vier bis fünf Monaten, die nur begrenzt ausgeglichen werden konnte.

2.6 Stärken und Schwächen des Untersuchungskonzepts

Jedes Untersuchungskonzept ist mit Stärken und Schwächen in Hinblick auf Umfang und Qualität der Ergebnisse verbunden, deren Kenntnis für mögliche Schlussfolgerungen relevant ist.

Schwächen

- (1) Es konnte keine Stichprobe von Spielhallen, Betreibern und Spielern aus allen Bundesländern gebildet werden. Die Beschränkung auf die nach Geographie ausgewählten drei Bundesländer war aus zeitlichen und finanziellen Gründen notwendig, unterschätzt aber möglicherweise die Varianz der Ergebnisse. Dies kann nicht überprüft werden, da es keine bundesweiten Register von Spielhallen und Gaststätten gibt.
- (2) Das Ziel wurde nicht realisiert, Betreiber unangekündigt in Spielstätten zu befragen. Durch die durchgängige Verweigerung der Interviews in Pilotstudien war es notwendig, an Hand von aufwendig zu erstellenden Adresslisten diese anzuschreiben, nach den internationalen Richtlinien zu informieren (informed consent) und dann telefonisch um Genehmigung für ein Interview und das Betreten der Spielhalle für Spielerinterviews zu bit-

Untersuchungskonzept

ten. Das Betreiberinterview wurde bei Zustimmung sofort telefonisch durchgeführt. Ob diese Vorankündigung durch Einholung einer Genehmigung die Ergebnisse der Betreiberinterviews beeinflusst hat, ist unbekannt. Ein möglicher Einfluss wird aber als gering eingeschätzt, da die Betreiber aufgrund des telefonischen Interviews nicht befürchten mussten, dass der Interviewer möglicherweise problematische Merkmale der Spielstätte erkennen würde.

- (3) Das Ziel wurde ebenfalls nicht erreicht die Spielerinterviews unangekündigt in den Spielstätten durchzuführen. Durch die vorherige Genehmigung für die Durchführung dieser Interviews (Hausrecht) war den Betreibern der Sachverhalt bekannt. Unbekannt blieb aber Datum, Uhrzeit, Stichprobenselektion, Anzahl und Inhalt der Interviews. Sie wurden bis zu drei Monate nach Genehmigungseinholung unangekündigt durchgeführt. Ob diese Vorankündigung die Stichprobenselektion oder das Antwortverhalten der befragten Spieler beeinflusst hat (z. B. befristetes Hausverbot für Problemspieler) ist unbekannt und kann nicht ausgeschlossen werden.
- (4) Er gab vergleichsweise hohe systematische Ausfälle bei der Rekrutierung der Spieler und Betreiber für Interviews. Mögliche Verzerrungen bei den Antworten sind unbekannt, können aber nicht ausgeschlossen werden.
- (5) Die Stichprobe der interviewten Experten ist gering, so dass Mängel in der Repräsentativität der Aussagen und einseitige Wertungen nicht ausgeschlossen werden können.
- (6) Es gibt keine Begehungen mit Ordnungsämtern in Gaststätten, so dass dazu keine Informationen zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen vorliegen. Es liegen Informationen aus der teilnehmenden Beobachtung der Interviewer vor, allerdings ist die Anzahl der beobachteten Gaststätten gering (N=21).

Stärken

- (1) Es konnten in vergleichsweise kurzer Zeit mehr als die angestrebten 576 Interviews mit Spielern gemäß der Quotierung nach der Dauer der Spielerfahrung, mehr als die geplanten 96 Interviews mit Betreibern und deutlich mehr als die geplanten 36 Begehungen mit Ordnungsämtern in Spielhallen durchgeführt werden, in hoher Übereinstimmung mit dem Stichprobenplan
- (2) Für die Betreiber war zwar bekannt, dass Spielerinterviews durchgeführt werden (Zustimmung aufgrund des Hausrechts), nicht aber Datum und Uhrzeit.
- (3) Die Begehungen fanden völlig unangekündigt und unvorhersehbar in zuvor nicht befragten Spielhallen statt.
- (4) Durch die Beobachtungen der Interviewer in den Spielstätten (vor Beginn der Spielerinterviews) konnten ebenfalls wichtige Sachverhalte (z. B. Ausschank oder Genuss von Alkohol, jugendlich aussehende Spieler) erfasst werden.
- (5) Der Anteil fehlender Antworten (Missings) ist bei den Betreibern nahezu Null (CATI-Interviews), bei den Spielern sehr gering.
- (6) Durch die zahlreichen Informationsquellen (Spieler, Betreiber, Experten) und Informationsformen (persönliche Aussagen, Beobachtungen, Kontrollen von Sachverhalten, Literaturberichte) konnte ein umfassendes Bild der Situation bei GSG gewonnen werden.
- (7) Es konnte ein hoher Anteil ausländischer Staatsbürger bei den Spielern erreicht werden.

2.7 Wissenschaftlicher Beirat und Schlüsselpersonen für Beratungsaufgaben

Der Wissenschaftliche Beirat bestand aus drei Personen, die zum Thema der Studie fachlich ausgewiesen sind:

Untersuchungskonzept

- Univ. Prof. Dr. Gabriele Fischer
Medizinische Universität Wien
Universitätsklinik für Psychiatrie
- Associate professor Maarten Koeter
Amsterdam Institute for Addiction Research
Academic Medical Center, University of Amsterdam
- Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Universität Bremen

Die Mitglieder des Beirats wurden bei der Studie zu zwei Phasen im Ablauf einbezogen: Zum einen bei der Entwicklung der Instrumente für die einzelnen Teilstudien, zum anderen für die Beurteilung und Interpretation der Ergebnisse.

Während der Vorbereitungsarbeiten haben die Beiratsmitglieder alle Instrumente für die Teilstudien bekommen und in Hinblick auf Überarbeitungen und Ergänzungen kommentiert. Die Instrumente wurden auf dieser Grundlage für die Endfassung überarbeitet. Für die Beratung bei technischen Fragen zu den Geräten und zur Umsetzung in die Interview- und Beobachtungsbogen wurde der für Geldspielautomaten bei der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) zuständige Fachbereichsleiter, Prof. Dr. Dieter Richter, einbezogen.

Der Text mit den Ergebnissen der Experteninterviews wurde den befragten Personen zur Überarbeitung und Ergänzung zur Verfügung gestellt und anschließend entsprechend überarbeitet.

Am 03.05.2010 fand ein Treffen des Beirats statt, bei dem die bis dahin schriftlich vorliegenden Teile des Berichts (Zielsetzung, Methodik und ein großer Teil der Ergebnisse), die mündlich vorgetragene zusammenfassende Beurteilung der Fragestellungen sowie mögliche Schlussfolgerungen diskutiert wurden. Der Endbericht wurde anschließend von den Autoren auf der Grundlage der Besprechungsergebnisse ausgearbeitet. Trotz der engen Abstimmung der Fragebögen und der gemeinsamen Diskussion der Ergebnisse verbleibt die alleinige Verantwortung für die Studie, insbesondere für die Bewertung der Ergebnisse (Kapitel 5) und für die Schlussfolgerungen (Kapitel 6) bei den Autoren und gibt nicht unbedingt die Meinung der Beiratsmitglieder wieder.

3 Methodik für die Teilstudien

3.1 Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten

3.1.1 Zielsetzung

Auf der Grundlage der sieben Teilziele der Studie (vgl. Kap 1.3) sollte in dieser Teilstudie zum einen eine möglichst objektive Erfassung des Spielverhaltens im Zeitraum vor und nach der Änderung der Spielnovelle bei einer Zufallsstichprobe von Spielern erfolgen, das heißt vor und nach dem Jahreswechsel 2005/2006. Zum anderen war die Erfassung des Wissensstandes über die geänderten Geräte sowie eine Bewertung der Veränderungen nach unterschiedlichen Kriterien (Spielanreiz, Spielrisiko, Spielerschutzmaßnahmen) vorgesehen. Formen problematischen Spielverhaltens sollten ebenfalls erfasst werden, um bei der Bewertung zwischen verschiedenen Spielergruppen unterscheiden zu können.

3.1.2 Methodik

Die Informationen für Teilstudie 1 sollten im Rahmen eines mündlichen Interviews mit zufällig ausgewählten Spielern in Spielhallen durch ein Befragungsinstitut erfasst werden. Für die Interviews waren in drei Bundesländern je vier Regionen (zwei städtische und zwei ländliche) mit jeweils sechs zufällig ausgewählten Spielhallen und zwei Gaststätten vorgesehen, insgesamt also 96 Spielstätten (72 Spielhallen und 24 Gaststätten). Pro Spielstätte sollten 6 Spieler befragt werden, insgesamt 576. Dabei sollte sichergestellt werden, dass zumindest 75 % eine zumindest vierjährige Spielerfahrung haben, so dass sie mögliche Veränderungen an den Spielgeräten durch die Novelle der SpielV erkennen und beurteilen können.

3.1.3 Erhebungsinstrumente

Fragebogen für Spielhallen

Eine Vorversion des Fragebogens wurde gemäß den Fragestellungen der Studie erstellt. Der erste Entwurf des Fragebogens erfolgte in Abstimmung mit den Beiratsmitgliedern und der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB). Weiterhin wurden Erfahrungen aus zwei Interviews mit erfahrenen, abstinenten Spielern einbezogen. Eine erste Version des Fragebogens wurde im Rahmen der zweiten Pilotstudie (siehe Kap. 3.1.4) getestet. Nach einer darauffolgenden Überarbeitung und Aufbereitung für die Interviews liegt eine Endversion vor (Anlage 1). Sie enthält insgesamt 99 Fragen, die folgende Themenbereiche umfassen:

- Wahrnehmung und Bewertung von Veränderungen an Geldspielgeräten
- Spielverhalten an Geldspielgeräten in Spielhallen und in Spielbanken
- Gewinne und Verluste an Geldspielgeräten (eigene/bei anderen Spielern)
- Spielverhalten an Geldspielgeräten vor 2006
- Veränderungen im Spielverhalten seit 2006 (eigene/bei anderen Spielern)
- Bewertung der Maßnahmen zum Spielerschutz
- Beteiligung an anderen Glücksspielen mit Geldeinsatz
- Pathologisches Glücksspielen
- Soziodemographische Angaben

Methodik für die Teilstudien

Fragebogen für Gaststätten

Für die Befragung von Spielern in Gaststätten wurde ein zweiter Fragebogen ebenfalls in Abstimmung mit dem Beirat und der PTB erstellt, der dem für Spieler in Spielhallen im Wesentlichen entspricht, wobei sich hier der Schwerpunkt der Fragen zum Spielverhalten, zu Geräte- und Aufstellmerkmalen und zu Spielerschutzmaßnahmen auf das Spielen an Geldspielgeräten in Gaststätten bezieht (Anlage 2).

Interview-Leitfaden

Für die Interviewer wurde ein Interview-Leitfaden entwickelt, der zum einen alle für die Thematik notwendigen Hintergrundinformationen (z. B. Informationen zur Studie, zur Gewerbe- und Spielverordnung, Unterschied Spielhalle – Spielbank, Funktionsweise von Geldspielgeräten) und zum anderen Erläuterungen zu einzelnen Interviewfragen enthält. Aus Gründen der besseren Handhabbarkeit wurde der Leitfaden in die Fragebögen integriert.

3.1.4 Pilotstudien

Erste Pilotstudie

Zur Erprobung der Durchführbarkeit der Studie als auch des Erhebungsinstruments fand eine erste Pilotstudie vom 17. bis 20. September 2009 in insgesamt vierzehn Spielhallen in Bonn-Mitte, Bonn-Beuel und Bonn-Bad Godesberg statt. Der Pre-Test wurde von zwei erfahrenen Interviewern mittleren Alters durchgeführt, die in einer persönlich-mündlichen Schulung in die Thematik eingeführt worden waren, mit den Fragebogen vertraut und auf mögliche Schwierigkeiten vorbereitet wurden. Um die Chancen, eine Befragung durchführen zu können zu erhöhen, hatten die Interviewer ein Informationsschreiben des BMWi dabei, zur Vorlage bei den Betreibern bzw. Spielhallenaufsichten. Im Rahmen der ersten Pilotstudie konnten keine Spielerinterviews realisiert werden. Die Gründe hierfür waren folgende:

- **Keine Erlaubnis für eine Befragung durch die Betreiber**
In 12 von 14 Spielhallen war es nicht möglich von den Betreibern eine Erlaubnis für die Befragung von Spielern vor Ort zu erhalten.
- **Fehlende Anwesenheit von entscheidungsbefugtem Personal**
In fast allen Fällen trafen die Interviewer nicht auf den Betreiber, sondern auf Spielhallenaufsichten, die keine Entscheidungskompetenz hatten. Die Interviewer übergaben dann das Anschreiben des BMWi mit der Bitte, dies an die Geschäftsleitung weiterzuleiten und den Interviewer zu kontaktieren, auch im Fall einer Absage. Dieser Bitte wurde in keinem Fall Folge geleistet. Auch Versuche von Seiten der Interviewer, die Verantwortlichen telefonisch zu erreichen, waren erfolglos.
- **Teilnahmeverweigerung der Spieler**
In zwei von 14 Spielhallen wurde eine Erlaubnis für die Spielerbefragung von den Betreibern erteilt. Trotz wiederholter Versuche gelang es nicht Spieler für Interviews zu gewinnen. Sämtliche angesprochenen Spieler verweigerten die Teilnahme. Auch das vorgegebene Incentive-Angebot war erfolglos und wurde ignoriert. In einem weiteren Fall erteilte ein Spielhallenbetreiber auf telefonische Nachfrage eine Erlaubnis, wollte jedoch zunächst bei seinen Gästen die Akzeptanz einer etwaigen Befragung ermitteln. Da diese ihm zufolge nicht gegeben war, wurde der Interviewer „ausgeladen“.

In zwei Fällen ermöglichten es die Spielhallenaufsichten, trotz ausstehender Erlaubnis oder sogar trotz Verbots durch den Betreiber für einen kurzen Zeitraum (einige Minuten) den Interviewern, Spieler anzusprechen, um sie für ein Interview zu gewinnen. Auch hier gab es

Methodik für die Teilstudien

jedoch ausschließlich Verweigerungen. Sofern Gründe für die Verweigerungen von den Spielern angegeben wurden, waren dies zum einen das grundsätzlich fehlende Interesse an einer Befragung und zum anderen die Dauer des Interviews, die die Spieler zu lange vom Spielen abhalten würde.

Aufgrund der Erfahrungen des ersten Pretests wurden für eine zweite Pilotstudie folgende Veränderungen vorgenommen, um die Durchführbarkeit der Befragung zu verbessern:

- Zur Motivierung der Betreiber wurde ihnen neben dem Schreiben des BMWi ein Empfehlungsschreiben der Spitzenverbände der Automatenwirtschaft vorgelegt.
- Das Vorgehen bei der Ansprache der Spieler wurde verändert, so dass die Spieler nunmehr als „Experten für Spielgeräte“ angesprochen wurden.
- Die Spieler wurden zwar immer noch in den Spielhallen angesprochen, aber vor dem Beginn oder nach dem Ende einer Spielsequenz (wegen der kalten Jahreszeit waren Interviews außerhalb der Spielstätten nicht möglich).
- Das Incentive-Angebot wurde auf 30 Euro pro Interview erhöht und von der Gutscheinausgabe auf Barauszahlung umgestellt.

Zweite Pilotstudie

Die zweite Pilotstudie wurde vom 21. Oktober bis zum 2. November 2009 in Spielhallen in Köln und Euskirchen von zwei erfahrenen Interviewern durchgeführt. Es konnten vier Spielerinterviews (Ausschöpfung 50%) realisiert werden. Die Dauer der Interviews lag zwischen 25 und 50 Minuten. Der eingesetzte Interviewbogen erwies sich als praktikabel. Die einzige allerdings gravierende Schwierigkeit bei der Durchführung war die Erlaubnis der Spielhallenbetreiber für die Interviews. Zum einen gestaltete sich die Kontaktaufnahme mit den Betreibern als sehr schwierig und zeitaufwändig, da vor Ort in der Regel nur Aufsichtspersonal anwesend war, das nicht befugt war eine Erlaubnis zu erteilen. Zum anderen waren die Betreiber der Befragung gegenüber grundsätzlich skeptisch und zusätzlich besorgt, dass durch die Interviews der Spielbetrieb in der Halle gestört werden könnte.

Als Konsequenz aus den Erfahrungen mit der zweiten Pilotstudie wurde für die Haupterhebung folgendes Vorgehen festgelegt: Die Spielhallen- und Gaststättenbetreiber wurden nicht mehr, wie ursprünglich vorgesehen, vor Ort zum Zeitpunkt der Spielerinterviews von den Interviewern auf die Erlaubnis angesprochen, sondern im Vorfeld vom Befragungsinstitut schriftlich über die Studie und die Vorgehensweise informiert und anschließend (innerhalb von zehn Tagen) telefonisch kontaktiert. Die Genehmigung für die Befragung von Spielern in der Spielhalle bzw. Gaststätte des Betreibers konnte dieser entweder mündlich erteilen, wenn das Befragungsinstitut sich mit ihm in Verbindung setzt. Er konnte diese aber auch schriftlich geben, in dem er eine Genehmigungserklärung ausgefüllt an das Befragungsinstitut zurücksendet. Mit diesem Vorgehen sind zum einen datenschutzrechtliche Belange berücksichtigt (ausreichende Informationen über die geplante Studie mit der Möglichkeit, die Teilnahme ohne persönliche Nachteile ablehnen zu können). Zum anderen sind dadurch die Interviews grundsätzlich besser realisierbar, da das Schreiben jeweils an die verantwortlichen Personen einer Spielhalle bzw. Gaststätte gerichtet wurde, so dass mit diesen Personen direkt Kontakt aufgenommen werden konnte. Darüber hinaus haben die Spitzenverbände der Automatenwirtschaft ein Empfehlungsschreiben zur Teilnahme an der Studie zur Verfügung gestellt, das den ausgewählten Betreibern ebenfalls zugeschickt wurde.

Methodik für die Teilstudien

3.1.5 Stichprobenziehung

Zunächst erfolgte mit Hilfe der zuständigen Landesministerien und Kommunen das Sammeln aller vorhandenen Verzeichnisse der Spielhallen und Gaststätten (mit Geldspielgeräten) in den jeweils vier ausgewählten Kommunen/Regionen der drei Bundesländer. Während Verzeichnisse der Spielhallen aus allen Kommunen vorlagen, wenn auch nicht immer auf dem aktuellen Stand, so war dies bei Gaststätten mit Geldspielgeräten nur in einigen wenigen Kommunen der Fall. Diese vorhandenen Verzeichnisse waren meist lückenhaft und ebenfalls nicht immer aktuell. Grund dafür ist, dass die „Geeignetheitsbescheinigungen“ oft schon über zehn Jahre alt waren und die Gemeinden keinen Überblick über aktuelle Betreiber und die aktuelle Situation der Geldspielgeräte in Gaststätten hatten.

Ursprünglich war es vorgesehen, für die Interviews in den Spielhallen zufällig gezogene Adressen von Spielhallen aus den gesamten Listen für die 12 Untersuchungsregionen zu verwenden. Für die Interviews in Gaststätten sollten die Interviewer aufgrund der fehlenden Verzeichnisse nach einem Zufallsplan (ausgehend vom Zentrum einer Gemeinde) Gaststätten mit Geldspielgeräten auswählen. Da das Vorgehen aufgrund der Erfahrungen aus den beiden Pilotstudien geändert werden musste (siehe Kapitel 3.1.4), war es notwendig die Listen der Spielhallen, die von den zuständigen Ordnungsämtern der jeweiligen Gemeinden zur Verfügung gestellt worden waren, vor der Zufallsziehung um die Telefonnummern der Betreiber zu ergänzen. Dazu mussten die fehlenden Nummern in einem sehr aufwändigen Rechercheprozess aus Branchenbüchern und dem Internet herausgesucht werden. Im Falle der fehlenden Gaststätten mussten sowohl Adressen wie Telefonnummern nachrecherchiert werden. Schwierigkeiten ergaben sich im Falle der Gaststätten daraus, dass in den seltensten Fällen aus den Kontaktdaten einer Gaststätte im Internet hervorging, ob diese überhaupt ein Geldspielgerät betreibt oder nicht.

Aus den überarbeiteten und zum Teil neu erstellten Verzeichnissen (Spielhallen und Gaststätten) wurden für die zwölf Spielregionen die Spielhallen und Gaststätten jeweils separat zufällig ausgelost. Zur Berücksichtigung möglicher Verweigerungen wurde die Zahl der benötigten Adressen für beide Spielstätten jeweils sechsfach überzogen. Bei einigen Städten entsprach dies annähernd der Anzahl der Adressen, die für den betreffenden Gemeindeklumpen vorhanden waren.

3.1.6 Durchführung der Teilstudie

Die Betreiber der Spielhallen und Gaststätten wurden schriftlich über den Inhalt und Verlauf der Studie benachrichtigt. Zusätzlich zu dem Anschreiben durch das Befragungsinstitut und das IFT (Anlage 4) erhielten die Betreiber noch a) ein Schreiben des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie, in dem neben einer kurzen Beschreibung der Studie insbesondere Datenschutzaspekte hervorgehoben werden (Anlage 6), b) ein Schreiben des Arbeitsausschusses Münzautomaten AMA, in dem die volle Unterstützung der Studie durch den AMA bekräftigt wird (Anlage 7) und c) eine Erklärung zum Datenschutz (Anlage 5). In dem Anschreiben wird die telefonische Kontaktaufnahme durch einen Interviewer vom infas Institut für angewandte Sozialwissenschaften Bonn angekündigt, mit der eine Erlaubnis für die Spielerbefragung und die Betreiberbefragung eingeholt werden soll. Für den Betreiber bestand darüber hinaus auch die Möglichkeit die Erlaubnis zur Befragung der Spieler durch einen Interviewer in seiner Spielhalle bzw. Gaststätte schriftlich zu erteilen. Ein Vordruck konnte dazu ausgefüllt per Fax oder per Rückumschlag an das Befragungsinstitut gesandt werden. Die Befragung der Spieler erfolgte nur nach vorheriger Erteilung der Erlaubnis durch

Methodik für die Teilstudien

den Betreiber. Die Betreiber haben vorab nicht erfahren, zu welchem Zeitpunkt die Befragungen in ihrer Spielstätte stattfinden sollten.

Die postalische Versendung der Informationsunterlagen an die gezogenen Betreiber begann am 04.12.2009. Bei Spielhallen-Ketten (Mercur, Löwenplay, Spiel-in) mussten die Zentralen kontaktiert werden. Diese wurden gebeten, eine Genehmigung zur Befragung von Spielern in der ausgewählten Spielhalle und gegebenenfalls für alle, zu dieser Firma gehörenden, Spielhallen zu erteilen. Durch das modifizierte Vorgehen konnten die Spielerinterviews erst nach weitgehendem Abschluss der Betreiberinterviews begonnen werden, da zunächst geprüft werden musste, ob die eingegangenen Genehmigungen in ihrer Verteilung auf die zwölf Untersuchungsregionen noch dem ursprünglichen Quotenplan entsprechen. Die Spielerinterviews wurden am 29.01.2010 begonnen und am 19.03.2010 abgeschlossen. Eingesetzt wurden 18 erfahrene Interviewer, die für die Aufgabe geschult wurden. Die Dauer der Interviews betrug im Durchschnitt 45 Minuten.

3.1.7 Realisierte Stichprobe: Ausfälle und Repräsentativität

Die Spielerinterviews wurden in 65 Spielhallen (geplant 72) und 21 Gaststätten (geplant 24) durchgeführt. Die Differenz ergibt sich dadurch, dass in einigen der zwölf Regionen mit wenigen Spielstätten nicht genügend Zustimmungen zur Untersuchungsbeteiligung erreicht werden konnten. Für die Ergebnisse spielt die Abweichung keine Rolle, da die fehlenden Spielstätten etwa gleich auf die Untersuchungsregionen verteilt sind. 11 der 21 Gaststätten sind dem Typ „Speiselokal/Bistro“ und 10 dem Typ „Kneipe/Bar“ zuzuordnen.

Tabelle 3.1–1: Vergleich Stichprobenplan und erreichte Interviews mit Spielern, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten

	Spielhallen				Gaststätten			
	Soll %	(n)	Ist %	(n)	Soll %	(n)	Ist %	(n)
Bayern	33,3	144	33,6	150	33,3	48	42,4	61
Kleinstadt ¹⁾	50,0	72	48,0	72	50,0	24	50,8	31
Großstadt ²⁾	50,0	72	52,0	78	50,0	24	49,2	30
Niedersachsen	33,3	144	33,6	150	33,3	48	25,7	37
Kleinstadt ³⁾	50,0	72	48,0	72	50,0	24	35,1	13
Großstadt ⁴⁾	50,0	72	52,0	78	50,0	24	64,9	24
Sachsen	33,3	144	32,9	147	33,3	48	32,0	46
Kleinstadt ⁵⁾	50,0	72	49,5	72	50,0	24	67,4	31
Großstadt ⁶⁾	50,0	72	51,0	75	50,0	24	32,6	15
Gesamt	100,0	432	100,0	447	100,0	144	100,0	144
Kleinstadt	50,0	216	48,3	216	50,0	72	52,1	75
Großstadt	50,0	216	51,7	231	50,0	72	47,9	69

1) Freising, Dachau, Erding, Moosburg a.d.I., Kempten, Kaufbeuren

2) München, Nürnberg

3) Buchholz, Winsen, Uelzen, Soltau, Schneverdingen, Syke, Verden, Achim, Ganderkesee, Delmenhorst, Wildeshausen, Lehrte, Burgdorf, Langenhagen, Peine, Sehnde

4) Braunschweig, Hannover

5) Schkeuditz, Delitzsch, Markkleeberg, Eilenburg, Aue, Schneeberg, Plauen, Wurzen, Borna, Grimma, Torgau, Döbeln, Riesa

6) Dresden, Leipzig

In Tabelle 3.1–1 ist der Stichprobenplan den realisierten Spielerinterviews gegenübergestellt. Die angestrebte Zahl der 576 Interviews in Spielhallen und Gaststätten wurde mit 591 überschritten. Dabei wurden mehr Interviews in Spielhallen durchgeführt als geplant. In sächsischen Großstädten und niedersächsischen Kleinstädten wurden weniger Interviews in Gaststätten realisiert, was sich durch die höhere Anzahl an Interviews in Bayern und in sächsi-

Methodik für die Teilstudien

schen Kleinstädten wiederum aufhebt. Für die Aussagekraft der Ergebnisse spielt dies keine Rolle, da die Bundesländer, Groß- und Kleinstädte lediglich exemplarisch für die Situation in Deutschland ausgewählt wurden.

Tabelle 3.1–2 gibt eine Übersicht über die Bruttostichprobe an eingesetzten Interviews in Spielhallen und Gaststätten sowie über neutrale und systematische Ausfälle. Nach Abzug neutraler Ausfälle, d.h. mangelndes Sprachverständnis, Nichtzugehörigkeit zur Zielgruppe oder erreichter Quote an Spielern die bereits vor bzw. erst seit 2006 spielen (N=507) ergibt sich eine Bruttostichprobe von N=1.060 Interviews. Von diesen verweigerten 469 (44,2%) Personen das Interview. Damit errechnet sich insgesamt eine Antwortrate von 55,8%. Es zeigt sich, dass Spieler in Gaststätten eher geneigt waren, an der Befragung teilzunehmen als Spieler in Spielhallen.

Tabelle 3.1–2: Ausschöpfung der Interviews, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten

	Spielhallen		Gaststätten	
	n	(%)	n	(%)
Einsatz an Interviews insgesamt	1.269	(100,0)	298	(100,0)
Neutrale Ausfälle ¹⁾	425	(33,5)	82	(27,5)
Bereinigte Bruttostichprobe	844	(100,0)	216	(100,0)
Systematische Ausfälle ²⁾	397	(47,0)	72	(33,3)
Realisierte Interviews	447	(53,0)	144	(66,7)

1) Qualitätsneutrale Ausfälle, d.h. mangelndes Sprachverständnis, Zielperson passt nicht in Quotenplan

2) Zielperson verweigert Teilnahme

Repräsentativität der Stichprobe

Fast die Hälfte (48%) der neutralen Ausfälle umfasst Personen, die aufgrund der Quotenbefragung von 75% der Befragten mit Spielerfahrung vor 2006 nicht mehr als Zielpersonen für die Studie in Frage kamen. Ein weiteres Drittel (31,9%) der neutralen Ausfälle entfiel auf Personen mit Sprachschwierigkeiten, was für einen hohen Anteil an Spielern mit Migrationshintergrund spricht.

Die systematischen Ausfälle bei der bereinigten Bruttostichprobe sind mit 47% insbesondere bei Spielhallen sehr hoch. Die geringe Bereitschaft der Spieler in Spielhallen an der Studie mitzuwirken ist ein Hinweis auf ein hohes Maß an gefühlter und gewünschter Anonymität. Es gibt keine Studien, die zeigen, dass teilnehmende und verweigernde Spieler systematische Unterschiede in Hinblick auf die Fragestellungen aufweisen, doch kann dies nicht ausgeschlossen werden.

Neben möglichen systematischen Ausfällen bei der Rekrutierung der Spieler in den Spielstätten ergibt das Verfahren der Stichprobenziehung grundsätzlich eine Verzerrung in Hinblick auf einen überproportionalen Anteil von Vielspielern und Langzeitspielern:

- Gezogen werden in Spielhallen anwesende Spieler und nicht Spieler in der Bevölkerung. Ein Vielspieler (mit z. B. 30 Besuche pro Monat gegenüber einem Besuch eines Seltenspielers pro Monat) hat eine 30-fach höhere Wahrscheinlichkeit gezogen zu werden als ein Seltenspieler.
- Durch die Quotierung nach der Spieldauer (zumindest 75% länger als vier Jahre) werden Langzeitspieler wahrscheinlich überrepräsentiert.

Methodik für die Teilstudien

Vielspieler und Langzeitspieler haben ein höheres Risiko für spielbezogene Probleme, so dass die erreichte Stichprobe mit hoher Wahrscheinlichkeit eine höhere Problematik aufweist als der Durchschnitt der GSG Spieler in der Bevölkerung (Sonntag, 2006).

Eine Abschätzung der möglichen Verzerrung im Vergleich zu Spielern an GSG in der Bevölkerung ist mit den Daten des Suchtsurveys 2006 (Bühringer et al., 2007) möglich. Es liegen aus dieser Studie die Werte für den Anteil der Spieler an GSG mit pathologischem Spielverhalten nach der gleichen Erhebungsmethodik vor. Die Dauer des Spielverhaltens wurde in der Bevölkerungsstudie nicht erfasst. Es liegen aber in beiden Studien Informationen zur aktuellen Spielintensität vor (regelmäßig = zumindest 1 x / Woche vs. seltener als 1 x / Woche).

Tabelle 3.1–3 zeigt deutlich die durch die Stichprobenziehung gewünschte, aber verzerrte Struktur der gezogenen Spieler für die Befragung im Vergleich zu GSG-Spieler in der Bevölkerung (Bühringer et al., 2007). Der Anteil pathologischer Spieler ist dreizehn- bzw. neunfach überhöht, der Anteil regelmäßiger Spieler etwa doppelt bzw. dreifach. Für die Auswertung bedeutet das, dass alle Ergebnisse stark durch die Aussagen von pathologischen Spielern und regelmäßigen Spielern beeinflusst werden. Dies führt wahrscheinlich zu erhöhten Ergebnissen bei Spielintensität und Geldverlust und beeinflusst wahrscheinlich auch Risiko- und Präferenzeinstufungen. Zur Abschätzung dieses Einflusses werden in Kapitel 4.4.11 Vergleiche von Teilgruppen mit und ohne pathologischem Spielen dargestellt.

Tabelle 3.1–3: Verzerrung der Stichprobe der befragten GSG Spieler im Vergleich zu GSG Spielern in der Bevölkerung

Stichprobenmerkmale	Interviewstichprobe (2010)		Bevölkerungstichprobe (2006) (n=247)
	Spielhallen (n = 447)	Gaststätten (n = 144)	
Anteil aktuell regelmäßiger Spieler ¹	77,6%	59,6%	28,1%
Anteil pathologischer Spieler ²	42,0%	30,1%	3,2%

¹ Zumindest 1 x / Woche in den letzten 12 Monaten; vgl. Tabelle 4.4-4 (Interviewstichprobe) bzw. eigene Berechnung aus der Studie von Bühringer et al. (2007) (Bevölkerungstichprobe)

² Nach DSM IV; vgl. Tabelle 4.4-15 bzw. eigene Berechnung

3.2 Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten

3.2.1 Zielsetzung

Die Befragung soll dazu dienen, das Spielverhalten der Kunden vor und nach der Novellierung aus Sicht der Betreiber zu erfassen. Weiterhin wurde ermittelt, wie die vorgesehenen Maßnahmen zur Einhaltung des Jugendschutzes umgesetzt werden und wie das Personal mit problematischen Spielern umgeht. Ziel war außerdem, die technischen Veränderungen der Geräte bewerten zu lassen (Risiken und Nutzen) und die möglicherweise dadurch entstandenen wirtschaftlichen Auswirkungen zu erfassen.

3.2.2 Methodik

Für die Befragung der Betreiber wurde ein Fragebogen konzipiert, der im Rahmen eines telefonischen Interviews durch ein Befragungsinstitut eingesetzt wird. Die Interviews sollten weitgehend in den gleichen Spielhallen und Gaststätten der ausgewählten drei Bundesländer und zwölf Regionen wie in Teilstudie 1 stattfinden (vgl. Kapitel 2.5). Insgesamt sollten die Betreiber von 72 Spielhallen und 24 Gaststätten befragt werden.

3.2.3 Erhebungsinstrumente

Die Entwürfe des Fragebogens wurden gemäß der Zielsetzung und der Nutzung vorhandener Unterlagen erstellt. Die Beiratsmitglieder und die PTB wurden um Kommentare und Verbesserungsvorschläge gebeten, die bei der Entwicklung des Fragebogens Berücksichtigung fanden.

Fragebogen für Spielhallen und Gaststätten

Eine erste Version des Fragebogens wurde ebenfalls im Rahmen der bereits bei Teilstudie 1 beschriebenen zweiten Pilotstudie (siehe Kapitel 3.1.4) getestet. Nach einer darauffolgenden Überarbeitung und Aufbereitung für die Interviews hatte die Endversion insgesamt 56 Fragen zu folgenden Themenbereichen:

- Angaben zur Spielhalle (Anzahl Lizenzen, Mitarbeiter, Geldspielgeräte)
- Spielverhalten der Spielhallenbesucher
- Bewertung der neuen Geldspielgeräte ab 2006
- Gefährdungsaspekte für die Spieler
- Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz
- Veränderungen durch die Spielnovelle

Da nach den Ergebnissen der zweiten Pilotstudie die Befragung der Betreiber auf Telefoninterviews umgestellt wurde, wurde der Fragebogen durch das Befragungsinstitut für eine CATI-Version (Computer Assisted Telephone Interview) programmiert (Anlage 3).

Interview-Leitfaden

Der Interview-Leitfaden, der für Teilstudie 2 verwendet wurde, entsprach im allgemeinen Informationsteil (z. B. Informationen zur Studie, zur Gewerbe- und Spielverordnung, Unterschied Spielhalle – Spielbank, Funktionsweise von Geldspielgeräten) dem Leitfaden aus Teilstudie 1. Der zweite Teil enthielt Erläuterungen zum Fragebogen für die Betreiber. Aus Gründen der besseren Handhabbarkeit wurde dieser Leitfaden in den Fragebogen integriert.

Methodik für die Teilstudien

3.2.4 Pilotstudie

Die Durchführbarkeit der Betreiber-Befragung und die Tauglichkeit des Fragebogens wurden ebenfalls in der bereits unter Teilstudie 1 beschriebenen zweiten Pilotstudie erprobt (vgl. Kapitel 3.1.4). Im Folgenden werden die für die Teilstudie 3 relevanten Aspekte der Pilotstudie aufgeführt.

Im Rahmen der Pilotstudie konnten zwei Betreiberinterviews realisiert werden. Ein weiteres Betreiberinterview wurde nach zwölf Minuten abgebrochen, da der Betreiber angab einen auswärtigen Termin wahrnehmen zu müssen. Die vereinbarte Fortsetzung des Interviews zu einem späteren Zeitpunkt am selben Tag konnte nicht stattfinden, da der Betreiber zu diesem Termin nicht erschienen ist.

Die Dauer der beiden durchgeführten Betreiberinterviews lag bei 25 Minuten und bei einer Stunde. Letzteres Interview dauerte so lange, da der Betreiber der Befragung gegenüber außerordentlich skeptisch war. Er hatte sehr viele Rückfragen und war sehr darauf bedacht „nichts Falsches“ zu sagen. Ein wichtiger Grund seiner Motivation an der Befragung teilzunehmen war offensichtlich, dass er sich durch die gesetzlichen Auflagen ungerecht behandelt fühlte. Er klagte über die vielen Restriktionen des Staates gegenüber "kleinen Betreibern" wie ihn, wohingegen der Staat gegenüber staatlichen Einrichtungen wie Spielbanken weit weniger restriktiv agiere.

Das Interview mit Hilfe des entwickelten Fragebogens erwies sich als durchführbar. Hauptproblem bei der Organisation der Durchführung war die Schwierigkeit die Betreiber vor Ort zu kontaktieren, da zumeist nur Spielhallenpersonal anwesend war, das nicht befugt war, an einer Befragung teilzunehmen.

3.2.5 Stichprobenziehung

Da zur Realisierung der Spielerinterviews die Erlaubniserklärung der Betreiber von Spielhallen und Gaststätten nötig war, trifft die Beschreibung der Stichprobenziehung der Spieler (siehe Kapitel 3.1.5) auch im vollen Umfang für die Stichprobenziehung der Betreiber zu.

3.2.6 Durchführung der Teilstudie

Die Konsequenzen für die Durchführung, die sich aus den Erfahrungen der Pilotstudie ergaben, wurden bereits in Kapitel 3.1.4 und 3.1.5 beschrieben. Sie treffen in vollem Umfang auch auf die Vorgehensweise für die Durchführung der Betreiberinterviews zu. Die Betreiber wurden nach der überarbeiteten Konzeption zunächst schriftlich und telefonisch kontaktiert, um sowohl das Einverständnis für ihre Teilnahme an einem Betreiber-Interview, als auch die Genehmigung für die Spieler-Interviews in ihrer Spielhalle zu erteilen. Bei einer Zusage zur Durchführung von Spieler- und Betreiberinterviews wurde letzteres sofort am Telefon durchgeführt. Die Umplanung des Vorgehens, die Suche nach Telefonnummern und Adressen für etwa 500 Spielhallen und Gaststätten war zeitaufwändig.

Die telefonische Befragung der Betreiber begann am 10.12.2009 und endete Ende Februar 2010. Eingesetzt waren 15 erfahrene Interviewer, die für die Aufgabe geschult wurden. Probleme bei der Durchführung gab es insofern, als die Interviewer unwissend häufig bei der gleichen Zentrale angerufen haben, da aus den von den Ordnungsämtern übermittelten Spielhallenlisten oft nicht hervorging, dass die Adresse der Betreiber und nicht der Spielhalle angegeben war. Die Dauer der Interviews betrug im Durchschnitt 50 Minuten.

Methodik für die Teilstudien

3.2.7 Realisierte Stichprobe: Ausfälle und Repräsentativität

In Tabelle 3.2–1 sind der Stichprobenplan und die realisierte Stichprobe gegenübergestellt. Die angestrebte Zahl der 96 Interviews in Spielhallen und Gaststätten wurde mit 102 überschritten. Dabei wurden mehr Interviews in Spielhallen durchgeführt als geplant, während die Zahl der angestrebten Interviews in Gaststätten unterschritten wurde. In sächsischen Kleinstädten wurden zu wenig Interviews in Spielhallen realisiert, bedingt durch einen Mangel an Spielstätten in den ausgewählten Orten (die Auswahl von Spielhallen für die Interviews mit Spielern hatte Vorrang). Für die Aussagekraft der Ergebnisse spielt dies keine Rolle, da die Bundesländer, Groß- und Kleinstädte lediglich exemplarisch für die Situation in Deutschland ausgewählt wurden.

Tabelle 3.2–1: Vergleich Stichprobenplan und erreichte Interviews mit Betreibern, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten

	Spielhallen				Gaststätten			
	Soll %	(n)	Ist %	(n)	Soll %	(n)	Ist %	(n)
Bayern	33,3	(24)	38,1	(32)	33,3	(8)	27,8	(5)
Kleinstadt ¹⁾	50,0	(12)	40,6	(13)	50,0	(4)	60,0	(3)
Großstadt ²⁾	50,0	(12)	59,4	(19)	50,0	(4)	40,0	(2)
Niedersachsen	33,3	(24)	42,9	(36)	33,3	(8)	33,3	(6)
Kleinstadt ³⁾	50,0	(12)	50,0	(18)	50,0	(4)	66,7	(4)
Großstadt ⁴⁾	50,0	(12)	50,0	(18)	50,0	(4)	33,3	(2)
Sachsen	33,3	(24)	19,1	(16)	33,3	(8)	38,9	(7)
Kleinstadt ⁵⁾	50,0	(12)	31,3	(5)	50,0	(4)	57,1	(4)
Großstadt ⁶⁾	50,0	(12)	68,7	(11)	50,0	(4)	42,9	(3)
Gesamt	100	(72)	100	(84)	100	(24)	100	(18)

1) Freising, Dachau, Erding, Moosburg a.d.I., Kempten, Kaufbeuren

2) München, Nürnberg

3) Buchholz, Winsen, Uelzen, Soltau, Schneverdingen, Syke, Verden, Achim, Ganderkesee, Delmenhorst, Wildeshausen, Lehrte, Burgdorf, Langenhagen, Peine, Sehnde

4) Braunschweig, Hannover

5) Schkeuditz, Delitzsch, Markkleeberg, Eilenburg, Aue, Schneeberg, Plauen, Wurzen, Borna, Grimma, Torgau, Döbeln, Riesa

6) Dresden, Leipzig

Tabelle 3.2–2 gibt eine Übersicht über die Bruttostichprobe, über neutrale und systematische Ausfälle und die Gründe für die Nichtteilnahme am Interview. Nach Abzug neutraler Ausfälle wie falsche Telefonnummer oder Auskunftsperson nicht deutschsprachig (n=198) ergibt sich eine Bruttostichprobe von n=291 Interviews. Von diesen waren 58 Personen nicht, bzw. nach Terminvereinbarung nicht wieder zu erreichen. Weitere 55 Kontaktpersonen verweigerten jegliche Auskunft und 76 der erreichten Auskunftspersonen verweigerten das Interview. Damit errechnet sich insgesamt eine Verweigerungsrate von 64,9% bzw. eine Antwortrate von 35,1%. Spielhallenbetreiber waren eher geneigt an der Befragung teilzunehmen als Gaststättenwirte.

Methodik für die Teilstudien

Tabelle 3.2–2: Ausschöpfung der CATI Betreiberbefragung, differenziert nach Spielhallen und Gaststätten

	Spielhallen		Gaststätten	
	n	(%)	n	(%)
Einsatzadressen insgesamt	340	(100,0)	149	(100,0)
Neutrale Ausfälle ¹⁾	112	(32,9)	86	(57,7)
Bereinigte Bruttostichprobe	228	(100,0)	63	(100,0)
Systematische Ausfälle ²⁾	144	(63,1)	45	(71,5)
Realisierte Interviews	84	(36,8)	18	(28,6)

1) Qualitätsneutrale Ausfälle, d.h. falsche Telefonnummer, keine Geldspielgeräte, Ansprechpartner nicht deutschsprachig, Ansprechpartner zu anderer Spielstätte befragt

2) Systematische Ausfälle, d.h. Nichterreichbarkeit, Kontaktperson verweigert Auskunft, Verweigerung aus anderen Gründen (Interessenmangel, Zeitmangel, Thematik, Teilnahme untersagt, Interviewabbruch)

Repräsentativität der Stichprobe

Zunächst fällt der hohe Anteil neutraler Ausfälle (Spielhallen 32,9% bzw. Gaststätten 57,7%) auf. Hier zeigte sich, dass die von den Behörden zur Verfügung gestellten Listen für Spielhallen und die Branchenbucheinträge für Gaststätten mit GSG in hohem Maße nicht aktuell waren. Die systematischen Ausfälle bei der bereinigten Bruttostichprobe (228 Spielhallen und 63 Gaststätten) sind mit fast 65% bzw. etwa 70% ebenfalls sehr hoch, mit einem hohen Anteil an Verweigerern. Dies ist ein Hinweis auf die geringe Bereitschaft der Betreiber an der Studie mitzuwirken. Es gibt keine Studien, die zeigen, dass teilnehmende und verweigernde Betreiber und ihre Spielstätten systematische Unterschiede in Hinblick auf die Fragestellungen aufweisen, doch kann dies nicht ausgeschlossen werden. Mögliche Verzerrungen der Stichprobe können nicht geprüft werden, da es keine Daten zur Grundgesamtheit gibt.

3.3 Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten

3.3.1 Zielsetzung

Mit der teilnehmenden Beobachtung sollen vom Interviewer vor Beginn der Spieler-Interviews einige ausgewählte Spieler- und Spielmerkmale in den Spielstätten erfasst werden. Die zu erfassenden Aspekte basieren auf Informationen, die in kurzer Zeit in einer Checkliste festgehalten werden können. Es geht dabei um das Spielen von sehr jungen Personen, um die Beachtung des Alkoholverbots, um leicht beobachtbare Aufstellmerkmale (Anzahl der Geräte, Abstand und Sichtblenden) sowie um die Auslage von Materialien zum Spielerschutz. Die Beobachtungen dienen als Ergänzung zu den Informationen, die während der Teilstudie 5 „Begehung von Spielhallen mit Ordnungsämtern“ (Kapitel 3.4) erhoben werden.

3.3.2 Methodik

Die teilnehmende Beobachtung erfolgte anhand einer Checkliste, die die Interviewer vor Ort ausfüllten. Die Beobachtung wurde in den gleichen Spielstätten durchgeführt, in denen die Spieler interviewt wurden.

3.3.3 Erhebungsinstrumente

Für die Erhebung in Spielhallen und den Gaststätten wurden je eine kurze Checkliste zur Überprüfung von Spieler- und Spielstättenmerkmalen erstellt. Der Entwurf der Fragebogen wurde von den Beiratsmitgliedern und der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt geprüft und kommentiert. Die Checklisten umfassen 11 Fragen für Spielhallen und 8 Fragen für Gaststätten zu folgenden Themen:

- Anzahl der Geldspielgeräte (S,G)
- Anzahl anwesender Spieler (S,G)
- Anzahl Spieler, die an mehreren Geräten gleichzeitig spielen (S, G)
- Aufstellung der Geldspielgeräte (S,G)
- Vorhandensein von Sichtblenden an den Geräten (S)
- Anwesenheit von Jugendlichen (S,G)
- Alkoholausschank und –konsum (S)
- Vorhandensein von Informations- und Warnhinweisen (S,G)
- Vorhandensein von technischen Sicherungsmaßnahmen zur Einhaltung des Jugendschutzgesetzes (G)

3.3.4 Pilotstudien

Im Rahmen der ersten Pilotstudie konnten aufgrund fehlender Betreibergenehmigungen vor Ort keine Beobachtungsprotokolle ausgefüllt werden. Die zweite Pilotstudie lieferte dagegen Ergebnisse zur Durchführbarkeit der teilnehmenden Beobachtung. Einzelne Beobachtungsprotokolle konnten jedoch nicht immer vollständig und zuverlässig erstellt werden, da es nur eingeschränkt möglich war, die Checklisten in der Spielhalle auszufüllen. Manche der ausgewählten Spielhallen waren dunkel und sehr verwinkelt. Eine korrekte Bearbeitung der Protokolle hätte ein genaues Abgehen der gesamten Halle und ein offensives Herangehen an die Geräte erfordert.

Methodik für die Teilstudien

Da der Pretest eine grundsätzliche Durchführbarkeit der teilnehmenden Beobachtung bestätigt hat, wurden an der Checkliste und den Durchführungsvorgaben keine Änderungen vorgenommen (Anlagen 8 und 9).

3.3.5 Stichprobenziehung

Diese Teilstudie ist der Spielerbefragung in Spielhallen und Gaststätten vorgeschaltet, so dass für die Methodik der Stichprobenziehung auf Kapitel 3.1.5 verwiesen wird.

3.3.6 Durchführung der Teilstudie

Da diese Teilstudie zeitgleich mit der Spielerbefragung durchgeführt wurde, wird für die Beschreibung der Durchführung auf Kapitel 3.1.6 verwiesen. Die Interviewer führten die teilnehmende Beobachtung entweder vor oder nach einem Interview mit einem Spieler durch. Annähernd die Hälfte der Beobachtungen (55%) fand morgens und vormittags statt (ab 08:00 Uhr), die zweite Hälfte (45%) ab 14:00 Uhr bis abends (ca. 20:00 Uhr). Wie bereits unter 2.7.3. (Pilotstudien) erwähnt, war ein Ausfüllen der Beobachtungsprotokolle manchmal nur unter erschwerten Bedingungen möglich. Da die Interviewer die teilnehmende Beobachtung so diskret wie möglich durchführen sollten, ist eine ebensolche Genauigkeit und Vollständigkeit wie in Teilstudie 5 (Begehung von Spielhallen mit Mitarbeitern der Ordnungsämter) nicht realisierbar gewesen.

3.3.7 Realisierte Stichprobe

Für die Stichprobe der Spielhallen und Gaststätten wird auf Kapitel 3.1.7 verwiesen, da diese Teilstudie in den gleichen Spielstätten durchgeführt wurde, in denen auch Spielerinterviews stattfanden.

Methodik für die Teilstudien**3.4 Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen****3.4.1 Zielsetzung**

Bei der Begehung von ausgewählten Spielhallen und Gaststätten sollen die formalen Regelungen der Novelle der Spielverordnung überprüft werden, insbesondere die Umsetzung der Bestimmungen zu Spielgeräten- und Aufstellmerkmalen (Teilziele 1, 2 und 6; siehe Tabelle 2.2–1) und Jugendschutz (Teilziel 4).

3.4.2 Methodik

Die Begehungen der Spielstätten wurden in den gleichen Bundesländern und Regionen wie für die Teilstudien 1, 3 und 4 vorgesehen. Bei der Vorbereitung mit den lokalen Ordnungsämtern wurde eine vertrauliche Bearbeitung vereinbart, um zu vermeiden, dass die ausgewählten Spielstätten vorab über die Kontrollbesuche informiert werden. Die Begehungen wurden als normale Kontrollbesuche der Ordnungsämter, ohne vorherige Anmeldung, geplant.

Zur Vermeidung von Begriffsverwirrungen wird im Folgenden der Begriff „Spielhalle“ verwendet, wenn es um eine Spielstätte mit einer Lizenz (maximal 12 Geldspielgeräte auf zumindest 144 m²) und den damit verbundenen weiteren Regelungen der SpielV geht. „Spielhallenkomplex“ wird für eine Spielstätte mit mehreren einzelnen Spielhallen (= Lizenzen) verwendet; die Spielstätte als Oberbegriff für Spielhalle und Spielhallenkomplex. Die Räume je Lizenz müssen dabei deutlich voneinander getrennt sein, möglich sind Verbindungswege und gemeinsame Strukturen wie Aufsicht und Ausschank (Abschnitt 3.1.1.1 SpielVwV). Gegenstand der Stichprobenziehungen sind immer Spielstätten als postalische Adressen, da aus den zur Verfügung stehenden Listen nicht hervorgeht, ob eine Spielstätte aus mehreren Spielhallen – entsprechend der Anzahl der Lizenzen – besteht, oder nur aus einer Spielhalle.

3.4.3 Erhebungsinstrument

Um den Grad der Umsetzung der Neuregelungen der Spielnovelle und eventuelle Verstöße zu erheben, wurde für die Begehungen eine Checkliste entwickelt. Sie enthält insgesamt 25 Fragen zu sechs Themenblöcken:

- Angaben zur Spielhalle (Art der Spielhalle, Größe, seit wann in Betrieb, Anzahl der Mitarbeiter, Anzahl der Lizenzen)
- Angaben zu den Geldspielgeräten (Zulassung, Art der Zulassungsnummer, Vorhandensein von Zulassungszeichen/Prüfplaketten, Anzahl der Unterhaltungsspielgeräte gem. § 6a SpielV, Anzahl illegaler Spielgeräte)
- Angaben zur Geräte-Aufstellung (Anordnung der Geräte, Vorhandensein von unerlaubten Mehrplatzspielgeräten („Bauarten mit mehreren Spielstellen“, soweit sie nicht die Bedingungen der SpielV erfüllen; vgl. Fußnote 5), Abstand zwischen den Geräten, Sichtblenden)
- Angaben zu Maßnahmen zum Spieler-/Jugendschutz (Vorhandensein von Spiel- und Gewinnplänen, Informations- und Warnhinweisen an den Geräten und von Informationsmaterial zu Risiken übermäßigen Spielens, Hinweise zum Spielverbot für Jugendliche).
- Angaben zur Situation in der Spielhalle während der Begehung (Anzahl spielender Personen, Mehrfachspieler, Anwesenheit Jugendlicher, Alkoholausschank und -konsum).

Methodik für die Teilstudien

- Gesamtbewertung (Bewertung der Einhaltung der Bestimmungen der SpielV durch teilnehmende Mitarbeiter des Ordnungsamtes und Mitarbeiter des IFT; Zusammenfassung der hauptsächlichen Bereiche der Verstöße und Bewertung des Charakters der Spielhalle).

Die endgültige Fassung der Checkliste wurde nach Eingang der Rückmeldungen der Beiratsmitglieder und von Prof. Richter (PTB) erstellt (Anlage 10).

3.4.4 Stichprobenziehung

Die Begehungen der Spielstätten waren in den gleichen Bundesländern (Bayern, Sachsen, Niedersachsen) und Regionen wie für die Teilstudien 1, 3 und 4 geplant. Die Stichprobengröße der zur Begehung ausgewählten Spielstätten liegt bei 36, je 12 pro Bundesland. Zur Vermeidung von unerwünschten Einflüssen zwischen Spieler- und Betreiberinterviews einerseits und Begehungen andererseits war geplant Spielhallen zu ziehen, die nicht an den Interviewstudien teilgenommen haben. Nach Abschluss der Stichprobenziehung für die Teilstudien 1, 3 und 4 sollten aus dem Pool der nicht ausgewählten Spielhallen für die Teilstudie 5 eine weitere Stichprobe von 36 Spielhallen gezogen werden.

Für die 36 Spielstätten wurden pro Bundesland je vier Spielstätten in zwei Großstädten und je zwei Spielstätten in zwei kleinen Gemeinden gezogen (vgl. Tabelle 3.4–1). Da zur Kompensierung von möglichen Ausfällen bei der Betreiberbefragung (Teilstudie 3; Kapitel 3.2) die Stichprobe der Teilstudie 3 sehr viel größer als ursprünglich geplant gezogen werden musste (500 Adressen für etwa 100 zu befragende Spielstätten), konnte nur in den Großstädten eine zusätzliche Stichprobe von bisher nicht beteiligten Spielstätten gezogen werden. In den sechs kleinen Gemeinden war eine separate Stichprobe wegen einer zu geringen Anzahl von Spielstätten nicht mehr in jedem Fall möglich.

Durch die zufällige Ziehung der Spielstätten aus der Gesamtliste für jede Region kann von einer Zufallsauswahl ausgegangen werden. Es gibt keinen Hinweis auf eine systematische Verzerrung bei der Stichprobenauswahl. Es gibt auch keine Hinweise, dass die Vertraulichkeit der Vorbereitungen durch die Ordnungsämter oder die Mitarbeiter des Instituts gebrochen wurde, so dass die Betreiber über die Kontrollbesuche vorab informiert gewesen wären. Das gilt auch für die kleinen Gemeinden, in denen die ausgewählten Spielhallen für die Kontrollbesuche teilweise auch für die Betreiberbefragung (Teilstudie 3; vgl. Kap. 3.2) gezogen wurden. Die Betreiber konnten keinen Zusammenhang zwischen (immer wieder vorkommenden) Kontrollbesuchen und Betreiberinterviews herstellen.

3.4.5 Durchführung der Teilstudie

Kooperation mit Ordnungsämtern

Für die 36 ausgewählten Orte in den drei Bundesländern wurden die zuständigen Ordnungsämter und Ansprechpartner ermittelt. Bei der Herstellung der Kontakte war eine entscheidende Hilfestellung, dass in den meisten Fällen die Ordnungsämter bereits durch das jeweilige Landeswirtschaftsministerium vorab informiert worden waren, verbunden mit der Bitte um Kooperation. Sofern auf Ordnungsamtsebene die Information über die Untersuchung noch nicht vorlag, reichte es in der Regel aus auf die zuständigen Mitarbeiter aus den Landesministerien zu verweisen. Die Kontaktaufnahme erfolgte zunächst per E-Mail mit den wesentlichen Informationen zur Studie, einer Kopie der Checkliste und der Information welche Spielstätten zur Begehung anstehen. Wenige Tage nach Versand der Email erfolgte die

Methodik für die Teilstudien

(angekündigte) telefonische Kontaktaufnahme. In den meisten Fällen war die Kooperationsbereitschaft gegeben, lediglich in zwei Fällen musste von Begehungen im ausgewählten Ort abgesehen werden, da laut den zuständigen Ordnungsämtern in einem Fall die Spielhallensituation im Augenblick sehr kompliziert war und das Ordnungsamt nicht bereit war, die Begehungen als eigene Maßnahme auszugeben und im zweiten Fall unmittelbar vor der Anfrage bereits Begehungen der ausgewählten Spielhallen durch das zuständige Ordnungsamt stattgefunden hatten. In diesen Fällen schien es angebracht, eine andere Gemeinde ersatzweise auszuwählen. Einigen Ordnungsämtern war die Zusicherung wichtig, dass nicht Daten einzelner Spielhallen veröffentlicht werden, sondern nur aggregierte Werte.

Zeitlicher und technischer Ablauf

Die Begehungen fanden zu gleichen Teilen vormittags und nachmittags statt: 24 zwischen 8:50 und 13.00 Uhr und 27 Begehungen zwischen 13:00 und 17:00 Uhr. Begehungen am Abend waren nicht möglich, da sie während der Dienstzeit der Ordnungsamtsmitarbeiter durchgeführt werden mussten. Die Mitarbeiter der Ordnungsämter hatten bereits im Vorfeld die Checkliste zugesandt bekommen und führten sie ebenfalls bei der Begehung mit. Zum Teil machten sie eigene Eintragungen. Alle Begehungen konnten wegen der hohen Sachkenntnisse der Ordnungsamtsmitarbeiter und der guten Einarbeitung in die Checkliste in kürzerer Zeit als ursprünglich angenommen durchgeführt werden. Pro Halle wurden in der Regel nicht mehr als 20 Minuten für einen Kontrollgang benötigt, bei Mehrfachlizenzen entsprechend mehr. Die Betreiber bzw. Spielhallenmitarbeiter vor Ort zeigten sich in allen Fällen außerordentlich kooperativ. Alle Begehungen erfolgten unangemeldet und wurden als Maßnahme des Ordnungsamtes ausgegeben. In keinem Fall musste die Identität der wissenschaftlichen Mitarbeiter preisgegeben werden.

Da sich der Beginn der Begehungen aufgrund der verspäteten schwierigen Stichprobenziehung für Teilstudie 1 und 3 zeitlich verschoben hat (vgl. Kap. 3.1), kam es zu einigen organisatorischen Schwierigkeiten, da der Zeitraum zum Jahresende für viele Ordnungsämter ungünstig war aufgrund eines erhöhten Arbeitsanfalls durch stattfindende Weihnachtsmärkte und gleichzeitig verringertem Personalstand (Krankheit, Urlaub). Die Begehungen wurden zwischen November 2009 und Anfang März 2010 durchgeführt.

3.4.6 Beschreibung der Stichprobe von Spielstätten für Begehungen

Insgesamt konnten Begehungen von 50 Spielhallen in insgesamt 36 Spielstätten in 12 Regionen realisiert werden. Hatte eine Spielstätte mehrere Spielhallen (=Lizenzen) wurden alle Spielhallen kontrolliert. Lediglich in Dresden war dies nicht möglich, dort wurden Einzelbegehungen durchgeführt, da hier jede Spielhalle, auch wenn sie zu einem Hallenkomplex gehört, als einzelne, unabhängige Spielhalle gelistet und damit auch vom Ordnungsamt kontrolliert wird. Die Zahl der Begehungen ist durch die zusätzlichen Spielhallen bei Mehrfachlizenzen erheblich höher als ursprünglich geplant (50 statt 36 Spielhallen; Bayern: 24, Sachsen: 12; Niedersachsen: 14).

Methodik für die Teilstudien

Tabelle 3.4–1: Anzahl ausgewählter und geprüfter Spielhallen pro Bundesland und Region

Bundesland/ Region	Ausgewählte Spielstätten	Spielstätten mit Einzellizenz (EL) bzw. Mehrfachlizenz (ML)	Anzahl Geldspielgeräte	Anzahl der Spielhallen (=Lizenzen)
Bayern				
München	4	2 EL 2 ML (2 + 3)	80	7
Nürnberg	4	4 ML (2+3+4+2)	127	11
Dachau	2	2 EL	24	2
Erding	2	2 ML (2+2)	47	4
Sachsen				
Dresden	4	4 EL	40	4
Leipzig	4	4 EL	45	4
Borna	2	2 EL	22	2
Eilenburg	2	2 EL	22	2
Niedersachsen				
Hannover	4	4 EL	41	4
Braunschweig	4	3 EL 1ML (2)	47	5
Langenhagen	2	2 EL	22	2
Lehrte	2	1 EL 1 ML (2)	36	3
Gesamt	36	36 (26 EL/10ML)	553	50

3.5 Teilstudie 7: Interviews mit Experten

3.5.1 Zielsetzung

Die Befragung von Experten zu Geldspielgeräten hat das Ziel, die Auswirkungen der Novelle der Spielverordnung auf die Spieler und deren Spielverhalten sowie auf das Betreiben von Geldspielgeräten zu erfassen, und dabei insbesondere ergänzende Beurteilungen aus Expertensicht zu gewinnen, die mit quantitativ orientierten Fragebogen nicht erhoben werden können.

3.5.2 Methodik und Stichprobe

Das Interview besteht aus offenen und geschlossenen Fragen in einem semi-standardisierten Interview-Leitfaden. Die Stichprobe umfasst zehn Experten als Vertreter von verschiedenen Bereichen des Glücksspiels: (1) Zwei Vertreter der Automatenverbände, (2) fünf Vertreter der Behandlungsseite/Verbände/Forschung, (3) drei Vertreter der Aufsichtsbehörden. Eine erste Namensliste wurde mit dem wissenschaftlichen Beirat erstellt. Zwei angesprochene Experten haben das Interviewangebot abgelehnt; die Namen der befragten Experten sind in Anlage 12 aufgeführt.

3.5.3 Fragebogen

Die Entwicklung des Interview-Leitfadens orientiert sich an der Befragung der Spieler hinsichtlich der Auswirkungen der Spielverordnung mit zum Teil offenen Fragen, um Raum für die Einschätzung durch die Experten zu geben (Anlage 11). Das Interview wurde auf etwa ein bis zwei Stunden angelegt, um den Experten auch ausreichend Zeit für Kommentare zu geben.

3.5.4 Durchführung

Die Durchführung der Experteninterviews erfolgte im November und Dezember 2009, je nach zur Verfügung stehender Zeit der Experten per Telefon oder persönlich. Die Dauer betrug je nach Ausführlichkeit der Kommentare und der Anzahl der Themenbereiche, zu denen Stellung genommen wurde, 1 bis 4,5 Stunden. Ein Entwurf des Ergebnisberichts wurde den interviewten Experten zur Kommentierung, Korrektur und Ergänzung vorgelegt.

3.6 Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Berichte und Publikationen

3.6.1 Zielsetzung

Bisherige Daten, Berichte, Analysen und Kommentare zu den Auswirkungen der neuen Spielverordnung 2006 sollten systematisch gesammelt und in Hinblick auf die Fragestellung der Untersuchung ausgewählt werden.

3.6.2 Methodik

Folgende Quellen wurden herangezogen:

- Literaturrecherche zum Thema Glücksspiel in den Datenbanken PubMed und SOMED
- Internet-Recherchen zu verschiedenen Eingabebegriffen: Unterhaltungsautomaten, Glücksspiel an Unterhaltungsautomaten, Geldspielhallen, Ordnungsämter
- Zahlenmaterial aus der Automatenwirtschaft
- IFO Daten und Berichte für die Automatenwirtschaft
- Bericht des Fraunhofer-Instituts zu Analyse von Geldverlusten an Geldspielgeräten
- Daten und Berichte aus Ordnungs- und Gewerbeämtern zu den durchgeführten Kontrollen in Spielhallen und Gaststätten
- Untersuchungen und Berichte des Arbeitskreises gegen Spielsucht e. V.
- Daten aus Beratungsstellen über das Spielen an Geldspielgeräten
- Eigenes Datenmaterial aus repräsentativen Studien zum Spielverhalten in der Bevölkerung und zu Glücksspielern in Behandlung.

Zum Aufbau einer Literaturliteraturdatenbank mit allen gesammelten Dokumenten wurde der Reference Manager Version 11 Network herangezogen. Für die Analyse der Informationen wurde eine Auswertungsstruktur analog des Interviewleitfadens für die Experten erstellt, die zum einen Informationen zum Grad der Umsetzungen der Regelungen der Spielverordnung erfasst, zum anderen eine Bewertung der Zielerreichung in Hinblick auf den Jugend- und Spielerschutz sowie auf die Schaffung besserer Rahmenbedingungen für die Gestaltung neuer Glücksspielmerkmale.

Ein Problem stellt der hohe Anteil „grauer“ Literatur bei wichtigen quantitativen Untersuchungen dar. Da die Daten nicht in Peer-Review-Zeitschriften publiziert sind, fehlt eine Begutachtung der Qualität der Methodik und der Ergebnisse.

3.6.3 Durchführung

Es wurden Internetrecherchen zu den oben angegebenen Eingabebegriffen durchgeführt und dokumentiert und zahlreiche Unterlagen angefordert und zusammengestellt. Die gesammelte Literatur wurde in die Datenbank eingegeben, die ausgewertete Literatur wurde gesondert zusammengestellt (Kapitel 7.2). Datenschluss war der 31. März 2010; danach wurden bei der Berichterstellung noch einige wenige aktuelle Publikationen berücksichtigt (u. a. Trümper und Heimann (2010) mit aktuellen Angaben zu Spielhallen zum Stichtag 01.01.2010).

Ergebnisse

4 Ergebnisse

4.1 Hinweise zur Auswertung

Bei der Darstellung der Ergebnisse ist folgendes zu beachten:

- (1) Es werden zunächst die Teilstudien mit den (überwiegend qualitativen) Aussagen Dritter vorgestellt, d. h. die Interviews mit Experten (4.2) und die Ergebnisse der Literaturliteraturauswertung (4.3). Der Grund liegt darin, dass bei der Zusammenfassung und Bewertung der Ergebnisse (Kapitel 5) jeweils die qualitativen Ergebnisse Dritter den quantitativen Ergebnissen der durchgeführten Teilstudien gegenübergestellt werden.
- (2) Jede Teilstudie ist nach den Teilzielen der Untersuchung gegliedert, wobei nicht immer Aussagen zu allen Aspekten vorliegen. Mit dieser schematischen Gliederung soll die Zusammenfügung der Ergebnisse aus den einzelnen Teilstudien erleichtert werden.
- (3) Die erhobenen Ergebnisse wurden – für eigene Interpretationen der Leser – vollständig dargestellt, auch wenn nur ein Teil in die Beurteilung der Fragestellung eingeht.
- (4) Zur Vereinfachung von Tabellen wurden die absoluten Zahlen für Teilstichproben (n) nur dann in Tabellen angegeben, wenn sie zum Verständnis notwendig sind und nicht einfach selbst aus der Gesamtstichprobe (N) errechnet werden können.
- (5) Zur Vermeidung von Redundanzen wird im Text nicht immer der Bezug von Daten zu Spielhallen bzw. Gaststätten wiederholt. In solchen Fällen bezieht sich die erste Zahl auf Spielhallen, die zweite auf Gaststätten.
- (6) Bei wichtigen Veränderungsbeurteilungen wurden Signifikanztests berechnet.
- (7) Bei den Bezugszeiträumen bezeichnet der Begriff „Erfahrungen“ immer die Lebenszeitprävalenz, der Begriff „aktuell“ oder „in 2009“ immer die 12-Monats-Prävalenz (da die Spielerinterviews im Januar 2010 durchgeführt wurden).

Ergebnisse

4.2 Teilstudie 7: Interviews mit Experten zu GSG

Die Auswertung der zehn Interviews orientierte sich an den Fragestellungen der gesamten Studie. Die Gruppe der Experten kann klassifiziert werden als Vertreter von Beratungs- oder Behandlungseinrichtungen einschließlich Wissenschaftler zu diesem Teilbereich (fünf Personen, im Folgenden als „versorgungsorientierte Experten“ abgekürzt), der Automatenwirtschaft (zwei Personen; Betreiber, Aufsteller) und der öffentlichen Ordnung (drei Personen; Behörden). Eine Liste der Namen findet sich in Anlage 12. Sind keine Hinweise zur Anzahl der Nennungen angegeben, gibt eine Aussage die Meinung der Mehrzahl der Experten wieder. Vereinzelt fehlen Angaben zu Punkten, die für den einen oder anderen Experten nicht beurteilbar erschienen. Fehlende Angaben wurden nicht explizit erwähnt. Wenn eine Meinung durch mehrere Experten vertreten wurde und diese nicht alle derselben Teilgruppe angehörten, erfolgte keine Charakterisierung als Vertreter einer Teilgruppe.

Wegen der vergleichsweise geringen Anzahl von Interviews können diese kein repräsentatives Bild der Urteile von Experten zu diesem Bereich in Deutschland wiedergeben. Die Darstellung der Ergebnisse soll vielmehr die Bandbreite von Beobachtungen und Meinungen von Experten über Auswirkungen der Novelle der SpielV von 2006 wiedergeben. In den nachfolgenden Text wurden auch Rückmeldungen der Experten zur Entwurfsfassung dieses Kapitels eingearbeitet. Die Angaben und Urteile werden ohne Bewertung durch die Autoren dargestellt. Bei unklaren oder widersprüchlichen Sachverhalten wurde die PTB um eine Stellungnahme gebeten, die als Fußnote wiedergegeben ist.

4.2.1 Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale

Der Themenkernkomplex umfasst die Umsetzung der von der Spielverordnung festgelegten Spielmerkmale: u. a. Mindestspieldauer, maximaler Gewinn, Verlust und durchschnittlicher Verlust pro Stunde, Spielpause, Geldspeicherbegrenzung, Verbot von unerlaubten Token Managern und Jackpots.

Mindestspieldauer

Alle Experten gaben an, dass das Spiel an den Geldspielgeräten kürzer geworden sei. Ein Teil der versorgungsorientierten Experten meinte, dass gegen die Mindestspieldauer verstoßen werde, ein anderer Teil ging davon aus, dass formal die Spielzeiten nicht unterschritten werden. Generell müsse man zwischen dem subjektiven Empfinden des Spielers und formalen Kriterien unterscheiden. Spieler erlebten die Verkürzung sehr viel stärker als es der physikalischen Zeit entspricht (Einzelmeinung).

Gewinn und Verlust pro Stunde

Zur Einhaltung der maximalen Verlust- und Gewinn Grenzen gab es kein einheitliches Meinungsbild. Die Vertreter der Automatenwirtschaft sprachen von Einzelverstößen in der Anfangszeit nach Einführung der novellierten Spielverordnung, in denen Mitarbeiter von Spielhallen höhere Beträge als 500 Euro in einer Stunde ausgezahlt hätten. Zwei Experten haben die Frage als nicht beurteilbar eingeschätzt. Fünf Experten gaben an, dass die maximale Verlustgrenze und Gewinngrenze pro Stunde eingehalten werde. Drei der versorgungsorientierten Experten waren der Meinung, dass dagegen verstoßen werde. Von einem Experten wurde hinzugefügt, dass durch den Einsatz von Punktesystemen deutlich höhere Gewinne als 500 Euro pro Stunde erreicht würden, auch wenn bei der Auszahlung höherer Beiträge die

Ergebnisse

Grenze von 500 Euro eingehalten werde (Auszahlung wird über mehrere Stunden verteilt). Von einem Experten wurde die neue maximale Gewinnoption von 1.000 Euro erwähnt (Vergleiche Weisung des BMWi vom 17.10.2007; Kap. 1.7.2).

Geldspeicherbegrenzung

Die Speicherbegrenzung sei ein zentrales Element der Spielerverordnung und der Bauartzulassung. Verstöße seien nicht möglich oder nicht bekannt (drei Experten). Die 25-Euro Speicherbegrenzung werde eingehalten, in der Gastronomie gäbe es aber noch alte Geräte mit anderen Geldspeichern (Einzelmeinung). Ein anderer Experte verwies auf das Beispiel eines Testspielers, der 240 Euro in 8 Minuten verspielt habe und stellte damit die Geldspeicherbegrenzung in Frage.

Jackpots

Bei dem Verbot von Jackpots war die Meinung übereinstimmend, dass es anfangs Verstöße gegeben habe. Mehrheitlich wurde davon ausgegangen, dass es keine oder kaum noch Jackpots über mehrere Geräte gebe. Man müsse aber differenzieren zwischen internen Jackpots, die es noch gebe, und solchen über mehrere Geräte (Einzelmeinung). Interne Jackpots seien von PTB zugelassen (drei Experten). Die internen Jackpots können sich auch auf zwei Geräte beziehen, wenn die allgemeinen Höchstgrenzen eingehalten werden (Einzelmeinung)³.

Token Manager

Token Manager bedeute die Auszahlung von Token, die in Geld umgetauscht werden; dies betrifft die verbotenen Fun Games (ein Experte). Es gäbe nach wie vor solche Automaten, die aber von den Spielern als wenig attraktiv angesehen werden (ein Experte). Token Manager hätten nach Verbot der Fun Games keinen Nutzen mehr und würden gleichfalls abgebaut. Es gäbe noch welche, aber in einer marginalen Größenordnung (vier Experten). Ein anderer Experte meinte, ihm seien keine Verstöße bekannt.

Zwangspause

Die meisten Experten meinten, dass die Zwangspause von fünf Minuten eingehalten werde, aber an anderen Geräten gespielt werden könne, für drei Experten sei das aber nicht beurteilbar. Nur vereinzelt werde bei einer Zwangspause an einem anderen Gerät weitergespielt (zwei Experten). Ein anderer Experte meinte, dass es eigentlich keinen Stillstand gebe und dies auch von der Automatenseite eingeräumt worden sei⁴. Spieler in Behandlung wür-

³ Stellungnahme der PTB: Die gewählte begriffliche Unterscheidung der Experten von internen und externen Jackpots orientiert sich vermutlich an der Bauweise von Jackpots und gibt die Sachlage in Bezug auf die Spielverordnung nicht vollständig wieder. Jackpots können bei Geldspielgeräten integraler Bestandteil von Spiel- und Gewinnplänen sein, solange das Spielgerät einschließlich der integrierten Jackpots die Anforderungen der Spielverordnung erfüllen. Das trifft entsprechend auch zu, wenn ein Jackpot gemeinsamer Bestandteil von zwei, drei oder vier Spielgeräten ist (so genannte Überbau-Jackpots). Verboten sind mit der novellierten Spielverordnung dagegen Jackpot- bzw. andere Gewinnanlagen, die zusätzlich und ohne dass sie gemeinsam mit Spielgerätebauarten ein Genehmigungsverfahren durchlaufen haben, in Spielhallen aufgestellt werden.

⁴ Stellungnahme der PTB: Mit dem Erlass des BMWi vom 17.10.2007 wurde klargestellt, dass die fünfminütige Zwangspause eine vollständige Ruhigstellung der Geräte bedeuten soll. Bis dahin ist die entsprechende Anforderung der Spielverordnung so interpretiert worden, dass in der Zwangspause keine Geldeinsätze und keine Geldgewinne erfolgen dürfen. Der Erlass wurde bei Bauarten umgesetzt, die ab 1.7.2008 zugelassen werden. Bei früher zugelassenen Bauarten kann es durchaus sein, dass auch während der Zwangspause spielerische Abläufe stattfinden, sofern sie nicht mit Geldeinsätzen oder -gewinnen verbunden sind.

Ergebnisse

den berichten, dass sie weiter spielen, zum Teil auch am gleichen Gerät (ein Experte). Der Zweck der Zwangspause sei bereits erreicht, wenn der Spieler an „seinem“ Gerät eine Pause einlegen müsse (Einzelmeinung).

4.2.2 Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale

Es geht bei diesem Thema u. a. um notwendige Grundflächen und maximale Geräteanzahl, um Sichtblenden, Mindestabstand, angebrachte Warnhinweise, Spielregeln, Gewinnpläne und Zulassungszeichen der PTB, Verbot von Fun Games und Mehrplatzspielgeräten, Alterskontrollen sowie um ausgelegtes Informationsmaterial zum Jugend- und Spielerschutz.

Anzahl und Grundfläche

Einzelne versorgungsorientierte Experten sagten, dass es in Spielhallen gelegentlich mehr Geräte als erlaubt gäbe. Vereinzelt Verstöße gegen die erlaubte Anzahl von Geräten in Gaststätten wurden von Vertretern der Automatenbranche für die Anfangszeit nach in Kraft treten der Spielnovelle angegeben, jetzt aber nicht mehr. Versorgungsorientierte Experten gaben dazu kein einheitliches Bild. Einer nimmt Verstöße an, ein anderer meint Nein, wieder ein anderer differenziert zwischen verschiedenen Bundesländern (in Berlin und in den neuen Bundesländern häufigere Verstöße) und erwähnt Verstöße in türkischen Kulturzentren. Die Kulturzentren seien keine konzessionierten Gaststätten (zwei Experten der Automatenwirtschaft)

Die Kenntnis der Situation in Gaststätten erschien insgesamt bei den versorgungsorientierten Experten weniger ausgeprägt als die Kenntnisse über Spielhallen. Dennoch ergibt sich als Gesamteindruck, dass das Kriterium der Anzahl der Geräte in letzter Zeit weitgehend eingehalten wird, in Spielhallen besser als in Gaststätten.

Sichtblenden, Mindestabstand

Die Bestimmungen würden in der Regel eingehalten, Verstöße seien nicht bekannt (zwei Experten). Von Spielern in Behandlung seien keine Beschränkungen mitgeteilt worden (ein Experte). Diese Bestimmungen würden genauestens eingehalten, da sie von den Ordnungsämtern genau überprüft würden (zwei Experten der Automatenwirtschaft).

Von etwa 70% der Betreiber würden die Kriterien für Mindestabstand und Sichtblenden nicht eingehalten werden. Zudem seien die Sichtblenden keine wirklichen Hindernisse gegen das Spielen an anderen Geldspielgeräten (Einzelmeinung)

Verbotene Fun Games und Mehrplatzspielgeräte

Alle Experten gingen davon aus, dass die verbotenen Fun Games weitgehend vom Markt sind. Die Punktesysteme entsprächen aber letztlich den verbotenen Fun Games (Einzelmeinung)

Wenig einheitlich wurden Mehrplatzspielgeräte beurteilt, die durch die Möglichkeiten zur Kommunikation und Abstimmung zwischen den Spielern im Rahmen eines Spiels charakterisiert sind. Die Reaktionen reichten von vorhanden und erlaubt bis nicht beurteilbar und nicht bekannt sowie der Aussage einige dieser Geräte seien noch vorhanden. Nach Aussagen von zwei Experten seien Mehrplatzspielgeräte mit bis zu vier Spielerplätzen von der PTB zuge-

Ergebnisse

lassen⁵ (mit der Weisung des BMWi an die PTB vom 22.08.2007 wurde die Zahl der Spielstellen auf maximal vier beschränkt; vgl. Kap. 1.7.1).

Zwei versorgungsorientierte Experten gaben zusätzlich an, es gäbe noch verbotene Wett-Terminals in Spielhallen für die Annahme von Sportwetten, auch wenn diese deutlich reduziert worden seien. Andere Spielgeräte, z.B. Sportspielgeräte und Geschicklichkeits-spiele, seien deutlich zurückgedrängt worden (Einzelmeinung).

Warnhinweise, Informationsmaterial

Die Piktogramme mit Warnhinweisen gebe es bei allen Geldspielgeräten wie vorgesehen (einheitliche Meinung, in einem Fall nicht beurteilbar). Ein Experte bemängelte die schlechte Lesbarkeit wegen ungünstiger Platzierung. Die für Spielhallen vorgesehenen Informationsbroschüren über Risiken des Spielens seien nicht einheitlich gut gestaltet und teilweise ungünstig platziert (Einzelmeinung). Nach Aussagen von drei Experten würde in den Spielhallen ein Informationsflyer ausliegen. Zwei andere sagten, es gäbe kein Informationsmaterial.

Sichtbare Spielregeln und Gewinnpläne, Zulassungszeichen der PTB

Spielregeln und Gewinnmöglichkeiten seien oft schwierig zu finden bzw. kaum erkennbar (einige Experten). In der Regel seien die Spieler sehr gut über Spielregeln und Gewinnpläne informiert (Einzelmeinung).

Sicherstellung der Volljährigkeit

In Spielhallen stelle die Altersbegrenzung kein Problem dar, das sei vor allem in der Gastronomie ein Problem (ein Experte). Es gäbe vereinzelt Verstöße und es würde nicht vollständig überprüft werden oder es bestünden Zweifel an der Einhaltung (zwei Experten). Die Bestimmung werde überwiegend eingehalten (ein Experte). Die Einhaltung werde durch geschultes Personal sicher gestellt. Außerdem gäbe es Hinweise auf den Piktogrammen über die Altersbegrenzung (zwei Experten).

Das Risiko für einen Betreiber, seine Lizenz zu verlieren sei bei einem Verstoß gegen den Jugendschutz so groß, dass er für entsprechende Kontrolle sorgen wird (ein Experte).

Sonstiges

Zwei der versorgungsorientierten Experten sagten, dass die Spielverordnung konsequent auch in Internet-Cafés und Kulturzentren zur Anwendung kommen sollte. Inwieweit Internet-Spiele die einschränkenden Bedingungen der zertifizierten Geldspielgeräte unterlaufen können, ist eine andere wichtige Frage, die aber letztlich einer eigenständigen empirischen Untersuchung bedarf (Einzelmeinung).

4.2.3 Auswirkungen auf den Spielerschutz

Zu diesem Thema wurden die Erwartungen der Experten erfasst, ob die getroffenen Regelungen der Novelle der Spielverordnung 2006 zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen

⁵ Stellungnahme der PTB: Zugelassen worden sind Bauarten mit bis zu vier Spielstellen. Das sind Bauarten, die gewisse gemeinsame Elemente haben (z.B. Zufallserzeugung, Jackpots). Hinsichtlich der Aufstellung zählen solche Bauarten wie zwei, drei bzw. vier Spielgeräte. Den Begriff Mehrplatzspielgeräte gibt es in der Spielverordnung nicht. Bei Bauarten mit mehreren Spielstellen muss gesichert sein, dass die Gewinnchancen an einer Spielstelle nicht vom Verhalten eines Spielers oder von der Art der Bespielung an einer anderen Spielstelle abhängig sind.

Ergebnisse

den Spielerschutz verbessern und die Risiken für pathologisches Glücksspielen bereits reduziert haben bzw. langfristig reduziert werden.

Allgemeine Aussage

Technische Maßnahmen allein seien nicht ausreichend, um das Risiko für Spielprobleme entscheidend zu reduzieren (Einzelmeinung).

Laufzeiten

Kürzere Laufzeiten sind nach Aussagen der versorgungsorientierten Experten mit einem höheren Suchtpotenzial (häufigere Verstärkung) verbunden. Bei der Vorbereitung der Novelle der Spielordnung sei man aber einhellig der Meinung gewesen, dass die Verkürzung der Laufzeiten ein gleichzeitiges Spielen an mehreren Geräten reduziere und deshalb zum Spielerschutz beitrage (ein Experte)

Gewinn- und Verlustgrenzen

Die festgelegten Gewinn- und Verlustgrenzen wurden von den versorgungsorientierten Experten, aber auch von einem der anderen Experten als für den Spielerschutz nicht wirksam und als noch zu hoch beurteilt. Wo allerdings optimale Grenzwerte liegen, bleibe unklar. Es wurde empfohlen, zur Frage der optimalen Grenzen für Gewinn und Verluste eine experimentelle Studie durchzuführen (Einzelmeinung). Die Gewinn- und Verlustgrenzen seien ein wirksamer Spielerschutz (zwei Experten). Ein Experte meinte, es gebe keine echten Gewinn Grenzen, sondern nur Grenzen bei der Auszahlung.

Besonders kritisch in Hinblick auf die Gefährdung wurde von einigen versorgungsorientierten Experten das Punktesystem gesehen mit den erreichbaren hohen Punktzahlen, wie z.B. 600.000 Punkte = 6.000 Euro, den Umwandlungsprozessen von Geld in Punkte und umgekehrt, den damit verbundenen hohen Gewinnmöglichkeiten sowie dem Aufladen mit Punkten („vorglühen“ oder „vorheizen“) vor Beginn des Spielens durch die Betreiber. Dabei wurde zum einen auf die subjektiv stärkere Wirkung der hohen Punktzahlen aufmerksam gemacht, die einen größeren Gewinn suggerieren als entsprechende Geldbeträge in Euro, zum anderen wurde auf die höheren Einsätze und Verluste im Vergleich zu früher hingewiesen. Die Zeit der Rückumwandlung von Punkten in Geld verführe zum Weiterspielen (ein Experte). Vertreter der Automatenseite wiesen nachdrücklich auf die Unzulässigkeit eines vorhergehenden Aufladens bzw. Vorglühens hin.

Wirtschaftliche Auswirkungen für Spieler

Die wirtschaftlichen Folgen der Spielverluste wirken sich nach Aussagen der meisten Experten als starke Einschränkungen der finanziellen Situation der Spieler und der Familien aus. Dabei wurde das Spiel in Spielhallen als riskanter beurteilt als das Spielen in Gaststätten, in denen die soziale Kontrolle als stärker eingeschätzt wurde.

Für den Spieler habe sich das Risiko erhöht, man würde mehr Geld verlieren, es käme zu einem sogenannten Chasing-Verhalten, um die Verluste auszugleichen (ein Experte). Die Geldspielgeräte seien jetzt auf das Niveau von Spielbanken eingestellt. Einige Spieler in Behandlung würden sich vom Gesetzgeber in Stich gelassen fühlen (ein Experte). Vor allem pathologische Spieler würden sagen, dass ein Gewinn schneller als früher wieder verspielt sei (ein Experte).

Ergebnisse

Da sich die durchschnittlichen Verluste pro Spielgerät und Stunde auf 10 bis 15 Euro reduziert haben gegenüber früher 25 bis 30 Euro (zur Berechnung vgl. Kapitel 4.3.1 bzw. 1.8) sei ein verstärkter Verlust nicht nachvollziehbar (zwei Experten).

Spiele an mehreren Gräten, Geräteabstände, Sichtblenden

Ein weiterer Einflussfaktor auf Gewinne und Verluste ist das gleichzeitige Spielen an mehreren Geldspielgeräten. Spieler würden jetzt häufiger, aber keineswegs immer, nur an einem Gerät bleiben, es käme jedoch zu größeren Geldverlusten als früher (die meisten versorgungsorientierten Experten). Die Spieler würden jetzt überwiegend an einem Gerät bleiben (zwei Experten). Nach Aussagen einiger Experten habe die geforderte räumliche Anordnung der Geräte (Abstand der Geräte, Sichtblenden) wenig dazu beigetragen, das gleichzeitige Spielen an mehreren Geräten zu verhindern. Ein anderer Experte meinte, dass diese verschiedenen Maßnahmen doch einen Effekt haben müssten.

Warnhinweise

Die Warnhinweise an den Geräten wurden von den meisten Experten als nicht wirksam angesehen. Bei den Spielanfängern wurde von einigen Experten eine leichte Wirkung angegeben. Vertreter der Automatenseite verwiesen dagegen auf die hohe Zahl der Anrufe bei der BZgA in Köln, die sie auf die Informationen der Piktogramme zurückführen.

Hinzu käme, dass das Punktesystem mit den höheren Zahlen im Vergleich zu den Geldbeträgen auch bei manchen Geräten durch eine größere Schrift in den Vordergrund gerückt werde (Einzelaussage). Von einigen Experten wurde differenziert, dass die präventiven Maßnahmen bei Problemspielern überhaupt nicht, bei Spielanfängern unter Umständen greifen würden.

Spielpausen

Auch die Zwangspausen wurden von den versorgungsorientierten Experten als wenig oder gar nicht wirksam eingeschätzt, weil der Spieler in der Zwischenzeit an anderen Geräten spielen kann (die meisten Experten).

Informationsbroschüren, Informationsflyer

Die Informationsbroschüren würden in den Spielhallen häufig nicht ausliegen und werden wenig bis gar nicht benutzt und seien vor allem bei den Vielspielern nicht wirksam (die meisten Experten). Bei Spielanfängern galten die vorgesehenen Schutzmaßnahmen tendenziell als etwas wirksam, nicht dagegen bei Vielspielern oder Problemspielern. Die Informationsflyer würden auch benutzt werden, worauf die kontinuierliche Nachfrage nach Informationsflyern auf Seiten der Betreiber hinweise (zwei Experten der Automatenwirtschaft).

Aufsicht und Kontrollen

Aufsicht und Kontrollen wurden als sehr wichtig oder wichtig angesehen, ebenso das Ansprechen von Spielern mit offenkundigen Problemen. Die Aufklärung des Personals über die Risiken der Geldspielgeräte wurde ebenfalls als wichtig und sehr wichtig betrachtet. Beides gilt sowohl für Spielhallen als auch für Gaststätten (alle Experten).

Ein Praxistest mit einem Spieler, der Probleme im Spielverhalten fingiert hätte, habe gezeigt, dass die Mitarbeiter der Spielhalle den Testspieler nicht vom weiteren Spielen abgehalten, sondern im Gegenteil ihn ermuntert hätten, weiter zu spielen, da doch ein baldiger Gewinn

Ergebnisse

zu erwarten sei. Es bleibe eine Art Grauzone der Umsetzung wegen eines Interessenkonflikts zwischen Betreibern und Nutzern und den Helfern im Gesundheitsbereich (Einzelmeinung).

Die Kontrollmaßnahmen würden eingehalten, aber dadurch käme es nicht zu einer Eindämmung des Spieltriebs (ein Experte). Mitarbeiter in Spielhallen würden regelmäßig geschult werden, einschließlich des Umgangs mit belasteten Spielern. Dies sei auch Bestandteil von Trainings für eine IHK-Zertifizierung und Bestandteil der neuen automaten-spezifischen Ausbildungsberufe (zwei Experten).

Raumangebot

Die Enge der Spielgeräte wurde von einzelnen Experten als eher förderlich für das Spielen angesehen. Insgesamt äußern sich die Experten zu diesen Fragen aber eher zurückhaltend.

4.2.4 Auswirkungen auf den Jugendschutz

Es wurde das Urteil der Experten erfasst, ob die Altersbegrenzung auf Volljährige von den Betreibern eingehalten und aktiv sichergestellt werde.

Fast alle Experten sahen die Frage nach dem Alter sowohl für Spielhallen als auch für Gaststätten als sehr wichtige oder wichtige Schutzmaßnahme an. Nur ein Experte beurteilte diese Maßnahme als nur etwas wichtig, für einen anderen war dies nicht beurteilbar. In Spielhallen nehme man den Jugendschutz genauer als in den Gaststätten. Ein anderer Experte meinte, dass Gaststätten für Jugendliche nicht so problematisch hinsichtlich des Spielrisikos seien wie Spielhallen, die insgesamt mit der größeren Animation attraktiver für junge Spieler seien. Erste Erfahrungen mit Geldspielgeräten würden aber Jugendliche meist in Gaststätten machen.

Verstöße gegen den Jugendschutz wurden nicht berichtet, auch wenn die meisten Experten beobachtet haben, dass die Spieler jünger geworden seien. In Zweifelsfällen würde man Ausweiskontrollen vornehmen und gegebenenfalls aus den Spielhallen weisen (zwei Experten).

4.2.5 Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik

Hier ging es darum, ob die neuen Regelungen die Geldspielgeräte attraktiver gemacht haben und ob positive wirtschaftliche Entwicklungen für die Aufsteller aufgetreten seien. Weiterhin geht es um die wirtschaftlichen Auswirkungen für Spieler.

Technische Auswirkungen

Einheitliche Aussage aller Experten war, dass die Geldspielgeräte attraktiver geworden seien, das heißt, abwechslungsreicher, mit mehr Spielmöglichkeiten und schneller. Die Zahl der Spieler habe dadurch zugenommen, insbesondere gebe es mehr Frauen an den Geldspielgeräten als früher (die meisten Experten). Es kämen auch mehr Spieler, die früher nur in Spielbanken gespielt hätten und die nicht mehr so viel Geld zur Verfügung hätten (zwei Experten).

Tendenzen zu Mehrfachkonzessionen

Problematisch seien die Mehrfachkonzessionen für einen Standort. Dadurch komme es zu einer Marktkonzentration. Hervorgehoben wurde die Tendenz zur Entwicklung von Enter-

Ergebnisse

tainment-Zentren (eine Expertenmeinung), in denen auch andere Spiele wie Sport- und Geschicklichkeitsspiele angeboten werden. Dadurch werde die Attraktivität für einen größeren Kreis von Besuchern erhöht und auf diese Weise der Kontakt zu den Geldspielgeräten stärker angebahnt. Es wurde daher nicht nur von einigen versorgungsorientierten Experten eine Limitierung der Konzessionen gefordert.

Wirtschaftliche Auswirkungen für Spielhallenbetreiber

Die wirtschaftliche Situation der Betreiber habe sich seit der neuen Spielverordnung deutlich gebessert (einheitliche Meinung). Die Besucherzahlen seien gestiegen. Zu dieser Entwicklung habe neben der Spielverordnung die größere Vielfalt der Spiele an den Geräten beigetragen, aber auch vermutlich der Glückspielstaatsvertrag vom 1.1.2008 mit der höheren Zugangsschwelle für Besucher in Spielbanken (Dokumentation der Besucher, Selbstsperrung), so dass sie bei einem Verbot für Spielbanken in Spielhallen ausweichen können (ein Experte).

Die Anzahl der Geräte habe zugenommen, der Umsatz pro Stunde sei zurückgegangen, die Spieler würden aber länger spielen (einige Experten).

Wirtschaftliche Auswirkungen für Gaststätten

Über den Bereich Gaststätten konnten einige Experten keine oder nur eingeschränkt Beobachtungen mitteilen. Die Aussagen über Spielhallen wurden in der Tendenz auf die Gaststätten übertragen (mit Ausnahme der Tendenz zu mehreren Konzessionen an einem Standort). Zum Teil müsse auch stärker differenziert werden zwischen den klassischen Gaststätten, den Internet-Cafés und religiös geprägten Kulturzentren, bei denen gelegentlich die zulässige Zahl von Geräten nicht eingehalten werde (Einzelmeinung). Kulturzentren seien ohne Gaststättenkonzession und in der Regel würde die zulässige Zahl von Geräten nicht eingehalten (zwei Experten).

Nicht die Novelle der Spielverordnung, sondern die Hersteller, die Geldspielgeräte vermieten statt verkaufen würden, hätten zu finanziellen Engpässen bei Aufstellunternehmen geführt (zwei Experten).

4.2.6 Auswirkungen auf illegales Glücksspiel

Ein Ziel des BMWi für die Novelle der SpielV war die Steigerung der Attraktivität der Geldspielgeräte, um die Abwanderung in das illegale Glücksspiel zu verhindern.

Das Verbot der Fun Games wurde allgemein gut geheißen und häufig auch als sehr wirksam hinsichtlich der Vermeidung von hohen Verlusten und Folgeproblemen betrachtet (fast alle Experten). Es gäbe noch Fun Games, vor allem in einigen neuen Bundesländern (drei versorgungsorientierte Experten).

Ebenso wurde das Verbot von Jackpots allgemein begrüßt, die Wirksamkeit wird jedoch dabei sehr unterschiedlich beurteilt. Zwei versorgungsorientierte Experten meinten, dass es nur noch wenige Jackpot-Geräte gäbe. Ein Experte differenzierte zwischen einem generellen Verbot von Jackpots und vorhandenen internen Jackpots bis zu 100 Euro. Die internen Jackpot Systeme seien aber zugelassen durch PTB (zwei Experten; vgl. dazu zur Klarstellung der PTB Fußnote 3).

Ergebnisse

Gemessen am Verschwinden der Fun Games und anderer verbotener Spiele seien die illegalen Formen des Glücksspiels deutlich reduziert worden (alle Experten, bezüglich Fun Games). Möglicherweise fände aber zum Teil eine Verlagerung auf Spiele im Internet statt (zwei Experten).

Durch das Verbot der Fun Games habe man strafbare Handlungen stark reduzieren können. Daraus ergebe sich eine erheblich bessere Rechtssicherheit (ein Experte). Das Abwandern in illegale Spielangebote sei reduziert worden, allerdings gebe es ein wachsendes Angebot illegalen Glücksspiels im Internet (ein Experte).

Die Häufigkeit von illegalen Online-Glücksspielen sei stark angewachsen, insbesondere seit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags (zwei Experten). Diese illegalen Spiele würden stark beworben werden. Wettlokale würden in dieser Hinsicht nicht ausreichend kontrolliert werden (zwei Experten). Es werde immer ein illegales Glücksspiel geben, insbesondere bei Kartenspielen in Neben- und Privaträumen (ein Experte).

Es gäbe auch noch die verbotenen Mehrplatzspielgeräte (3 Experten). Zwei Experten könnten diese Fragen zu den verschiedenen verbotenen Spielen nicht beantworten. Ein anderer Experte meinte, dass es noch einzelne unter eingeschränkten Bedingungen zugelassene Mehrplatzspielgeräte gäbe, die jedoch nicht generell verboten seien (vgl. zur Klarstellung der PTB Fußnote 5).

Illegales Glücksspiel betreffe insgesamt weniger die Spieler aus dem Bereich Spielhallen und Gaststätten als vielmehr Spieler in Spielbanken.

4.2.7 Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA

Es sollte mit der Novelle der SpielV erreicht werden, dass die Abgrenzung der Spielgeräte und Zugangsmerkmale zwischen Spielautomaten in Spielhallen und Spielbanken deutlich erhalten bleibe und es nicht zu „Abwanderungsbewegungen“ von Spielhallen zu den höher riskanten Spielbanken (in Hinblick auf Gewinn und Verluste) komme („Beibehaltung getrennter Märkte“). Darüber hinaus soll aber auch vermieden werden, dass gesperrte Spieler in Spielbanken auf GSG ausweichen.

Attraktivität der GSG und SBA

Das Spielen an GSG ist übereinstimmend attraktiver (alle Experten) und riskanter geworden (die meisten versorgungsorientierten Experten und ein Teil der anderen Experten). Der Unterhaltungswert der Geldspielgeräte sei größer als der der SBA in den Spielbanken, die vorrangig die Gewinnspiellust ansprächen (zwei Experten).

Die SBA unterliegen hinsichtlich der Gewinn- und Verlustmöglichkeiten nach wie vor keinen Grenzen (alle Experten). Die meisten Experten sahen darin ein höheres Risiko des Automatenspiels in Spielbanken im Vergleich zu den Geldspielgeräten.

In einer Expertenmeinung wurde darauf hingewiesen, dass nach allen Untersuchungen das Automatenspiel in Spielhallen für pathologische Spieler das Hauptproblem darstelle. Durch die erhöhte Attraktivität der Geldspielgeräte habe sich das Problem noch verschärft.

Ergebnisse

Verfügbarkeit von Geldspielgeräten und Automaten in Spielbanken

Die Verfügbarkeit von GSG in Spielhallen und Gaststätten sei als Risikomerkmale für problematisches Spielen im Vergleich zu den SBA in den zahlenmäßig stark begrenzten Spielbanken deutlich größer geworden. Man könne in den Spielhallen auch länger spielen als in den Spielbanken (zwei Experten).

Die Mehrfachkonzessionen für einen Standort begünstigen die Entwicklung von größeren Entertainment Zentren (zwei versorgungsorientierte Experten), die dann von der Zahl der Geräte her vergleichbarer werden mit den Automaten-Casinos der Spielbanken (Einzelmeinung). Diese Entwicklung wurde von einigen Experten als kritisch gesehen, da es zu einer größeren Marktkonzentration und zu einer größeren Attraktivität des Spielens für eine breitere Bevölkerungsschicht führen würde. Die bisherigen Bestimmungen baulicher Art über die betriebliche Selbständigkeit der einzelnen Spielhallen haben diesen Prozess offenbar nicht verhindern können (einige Experten).

Das Setting in Spielhallen ist attraktiver geworden, das heißt, der Service und die Animation seien in Spielhallen besser geworden. In Gaststätten stehe weniger das Spielen, sondern Aktivitäten der Geselligkeit im Mittelpunkt (etwa von der Hälfte der Experten angegeben). Rauchen sei in Spielhallen in einigen Bundesländern möglich, aber Alkoholkonsum sei generell verboten. In Spielbanken dagegen könne man Alkohol konsumieren und in einigen Bundesländern auch rauchen (ein Experte).

Die höheren Geldgewinnmöglichkeiten führen wahrscheinlich dazu, dass problematische Spieler häufiger in den Automaten-Sälen der Spielbanken vertreten seien als in Spielhallen (Einzelmeinung). Allerdings könnten Spieler mit einer Spielbanken-Sperre immer noch in Spielhallen, die keine Zutrittssperre aufweisen, einen Ersatz finden.

Zugangskontrollen

Die Zugangsbeschränkungen seien in Spielbanken bzw. deren Dependancen (Außenstellen) größer (Ausweiskontrolle, Selbstsperrung) als in Gaststätten und Spielhallen. In Gaststätten gäbe es eine stärkere soziale Kontrolle und es hielten sich dort eher Gelegenheitsspieler auf (einige Experten). In Spielhallen gäbe es im Vergleich zu den Gaststätten mehr problematische oder pathologische Spieler (einige versorgungsorientierte Experten).

Wenn ein Spieler bereits wegen erheblicher Spielprobleme aufgefallen ist besteht in Spielbanken die Möglichkeit der Zugangssperre. Auch eine Selbstsperre durch den Spieler ist vorgesehen. Dazu ist ein Dokumentationssystem im Einsatz, dessen Übertragung auf Spielhallen gegenwärtig diskutiert werde.

4.2.8 Vorschläge der Experten

Die folgenden Vorschläge der Experten zum Jugend- und Spielerschutz sind nach Spiel- sowie Aufstell- und Zugangsmerkmalen geordnet.

Spielmerkmale

- Maximale Gewinn- und Verlustmöglichkeiten der Geldspielgeräte sollten reduziert werden (etwa die Hälfte der Experten). Darunter war ein konkreter Vorschlag, die durch-

Ergebnisse

schnittlichen Verluste auf 7 Euro pro Stunde zu begrenzen und die maximalen Gewinne auf 30 Euro festzulegen (Einzelmeinung).

- Auch die Frequenz der Spiele sollte geringer bzw. die Zeitdauer pro Spiel größer werden (etwa die Hälfte der Experten).
- Das Punktesystem sollte beschränkt oder ganz abgeschafft werden (drei Experten). Dies wird von einem anderen Experten abgelehnt.
- Bei dem Punktesystem komme der psychischen subjektiven Wirkung entscheidende Bedeutung zu und dies müsse wissenschaftlich experimentell untersucht werden (Einzelmeinung).
- Das Punktesystem sollte mit dem Geldsystem gleich gesetzt werden, so dass alle Kriterien für die Geldströme auch für die Punkteströme gelten.
- Die Vertreter der Automatenseite sprechen sich für ein Beibehalten der bisherigen Regelungen aus, da sie einen angemessenen und ausreichenden Spielerschutz gewährleisten würden.

Aufstellungs- und Zugangsmerkmale

- Mehrfachkonzessionen für Spielhallen sollten eingeschränkt oder ganz verboten werden (zwei Experten)
- Von einem Experten wurde eine konsequente Umsetzung der Spielverordnung auch für Internet-Cafés und Kulturzentren gefordert (Einzelmeinung)
- Eine Selbstsperrung sollte auch für Spielhallen möglich werden (Einzelmeinung)
- Durch eine bundeseinheitliche Gestaltung der Informationsbroschüre und Festlegung der Platzierung solle eine bessere Wirksamkeit erreicht werden (Einzelmeinung).

Sonstiges

- Unlautere Werbemaßnahmen sollten verboten oder eingeschränkt werden. Dazu gehören Freispiele, Kundenbewirtungen oder das Verschicken einer SMS mit Gutscheinen für Freispiele (Einzelmeinung).
- Wie beim Film sollte eine Art Zensurstelle für die Beurteilung von Spielrisiken eingerichtet werden (Einzelmeinung)
- Entscheidend sei die Früherkennung von Spielerproblemen, die entsprechend gefördert werden sollte (Einzelmeinung).
- Folgende Schutzmaßnahmen wurden von allen Experten für Spielhallen und für Gaststätten als wichtig oder sehr wichtig beurteilt, unabhängig von ihrer Realisierbarkeit: (1) Fragen nach dem Alter der Spieler, (2) ständige Aufsicht durch Personal (3) technische Sicherheitsmaßnahmen, (4) Schulung der Mitarbeiter über die Risiken des Spielens, (5) aktiver Spielerschutz durch: Ansprechen von Problemen, die in Zusammenhang mit regelmäßigem Spielen stehen, (6) Ansprechen von Problemen als Folge des Spielens, (7) Beratung der Spieler eine Hilfe oder Therapie in Anspruch zu nehmen.

Ergebnisse

4.3 Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Literatur zu GSG

Die Ergebnisse der Auswertung der Literatur sind im Folgenden nach den Fragestellungen der Studie (vgl. Kap.1.3) gegliedert. Unter „Literatur“ werden Publikationen und andere Dokumente von Wissenschaftlern, Mitarbeitern von Ordnungsbehörden und sonstigen Fachleuten bzw. Stellen einbezogen. Die Angaben und Urteile aus der Literatur werden ohne Bewertung durch die Autoren wiedergegeben, lediglich methodologische Probleme oder Schwächen von Studien werden dargestellt. Bei unklaren oder widersprüchlichen Sachverhalten wurde die PTB um eine Stellungnahme gebeten, die als Fußnote wiedergegeben ist. Problematisch ist der hohe Anteil „grauer Literatur“, deren Sachverhalte und Aussagen wenig durch Dritte geprüft wurden (z. B. im Rahmen des Peer-Review Verfahrens einer wissenschaftlichen Zeitschrift). Bei wichtigen Studien werden deshalb Hinweise dazu gegeben, ebenfalls nach internationalen Standards zur Art der Finanzierung.

In diesem Abschnitt werden an mehreren Stellen die Ergebnisse aus Untersuchungen von Mitarbeitern des Arbeitskreises Spielsucht e. V. (Trümper und Mitarbeiter) verwendet. Wegen der zahlreichen Einzelstudien des Arbeitskreises erfolgt zum Verständnis vorab eine kurze Beschreibung der beiden zentralen Studienformen:

Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland

Die Studien ab 1998, zuletzt von 2006, 2008 und 2010, basieren auf einer schriftlichen Befragung von Kommunen über 10.000 Einwohner (NRW und Saarland: alle Kommunen) und erfassen u. a. die Anzahl der Spielhallen-Konzessionen, -Standorte und die Anzahl der GSG in Spielhallen und Gaststätten zu bestimmten Stichtagen. Die Stärke der Studien liegt in der nahezu flächendeckenden Erfassung der genannten Kennziffern über lange Zeiträume und mit sehr hoher Rücklaufquote. Voraussetzung für die Gültigkeit der Daten sind präzise Angaben der Ordnungsämter (vgl. zu Einschränkungen Kap. 3.1.5). Die Ergebnisse sind nicht wissenschaftlich publiziert. Die Finanzierung der Studien erfolgt aus Vereins- und NRW-Mitteln.

Für den folgenden Literaturüberblick wurden die Daten aus der Erhebung 2006, 2008 und 2010 herangezogen (Trümper und Heimann, 2006, 2008, 2010).

Feldstudien in Spielhallen

Diese Studien, u. a. zur Umsetzung der novellierten SpielV, wurden 2004, 2006, 2007 und 2008 durchgeführt. Sie basieren auf Begehungen von, je nach Erhebung, unterschiedlich großen Stichproben (zwischen 555 und 1.424 Spielhallenstandorten in 89 bis 380 Kommunen) und erfassen u. a. die Anzahl der Spieler, die Spielgeräte und das Spielverhalten. Die Stärke der Feldstudien liegt in dem Besuch einer großen Anzahl von Kommunen und Spielhallen und in einem Vergleich der Veränderungen von 2007 zu 2008 in einer identischen Teilstichprobe von 1.345 Spielhallenstandorten. Es fehlen Angaben zur Repräsentativität der Stichprobenauswahl, weiterhin schwanken die Ausschöpfungsquoten je nach Bundesland zwischen 10% und 79%.

Die Verteilung der Kommunen über 10.000 Einwohner in der Feldstudie 2007 im Vergleich zu entsprechenden Klassen von Kommunen in der Bevölkerungsstatistik 2007 in Deutsch-

Ergebnisse

land (Statistisches Bundesamt, 2008) ergab deutliche Unterschiede in der Häufigkeitsverteilung (eigene Berechnungen: Variationsbreite der Größenanteile der Kommunen über 10.000 liegt in der Gesamtbevölkerung zwischen 5,2 und 55,3% und in der Feldstudie 2007 zwischen 18,4 und 26,6%, ohne die Gemeinden unter 10.000) (Trümper, 2007 und 2008a). Die Ergebnisse wurden ebenfalls nicht wissenschaftlich publiziert. Die Studien wurden von der FORUM-Marketing Service GmbH finanziert (Dienstleistungsgesellschaft des FORUM für Automatenunternehmer in Europa e. V., eine Organisation von Mitgliedern aus Herstellung, Vertrieb und Aufstellung von GSG).

Für die vorliegende Evaluation wurde primär der Direktvergleich der Untersuchungen 2007 und 2008 verwendet (Trümper, 2007 und 2008a), nur teilweise die Daten von 2004 und 2006. Letztere wurden wegen methodischer Einschränkungen hier nicht ausführlich berücksichtigt (z.B. kleinere Datensätze, 2004 und 2006 nicht alle Bundesländer, 2004 nur mit 89 Kommunen im Vergleich zu 222 im Jahr 2006, 289 im Jahr 2007 und 380 im Jahr 2008).

4.3.1 Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale

Beschränkung der Spielzeit

In der Bundestagsanhörung am 01.07.2009 zum Thema Glücksspielsucht wurde angegeben, dass die eigentliche Spielzeit bei GSG nicht 5 Sekunden betrage, sondern die Spielabfolge im 2 oder 3 Sekundentakt erfolgen könne, weil die Spieldauer über den Transfer der Punkte in Geld berechnet werden würde und nicht zwischen Spieleinsatz und Einlauf des Spielergebnisses (Meyer, 2009b). In der Stellungnahme der DeSIA (Deutsche Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft, 2009) wird angegeben, dass die Geräte 2,5 Sekunden pro Spiel laufen würden, statt 5 Sekunden. Ähnliches wurde von Hayer (2008) bei einem Fachgespräch der Grünen am 9.12. 2007 in Berlin vorgetragen.

In der Technischen Richtlinie 4.1 der PTB vom 21.04.2009 (S. 15) wird für GSG die Mindestspieldauer von fünf Sekunden definiert über den „kürzesten zeitlichen Abstand zwischen zwei Einsatzleistungen und zwischen zwei Gewinnauszahlungen“⁶.

Maximale Gewinne und Verluste

In einer Einzelfallstudie wurde ein Testspieler eingesetzt (Meyer, 2009b; Bundestagsanhörung). Dieser habe in einer Spielhalle innerhalb von 5 Stunden 37 Minuten 1.450 Euro verspielt⁷. Dabei habe er an zwei Geräten gleichzeitig gespielt und erst einmal Geld in Punkte

⁶ Stellungnahme der PTB: Der Ordnungsgeber hat eine Mindestspieldauer von 5 Sekunden festgelegt, die zwischen zwei Geldeinsätzen und Geldgewinnen liegen muss. Es gibt darüber hinaus keine Festlegungen, was innerhalb dieser 5 Sekunden passieren soll. Die Hersteller sind frei, bestimmte Abläufe zu konstruieren. In der Folge ist das wahrnehmbare Spiel nicht zwingend identisch mit dem gemessenen Zeitabstand zwischen Geldbewegungen. Eine prüfbare Alternative zu der vom Ordnungsgeber getroffenen Regelung besteht aufgrund der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten computergesteuerter Spiele nicht.

⁷ Stellungnahme der PTB: Ein Verlust von 1.450 Euro in 5 Stunden und 37 Minuten ist nur möglich bei paralleler Bespielung von mindestens drei Geräten. Dabei muss in dieser Zeit an allen drei Geräten der maximal mögliche Verlust von 80 Euro je Stunde erreicht werden, was theoretisch nicht unmöglich ist, praktisch aber ausgeschlossen werden kann. Es muss daher angenommen werden, dass die Anzahl der parallel bespielten Geräte höher war. Bei vier Geräten läge der durchschnittliche Verlust pro Stunde und pro Gerät bei 60 Euro, bei fünf Geräten bei 48 Euro und bei sechs Geräten bei 40 Euro. Wenn man empirisch ermittelte durchschnittliche Verlustwerte von durchschnittlich zwischen 10 und 20 Euro je Stunde dagegen hält, sind die dargestellten Ergebnisse der Einzelfallstudie selbst bei an-

Ergebnisse

umgewandelt. Erlaubt wären nach der SpielV in dem Zeitraum bei zwei Geräten etwa 900 Euro (max. 80 Euro pro Stunde) Nach einem drei stündigen Umwandlungsprozess habe er am ersten Gerät in 8 Minuten 240 Euro verloren bzw. an beiden Geräten 480 Euro⁸.

Im Einzelspiel könne man mit einem Einsatz von 2 oder 5 Euro 1.000 Euro und mehr gewinnen⁹ (laut SpielV max. 500 Euro pro Stunde). Durch die Umwandlung von Geld in Punkten seien die Vorgaben der Spielverordnung zu umgehen. Die Rückumwandlung der Punkte z.B. von 100.000 Punkten in Geld erfolge dann im 5 Sekunden Takt über mehrere Stunden, so dass die Bestimmungen über den maximalen Gewinn pro Stunde eingehalten würden (Meyer, 2009b). Ähnlich äußern sich auch Schütze und Kalke (2009) zu der Umwandlung von Geld in Punkte. In der bereits zitierten Stellungnahme der DeSIA (2009) wird ausgesagt, dass bei den Geldspielgeräten Verluste von bis zu 3.600 Euro und Gewinne bis zu 5.000 Euro möglich seien. Die Regelungen würden durch Manipulation und technische Eingriffe und baurechtlicher Grauzonen systematisch umgangen¹⁰.

In zwei Fällen ist den Zulassungsbescheiden für GSG zu entnehmen, welche Obergrenze der Gewinne bei der Zulassung akzeptiert wurde. Bei zwei Bauarttypen waren es 10.000 bzw. 9.999,99 Euro (zit. in Schütze & Kalke, 2009)¹¹.

In dem Erlass des BMWi vom 17.10.2007 und in der Technischen Richtlinie 4.1 der PTB vom 21.04.2009 werden der *maximale Einsatz pro Spiel* von Euro 2,30 (bei der maximalen Dauer von 75 Sekunden pro Spiel) und der *maximale Gewinn pro Spiel* von 23 Euro entsprechend der Spielnovelle von 2006 erneut aufgeführt. Die angebotenen Gewinnaussichten (als Geld oder Punktbeträge oder andere Gegenwerte) werden – nachdem durch die Umwandlung von Geld in Punkte erheblich höhere Gewinnaussichten bestanden – jetzt auf 1.000 Euro begrenzt. In der Technischen Richtlinien 4.1 werden ebenfalls die maximalen *durchschnittlichen* Verluste von 33 Euro je Stunde über einen längeren Zeitraum bestätigt. Der *maximale Verlust pro Stunde* dürfen 80 Euro nicht übersteigen. Die Summe der *Gewinne in einer Stunde* abzüglich der Einsätze darf 500 Euro „zu jedem Zeitpunkt für die Dauer der jeweils zurückliegenden Stunde“ (PTB, TR 4.1, S. 16) nicht überschreiten. Die Geldaufnahme ist wie in der Novelle der Spielverordnung auf 25 Euro begrenzt. Die Geldannahme oder Geldausgabe durch Dritte ist nicht erlaubt (S.20).

Durchschnittliche Verluste

In Fallstudien des Fraunhofer-Instituts für Fabrikbetrieb und –automatisierung (Heineken & Ending, 2008; 2009 (zitiert in Vieweg, 2010, S. 36); nicht wissenschaftlich publiziert) im Auf-

genommener paralleler Bespielung von 6 Geräten immer noch unwahrscheinlich und werfen Fragen auf.

⁸ Stellungnahme der PTB: Ein Verlust von mehr als 80 Euro pro Stunde (bzw. in einer kürzeren Zeit) ist an einem Gerät nicht möglich. Offensichtlich handelt es sich bei diesen Angaben um Punktwerte. Das Operieren mit Punkten ist Teil des Spiel- und Gewinnplanes und nicht wie Geldeinsätze und Geldgewinne reglementiert.

⁹ Stellungnahme der PTB: Ein Gewinn von mehr als 500 Euro pro Stunde (bzw. in einer kürzeren Zeit) ist an einem Gerät nicht möglich. Offensichtlich handelt es sich bei diesen Angaben um Punktwerte. Das Operieren mit Punkten ist Teil des Spiel- und Gewinnplanes und nicht wie Geldeinsätze und Geldgewinne reglementiert (seit der Weisung des BMWi vom 17.10.2007 auf 100.000 Punkte begrenzt; Übergangsfrist bis 31.12.2010).

¹⁰ Stellungnahme der PTB: Es sind einige Manipulationsfälle bekannt geworden, und sobald sie bekannt waren, durch entsprechende Gegenmaßnahmen unwirksam gemacht worden. Eine systematische (dauerhafte) Umgehung der Eckwerte aus der Spielverordnung ist nicht feststellbar.

¹¹ Siehe Fußnote 10.

Ergebnisse

trag der Schmidt-Gruppe (Aufsteller von Geldspielgeräten) wurden die Tagesjournale von GSG über Spielzeiten und anfallenden Kassenstände von verschiedenen Geräten in drei Untersuchungszeiträumen (2007: ca. 1,5 Monate, 2008: knapp 3 Monate, 2009: 4 Monate) ausgewertet. D.h., es wurden nicht alle möglichen Spielverläufe untersucht (was aufgrund der millionenfachen Varianten schwer realisierbar wäre), sondern die „echten“ Spielverläufe in den Untersuchungszeiträumen. Die Geräte wurden für die Studie von den Autoren nicht zufällig aus dem Bestand ausgewählt sondern vom Auftraggeber zur Verfügung gestellt. Der mittlere Spieleraufwand pro Spielstunde lag im Untersuchungszeitraum 1 bei 16,59 Euro, im Zeitraum 2 bei 13,95 Euro, im Zeitraum 3 bei 11,39 Euro (für weitere Berechnungen in dieser Untersuchung wird als Mittelwert ein Betrag von 14 Euro verwendet). Bei 82,6% der Spielzeiten lag der Spieleraufwand unter 33 Euro pro Spielstunde (zum Teil auch im Gewinnbereich für den Spieler), bei weiteren 17,0% der Spielzeiten lag er zwischen 33 und 80 Euro und in 0,4% der Fälle wurde das Gerät wegen Erreichung der maximalen Verlustgrenze von 80 Euro pro Stunde vor Beendigung der Stunde gesperrt (Angaben aus Untersuchungszeitraum 3).¹²

Die Verluste der Spieler lagen 2008 im Mittel zwischen 10 bis 15 Euro pro Stunde, während sie 2007 bei etwa 20 bis 25 Euro pro Stunde lagen. Es kam aber gleichzeitig zu einer steigenden Auslastung der Geräte, die Verweildauer der Spieler ist größer geworden und die Auszahlquoten haben zugenommen (Ifo Institut, Vieweg 2009).

Bauartzulassung, Prüfsiegel

Die Aufschriften und die technischen Kennzeichnungen werden in den Abschnitten 1.10 bis 1.13 der Technischen Richtlinie 4.1 genau vorgegeben. Zu Verstößen hinsichtlich der Merkmale von aufgestellten Geldspielgeräten liegen nur aus Brandenburg Daten vor. Die dortige Überprüfungsaktion in 2009 ergab, dass z.B. Messeneuheiten von Geldspielgeräten aufgestellt wurden, die mit falschen Zulassungszeichen älterer Geräte versehen waren, da die neuen Geräte von der Physikalisch-Technischen-Bundesanstalt (PTB) bislang noch keine Zulassung erhalten hatten. Es kam weiterhin vor, dass Zulassungsurkunden für ein älteres Gerät, nicht aber für das vorgefundene neue Gerät ausgestellt waren oder es wurden Geräte mit nicht zugelassenen Software-Versionen festgestellt.

Verbote verschiedener Spielgeräte und Spielsysteme

Ein Ziel der Novelle war die Durchsetzung des Verbots verschiedener problematischer Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeiten. In Tabelle 4.3–1 ist das Ausmaß der Bestände solcher nicht mehr erlaubter Spielgeräte zu verschiedenen Erhebungszeitpunkten zwischen 2004 und 2008 aus der Feldstudie von Trümper (2008a) dargestellt. Zur Charakterisierung des Ausmaßes solcher Spiele wurden zwei Kenngrößen in die Tabelle aufgenommen: Zum einen die durchschnittliche Zahl der jeweils verbotenen Spielgeräte pro Spielhallenstandort und zum anderen die prozentuale Häufigkeit von Standorten mit mindestens einem solchen verbotenen Spielgerät bzw. Spielsystem.

¹² Stellungnahme der PTB: Ein Verlust von mehr als 80 Euro pro Stunde (bzw. in einer kürzeren Zeit) ist an einem Gerät nicht möglich. Vermutlich handelt es sich bei den Fällen mit einem höheren Spieleraufwand als 80 Euro je Stunde um hochgerechnete statistische Werte, die sich dann ergeben, wenn der Maximalverlust von 80 Euro je Stunde schon vor Ablauf von 60 Minuten erreicht wird. Das ist grundsätzlich möglich, ohne dass in der verbleibenden Zeit bis zum Ablauf der vollen Stunde der Verlust über 80 Euro steigt.

Ergebnisse

Tabelle 4.3–1: Anzahl nicht erlaubter Spielmedien pro Standort zwischen 2004 und 2008 (nach Trümper, 2008a)

Nicht mehr zugelassene Spielmedien	August 04 N=555 Standorte	Apr. 2006 N=372 Standorte	Dez. 06 N=1.019 Standorte	Sept. 07 N=1.424 Standorte	Sept. 08 N=2.000 Standorte
Fun Games					
Pro Standort	10,8	4,51	2,80	1,13	0,52
% der Standorte ¹⁾	93,6%	63,4%	43,4%	26,7%	13,9%
Roulette-Tische					
Pro Standort	n. erfasst	0,024	0,023	0,004	0,003
% der Standorte ¹⁾	n. erfasst	2,4%	2,3%	0,4%	0,3%
Black Jack Tische					
Pro Standort	n. erfasst	0,110	0,072	0,019	0,011
% der Standorte ¹⁾	n. erfasst	10,5%	6,7%	1,9%	1,1%
Jackpot Systeme					
Pro Standort	n. erfasst	0,419	0,213	0,064	0,013
% der Standorte ¹⁾	n. erfasst	41,9%	21,3%	5,3%	1,3%
Sportwettenangebote					
Pro Standort	n. erfasst	0,31	0,09	0,08	0,09
% der Standorte ¹⁾	n. erfasst	21,0%	3,0%	1,7%	1,2%

1) Prozentualer Anteil von Standorten (Spielhallen) mit mindestens einem Gerät des jeweils verbotenen Glücksspiels.

Durchgängig zeigte sich, dass im Verlauf ab 2006 (Inkrafttreten der Novelle der SpielV) alle Werte für verbotene Gerätetypen pro Standort kontinuierlich zurückgehen (mit einer Ausnahme bei Sportwettenangeboten von 2007 auf 2008). Der prozentuale Anteil der verbotenen Geräte, bezogen auf die jeweils untersuchten Standorte geht ebenfalls im Verlauf der Zeit deutlich zurück. Im Jahr 2008 wurden noch 2,5% aller Geräte als ordnungswidrige Spielmedien klassifiziert (Trümper, 2008a)

4.3.2 Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale

Zahl der aufgestellten Geräte in Spielhallen

Die Zahl der erlaubten GSG richtet sich nach der Raumfläche und einer festgelegten Obergrenze von zwölf Geräten pro Spielhalle mit zumindest zwölf Quadratmetern pro Spielgerät. Bei einer Spielstätte mit mehreren Konzessionen erhöht sich die Anzahl der Geräte entsprechend.

In der Feldstudie 2007 (Trümper, 2007) wurden bei 7,1% der Konzessionen mehr als die maximal erlaubte Zahl von Geldspielgeräten festgestellt. Am häufigsten fanden sich solche Verstöße bei Spielhallenstandorten mit einer Konzession (9,8%). Im Jahr 2008 (März bis Mai 2008) wurde in methodisch gleicher Weise bei 7,3% der Konzessionen die maximal erlaubte Zahl von GSG überschritten. Wiederum am häufigsten war dies der Fall bei Standorten mit einer Konzession (9,6%). Das bedeutet, dass sich in diesem Zeitraum keine volle Anpassung an die jeweils erlaubte Anzahl von Geldspielgeräten zeigte und vor allem die Spielhallenstandorte mit einer Konzession mehr Geldspielgeräte als erlaubt aufgestellt haben.

Die Berichte aus den Ordnungsämtern weisen auf eine Reihe von Verstößen hin. Die gemäß der SpielV zulässige Anzahl an aufgestellten GSG wird laut Berichten aus dem Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg (E-Mail vom 29.10.2009) teilweise deutlich überschritten. In besonders extremen Einzelfällen erfolge dies durch transportable Geldspielgeräte, die bei Kontrollen schnell entfernt werden können. Auch im Bericht des Stuttgarter Ordnungsamtes wird auf die Zunahme sogenannter „überzähliger“ GSG verwiesen. So wurden in einem

Ergebnisse

Kontrollzeitraum von sieben Monaten in 2008 bei 215 Kontrollen 111 überzählige Geldspielgeräte, 2009 bei 175 Kontrollen 48 überzählige Geräte ermittelt. Bei einer Kontrollaktion im Saarland an drei Tagen in 2008 wurden in 57 von insgesamt 133 kontrollierten Spielstätten Überbestände von GSG gefunden.

Zudem wird über Versuche der Betreiber berichtet, den Spielhallen Fläche zu verschaffen, in dem ungenutzte Flächen mit einbezogen werden, allein mit dem Ziel, die zulässige Anzahl von Geldspielgeräten zu erhöhen (Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg, E-Mail vom 29.10.2009).

Zahl der aufgestellten Geräte in Gaststätten

Über die Tendenz der zunehmenden Anzahl von GSG auch in Gaststätten berichtet das Baden-Württembergische Wirtschaftsministerium. Es wurde festgestellt, dass z.B. häufig große Gaststätten in mehrere kleinere Gaststätten aufgeteilt werden, um die Anzahl von Spielgeräten zu maximieren. Aus Berlin wird dieser Trend ebenfalls bestätigt.

Auf eine weitere Maßnahme, wie es Gaststättenbetreibern gelingt, Möglichkeiten für die Aufstellung von GSG zu schaffen, weist das Ordnungsamt Köln hin (E-Mail vom 28.10.2009). Durch das Mitte 2005 geänderte Gaststättengesetz, wonach nur noch der Alkoholausschank erlaubnispflichtig ist, „hat sich die Zahl der erlaubnisfreien - weil auf die Abgabe alkoholfreier Getränke und oder Speisen beschränkter - Betriebe massiv erhöht“. Wenn das Leistungsangebot auf die "Abgabe von Speisen und alkoholfreie Getränken" beschränkt wird, handelt es sich um eine Schank- und Speisewirtschaft i. S. d. GastG und kann damit von § 1 Abs. 1 Nr. 1 SpielV erfasst werden und als geeigneter Aufstellort für Geldspielgeräte eingeordnet werden. GSG können dann in Betrieben aufgestellt werden, die zwar formell als Aufstellort geeignet sind (z. B. Teestuben = frühere türkische Vereinslokale, Internetcafes mit alkoholfreiem Getränkeausschank), die sich jedoch bei genauerer Überprüfung tatsächlich als ungeeignet erweisen, weil die gastgewerblichen Leistungen von untergeordneter Bedeutung sind. Die Überprüfung, ob es sich tatsächlich um eine „Vollgaststätte“ handelt ist sehr zeitaufwändig und daher kaum zu leisten (siehe auch Amt für öffentliche Ordnung, Stuttgart 2009). Mit der Frage hat sich der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ auf seiner letzten Sitzung im April 2010 befasst (Bericht in der Zeitschrift „Gewerbearchiv“ in Vorbereitung).

Räumliche Anordnung der Geldspielgeräte

Zu den räumlichen Aufstellmerkmalen liegt eine Reihe von Daten aus den Ordnungsämtern vor. Hier kommt es in der Regel hauptsächlich zu Verstößen hinsichtlich der Abstände und der Sichtblenden zwischen den Geräten bzw. Gerätegruppen. In Thüringen lagen von 295 Beanstandungen 112 in diesem Bereich der nicht vorschriftsmäßigen Aufstellung (38%). Auch in Stuttgart gehörten die mangelnden Abstände zwischen den Geräten mit 87 von insgesamt 637 Verstößen (14%) zur vierthäufigsten Art der Mängel (Amt für Öffentliche Ordnung, E-Mail vom 24.04.2009). In diesem Zusammenhang weist das Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg (E-Mail vom 29.10.2009) darauf hin, dass eine Zunahme von "Spielin-seln" festzustellen ist. Hierbei werden regelmäßig vier Geräte jeweils rechtwinklig zu einander angeordnet.

Informationsbroschüren in Spielhallen

Eine Forderung der neuen Spielverordnung ist, dass in Spielhallen auch Informationsmaterialien über Risiken und Beratungsmöglichkeiten gut sichtbar ausliegen.

Ergebnisse

Tabelle 4.3–2 zeigt die prozentuale Häufigkeit von Spielhallen mit Informationsmaterialien im Verlauf der Jahre 2006 bis 2008 (Trümper, 2008a). Die Zahl der Spielhallen mit Informationsmaterial über Risiken des Spielens und über Möglichkeiten der Behandlung / Beratung hat vom April 2006 bis September 2008 kontinuierlich zugenommen, dennoch haben im Jahr 2008 etwa 35% der Spielhallen keine entsprechenden Informationen ausliegen (Tabelle 4.3–2).

Tabelle 4.3–2: Spielhallenstandorte mit Informationsmaterial über problematisches Spielen (Trümper, 2008a)

Zeitraum	Aug.04	Apr.06	Dez.06	Sep.07	Sep.08
Gesamt (N)	555	372	1.019	1.424	2.000
Anteil mit Infomaterial	- ¹	8,6 %	15,5 %	43,4 %	64,5 %

¹ nicht erhoben

Von Seiten der Ordnungsämter liegen kaum Zahlen über Informationsmaterialien in Spielhallen vor. Jedoch wird in den Berichten oft darauf hingewiesen, dass das Informationsmaterial über die Risiken übermäßigen Spielens nur selten ausliege. Als Grund dafür wird angenommen, dass dieser Verstoß nicht bußgeldbewehrt ist (Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg, E-Mail vom 29.10.2009).

Eine mögliche Auswirkung solcher Informationsmaterialien könnte darin bestehen, dass Spieler mit Spielproblemen auf das Beratungstelefon der BZgA aufmerksam gemacht wurden und deshalb dort um Beratung und Hilfe gebeten haben. Ein Bericht darüber liegt aber, nach Auskunft der BZgA, bislang nicht vor.

4.3.3 Auswirkungen auf den Spielerschutz

Gleichzeitiges Spielen an mehreren Geldspielgeräten

Ziel der veränderten Anordnung der GSG war zu verhindern, dass die Spieler an mehreren Geldspielgeräten (als Indikator für problematisches Spielverhalten) gleichzeitig spielen. In Tabelle 4.3–3 ist dargestellt, wie sich im Verlauf der Jahre nach Einführung der novellierten Spielverordnung das gleichzeitige Spielen an mehreren Geräten verändert hat (Feldstudien; Trümper, 2008a).

Tabelle 4.3–3: Anzahl der gleichzeitig bespielten Geräte in Spielhallen im Verlauf zwischen 2004 und 2008 (Trümper, 2008a)

Zeitraum	Aug. 04	Apr.06	Dez. 06	Sep. 07	Sep. 08
Anteil der bespielten Geräte					
1 Gerät	19,3%	22,0%	51,8%	71,5%	72,1%
2 Geräte	40,1%	44,6%	33,5%	23,2%	25,2%
3 Geräte	19,9%	15,5%	5,7%	2,0%	1,6%
4 Geräte	13,3%	12,9%	7,6%	2,8%	1,0%
5 Geräte und mehr	7,4%	5,0%	1,5%	0,5%	0,1%

Die Zahl der Spieler, die nur an einem Gerät gespielt haben, nimmt im Verlauf von etwa vier Jahren von 19,3% auf 72,1% zu, mit einem auffälligen Sprung ab 2006 (Inkrafttreten der SpielV). Die durchschnittliche Zahl der gleichzeitig bespielten Geräte sank von 1,75 im Jahr 2006 (Trümper, 2007) auf 1,38 im Jahr 2007 und auf 1,31 im Jahr 2008 (Trümper, 2008a). Dennoch ist die Anzahl derjenigen, die noch in 2008 an zwei oder mehr Geräten gleichzeitig

Ergebnisse

gespielt haben, mit etwa 28% weiterhin bedeutsam (in unserer Spielerbefragung lag der Durchschnittswert bei 1,86; vgl. Tabelle 4.4-8).

4.3.4 Auswirkungen auf den Jugendschutz

Problemlage bei Jugendlichen

Um die Problemlage des Jugendschutzes darzustellen, werden die Risiken eines frühen Beginns mit dem Glücksspielen aufgegriffen, und dann wird auf Ergebnisse dreier Repräsentativerhebungen in Deutschland über das Spielverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen eingegangen, die aber nur eingeschränkte Rückschlüsse auf die Fragestellung erlauben.

Früher Beginn des Glücksspiels

Weit verbreitet ist die (plausible) Annahme, dass das Risiko für glücksspielbezogene Probleme mit dem frühen Beginn des Glücksspiels steigt (National Research Council, 1999, zit. in Schmidt & Kähnert, 2003, Becker, 2009a). Empirische Grundlagen dazu basieren aber lediglich auf Querschnittsdaten. Für die Fragestellung notwendige Längsschnittstudien stehen aus, so dass die Annahme einer Kausalität letztlich nicht geklärt ist. Die generelle Annahme wurde von Präventionsansätzen bei Substanzstörungen übernommen, die einheitlich von einem erhöhten Risiko bei frühem Beginn eines Substanzkonsums ausgehen (vgl. Kufner & Kröger, 2009).

Prävalenz des Glücksspiels bei Jugendlichen

Für den Zeitraum vor 2006 liegen Ergebnisse über das Glücksspiel Jugendlicher im Alter von 13 bis etwa 18 Jahren aus einer Repräsentativstudie in NRW (Schuljahrgänge 7 und 9 in 119 Schulen) aus dem Jahr 2002 vor. Die Datenerhebung erfolgte im Rahmen der internationalen HBSC Studie der WHO (Health Behavior in School Aged Children) mit einem eigenständigen, auf das Glücksspiel bezogenen Fragebogen (Schmidt & Kähnert, 2003; nicht in einer wissenschaftlichen Zeitschrift publizierter Ergebnisbericht). Die regional repräsentative Stichprobe umfasste 5009 Jugendliche aus den verschiedenen Schultypen. Diejenigen, die angaben, mindestens einmal in den letzten 12 Monaten an einem Glücksspiel teilgenommen zu haben (39,9%, N= 2000), wurden hinsichtlich des Spielverhaltens genauer untersucht.

Insgesamt wurden Glücksspiele und Wetten um Geld von 62% der Jugendlichen angegeben (einschließlich privaten Glücksspielens). Trotz des generellen Verbots für Geldglücksspiele bei Jugendlichen unter 18 Jahren betrug die Lebenszeitprävalenz für Spielautomaten (die Autoren trennen nicht zwischen GSG und SBA¹³) bei 13- bis 18-Jährigen 16,9%, die 12-Monatsprävalenz war 7,4%. Nach einem Screeningverfahren (DSM-IV-MR-J, Fisher 2000, zit. In Schmidt & Kähnert, 2003) wurden 3% der Jugendlichen (9% der Spieler) als „problematische Glücksspieler“ bezeichnet (4 und mehr von 9 Kriterien; nicht direkt vergleichbar mit Werten aus DSM-IV und dem SOGS). Bemerkenswert ist, dass Jugendliche mit einem türkischen Migrationshintergrund mit 21,9% die größte Gruppe der Problemspieler darstellen, während Jugendliche mit einem deutschen Familienhintergrund mit 6,7% den geringsten Anteil haben.

Von der BZgA liegen bislang zwei für die Gesamtbevölkerung repräsentative Erhebungen über 16- bis 65-Jährige in Deutschland für die Jahre 2007 und 2009 vor (Orth, Töppich &

¹³ Zum Zeitpunkt der Studie gab es noch keine systematischen Alterskontrollen in Automatenälen von Spielbanken

Ergebnisse

Lang, 2008 und Orth, Töppich & Lang, 2010; Finanzierung durch den Deutschen Lotto- und Toto-Block; nicht in einer wissenschaftlichen Zeitschrift publiziert).

Dabei wurden auch Daten nach Altersgruppen vorgelegt. In Tabelle 4.3–4 sind die wichtigsten Ergebnisse zu Jugendlichen und jungen Erwachsenen zusammengefasst. Bei der *Lebenszeitprävalenz* irgendeines Glücksspiels zeigen sich weder bei den Jugendlichen noch bei den beiden Gruppen jüngerer Erwachsener signifikante Veränderungen. Dies gilt auch für Erfahrungen mit GSG und SBA. Signifikant zugenommen – nur bei den jungen Erwachsenen – hat die Erfahrung mit Lotto, Spiel 77, Sofortlotterien/Rubbellosen und privaten Glücksspielen.

Tabelle 4.3–4: Lebenszeit- und 12-Monatsprävalenz des Glücksspielens von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den BZgA-Repräsentativerhebungen 2007 und 2009 (Auszug der Daten für GSG und SBA sowie für Glücksspiele mit einer signifikanten Zunahme)

Glücksspielart	16 - 17 Jahre		18 – 20 Jahre		21 – 25 Jahre	
	2007	2009	2007	2009	2007	2009
Lebenszeitprävalenz						
Irgendein Glücksspiel	60,7	56,6	74,8	72,3	82,1	83,8
GSG	6,6	6,9	14,9	15,4	17,7	19,5
SBA	1,9	1,4	4,6	5,9	7,1	9,7
Lotto 6 aus 49	9,4	9,2	21,7*	32,6	47,9*	54,6
Spiel 77 / Super 6	5,7	3,3	10,7*	17,6	30,5	29,8
Sofortlotto, Rubbellos	40,7	36,7	39,4*	45,1	44,4	46,1
Privates Glücksspiel	16,9	18,5	26,3	23,9	23,9*	28,7
12-Monatsprävalenz						
Irgendein Glücksspiel	26,6	24,2	44,0	42,9	49,1	50,2
GSG	2,3	2,3	4,3*	9,8	3,9	5,9
SBA	0,5	0,7	2,0*	3,9	2,0	2,9
Lotto 6 aus 49	3,1	2,7	10,3*	21,8	22,7*	31,6
Spiel 77 / Super 6	1,4	1,4	4,9*	11,7	15,2	18,1
Sofortlotto, Rubbellos	10,8	8,1	11,4*	16,2	12,7	11,6

* statistische Signifikanz: $*=p<0,05$

Bei der *12-Monatsprävalenz* ergeben sich signifikante Zunahmen vor allem in der Altersgruppe 18 – 20 Jahre: für GSA (insbesondere Männer), SBA, darüber hinaus für Lotto (hier auch für die Altersgruppe 21 – 25) und Sofortlotterien / Rubbellose, zumeist mit etwa verdoppelten Werten in 2009 gegenüber 2007. Diese Steigerungen müssen weiter beobachtet, dürfen aber derzeit nicht überinterpretiert werden, vor allem nicht im Hinblick auf eine Zunahme möglicher Probleme. Bei zwei Messzeitpunkten kann noch nicht von einer systematischen Entwicklung gesprochen werden.

Die Ergebnisse der beiden BZgA-Studien zeigen auch die Schwierigkeit der Umsetzung staatlicher Verbote:

- Trotz der flächendeckend eingeführten Alterskontrollen bei den staatlichen Glücksspielen gibt es nach wie vor (verbotenes) Glücksspiel von 16- bis 17-Jährigen in der Größenordnung zwischen 0,7% (SBA) und 2,7% (Lotto) (jeweils 12-Monatsprävalenz). GSG liegen mit 2,3% in einem mittleren Bereich aller Werte.
- Casinospiele im Internet haben trotz des Verbots nicht abgenommen (0,7% bzw. 0,9% aller Befragten 16- bis 65-Jährigen; nicht in Tabelle 4.3–4 dargestellt).

Ergebnisse

Der erhebliche Unterschied zwischen den Prävalenzen für das Spielen an Spielautomaten zwischen der Studie von Schmidt und Kähnert (2003; Erhebung 2002) und den Studien der BZgA (Erhebung 2007 und 2009; deutlich niedriger) kann kaum mit den unterschiedlichen Altersgruppen, aber möglicherweise durch methodische Unterschiede der Datenerhebung und der Instrumente sowie durch eine mögliche Verschärfung der Kontrollen von 2002 bis 2009 erklärt werden.

Zusammenfassend ist der aktuelle Anteil von 16- bis 17-Jährigen mit verbotenem Spiel (zumindest 1x in den letzten 12 Monaten) an GSG mit 2,3% und an SBA mit 0,7% eher gering, auch wenn er nach Rechtslage bei null liegen sollte (Orth, Töppich & Lang, 2010).

Orte des Glückspiels und Alterskontrollen

Für den Jugendschutz relevant ist die Frage, wo Jugendliche an GSG gespielt haben und wie häufig sie dort wegen ihres Alters abgelehnt wurden. Trümper (2008b) berichtet, dass von den Automatenspielern in einer Beratungsstelle 44% erste Spielerfahrungen vor dem 18. Lebensjahr an GSG im gastronomischen Bereich gemacht haben. In verschiedenen Stellungnahmen bei Parlamentsanhörungen (Becker, 2009c, zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009) wird ebenfalls berichtet, dass zahlreiche pathologische Spieler erste Erfahrungen mit Geldspielgeräten in Gaststätten gemacht hätten.

Die Jugendlichen in der NRW Studie von 2002 (Schmidt & Kähnert, 2003) haben, soweit Spielautomaten betroffen sind (Achtung: GSG und SBA zusammengefasst), am häufigsten in Imbissstuben (40,9%) und Gaststätten (39,5%) gespielt. In Spielhallen und auf der Kirmes haben je 30,4% gespielt. Die Zahl der genannten Ablehnungen wegen ihres Alters ist am häufigsten in Gaststätten (35,2%), gefolgt von Imbissstuben (34,3%) und Spielhallen (29,1%). Ablehnungen in Spielbanken wurden von 17,1% genannt. Da die Erhebung acht Jahre zurückliegt, sind diese Angaben wahrscheinlich nicht mehr aktuell.

Verstöße gegen den Jugendschutz in Spielhallen und Gasstätten

In der Feldstudie von Trümper (2008a) ergeben sich keine Hinweise auf minderjährige Spieler in Spielhallen, dagegen seien die Kontrollen im Gaststättenbereich problematisch und schwer zu beurteilen. Auch die Daten aus den Ordnungsämtern verschiedener Bundesländer zeigen, dass hinsichtlich des Jugendschutzes in den Spielhallen kaum Verstöße zu verzeichnen sind. Nur sehr vereinzelt werden bei Kontrollen Jugendliche in den Spielhallen angetroffen (z. B. Stuttgart: bei 174 Kontrollen: zwei Jugendliche). Dagegen wird darauf hingewiesen (Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg, E-Mail von 29.10.09), dass in Gaststätten vermehrt Verstöße gegen die Aufsichtspflicht festgestellt wurden und auch Alterskontrollen dort nicht regelmäßig stattfinden. Dies ist insbesondere vor dem Hintergrund der Tendenz der Aufteilung von Gaststätten in kleine Einheiten zu sehen, um mehr Möglichkeiten für die Aufstellung von GSG zu gewinnen.

4.3.5 Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik

Die wirtschaftliche Entwicklung zeigt sich in Veränderungen des Angebots an GSG, der Nutzung der Geräte und des Umsatzes.

Anzahl der Geldspielgeräte und Trends im Zeitverlauf

Es gibt keine genaue und vollständige Erfassung von GSG in Deutschland. In einer schriftlichen Befragung aller Ordnungsämter in Kommunen mit mehr als 10.000 Einwohner in

Ergebnisse

Deutschland (in NRW und dem Saarland alle Kommunen) wurden über alle Standorte von Spielhallen und Gaststätten von Trümper und Heimann (2010) Daten über GSG erhoben. Bezieht man sich auf die in beiden Erhebungen vergleichbaren Kommunen im Vergleich der Jahre 2006 und 2010, so hat die Zahl der Geräte in Spielhallen um 21,9% auf 102.880 zugenommen und ist in Gaststätten um 5,5% auf 48.809 zurückgegangen.

Die Zahl der Einwohner pro Geldspielgerät betrug im Jahr 2006 694 pro GSG, im Jahr 2010 sind es 471 Einwohner pro GSG. Die höchste Dichte hat aktuell Schleswig-Holstein mit 339 Einwohnern pro Spielgerät und die geringste Berlin mit 964 Einwohnern (Trümper & Heimann, 2010, S. 102). Die Anzahl der Einwohner pro Spielhallengerät ist in allen Bundesländern gefallen (=höhere Dichte), wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß. Der Rückgang ist besonders deutlich in den wirtschaftlich starken Bundesländern, aber auch in Berlin und dem Saarland; in den Stadtstaaten Hamburg und Bremen ist diese Entwicklung weniger ausgeprägt, ebenso in den neuen Bundesländern mit Ausnahme Mecklenburg-Vorpommern. In Tabelle 4.3–5 (Trümper & Heinemann, 2010; Stichtag 01.01.2010) sind aktuelle Veränderungen bei zentralen Parametern der Spielstätten- und Spielgerätedichte zwischen 2006 und Anfang 2010 dargestellt.

Tabelle 4.3–5: Veränderungen von Parametern der Spielstätten- und Spielgerätedichte 2006 – 2010 (Trümper & Heimann, 2010)

	2006 ¹⁾	2010 ¹⁾	Veränderung in % ²⁾
Abnahme von Spielhallenfremen Kommunen	315	279	-11,4%
Zunahme der Spielhallenkonzessionen	10.189	12.240	20,1%
Zunahme der Spielhallenstandorte	7.860	8.295	5,5%
Anzahl der Spielhallen-Konzessionen pro Standort	1,3	1,48	13,8%
Anzahl der Geldspielgeräte in Spielhallen	84.384	124.487	47,5%
Anzahl der Geldspielgeräte in Gaststätten (2)	51.660	48.844	-5,5%

1) basierend auf 1.557 Kommunen in Deutschland mit 10.000 Einwohnern und mehr, in NRW und Saarland alle Kommunen

2) basierend auf 1.344 Kommunen, ohne Bayern und Berlin

Weiterhin gibt es unterschiedliche Entwicklungen in den neuen und den alten Bundesländern. In den neuen Bundesländern gab es 2010 -5,1% weniger Spielhallenstandorte im Vergleich zu 7,2% mehr in den alten Bundesländern. Es kam zwar auch in den neuen Bundesländern zu einem Anstieg der Geldspielgeräte in Spielhallen um 23,2%, aber dieser war deutlich geringer als in den alten Bundesländern mit 50,7%. Schließlich ging die Anzahl der Spielhallenkonzessionen in den neuen Bundesländern leicht zurück (-0,8%), während sie in den alten Bundesländern um 23,1% anstieg.

Gesamtzahl der GSG

In Tabelle 4.3–6 sind Hochrechnungen aus verschiedenen Studien zur Gesamtzahl aller aufgestellten GSG für die Jahre 1996 bis 2009 zusammengefasst. Demnach ist die Zahl der Geräte von 1995 bis 2005 zunächst um etwa 62.000 zurückgegangen (etwa 25%) und hat seither wieder um 29.000 (16%) zugenommen (nach Meyer, 2010 um 42.000 bzw. 23%), aber den alten Höchststand 1995 noch nicht wieder erreicht (-14% bzw. -8%; vollständige Darstellung in Anlage 17, Tabelle A1). Dabei geht seit einigen Jahren der Bestand in Gaststätten zurück, z. B. seit 2007 um 3.000 (Vieweg, 2010). Der zeitweilige Rückgang der GSG in Spielhallen ist auch im Zusammenhang mit dem parallelen starken Ausbau der – seit 2006 für illegal erklärten – Fun-Games zu sehen.

Ergebnisse

Tabelle 4.3–6: Hochrechnung zu den aufgestellten GSG in Spielhallen und Gaststätten im zeitlichen Verlauf (nach Vieweg, 2010; Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung; Trümper, 2008a; Angaben in Tausend)

Jahr	1995	1998	2001	2005	2006	2007	2008	2009
Anzahl der GSG	245	220	209	183	200	207	210	212 ¹⁾

1) Meyer (2010) gibt 225.000 an

Der Absatz von neuen GSG (verkauft oder gemietet) ist von 2005 mit 70.300 Geräten, 2006 mit 90.200 Geräten auf 2007 mit 108.000 Geräten gestiegen und 2008 auf 100.000, 2009 auf etwa 55.000 zurückgegangen (Befragungen, Schätzungen und Hochrechnungen des Ifo-Instituts; Vieweg, 2007; 2008; 2009; 2010; nicht in einer wissenschaftlichen Zeitschrift publiziert).

Spielhallenstandorte und Konzessionen für GSG

Die Zahl der Konzessionen stieg zwischen 2007 und 2008 um 3,6%, während die Zahl der Spielhallenstandorte (mit einer oder mehreren Konzessionen) um 1,9% zurückging. Die Anzahl der Standorte mit mehr als einer Konzession erhöhte sich entsprechend von 35,6% auf 37,8% (Trümper & Heimann 2008).

In den neuen Bundesländern zeigt sich sowohl hinsichtlich der Konzessionen als auch hinsichtlich der Standorte ein rückläufiger Trend. Von 2006 auf 2008 wurden 2,7% der Spielhallenkonzessionen und 3,9% der der Spielhallenstandorte abgebaut. Dennoch kommt es zu einer Steigerung des Gerätebestandes, d.h. die Anzahl der maximal möglichen Geräte pro Konzession wurde stärker genutzt. Der Anstieg der Spielhallengeräte war jedoch nur etwa halb so groß wie in den alten Bundesländern (11,2% versus 23,8%) (Trümper & Heimann 2008).

Im Bericht des Stuttgarter Amtes für öffentliche Ordnung wird darauf hingewiesen, dass die Zahl der Spielhallen in Stuttgart von 31 im Jahr 1998 auf das Doppelte (62) im Jahr 2008 angestiegen sei, mit weiter steigender Tendenz. Die Anträge auf Zulassung von Spielhallen in Baden-Württemberg nehmen laut Wirtschaftsministerium (E-Mail vom 29.10.2009) „gravierend“ zu, trotz durchaus restriktiver baurechtlicher Handhabung. Ähnliches wird auch von der Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen (E-Mail vom 30.10.2009) berichtet, ergänzt um den Hinweis, dass, um die Spielhallen gewinnbringender betreiben zu können, zusätzlich die Tendenz zu immer größeren Spielhallenkomplexen mit mehreren Konzessionen zu verzeichnen ist, um „mit möglichst wenig Personal viele Betriebe“ führen zu können.

Spielhallendichte

Die Zahl der Einwohner pro Spielhallenkonzession fiel im Vergleich zu 2006 (5.790 Einwohner) und 2010 (4.779 Einwohner) stärker (-16,7%) als die Zahl der Einwohner pro Spielhallenkomplex (-5,2%; 2006: 7.441 Einwohner versus 7.052 Einwohner). Im Vergleich der Bundesländer sank die Zahl der Einwohner pro Spielhallenkomplex und pro Konzession in den alten Bundesländern. In den neuen Bundesländern blieb die Zahl der Einwohner pro Konzession nahezu gleich (-0,03%), während die Zahl der Einwohner pro Spielhallenkomplex anstieg (+4,6%).

Ergebnisse

Änderungen des strukturellen Angebots mit unterschiedlichen Unterhaltungsspielen

In der Feldstudie von Trümper (2008a) gab es neben den PTB zugelassenen GSG in 79,1% der Standorte auch Sport- und Unterhaltungsgeräte, die sich in folgender Weise aufteilten (Mehrfachnennungen möglich):

- PC-Terminals in 56,7 % der Spielhallenstandorte
- Billardtische in 39,0%
- Flipper in 6,9%
- Dartanlagen in 8,2%
- Andere Unterhaltungsgeräte (Fahr- und Sportsimulatoren, Shooter, Kicker etc.) in 50,1% der Standorte.

Im Direktvergleich des Jahres 2008 mit 2007 (1.345 Standorte) zeigen sich folgende Änderungen:

- Die Zahl der PC-Terminals stieg um 6,5%
- Die Zahl der Sportgeräte sank um -8,5%
- Die illegalen Fun Games gingen um -54,5% zurück.
- Direkte Wettannahmen reduzierten sich um -54,6% und Wett-Terminals um -12,3%.

Entwicklung von Spielerzahlen und Gästen in Spielhallen

Der Anteil von Spielern an den Besuchern fiel von 81,6% in 2007 auf 78,6% im Jahr 2008 (Trümper, 2008a). Es zeigte sich ein Anstieg der Gäste (nicht-aktive Spieler) um 20,9% und der Spieler um 16,5%, wobei der weibliche Anteil besonders stark anstieg (um 63,9% bei den Gästen und um 72,6% bei den Spielern). Die durchschnittliche Anzahl der Gäste pro Standort stieg von 4,1 auf 5,0. Der Anteil der Frauen an den Spielern erhöhte sich von 8,9% im Jahr 2007 auf 13,2% im Jahr 2008 (Trümper, 2008a).

Auslastung

Unter Auslastung wird der prozentuale Anteil der aktuell bei einer Begehung bespielten Geräte bezogen auf alle dort angebotenen Geräte des jeweiligen Spieltyps verstanden. Die Auslastung der GSG in Spielhallen stieg gemäß der Studie von Trümper (2008a) 2007 auf 2008 von 21,2% auf 25,9% an. Bei den anderen Geräten (Unterhaltungs- und Sportgeräte) kam es überall zu einem Rückgang der Auslastung.

Umsätze mit Geldspielgeräten

In Tabelle 4.3–7 werden die Umsätze mit Geldspielgeräten einmal als Bruttoerträge (vor Abzug von Kosten, wie der Auszahlung an die Spieler) und zum anderen als Kasseneinhalte (nach Abzug der Auszahlungen an die Spieler) angegeben.

Tabelle 4.3–7: Umsätze mit GSG in Mio. Euro (Meyer, 2010, 2005; Vieweg, 2010)

Bereich	2001	2003	2005	2006	2007	2008	2009
Bruttoumsätze mit GSG in Spielhallen / Gaststätten ¹⁾	5.650	5.780	5.880	6.880	7.625	8.125	-
Kasseneinhalte in Spielhallen / Gaststätten mit GSG ²⁾	2.260 ³⁾	2.250	2.350	2.750	3.050	3.250	3.340

1) Vor Abzug der Auszahlungen und Steuern (Meyer, 2010)

2) Vieweg (2010): Kasseneinhalte inklusive Betreiberanteil und Steuern

3) Vieweg (2010, mündliche Mitteilung)

Ergebnisse

Für den Bruttoertrag mit Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten ergibt sich für die Jahre 2001 bis 2005, vor der novellierten Spielverordnung, ein geringfügiger Anstieg (insgesamt 4%, wobei die Zahlen zum Teil je nach Berichtsjahr der Publikationen etwas unterschiedlich angegeben werden). Ab 2005 zeigt sich ein deutlicher Anstieg um etwa 38%. Die Kasseninhalte nach Abzug der Auszahlungen an die Spieler zeigen bis 2005 einen weitgehend gleichen Wert mit einem deutlichen Sprung ab 2005 (42% Steigerung von 2005 auf 2009). Vor 2001 war der Kasseninhalt ab 1995 mit etwa 2,2 Mrd. Euro über 10 Jahre weitgehend unverändert (Vieweg, 2010; mündliche Mitteilung).

Die wirtschaftliche Gesamtentwicklung für das gewerbliche Spiel ist in Tabelle 4.3–7 nicht vollständig wiedergegeben, da die Umsätze ohne Sportgeräte angegeben wurden, die nach Vieweg (2009) zwischen 2001 und 2007 einen Rückgang um -26% aufweisen. Für den Gesamtumsatz unter Einbeziehung der Sportspielgeräte und der Geldspielgeräte ergibt sich für den Bruttoumsatz für den Zeitraum 2001 bis 2007 ein Minus von 0,05%.

Einnahmen pro GSG

Pro Spielgerät und Monat wurde 2008 für die Spielhallen ein durchschnittlicher Kasseninhalt von 1.801,66 Euro (+13,0% zu 2006) und für Gaststätten ein durchschnittlicher monatlicher Kasseninhalt¹⁴ von 610,47 Euro (+7,8%) angegeben (Trümper & Heimann, 2010; Seite 20).

Tabelle 4.3–8: Kasseninhalt pro Spielgerät und Monat (Trümper & Heimann, 2010)¹

Jahr	Kasseninhalt pro Spielgerät und Monat in Euro	
	Spielhallen	Gaststätten
2006	1.593,84	566,08
2008	1.801,66	610,47

¹ Daten aus „Betriebsvergleich der Unterhaltungsautomaten-Unternehmen 2006, Forschungsstelle für Handel, Berlin

Kosten des Glücksspiels für die Gesellschaft

Becker (2009b) schätzt die direkten und indirekten Kosten (z.B. Arbeitsausfälle) auf insgesamt 0,1 bis 0,3 Milliarden Euro für das Glücksspiel. Im Vergleich dazu kommt es zu Kosten von 20-25 Milliarden Euro bei Alkohol. Dabei wird nicht zwischen verschiedenen Formen des Glücksspiels differenziert. In einer Stellungnahme von Adams (2009) (zitiert in: Deutscher Bundestag, 2009) zur Parlamentsanhörung in Berlin 2009 werden auch Zahlen über die Kosten des Glücksspiels benannt, die aber nicht der sonst üblichen Aufteilung in direkte und indirekte Kosten entsprechen. Die „privaten Verluste“ der Spieler werden auf 1,8 Milliarden, der Verlust an Lebensqualität auf 3,3 Milliarden Euro und die Gesamtkosten werden auf 7,6 Milliarden (einschließlich Kosten des Staates und Transfersystem) geschätzt. Dem stünde ein Bruttoertrag von 3,2 Milliarden gegenüber. Ein Vergleich mit der vorher dargestellten Kostenberechnung von Becker ist wegen unterschiedlicher Begriffe und Mängel in der Darstellung der Berechnung nicht möglich. Es liegen keine Aufschlüsselungen der Berechnungen vor und keine Publikationen in Peer-Review Zeitschriften, sodass alle Angaben mit Vorsicht zu betrachten sind.

¹⁴ Nach Auszahlung der Gewinne, vor Betriebskosten und Steuern

Ergebnisse

4.3.6 Auswirkungen auf illegales Glücksspielen

Nicht mehr erlaubte Spielsysteme in Spielhallen

Der deutliche Rückgang von nicht mehr erlaubten Geldspielgeräten bzw. Spielsystemen wurde weiter oben angesprochen. Ordnungswidrige Spielgeräte an den Spielhallenstandorten gab es 2008 noch bei folgenden Spielsystemen (Trümper, 2008a):

- Fun Games nach § 6a der Spielverordnung in 13,9% der Standorte
- Black Jack Anlagen in 1,1%
- Roulette-Anlagen in 0,3%
- Jackpot-Anlagen in 1,3%
- Sportwettenangebote (mit unklarem Rechtsstatus)
 - Wett-Terminals in 4,3%
 - Direkte Wettannahme in 0,6% der Standorte

Von Spielern bespielte ordnungswidrige Spielmedien waren Fun Games (0,8%), während Black Jack Anlagen (0,0%) und Roulette-Anlagen (0,0% zum Zeitpunkt der Begehung) gar nicht gespielt wurden (Trümper, 2008a).

Glücksspieldelikte

In einer Stellungnahme von Polizeiexperten bei der Anhörung in Baden-Württemberg (Scheerer, 2009; Lukat, 2009, beide zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009) ging man tendenziell von einer Abnahme aller erfassten und nichterfassten Glücksspieldelikte (§284, 285, 287-293, 297 StGB) in den letzten Jahren aus. Das zeigt sich auch in der Polizeistatistik 2008 (nur erfasste Delikte; Tabelle 4.3–9). Bei vielen Delikten stehen illegale Wettbüros im Mittelpunkt. Fälle illegaler Sportwetten im Rahmen einer organisierten Kriminalität machen zwar immer wieder von sich reden, kommen aber sehr selten vor. Abschätzungen der Dunkelziffer liegen nicht vor.

Tabelle 4.3–9: Glücksspieldelikte im Zeitverlauf (Bundeskriminalamt, 2009)

Jahr	2004	2005	2006	2007	2008
Delikte	1.674	1.822	1.968	1.758	1.326

Zur Frage ob Spieler an GSG auch an Glücksspieldelikten nach dem Strafgesetzbuch beteiligt sind und ob diese nach der Novelle der SpielV zurückgegangen sind, liegen keine Informationen vor.

4.3.7 Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA

Ein Ziel des BMWi bei der Novelle der SpielV war die Verbesserung der Abgrenzung von SBA in Spielbanken und GSG in Spielhallen und Gaststätten. Angestrebt werden „getrennte Märkte“ für unterschiedliche Zielgruppen ohne „Wanderungsbewegungen“. Der folgende Vergleich von SBA in Spielbanken und GSG im gewerblichen Bereich bezieht sich auf Regulierungsmodelle, Umsätze und Störungsrisiken an GSG und SBA.

Regulierungsmerkmale und -modelle

Der gesetzliche Rahmen für GSG einerseits und SBA andererseits (vgl. Kapitel 1.7) drückt sich in zwei ursprünglich stark unterschiedlichen Regulierungsmodellen zum Spielerschutz aus (Tabelle 4.3–10). GSG sind in dem Spielangebot und in den Spiel- und Aufstellmerkma-

Ergebnisse

len reguliert – da die Unterhaltung im Vordergrund stehen soll und nicht das „Spielrisiko“ bzw. der Gelderwerb. SBA erlauben eine völlig freie Spielgestaltung, regeln dafür aber den Zugang und die Spielüberwachung (Bühringer, 2010).

Tabelle 4.3–10: Regulierungsmerkmale und –modelle zum Spielerschutz für GSG und SBA

	GSG in Spielhallen	SBA in Spielbanken
Regulierungsmerkmale		
(1) Spielmerkmale		
Spieldauer	Geregelt	Ungeregelt
Gewinn	Geregelt	Ungeregelt
Verlust	Geregelt	Ungeregelt
(2) Aufstellmerkmale		
Anzahl (pro Standort)	Geregelt (12 bzw. 3)	Ungeregelt
Abstand	Geregelt	Ungeregelt
Spielangebot	Geregelt	Ungeregelt
(3) Zugangsmerkmale		
Anzahl (2008)	210.000	8.000
Verfügbarkeit (Spielstätte)	Hoch	Erschwert (80)
Erreichbarkeit	Leicht	Erschwert
Alterskontrolle	Gering	Hoch
Spielerüberwachung (Registrierung, Sperre)	Fehlt	Hoch
Regulierungsmodell		
Spielangebot (1, 2)	✓	--
Spielzugang und Überwachung(3)	--	✓

Die durch die Regelung angestrebten zwei Zielgruppen werden durch verschiedene Entwicklungen der letzten Jahre in Frage gestellt:

- (1) Spielbanken haben Dependancen mit SBA bzw. reine SBA Säle in Stadtzentren eröffnet, so dass die Erreichbarkeit deutlich verbessert wurde, und möglicherweise die Zielgruppe der GSG stärker angesprochen wird.
- (2) Der Glückspielstaatsvertrag führte zu einer Alterskontrolle und Registrierung der Spieler an SBA und damit auch zur Möglichkeit der Selbst- und Fremdsperre. Dies kann zu einem Ausweichen von gesperrten SBA-Spielern bzw. solcher Spieler auf GSG führen, die eine Registrierung vermeiden wollen (z. B. Spielen mit Schwarzgeld).
- (3) Spielhallen streben durch Namensgebung (Spielcasino), Vergrößerung (Mehrfachkonzessionen) und attraktivere Gestaltung das Erscheinungsbild von Spielbanken an. Dies könnte zu einer Vermischung der Zielgruppen und zu einem höheren Risiko für GSG Spieler führen auch vermehrt an SBA zu spielen und höhere Beträge zu verlieren.

Spiele an GSG und SBA

Zur Frage ob Spieler an GSG bzw. SBA tatsächlich primär oder ausschließlich nur an einer Geräteform spielen, liegen keine Informationen vor. Das gilt auch für das Ausmaß von Wanderungsbewegungen: z. B. ist unbekannt, ob und in welchem Ausmaß das Spielen an GSG Personen „anheizt“ zusätzlich in SBA zu spielen, und ob z. B. gesperrte Spieler an SBA auf GSG ausweichen.

Vergleich der Umsätze zwischen GSG und SBA

Die Veränderungen sind zum Teil erheblich davon abhängig, welcher Zeitraum jeweils beschrieben wird. In Tabelle 4.3–11 werden die Zeiträume 2000 bis 2005 und 2005 bis 2008 dargestellt. Im Vergleich der Jahre 2000 und 2005 hat das kleine Spiel (SBA) um 12% zuge-

Ergebnisse

nommen. Der Anteil der SBA, gemessen am Gesamtumsatz von Spielbanken, liegt bei etwa 75% (Meyer, 2009a).

Der Umsatz der GSG und Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn ist im gleichen Zeitraum nahezu unverändert geblieben (+1%), wobei der Umsatz der GSG um 4% gewachsen ist, während der Umsatz mit Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn um 7% jährlich zurückgegangen ist.

Betrachtet man die Jahre 2005 bis 2008, d.h. den Zeitraum nach Inkrafttreten der Novelle der SpielV ergibt sich für die SBA ein Rückgang um 27%, für die GSG eine Steigerung von 38% und für die Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn (bzw. illegalen Gewinn bei Fun-Games) ein drastischer Rückgang von 85% aufgrund des Verbots der Fun-Games in der novellierten SpielV.

Tabelle 4.3–11: Umsatzentwicklung im Vergleich von SBA und GSG (Meyer, 2010, Vieweg, 2010; in Mio. Euro)

Spielort und Spielgerät	Entwicklung 2000 – 2005		Entwicklung 2005 – 2008	
	2000	2005	2005	2008
Spielbanken				
Kleines Spiel (SBA)	662	740	740	537
		(+12%)		(-27%)
Spielhallen				
GSG und Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn ¹⁾	3.170	3.200	3.200	3.380
		(+1%)		(+6%)
Nur GSG	2.260	2.350	2.350	3.250
		(+4%)		(+38%)
Nur Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn ¹⁾	910	850	850	130
		(-7%)		(-85%)

1) Ohne Internetterminals

Für Geldspielgeräte in Spielhallen ergibt sich jährlich ein Bruttospielertrag von gut 20.000 Euro (bei Gaststätten knapp 7.500 Euro) pro Gerät, während in den Automaten Sälen der Spielbanken pro Glückspielautomat jährlich bis 100.000 Euro und mehr eingenommen werden (Meyer, 2009a).

Vergleich der Gesamtumsätze im Glücksspielmarkt

Vergleicht man die Gesamtumsätze der Glücksspiele in Deutschland über einen Zeitraum von 15 Jahren (1995 bis 2009; Anlage 18, Tabelle A2) so ergibt sich folgendes Bild (Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung):

- Deutscher Lotto- und Totoblock: Zunahme um 12,6%
- Klassenlotterien: Abnahme um 51,4%
- Spielbanken (Bruttospielertrag): Abnahme um 17,3%
- GSG (Kasseninhalt): Zunahme um 54,3%

Vergleich des Störungsrisikos

Es gibt in der Literatur drei Ansätze zur Bestimmung des Störungsrisikos: (1) Es wird versucht Risikoeinschätzungen einzelner Glücksspiele anhand des Risikos von Einzelmerkmalen vorzunehmen, (2) das Risiko wird direkt in bevölkerungsepidemiologischen Studien erfasst oder (3) anhand des Behandlungsbedarfs bzw. der Nutzung des Behandlungsangebots.

Ergebnisse

Zur Schätzung des Gefährdungspotenzials verschiedener Glücksspielformen wurden vom Arbeitskreis Wissenschaftliches Forum Glücksspiel (2008) 12 Kriterien ausgewählt: (1) Ereignisfrequenz, (2) Grad der Interaktivität, (3) Förderung der Kontrollüberzeugung, (4) Einsatz, (5) Gewinnstruktur, (6) Sozialer Kontext, (7) Anonymität, (8) Vermarktung, (9) Verfügbarkeit, (10) Jackpot, (11) Sensorische Produktgestaltung und (12) Art des Zahlungsmittels. Diese Kriterien wurden mit 5-stufigen Ratingskalen durch Experten beurteilt. Eine empirische Absicherung der Kriterien (z. B. nach der tatsächlichen Risikoverteilung in der Bevölkerung) liegt nicht vor und dürfte auch bei der Berücksichtigung von zwölf Kriterien sehr schwierig sein, zumal zusätzliche Faktoren wie Zugangs- und Aufstellregelungen, Umgebungsfaktoren (z. B. Rauchen und Alkoholausschank, soziale Kontrolle und Zeitgeist) eine Rolle spielen.

Eine direkte Berechnung des Störungsrisikos kann über epidemiologische Studien erfolgen. Bühringer et al. (2007) unterscheiden dabei verschiedene Berechnungsparameter:

- (1) Bevölkerungsattraktivität: Diese kann erfasst werden über (1) die Lebenszeit- und (2) die 12-Monatsprävalenz, (3) die Glücksspielpräferenz (subjektiv präferiertes Glücksspiel bei Ausüben mehrerer Glücksspiele) und (4) die Glücksspielbindung (Anteil der 12-Monats- an der Lebenszeitprävalenz).
- (2) Glücksspielrisiko: Anteil der Spieler, die ein bestimmtes Glücksspiel ausüben und eine Störung entwickeln.
- (3) Bevölkerungsrisiko: Häufigkeit einer Glücksspielstörung in der Bevölkerung. Sie ist abhängig von der Prävalenz der Glücksspielform und dem jeweiligen Glücksspielrisiko
- (4) Behandlungsbedarf: Nicht jede Störung bedarf der Behandlung. Wie bei anderen Störungen auch, muss man von einer Remission ohne professionelle Hilfe ausgehen. Dazu liegen derzeit keine ausreichenden Daten vor.

In Tabelle 4.3–12 sind die Risikoparameter 1 – 3 für das kleine Spiel in Spielbanken (SBA) und für GSG in Spielhallen und Gaststätten dargestellt (aus Bühringer et al., 2007).

Tabelle 4.3–12: Risiken für Spielprobleme im Vergleich Spielbanken und Spielhallen/Gaststätten (aus Bühringer et al., 2007)

Risikomerkmal	Kleines Spiel in Spielbanken (SBA)	GSG in Spielhallen/ Gaststätten
(1) Bevölkerungsattraktivität		
- Lebenszeitprävalenz	6,1%	13,6%
- 12-Monatsprävalenz	1,0%	2,7%
- Glücksspielpräferenz	0,6%	2,4%
- Glücksspielbindung	16,4%	19,9%
(2) Glücksspielrisiko ¹⁾	6,7%	5,1%
(3) Bevölkerungsrisiko ¹⁾	0,02%	0,06%
	(11.000)	(31.000)

¹⁾ Anteil der Personen mit einer DSM IV Diagnose „Pathologisches Glücksspielen“ an den Glücksspielern der jeweiligen Gruppe bzw. an der Bevölkerung

Die Ergebnisse in Tabelle 4.3–12 zeigen, dass die Prävalenzwerte für GSG deutlich höher sind als für SBA. Die beiden Risikoparameter (2 und 3) unterscheiden sich zwar in gegenläufiger Form, doch sind die Unterschiede wegen der hohen Konfidenzintervalle nicht signifikant. Zusammenfassend sind – bei stark unterschiedlichen Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen – die Glücksspielrisiken von GSG und SBA etwa gleich hoch, während wegen

Ergebnisse

der höheren Anzahl der aktuellen Spieler an GSG die Bevölkerungsrisiken für GSG etwa dreifach höher liegen.

4.3.8 Vorschläge

Rechtliche Rahmenbedingungen

Im Folgenden sind die Vorschläge aus der Literatur zu diesem Thema zusammengestellt.

- „Geltendes Recht müsse umgesetzt werden!“ (Trümper & Heimann, 2008). Zur Präzisierung dieser Aussage wurden zwei Punkte aufgeführt, die teilweise über das geltende Recht hinaus zielen: (1) Der Glücksspielstaatsvertrag sollte sich auch auf das Spielen an gewerblichen Geldspielgeräten beziehen (auch von anderen vorgeschlagen: z.B. Deutscher Caritasverband, 2009, ähnlich BundesArbeitsGemeinschaft Der Landesstellen Für Suchtfragen, 2009). (2) Es sollte eine Diskussion über eine Modifizierung der Novelle der Spielverordnung in Gang kommen, insbesondere über die Zulassungspraxis der PTB von Geldspielgeräten und der Zertifizierung von Spielmedien.
- Für die Bundestagsanhörung 2009 wurden vom Fachverband Glücksspielsucht (2009) drei Vorschläge vorgestellt: (1) Angebot des Glücksspiels einschließlich GSG nur im Rahmen des staatlichen Monopols, (2) Rückbau der GSG auf reine Unterhaltungsgeräte und (3) Anwendung aller Schutzvorschriften des staatlichen Glücksspiels auf GSG.
- Der Fachbeirat Glücksspiel empfiehlt eine Änderung der Gewerbeordnung (siehe weiter unten).
- Zu den rechtlichen Fragen der Zuständigkeit von Bund und Ländern gibt es eine Reihe von Beiträgen (z.B. Dietlein, 2009 u.a.), die aber im Kontext dieses Überblicks nicht im Einzelnen dargestellt werden. Sie stehen zumeist im Zusammenhang mit dem Übergang der Kompetenz für das Recht der Spielhallen auf die Länder im Rahmen der Föderalismusreform I. Beispielhaft wird hier lediglich ein Beitrag von Schneider (2009) erwähnt, um die Richtung der Diskussion deutlich zu machen. In einer rechtlichen Expertise wurde die Zuständigkeit von Bund und Ländern für den Bereich Spielhallen und Gaststätten auf dem Hintergrund des Grundgesetzes und der Gewerbeordnung untersucht (Schneider, 2009). Der Autor kommt zu dem Ergebnis, dass die Länder rechtlich befugt sind, Kontrollen von Spielern durchzuführen. In Punkt 22 der Ergebnisse wird das folgendermaßen formuliert: „Es ist den Ländern gestattet, auch personenbezogene Maßnahmen zu ergreifen, mit denen dem jeweiligen Betreiber oder Inhaber einer Spielhalle oder Gaststätte besondere Überwachungs-, Informations- und Aufklärungspflichten auferlegt und Zuwiderhandlungen mit Sanktionen belegt werden können.“

Spielmerkmale

Eine Reihe von Änderungsvorschlägen zu den Geldspielgeräten sind mehr allgemeiner Art und beziehen sich auf restriktive Änderungen der Spielzeiten sowie der maximalen Gewinn – und Verlustmöglichkeiten. Genau ausformuliert ist der Änderungsvorschlag des Fachbeirats Glücksspielsucht (Beschluss Nr. 1/2008 vom 12. März 2008; http://www.fachbeirat-gluecksspiel-sucht.hessen.de/irj/FB_Gluecksspielsucht_Internet?cid=fd7182d06611c32626a9feeb7957d28f).

„Die Gewerbeordnung (GewO) wird wie folgt geändert:

1. In §33e Absatz 1 wird nach Satz 1 folgender Satz 2 eingefügt:

Ergebnisse

Ein Versagengrund nach Satz 1 liegt insbesondere dann vor, wenn folgende Anforderungen nicht erfüllt sind:

1. die Mindestspieldauer unterschreitet nicht 60 Sekunden
2. der Einsatz übersteigt nicht 0,20 Euro
3. die Summe der Verluste im Verlauf einer Stunde übersteigt nicht 7 Euro
4. die Summe der Gewinne abzüglich der Einsätze im Verlauf einer Stunde übersteigt nicht 30 Euro
5. die Speicherung von Geldbeträgen einschließlich zuvor erzielter Gewinne übersteigt nicht 2 Euro
6. die Spielverlaufsanzeigen entsprechen den jeweils bestehenden Gewinnwahrscheinlichkeiten
7. vor jeder Spielaufnahme wird der Spieler über die Wirksamkeit der ihm zur Verfügung gestellten Spielbeeinflussungsmaßnahmen für die Höhe der Gewinnwahrscheinlichkeiten aufgeklärt
8. die Ausgabe aller Spielergebnisse erfolgt ausschließlich in Geld
9. Gewinne und Auszahlungen sind nicht mit auffälligen Geräuschen oder Lichtsignalen verbunden.“

Gefordert wird auch das Verbot eines Punktesystems (DeSIA, 2009; früherer Interessensverband der staatlichen Spielbanken) wie es auch oben in Punkt 8 zum Ausdruck kommt. Alle Einsätze und Gewinne sollten in Euro angezeigt werden (Becker, 2009c zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009). Außerdem werden von der DeSIA (2009) noch weitere Änderungen der Geräte vorgeschlagen: Abschaffung von Autostarttasten, Abschaffung automatischen Abbuchens von Einsätzen, Abschaffung von Geldscheinakzeptoren, Verbesserung der Manipulationssicherheit.

Aufstell- und Zugangsmerkmale

Von Meyer (2009b) wird generell eine Reduzierung der Verfügbarkeit und Griffnähe von GSG im Rahmen des staatlichen Monopols gefordert, mit dem Ziel den Pro Kopf Umsatz an den Geldspielgeräten zu verringern. Ähnlich fordert der Deutsche Caritasverband (2009) eine geringere Automatendichte. Von der DeSiA (2009) wiederum werden eine Reihe von Einzelpunkten zur Zulassung und Aufstellung der Geldspielgeräte aufgelistet:

- Die Anzahl der Standorte für Geldspielgeräte soll begrenzt werden.
- Zwischen den Standorten soll eine Abstandsregelung eingeführt werden.
- Die Anzahl der Konzessionen pro Standort soll begrenzt werden.

Hinsichtlich des Zugangs wird von Becker (2009c, zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009) auf skandinavische Länder und Kanada verwiesen, wo der Zugang über eine Spielkarte geregelt sei.

Spielerschutz: Zugangskontrolle

Eine Reihe von Experten fordert eine strengere Zugangskontrolle (z. B. Deutscher Caritasverband, 2009) in Spielhallen und Gaststätten wie beim Zugang in Spielbanken entsprechend des Glücksspielstaatsvertrags von 2008.

In der oben erwähnten rechtlichen Expertise von Schneider (2009) wird vorgeschlagen:

Ergebnisse

- Punkt 26: „Der Schutz von Spielern und der Allgemeinheit vor den Gefahren der Spielsucht stellt ein hohes Gemeinschaftsgut dar.“
- Punkt 27: „Zugangskontrollen seien grundsätzlich geeignet, jenes Anliegen zu fördern.“
- Punkt 28: „Nicht notwendig sind umfassende Zugangsüberwachungs- und Sperrsysteme wie sie bei Spielbanken üblich sind.“
- Punkt 29: „Darüber hinaus sind alle Dokumentations- und Datenerhebungspflichten im engeren Sinne unverhältnismäßig und den Inhabern von Spielhallen und Gaststätten nicht zuzumuten.“

Zur Einführung einer Zugangskontrolle bei gewerblichen Geldspielgeräten wurde eine weitere rechtliche Expertise erstellt (Ronellenfitsch & Denkfeld, 2009). Die Frage war, ob die Einführung einer Zugangskontrolle und Zugangsbeschränkungen mit dem Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung vereinbar seien. Als Ergebnis wird festgehalten, dass eine Ausweitung der Zugangskontrollen mit dem Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung nicht vereinbar sei. Eine solche Ausweitung sei weder erforderlich noch angemessen, da ausreichend funktionierende Maßnahmen zum Spielerschutz bestehen würden.

Spieler sollten nicht nur über Gewinnquoten und Auszahlung von Gewinnen informiert werden, sondern auch über die durchschnittlich zu erwartende Auszahlquote und Verluste in einem definierten Zeitraum (Zeltner, 2009, zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009).

Von Adams (2009) wird als rechtliche Maßnahme eine „einfache zusätzliche Erstattungsverpflichtung“ durch die Betreiber der Spielhallen vorgeschlagen. Voraussetzung ist die Bestellung eines Betreuers und die Anordnung eines Einwilligungsvorbehalts, der auch die Glücksspiele umfasst. Es könnten alle Verluste beim Spielen bis zwölf Monate vor Bestellung des Betreuers durch den Betreiber wieder ersetzt werden, sofern es über Bagatellverluste von 3.000 Euro hinausgeht. Die Spielveranstalter würden eher kontrollieren, wer bei ihnen spielt und gegebenenfalls pathologische Spieler vom Spielen abhalten.

Es sollte eine Verpflichtung zur Früherkennung bestehen. Die Optimierung des Spielerschutzes sollte auf der Grundlage empirischer Evaluation der Effektivität solcher Maßnahmen erfolgen (Meyer, 2009b)

„Die Selbstsperre sei der Königsweg zur Suchtprävention“ (Becker, 2009c, zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009). In einer Beobachtungsstudie von Meyer und Hayer (2010) wurde die Wirksamkeit einer Selbstsperre als Maßnahme des Spielerschutzes untersucht (Finanzierung der Studie: verschiedene österreichische Lotterie- und Glücksspielanbieter). In der ersten Teilstudie wurden 152 Spieler aus 20 Casinos in Österreich, Deutschland und der Schweiz mit einer Selbstsperre (mit einer Ausnahme) befragt. 51,7% waren nach DSM-IV pathologische Spieler. Von allen Spielern mit einer Selbstsperre in einem bestimmten Zeitraum konnten 1,9% der beteiligten Schweizer Casinos, 6,2% der österreichischen Casinos und 15,8% der deutschen Casinos erreicht werden. Es wurden vier Erhebungen durchgeführt, wobei nach einem Jahr noch 28 Spieler (18%) erfasst werden konnten. Zu diesem letzten Messzeitpunkt waren 14,3% noch pathologisch auffällig und 18,5% waren zum Automatenpiel in Spielhallen abgewandert. Hinsichtlich der Häufigkeit des Spielens zeigten 53,6% eine Abnahme, 28,6% spielten unverändert und 17,9% gaben eine größere Häufigkeit an. Die Spieldauer wurde bei 35,7% kleiner, blieb bei 46,4% unverändert und der Rest (17,9%)

Ergebnisse

wies eine höhere Spieldauer auf. Die Einsatzhöhe wurde bei 60,7% geringer, blieb bei 32,1% unverändert und war bei 7,1% höher als vor der Selbstsperre.

In einer zweiten Teilstudie (N=259) wurde eine online Stichprobe von Spielern (win2day) mit einer Selbstsperre untersucht. Die erfassten Spieler stellten 3,1% aller Spieler mit einer Selbstsperre in dem untersuchten Zeitraum dar. Nach einem Jahr konnten von den 259 noch 16 (6%) befragt werden, auf die sich die folgenden Ergebnisse beziehen: Der Anteil pathologischer Spieler nach einem Jahr reduzierte sich von 75% auf 25%. Die Spielhäufigkeit reduzierte sich bei 62,5%, blieb bei 31,3% unverändert, und 6,3% spielten häufiger als zuvor. Die Spieldauer reduzierte sich bei 37,5%, blieb bei 56,3% unverändert und erhöhte sich bei 6,3%. Hinsichtlich der Einsatzhöhe kam es bei 56,3% zu einer Reduzierung, unverändert war diese bei 37,5% und 6,3% hatten größere Einsätze. Die stark geschrumpften Stichproben in beiden Teilstudien waren nach Aussagen der Autoren mit keinen Verzerrungen gegenüber den Ausgangsstichproben verbunden, so dass die Ergebnisse dadurch nicht an Gültigkeit verlieren würden.

Problematisch für die Interpretation der Ergebnisse von beiden Teilstudien ist die nichtzufällige Auswahl der untersuchten gesperrten Spieler und die geringe Nachverfolgungsrate nach einem Jahr (18% bzw. 6%).

Jugendschutz

In der Expertise von Schneider (2009, Punkt 30) wird folgendes zum Jugendschutz formuliert: „Im Interesse des Jugendschutzes können allerdings in Zweifelsfällen Sichtkontrollen anhand eines Lichtbilddokuments verlangt werden; sie sind nicht nur zulässig, sondern sogar geboten.“

Weiterhin wird in der Bundestagsanhörung 2009 vorgeschlagen in allen gastronomischen Betrieben die Aufstellung von Geldspielgeräten wegen der spielenden Jugendlichen zu verbieten (Füchtenschnieder, 2009, zitiert in: Deutscher Bundestag, 2009).

In den Schulen sollte eine Aufklärung über problematisches Spielverhalten durchgeführt und entsprechende Unterrichtseinheiten entwickelt werden (Zeltner, 2009, zitiert in: Landtag Baden-Württemberg, 2009; GKV Spitzenverband, 2009).

Vorschläge für Forschung

2% des Umsatzes aus allen Glücksspielformen sollten für das Hilfesystem und für die Forschung eingesetzt werden. Dies sollte im Glücksspielstaatsvertrag aufgenommen werden (Deutscher Caritasverband, 2009).

Generell wird in verschiedenen Beiträgen zur Bundestagsanhörung 2009 zum Thema Glücksspiel auf die Notwendigkeit von wissenschaftlichen Untersuchungen in allen Bereichen, von der Epidemiologie bis zur Ätiologie, hingewiesen (Bühringer et al. 2009; Deutscher Caritasverband, 2009). Die Optimierung des Spielerschutzes sollte auf der Grundlage empirischer Evaluation der Effektivität solcher Maßnahmen erfolgen (Meyer, 2009b).

Ergebnisse

4.4 Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten

Die Auswertung der Befragung der Spieler in Spielhallen orientiert sich an den Teilzielen der Studie (vgl. Kap. 1.3). Nach der Darstellung der *soziodemografischen Merkmale* umfassen die ersten Abschnitte *Sachverhalte* wie die Angaben der Spieler zum früheren und aktuellen Spielverhalten (vor und nach der Novelle der SpielV) und zu möglichen Auswirkungen des Spielens (Kap. 4.4.2 – 4.4.5). Im zweiten Teil sind die *Bewertungen* der Veränderungen der SpielV, der damit verbundenen Chancen und Risiken und der eingeführten Schutzmaßnahmen zusammengestellt (4.4.6 - 4.4.7). Zur Problematik einer kausalen Interpretation der Veränderungen aufgrund der Novelle der SpielV sowie möglicher Risiken für die Gültigkeit der Einschätzung von Veränderungen wird auf Kap. 2.1 verwiesen. Der letzte Teil enthält die Angaben zum *Spielen anderer Glücksspiele* (4.4.8 – 4.4.10).

Grundlage der Auswertung sind 447 Interviews aus Spielhallen und 144 aus Gaststätten, insgesamt 591 (geplant 574). Angaben zur Stichprobenziehung, Datenerhebung und Ausschöpfungsquote finden sich in Abschnitt 3.1.7. In den Tabellen werden die Werte für Spielhallen und Gaststätten gesondert ausgewiesen. Auf eine zusammenfassende Berechnung wird wegen der sehr unterschiedlichen Rahmenbedingungen für die beiden Formen von Spielstätten verzichtet.

Bei der Zufallsauswahl der Spieler in Spielhallen und Gaststätten wurde durch eine Filterfrage und Quotierung angestrebt, dass zumindest 75% der Personen in Spielhallen und Gaststätten bereits 2005 oder früher mit dem Spielen an Geldspielautomaten angefangen haben, um die Veränderungen der überarbeiteten SpielV beurteilen zu können. Dieser Wert wurde mit fast 80% in beiden Stichproben überschritten. Die Verteilung der Spielerfahrung zeigt, dass ein erheblicher Anteil mehr als 10 Jahre an Geldspielgeräten spielt (etwa 45% bzw. 50%). Durch diese Quotierung und die Form der Zufallsziehung von Personen in Spielhallen sind Viel- und Langzeitspieler erheblich überrepräsentiert und damit auch der Anteil pathologischer Spieler (vgl. Kap. 3.1.7). Die in diesem Kapitel dargestellten Werte sind daher nicht repräsentativ für Spieler an GSG in der Bevölkerung (Bühringer et al., 2007). Dies gilt z. B. für durchschnittliche Spielverluste pro Woche oder für den Anteil pathologischer Spieler. Zur Abschätzung des Einflusses der Stichprobenverzerrung werden in Kapitel 4.4.11 Spieler mit und ohne Diagnose verglichen.

4.4.1 Soziodemografische Angaben zu den befragten Spielern

Im Vergleich zur Bevölkerung¹⁵ überwiegen bei den befragten Personen Männer (etwa 75%; niedrigerer Anteil als erwartet), die Altersverteilung ist unauffällig. Die Spieler sind überdurchschnittlich ledig (etwa 10 Prozentpunkte mehr als im Bevölkerungsdurchschnitt), und im gleichen Umfang weniger verheiratet (Tabelle 4.4–1). Die Verteilung des höchsten Schulabschlusses zeigt einen etwa gleich hohen Anteil von Personen mit einem Hauptschulabschluss wie in der Bevölkerung, einem höheren Anteil mit mittlerer Reife und einen deutlich geringeren Anteil mit Abitur (11% im Vergleich zu etwa 30% in der männlichen Erwachsenenbevölkerung). Etwa 70% sind voll- oder teilerwerbstätig, der Anteil der Arbeitslosen ist mit etwa 14% höher als in der Bevölkerung (März 2010: 8,6%). Arbeitslosengeld I beziehen etwa

¹⁵ Repräsentative Angaben aus dem Epidemiologischen Suchtsurvey 2006 (Kraus und Baumeister, 2008)

Ergebnisse

7%, Arbeitslosengeld II 10%. Die aktuelle berufliche Stellung zeigt einen etwa gleich hohen Anteil von Angestellten und Arbeitern, einen vergleichsweise geringen Anteil von Beamten und einen hohen Anteil von Selbständigen. Ein vergleichsweise hoher Anteil hat mit knapp 20% eine ausländische Staatsangehörigkeit (Durchschnitt: etwa 9%).

Tabelle 4.4–1: Soziodemografische Daten

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	n	(%)	n	(%)
Geschlecht				
Männer	340	(76,1)	113	(78,7)
Frauen	107	(23,9)	31	(21,3)
Alter (Jahre)				
18 - 19	14	(3,1)	5	(3,5)
20 - 39	244	(54,8)	57	(39,6)
40 - 60	160	(36,0)	68	(47,2)
61 und älter	27	(6,1)	14	(9,7)
Mittelwert (Alter)	38,7		43,0	
Spannweite	19 – 85		18 – 77	
	s = 12,382		s = 13,612	
Familienstand				
ledig	214	(47,9)	70	(48,6)
Verheiratet (zusammen lebend)	131	(29,3)	35	(24,3)
verheiratet (getrennt lebend)	16	(9,6)	3	(2,1)
geschieden	74	(16,6)	33	(22,9)
verwitwet	7	(1,6)	3	(2,1)
gleichgeschlechtliche Lebenspartner	4	(0,9)	0	(0)
keine Angaben	1	(0,2)	0	(0)
Feste Partnerschaft (ja)	188	(60,3)	50	(45,9)
Kinder unter 18 Jahre (Mittelwert)	1,8		2,2	
Höchster Schulabschluss				
Ohne Abschluss	15	(3,4)	7	(4,9)
Hauptschulabschluss	166	(37,1)	58	(40,6)
Mittlere Reife, Realschulabschluss	135	(30,3)	34	(23,6)
Polytechnische Oberschule (Abschluss 8. Klasse)	5	(1,1)	5	(3,5)
Polytechnische Oberschule (Abschluss 10. Klasse)	61	(13,7)	19	(13,2)
Fachhochschulreife	11	(2,5)	6	(4,2)
Abitur oder erweiterte Oberschule	50	(11,2)	13	(9,0)
Anderer Schulabschluss	2	(0,4)	0	(0,0)
Noch Schüler/in	1	(0,2)	1	(0,7)
Überwiegende Tätigkeit ¹⁾				
Voll- oder teilzeiterwerbstätig	312	(70,0)	91	(63,6)
Arbeitslos, auch Ein-Euro-Job	64	(14,3)	21	(14,7)
in Aus-, Weiterbildung	20	(4,5)	8	(5,6)
Krank/vorübergehend arbeitsunfähig	6	(1,3)	3	(2,1)
Wehr-/Zivildienst, freiwilliger Sozialdienst	0	(0,0)	2	(1,4)
Erziehungsurlaub	6	(1,3)	0	(0,0)
Rente/Vorruhestand/Pension	27	(6,1)	15	(10,5)
Hausfrau/Hausmann	2	(0,4)	0	(0,0)
Sonstiges	9	(2,0)	3	(2,1)

Ergebnisse

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	n	(%)	n	(%)
Berufliche Stellung ¹⁾				
Angestellter	200	(44,8)	49	(34,3)
Arbeiter	174	(39,0)	58	(40,6)
Beamter	7	(1,6)	5	(3,5)
Selbständiger, freie Berufe	45	(10,1)	21	(14,6)
Mithelfende Familienangehörige	0	(0,0)	1	(0,7)
Noch nie erwerbstätig	20	(4,5)	9	(6,3)
Staatsangehörigkeit ²⁾				
Deutsch	354	(79,2)	121	(84,0)
Andere	86	(19,1)	23	(16,0)
Deutsch und andere	3	(0,7)	0	(0,0)

1) Keine Angabe: je 1

2) Keine Angabe: 4 bzw. 0

Es bestehen deutliche Unterschiede zwischen der Verteilung des monatlichen Nettoeinkommens des gesamten Haushaltes und des eigenen Nettoeinkommens (Tabelle 4.4–2). Für die Verteilung des Haushaltseinkommens liegen Vergleichswerte aus dem repräsentativen epidemiologischen Suchtsurvey vor. Der Anteil geringer Einkommen bis 1.000 Euro ist bei den Spielern geringer als in der repräsentativen Umfrage (11,6% zu 19,3%), der Anteil von Einkommen zwischen 1.000 Euro und 2.000 Euro höher als in der Bevölkerung (40% zu 32,2%), und der Anteil von Einkommen über 2.000 Euro in den Spielhallen und in der Bevölkerung etwa gleich (43,7% zu 45,1%).

Tabelle 4.4–2: Finanzielle Situation

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Bezug von Arbeitslosengeld ¹⁾		
Arbeitslosengeld I	7,1	7,1
Arbeitslosengeld II (Hartz IV)	9,8	10,7
Haushaltseinkommen netto (€/ Monat) ²⁾		
0 bis unter 1.000	11,6	18,8
1.000 bis unter 2.000	40,0	41,7
2.000 bis unter 3.000	23,7	25,7
3.000 und mehr	22,1	11,1
Befragte Personen netto (€/ Monat) ³⁾		
0 bis unter 1.000	30,7	32,6
1.000 bis unter 2.000	47,6	47,2
2.000 bis unter 3.000	12,8	14,6
3.000 und mehr	7,2	3,5

1) Keine Angabe: je 9 bzw. 4

2) Keine Angabe: 11 bzw. 4

3) Keine Angabe: 8 bzw. 3

Die soziodemografischen Merkmale der befragten Spieler in Spielhallen und Gaststätten unterscheiden sich nicht wesentlich: Spieler in Gaststätten sind etwas älter, weniger verheiratet und mehr geschieden, leben deutlich seltener in fester Partnerschaft, haben eine etwas schlechter Schulbildung, haben seltener einen angestellten Status, dafür sind anteilig mehr Beamte und Selbständige vertreten, der Anteil ausländischer Staatsangehöriger ist etwas geringer. Die Einkommensverteilung für Spieler in Gaststätten ist sowohl für die befragte Person wie für den Haushalt etwas schlechter als für Spieler in Spielhallen.

Ergebnisse

4.4.2 Aktuelles Spielverhalten

77% in Spielhallen und fast 80% in Gaststätten (angestrebte Quotierung: je 75%) haben das Spielen an GSG vor dem Inkrafttreten der neuen SpielV begonnen und können nach Veränderungen befragt werden (Tabelle 4.4–3). Etwa 45% bzw. 50% spielen länger als 10 Jahre.

Tabelle 4.4–3: Dauer der Spielerfahrung

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Spielbeginn		
2005 oder früher	77,0	79,9
ab 2006	23,0	20,1
Dauer (Jahre)		
1 - 2	11,6	9,8
3 - 4	11,5	10,5
5 - 6	15,0	9,8
7 - 8	7,8	5,6
9 - 10	9,4	6,3
11 - 15	15,0	14,0
16 - 20	15,0	9,0
21 - 30	9,6	14,6
30 und länger	4,9	12,5
Mittelwert (Jahre)	12,0	15,95
Spannweite	1-45	1-50
	s=9,18	s=12,13
Median	10,0	15,0
Interquartilbereich	13,0	17,0

17% der Personen in Spielhallen haben noch nie regelmäßig an GSG (zumindest 1x pro Woche) gespielt, der Rest spielt mit dieser Frequenz im Durchschnitt seit etwa 10 Jahren (Tabelle 4.4–4). Aktuell spielen etwa 20% in Spielhallen seltener als einmal pro Woche, der Rest einmal pro Woche und häufiger. Personen in Gaststätten spielen aktuell deutlich seltener einmal pro Woche oder häufiger.

Tabelle 4.4–4: Häufigkeit und Dauer regelmäßigen Spielens an GSG 1)

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	n	%	n	%
Jemals regelmäßig gespielt ¹⁾				
nein	76	(17,0)	41	(28,5)
ja	371	(83,0)	103	(71,5)
Dauer regelmäßiges Spielen (Jahre) ²⁾				
1 - 4	120	(32,3)	27	(26,1)
5 - 8	88	(23,7)	18	(17,4)
9 - 12	61	(16,4)	21	(20,3)
13 - 16	33	(8,9)	3	(3,0)
17 - 20	30	(8,1)	16	(15,7)
20 und mehr	39	(10,6)	18	(17,6)
Mittelwert (Jahre)	9,5		11,9	
Spannweite	1 - 40		1 - 38	
	s = 7,91		s = 8,99	
Aktuelle Häufigkeit pro Woche 2009 ³⁾				
Seltener als 1x/Woche	98	(22,4)	57	(40,4)
Regelmäßig ¹⁾	339	(77,6)	84	(59,6)

Ergebnisse

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	n	%	n	%
Spielen an GSG in der jeweils anderen Spielstätte				
Nein	271	(60,6)	74	(51,4)
Ja	176	(39,4)	70	(48,6)
Präferenz der Spielstätte ⁴⁾				
Häufiger Spielhallen	152	(86,4)	16	(22,9)
Häufiger Gaststätten	9	(5,1)	31	(44,3)
Keine Präferenz	15	(8,5)	23	(32,9)

1) Zumindest 1x pro Woche

2) Nur Teilgruppe, die regelmäßig spielt oder gespielt hat: 371 bzw. 103

3) Keine Angabe: 10 bzw. 3

4) Nur Teilstichprobe, die auch in der jeweils anderen Spielstätte spielt: 176 bzw. 70

Tabelle 4.4–5 zeigt die Verteilung der Intensität des Spielens im Jahr 2009. Der Schwankungsbereich in beiden Spielstätten liegt zwischen 1 und 30 Spieltagen pro Monat, mit einem Durchschnittswert von etwa 11 Tagen in Spielhallen und 8 Tagen in Gaststätten. Pro Tag schwankt die durchschnittliche Stundenzahl des Spielens an GSG zwischen 1 und 12 bzw. 15 Stunden, mit einem Mittelwert von über 3 Stunden in Spielhallen und etwa 2,5 Stunden in Gaststätten. Der Durchschnitt der Angaben zur maximalen Stundenzahl pro Tag liegt deutlich höher mit etwa 8 Stunden in Spielhallen und 5 Stunden in Gaststätten.

Aus den Durchschnittswerten der Spieltage und der Stunden pro Spieltag lässt sich eine monatliche durchschnittliche Spielzeit von etwa 35 Stunden in Spielhallen und etwa 20 Stunden in Gaststätten errechnen, sowie eine mittlere Monatsausgabe von 500 bzw. 280 Euro (zum Stundenverlust vgl. Kap. 4.3.1).

Tabelle 4.4–5: Aktuelle Intensität des Spielens 2009 (32)

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	%		%	
Spieltage / Monat ¹⁾				
1 – 4	(22,2%)		(38,8%)	
5 – 8	(21,6%)		(18,8%)	
9 – 12	(20,1%)		(23,9%)	
13 – 16	(12,3%)		(5,2%)	
17 – 20	(13,0%)		(10,4%)	
20 und mehr	(10,8%)		(2,9%)	
	Mittelwert (Tage)	11,4		8,3
	Spannweite	1 – 30		1 – 30
		s = 7,83		s = 6,32
Durchschnittliche Stundenzahl/Spieltag ²⁾				
1 – 2	(45%)		(67,7%)	
3 – 4	(37,2%)		(24,6%)	
5 – 8	(16,5%)		(6,9%)	
9 und mehr	(1,3%)		(0,8%)	
	Mittelwert (Stunden)	3,1		2,4
	Spannweite	1 – 12		1 – 15
		s = 1,83		s = 1,79

Ergebnisse

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Maximale Stundenzahl/Spieltag ³⁾		
1 – 4	(27,9%)	(54,1%)
5 – 8	(39,2%)	(32,8%)
9 und mehr	(32,9%)	(13,1%)
Mittelwert (Stunden)	8,1	5,1
Spannweite	1 – 24	1 – 24
	s = 5,41	s = 4,37
Spielintensität/Monat (Stunden) ⁴⁾		
Mittelwert	35,3	19,9
Monatsausgabe (€) ⁵⁾		
Mittelwert	495,00	279,00

1) Keine Angabe: 56 bzw. 10

2) Keine Angabe: 20 bzw. 11

3) Keine Angabe: 32 bzw. 13

4) Berechnung: Durchschnittliche Spieltage x durchschnittliche Stundenzahl / Spieltag

5) Berechnung: Durchschnittliche Spielstunden / Monat x Verlust / Stunde bei etwa 14 € pro Stunde im Durchschnitt bei längerer Spieldauer in 2008 (vgl. Kap. 4.3.1)

Fasst man die Kategorien sehr wichtig und eher wichtig zusammen, so steht als Hauptmotiv in Spielhallen mit fast 80% der Nennungen Spaß und Unterhaltung im Vordergrund, der Kontakt mit Freunden bzw. das Kennenlernen von Dritten wird mit etwa 45% bzw. 20% deutlich seltener als wichtig genannt. Ein weiteres wichtiges Motiv mit 60% der Nennungen ist der Reiz, GSG zu überlisten (Tabelle 4.4–6). Den Nennungen, die Spaß, Unterhaltung und soziale Aspekte in den Vordergrund stellen, stehen eher kritische Motive gegenüber, die auf eine Problematik in Zusammenhang mit dem Spielen hinweisen können, und die von etwa 50% bis etwa 65% der Fälle als sehr wichtig oder eher wichtig genannt werden: Geldgewinn für andere Zwecke, verlorenes Geld zurückgewinnen und Spielen aus innerem Spieldrang. In den Gaststätten werden diese kritischen Motive deutlich seltener als wichtig genannt.

Tabelle 4.4–6: Gründe für das Spielen an GSG (Mehrfachnennungen möglich)

Gründe	sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig
	%	%	%	%
Spielhallen (N=447) ¹⁾				
Macht Spaß, zur Unterhaltung	47,9	33,4	13,2	5,8
Um mit Freunden zusammen zu sein	18,9	27,4	26,1	27,6
Um andere kennen zu lernen	5,4	15,0	34,3	45,3
Reizt mich GSG zu überlisten!	31,9	27,9	18,9	21,3
Um Geld zu gewinnen für andere Zwecke	31,5	28,6	22,3	17,6
Um verlorenes Geld zurückzugewinnen	38,8	25,1	20,2	15,9
Um einen inneren Spieldrang zu folgen	26,2	26,2	26,4	21,2
Sonstiges	38,6	21,4	3,8	36,2
Gaststätten (N=144) ²⁾				
Macht Spaß, zur Unterhaltung	31,3	45,1	16,7	6,9
Um mit Freunden zusammen zu sein	15,3	34,0	27,8	22,9
Um andere kennen zu lernen	4,9	18,8	31,9	44,4
Reizt mich GSG zu überlisten!	31,5	30,1	19,6	18,9
Um Geld zu gewinnen für andere Zwecke	26,6	30,1	27,3	16,1
Um verlorenes Geld zurück-zugewinnen	26,8	23,9	23,2	26,1
Um einen inneren Spieldrang zu folgen	17,6	26,8	27,5	28,2
Sonstiges	33,3	27,3	7,6	31,8

1) Keine Angabe: 1-8 (Sonstiges: 53)

2) Keine Angabe: 0-2 (Sonstiges: 77)

Ergebnisse

In Tabelle 4.4–7 sind zunächst die durchschnittlichen Geldbeträge dargestellt, die 2009 pro Spieltag in die Spielstätten mitgenommen wurden. Der Mittelwert liegt bei etwa 135 Euro in Spielhallen und 88 Euro in Gaststätten. Der höchste Tagesgewinn wird im Durchschnitt mit knapp 1.000 Euro (Werte bis 9.600 Euro) in Spielhallen und deutlich geringer mit etwa 500 Euro in Gaststätten (Werte bis knapp 7.000 Euro) angegeben. Dabei geben Tagesgewinne von über 1.000 Euro etwa 26% der Spieler in Spielhallen und 13% in Gaststätten an. Der höchste Tagesverlust liegt im Mittelwert bei etwa 500 bzw. 250 Euro, Werte über 1.000 Euro Verlust geben etwa 11% der Spieler in Spielhallen und 6% der Spieler in Gaststätten an.

Tabelle 4.4–7: Einschätzung aktueller Gewinne und Verluste an GSG in 2009

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Durchschnittlich mitgenommene Beträge / Spieltag (€)¹⁾		
1 - 10	5,3	17,6
11 - 29	15,3	25,2
30 - 50	32,5	29,8
51 - 100	17,0	9,9
101 - 300	23,9	12,2
301 - 500	4,6	2,3
501 und mehr	1,3	3,1
Mittelwert (€)	135,72	88,50
Spannweite	5 – 8000	2 – 1000
	s = 408,77	s = 15,31
Höchster Tagesgewinn (€)²⁾		
0	0,0	4,6
1 - 10	0,7	4,6
11 - 50	5,1	9,9
51 - 100	5,1	13,0
101 - 200	12,1	19,1
201 - 500	25,6	22,1
501 -1000	25,4	13,7
1001 -5000	23,3	10,7
5001 und mehr	2,6	2,3
Mittelwert (€)	978,18	537,68
Spannweite	5 – 9600	0 – 6940
	s = 1309,26	s = 1001,93
Höchster Tagesverlust (€)³⁾		
0	0,2	0,8
1 - 10	3,2	10,9
11 - 50	22,5	36,2
51 - 100	11,7	13,1
101 - 200	16,9	16,2
201 - 500	20,6	12,3
501 -1000	14,1	4,6
1001 -5000	10,1	6,2
5000 und mehr	0,7	0,0
Mittelwert (€)	485,43	244,66
Spannweite	0-9000	0-3000
	s=857,18	s=494,34

1) Keine Angabe: 15 bzw. 13

2) Keine Angabe: 18 bzw. 13

3) Keine Angabe: 20 bzw. 14

Ergebnisse

4.4.3 Spielverhalten im Zusammenhang mit kontroversen Merkmalen von GSG

In diesem Abschnitt werden Daten zum Spielverhalten im Zusammenhang mit Merkmalen der GSG vorgestellt, die in der Fachöffentlichkeit als kontrovers diskutiert werden.

Gleichzeitiges Spielen an mehreren Geräten

Etwa 80 % der Spieler in Spielhallen spielen an ein oder zwei Geräten, knapp 20% an drei und mehr Geräten gleichzeitig (Tabelle 3.2-10). In Gaststätten liegt der vergleichbare Wert für drei Geräte mit etwa 7% deutlich geringer. Die Werte für mehr als 2 Geräte liegen höher als diejenigen aus der Teilstudie zur Begehung von Spielhallen (ein Gerät 76%, zwei Geräte 20%, mehr Geräte 4%; vgl. Kap. 4.7.4) und höher als die von Trümper (2008) für 2008 zuletzt erfassten Werte (ein Gerät: 72%, zwei Geräte: 25%, darüber etwa 2%; vgl. Kapitel 4.3.3).

Tabelle 4.4–8: Gleichzeitiges Spielen an mehreren GSG

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Zumeist gleichzeitiges Spielen¹⁾		
1 Gerät	(38,4)	(64,0)
2 Geräte	(42,0)	(29,5)
3 Geräte	(11,0)	(5,8)
4 Geräte	(6,8)	(0,7)
5 und mehr	(1,8)	
Mittelwert (Geräte)	1,86	1,40
Spannweite	0-5	0-4
	s=0,90	s=0,66
Median	2,0	1,0
Interquartilbereich	1,0	1,0
Sichtblenden aufgefallen²⁾		
Ja	(90,0)	
Nein	(10,0)	
Abhalten der Sichtblenden vom Spiel an mehr als 2 Geräten³⁾		
Trifft nicht zu	(28,5)	
Ja	(14,6)	
Nein	(56,9)	

1) Keine Angabe: 2 bzw. 5

2) Keine Angabe: 7

2) Keine Angabe: 1

Durch Abstandsregelungen zwischen zwei beieinander stehenden Geräten sowie der Anbringung von Sichtblenden wurde bei der Novellierung der SpielV angestrebt, die Zahl der Personen zu reduzieren, die in Spielhallen an mehreren GSG spielen. Fast 90% der Spieler sind diese Sichtblenden aufgefallen, allerdings haben sie für mehr als die Hälfte der Befragten keine Auswirkungen auf das Verhindern von Spielen an mehr als zwei Geräten (Tabelle 4.4–8).

Punktesysteme

Die Umwandlung monetärer Werte in Punkte, mit denen unabhängig von den Begrenzungen der SpielV zu Gewinnen und Verlusten pro Stunde gespielt werden können, wird aktuell besonders kritisch diskutiert. Knapp 25% der Spieler in Spielhallen und Gaststätten geben an, dass sie keine Punkte gewonnen haben, die zu einer Auszahlung führten (Tabelle 4.4–9). Die Punktegewinne der Restgruppe zeigen, dass in Spielhallen bei etwa 8% der Nennungen

Ergebnisse

die ausbezahlten Punkte zwischen 50.000 und 100.000 liegen (etwa 500 Euro bis 1.000 Euro), und bei knapp 8% über 100.000. Berücksichtigt man jetzt nur die Personen, bei denen eine Punktzahl ausgezahlt wurde (etwa 75% in Spielhallen und Gaststätten), dann haben 17% zwischen 501 Euro und 1.000 Euro und etwa 14% mehr als die in dem Erlass vom Oktober 2007 als neue Obergrenze festgelegten 1.000 Euro ausbezahlt bekommen. In Gaststätten liegen die vergleichbaren Werte etwas geringer.

Tabelle 4.4–9: Gewinne mit Punktsystemen an GSG in 2009

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Höchste erreichte Punktzahl an einem Tag zur Auszahlung ¹⁾		
keine	24,4	24,1
1 – 10.000	43,6	45,7
10.001 – 50.000	16,6	19,0
50.001 – 100.000	7,5	6,0
100.001 und mehr	7,8	5,2
Mittelwert (Punkte) ³⁾	48.832,34	39.701,55
Spannweite	20-1.500.000	30-1.000.000
	s=135.804,00	s=122.360,00
Median	8.000	9.500
Interquartilbereich	3.900	27.750
Eingetauschter Betrag für die höchste erreichte Punktzahl (€) ²⁾		
Keine	23,3	24,2
1 – 100	16,5	27,4
101 – 200	8,3	14,5
201 – 300	7,0	6,5
301 – 400	6,5	5,6
401 – 500	7,3	4,0
501 -1000	17,3	11,3
1001-2000	8,8	4,8
2001-5000	4,0	0,8
5001 und mehr	1,0	0,8
Mittelwert (€) ³⁾	764,29	434,99
Spannweite	5-9.600	8-6.000
	s=1.084,23	s=741,95
Median	445,00	165,00
Interquartilbereich	770,00	411,00
Auszahlung ⁴⁾		
durch Spielautomat	65,4	67,6
durch Mitarbeiter	16,3	10,2
teils, teils	17,5	22,2
weiß nicht	0,9	0,0

1) Keine Angabe: 62 bzw. 28

2) Keine Angabe: 48 bzw. 20

3) Nur Teilstichprobe der Antworter, die Punkte erreicht bzw. in Geld eingetauscht haben: 291 bzw. 306 in Spielhallen und 88 bzw. 94 in Gaststätten

4) Nur Teilstichprobe der Antworter, die eine Punktzahl in Geld umgetauscht haben: 332 bzw. 108; die Diskrepanzen bei den Teilstichproben ergeben sich durch unterschiedliche Anteile von Nichtantwortern bei Teilfragestellungen

Ergebnisse

Die Auszahlung der gewonnenen Werte muss über den Automaten mit maximal 500 Euro pro Stunde erfolgen, Werte über 500 Euro müssen auf die entsprechende Anzahl von Stunden verteilt werden. Es zeigt sich jedoch, dass die Auszahlung sowohl in Gaststätten wie in Spielhallen in etwa 35% der Fälle illegal erfolgt. Die fehlende Rechtmäßigkeit begründet wahrscheinlich auch den hohen Anteil von fehlenden Angaben.

Vorladen der Geräte

Ebenfalls unerlaubt ist das „Vorheizen“ von Geräten. Damit ist gemeint, dass die Mitarbeiter der Spielstätten bereits Beträge in die GSG einwerfen, die in Punkte umgewandelt werden, so dass ein Gast – gegen Bezahlung - bereits mit hohen Punktwerten beginnen kann. Etwa 13% in Spielhallen und 11% in Gaststätten spielen an solchen Geräten, der überwiegende Anteil eher selten (Tabelle 3.2-12). Der durchschnittliche Wert der vorgeladenen Geräte liegt bei etwa 5.000 Punkten in Spielhallen und 1.400 Punkten in Gaststätten, mit einem sehr hohen Schwankungsbereich bis 100.000 in Spielhallen. Extrakosten für vorgeladene Geräte werden in etwa der Hälfte der Fälle (mehr in Spielhallen als in Gaststätten) keine verlangt, in den anderen Fällen gehen die Werte bis zu 100 Euro.

Tabelle 4.4–10: Vorladen von Geldspielgeräten

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Häufigkeit des Spielens an vorgeladenen Geräten ¹⁾		
nie	88,7	89,3
eher selten	9,9	8,6
eher häufig	3,4	2,1
Vorgeladen mit (Punktzahl) ^{2) 3)}		
0 - 10	0,0	0,0
11 - 50	10,3	16,6
51 - 100	12,9	8,3
101 -1000	36,1	41,7
1001 -2000	12,8	8,3
2001 -5000	15,4	24,9
5001 und mehr	15,4	0,0
Mittelwert (Punkte)	3.471,23	1.347,67
Spannweite	20 – 40.000	12 – 5.000
	s = 7.217,84	s = 1.720,61
Extrakosten für vorgeladene Geräte (€) ^{2) 4)}		
keine	55,1	53,3
2	0,0	6,7
20	2,0	0
30	0,0	6,7
50	6,1	6,7
100	2,0	0,0
hängt von der Punktzahl ab	34,7	26,7

1) Keine Angabe: je 4

2) Nur Teilstichproben, die an vorgeladenen GSG spielen: 50 bzw. 15

3) Keine Angabe: 11 bzw. 3

4) Keine Angabe: 1 bzw. 0

Ergebnisse

Weitere kritische Spielmerkmale

In Tabelle 4.4–13 sind weitere Merkmale des Spielens an GSG zusammengefasst, die in der Öffentlichkeit kritisch diskutiert werden. Die *Spielpause* nach 1 Stunde Spiel bzw. 80 Euro Gewinn ist als Maßnahme des Spielerschutzes umstritten. In Spielhallen geben etwa 45% an, dass sie keine Pause machen, sondern zu einem anderen Gerät wechseln, und etwa 12% spielen bereits an mehreren Geräten. Bei etwa einem Drittel tritt der angestrebte Effekt ein (Pause oder aufhören). In Gaststätten haben weniger Personen je eine Pause erlebt, und bei etwa 42% tritt der angestrebte Effekt ein.

Tabelle 4.4–11: Weitere als kritisch diskutierte Merkmale von GSG

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Tätigkeit während der Gerätepause ¹⁾		
noch nicht erlebt	7,8	23,3
mache Pause	24,9	27,9
höre auf zu spielen	10,1	14,3
wechsle zu anderem Gerät	44,5	25,7
spiele schon an mehr Geräten	11,9	7,9
Höchster Gewinn von Feature Games, Free Games, Bonus Games / Spieltag ²⁾		
keine	18,1	15,3
1 - 100	38,3	35,9
101 – 500	38,8	35,1
501 -1000	3,1	1,5
1000 und mehr	1,8	0,8
Mittelwert (Spiele)	170,44	121,80
Spannweite	0-5.000	0-1.200
	s=345,67	s=176,53
Früher Fun Games gespielt ³⁾		
Ja	37,9	30,3
Nein	43,7	57,7
Fun Games unbekannt	18,4	12,0
Früher Jackpots gespielt ⁴⁾		
Ja	39,4	23,6%
Nein	48,1	63,9%
Jackpots unbekannt	12,1	9,7%
Früher Wett-Terminals gespielt ⁵⁾		
Ja	13,3	7,7
Nein	73,0	76,8
Wett-Terminals unbekannt	14,2	15,5

1) Keine Angabe: 9 bzw. 4

2) Keine Angabe: 55 bzw. 13

3) Keine Angabe: 1 bzw. 2

4) Keine Angabe: 2 bzw. 4

5) Keine Angabe: 2 bzw. 2

Ein weiteres kontroverses Thema sind *Freispiele*¹⁶. Knapp 20% der Spieler in Spielhallen hat bisher keine gewonnen. Der Durchschnittswert für den höchsten Gewinn von Freispielen pro Spieltag liegt bei etwa 170 bzw. 120 Spielen. Knapp 40% in Spielhallen und 30% in Gaststät-

¹⁶ Stellungnahme der PTB: Als Freispiele werden im Allgemeine Spielsequenzen bezeichnet, für die kein Geldeinsatz genommen oder kein anderer Gegenwert verrechnet wird. Es sind kostenfreie Spielverlängerungen mit weiteren Gewinnmöglichkeiten. Sonderspiel ist dagegen der Sammelbegriff für eine Spielsequenz mit einer überdurchschnittlichen Gewinnerwartung, unabhängig davon, ob es ein Freispiel ist oder nicht. Besondere Vorschriften für die Gestaltung von Freispielen und Sonderspielen gibt es bei Geldspielgeräten nicht.

Ergebnisse

ten geben an, dass sie früher an den (jetzt illegalen) Fun Games gespielt haben, ein ähnlich hoher Wert gilt für die ebenfalls verbotenen GSG mit Jackpots. Sehr viel geringer ist der Anteil der Personen, die schon an Wett-Terminals gespielt haben.

4.4.4 Änderungen des Spielverhaltens in den letzten Jahren

Die folgenden Angaben beziehen sich nur auf Spieler, die bereits 2005 oder früher mit dem Spielen an GSG begonnen haben (344 Personen in Spielhallen und 115 in Gaststätten; vgl. Tabelle 4.4–3). Damit können Änderungen des Spielverhaltens von langjährigen Spielern im Vergleich vor und ab 2006 erfasst werden.

Bei fast allen Parametern der Spielintensität (Spieltage, Spielstunden pro Spieltag, längste Spielzeit, zum Spielen mitgenommener Betrag, höchster Tagesgewinn und –verlust) zeigt sich sowohl in Spielhallen wie in Gaststätten eine signifikante Zunahme der Durchschnittswerte von 2005 auf 2009 jeweils zwischen etwa 10% und 30%. Beim „höchsten Tagesverlust“ in Spielhallen liegt die Zunahme bei nahezu 50% (Tabelle 4.4–12 und Tabelle 4.4–13). Eine Ausnahme stellen die Veränderungen der durchschnittlichen Monatsausgaben dar: da der faktische Verlust pro Stunde von 21 Euro (2005, vgl. Kapitel 1.8) auf 14 Euro (ab 2006, vgl. Kapitel 4.3.1) sinkt, bleibt die Monatsausgabe (=Verlust) etwa gleich (Spielhallen) bzw. geht um etwa 20% zurück (Gaststätten).

Tabelle 4.4–12: Veränderung von Spielhäufigkeit und -dauer zwischen 2005 und 2009

	Spielhallen ¹⁾ (N=316)		Gaststätten ¹⁾ (N=105)	
	2005 (%)	2009 (%)	2005 (%)	2009 (%)
Spieltage/Monat ³⁾				
1 - 4	38,2	20,6	40,9	33,0
5 - 8	18,4	21,6	23,8	21,4
9 - 12	19,5	19,8	17,3	23,3
13 - 16	10,1	12,7	9,7	6,9
17 - 20	7,8	13,6	7,5	11,7
21 +	6,0	11,8	1,1	3,9
Mittelwert (Tage) ²⁾	9,0	11,7	7,7	8,8
	s = 7,21	s = 7,91	s = 5,73	s = 6,56
Median	8,0	10,0	5,5	8,0
Interquartilbereich	9,0	12,5	6,0	6,0
Stunden / Spieltag ⁴⁾				
1 - 2	53,4	39,3	69,9	66,3
3 - 4	31,8	40,3	21,5	26,1
5 - 8	13,4	19,2	8,6	6,5
9 und mehr	1,5	1,3	0,0	1,1
Mittelwert (Stunden) ²⁾	2,9	3,3	2,2	2,4
	s = 1,88	s = 1,83	s = 1,32	s = 1,90
Median	2,0	3,0	2,0	2,0
Interquartilbereich	2,0	2,0	2,0	2,0
Längste Spielzeit/Spieltag ⁵⁾				
1 - 2	16,1	7,2	31,0	28,3
3 - 4	25,9	17,0	29,9	21,2
5 - 8	31,2	38,4	24,0	37,4
9 und mehr	26,6	37,4	14,8	13,1
Mittelwert (Stunden) ²⁾	6,5	8,9	5,7	4,5
	s = 4,57	s = 5,74	s = 3,20	s = 4,46
Median	5,0	8,0	3,0	5,0
Interquartilbereich	6,0	7,0	4,0	6,0

Ergebnisse

	Spielhallen ¹⁾ (N=316)		Gaststätten ¹⁾ (N=105)	
	2005 (%)	2009 (%)	2005 (%)	2009 (%)
Spielintensität / Monat (Stunden) ⁶⁾				
Mittelwert	26,1	38,6	16,9	21,1
Monatsangabe (€) ⁷⁾				
Mittelwert	548,00	541,00	356,00	296,00

1) Nur Fälle mit Spielerfahrung vor 2006; die errechneten Werte sind etwas höher in Tabelle 4.4-5, da hier nur die Teilgruppe einbezogen ist, die 2005 und 2009 gespielt hat (höherer Anteil von Langzeitspielern)

2) Mittelwertvergleiche für gepaarte Stichproben; jeweils p.000

3) Keine Angabe: 86 bzw.21

4) Keine Angabe: 76 bzw.23

5) Keine Angabe: 110 bzw.31

6) Berechnung: Durchschnittliche Spieltage/Monat x durchschnittliche Stundenzahl / Spieltag.

7) Berechnung: Durchschnittliche Spielstunden / Monat x Verlust / Stunde; 2009: etwa 14 € Verlust pro Stunde im Durchschnitt bei längerer Spielzeit (vgl. Kap. 4.3.1); 2005: etwa 21 € Verlust pro Stunde bei längerer Spielzeit (vgl. Kap. 1.8)

Tabelle 4.4–13: Veränderungen von mitgenommenen Geldbeträgen sowie Gewinnen und Verlusten zwischen 2005 und 2009

	Spielhallen ¹⁾ (N=344)		Gaststätten ¹⁾ (N=115)	
	2005 %	2009 %	2005 %	2009 %
Durchschnittlich mitgenommene Beträge/ Spieltag (€) ³⁾				
- 10	6,9	2,1	13,3	10,8
11 - 29	15,6	13,6	21,7	26,5
30 - 50	29,6	30,7	36,1	28,9
51 -100	21,4	17,5	8,4	10,8
101 -300	18,2	27,9	15,7	14,5
301 -500	4,6	5,7	2,4	3,6
501 und mehr	3,6	1,8	2,4	4,8
Mittelwert (€) ²⁾	139,71	162,28	99,36	115,21
	s=339,94	s=499,23	s=161,0	s=183,01
Höchster Tagesgewinn (€) ⁴⁾				
0 - 10	1,1	0,0	3,6	3,6
11 - 50	2,7	2,2	10,7	7,1
51 -100	7,6	2,7	19,6	7,1
101 -200	16,2	9,7	17,9	17,9
201 - 500	32,4	24,3	25,0	23,2
501-1000	19,5	28,6	12,5	21,4
1001-5000	16,8	29,7	7,1	14,3
5001 und mehr	3,8	2,7	3,6	5,4
Mittelwert (€) ²⁾	996,78	1179,97	633,77	859,46
	s=1713,88	s=1386,99	s=1353,11	s=1402,99
Höchster Tagesverlust (€) ⁵⁾				
0	1,0	0,5	0,0	0,0
1 - 10	3,9	2,0	8,9	5,4
11 - 50	21,2	18,7	23,2	26,8
51 - 100	12,8	10,3	14,3	14,3
101 - 200	16,7	13,3	14,3	23,2
201 - 500	22,7	21,7	28,6	12,5
501 -1000	14,3	18,7	5,4	5,4
1001-5000	7,4	14,3	5,4	12,5
5000 und mehr	0,0	0,5	0,0	0,0
Mittelwert (€) ²⁾	419,48	611,42	284,59	385,93
	s=631,29	s=940,36	s=467,09	s=685,25

1) Nur Fälle mit Spielerfahrung vor 2005; die errechneten Werte sind etwas höher in Tabelle 4.4-7, da hier nur die Teilgruppe einbezogen ist, die 2005 und 2009 gespielt hat (höherer Anteil von Langzeitspielern)

2) t-Tests für verbundene Stichproben, getrennt für Spielhallen und Gaststätten, signifikant auf dem 1%-Niveau

3) keine Angabe: 64 bzw. 32

4) Keine Angabe: 159 bzw. 59

5) Keine Angabe: 141 bzw. 59

Ergebnisse

4.4.5 Problematische Folgen des Spielens an GSG

Knapp 60% der befragten Personen in Spielhallen geben an, dass sie sich aufgrund des Spielens finanziell einschränken müssen. Der Wert liegt in Gaststätten deutlich geringer mit etwa 48% (Tabelle 4.4–14). Etwa 12% geben alles verfügbare Geld für das Spielen aus, etwa 7% müssen zusätzlich Geld besorgen. In Gaststätten liegt der vergleichbare Wert bei etwa 10% und für „zusätzliches Geld besorgen müssen“ deutlich darunter.

Tabelle 4.4–14: Finanzielle Auswirkungen des Spielens an GSG

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Auswirkung auf finanzielle Situation ¹⁾		
keine	40,3	52,1
etwas einschränken	36,9	32,6
sehr einschränken	22,6	15,3
Zusätzlich Geld besorgen ¹⁾		
verwende Teil des verfügbaren Geldes	81,0	88,2
Verwende alles verfügbare Geld	11,6	9,7
muss zusätzlich Geld besorgen	7,2	2,1

1) Keine Angaben: jeweils 1

Eine mögliche Störung des Glücksspielverhaltens wurde mit einem von den DSM-IV-Kriterien für Pathologisches Glücksspielen abgeleiteten Fragebogen erfasst (vgl. Bühringer et al., 2007). Demnach weisen etwa 42% der Spieler in Spielhallen und 30% in Gaststätten eine solche Störung auf (Tabelle 4.4–15). Der Anteil ist etwa dreizehn- bzw. neunmal höher als unter Spielern an GSG in der Allgemeinbevölkerung (zur Begründung vgl. Kap. 3.1.7).

Tabelle 4.4–15: Anteil der Spieler mit einer Diagnose Pathologisches Glücksspielen nach DSM-IV

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	%	(n)	%	(n)
Diagnose ¹⁾				
Pathologischer Spieler	42,0	(186)	30,1	(43)
Keine Diagnose	58,0	(257)	69,9	(100)
davon „Problemspieler“ ³⁾	16,0	(71)	9,8	(14)
In Behandlung wegen Glücksspielproblemen ⁴⁾				
Nein	94,2	(420)	96,5	(139)
Ja, ambulant ⁵⁾	4,3	(19)	2,8	(4)
Ja, stationär	1,6	(7)	0,7	(1)

1) Keine Angabe: 4 bzw. 1

2) Nach DSM IV, ≥ 5 Kriterien (Bühringer et al., 2007)

3) 3 – 4 Kriterien; diagnostische Relevanz unklar; % bezogen auf Gesamtstichprobe

4) Keine Angabe: 8 bzw. 2

5) Ambulant oder stationär waren 19 bzw. 4 in Behandlung

4.4.6 Bewertung der veränderten Merkmale von GSG und der möglichen Auswirkungen auf das Spielverhalten

Bekanntheitsgrad der Veränderungen

Der Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV im Hinblick auf Spielmerkmale (Tabelle 4.4–16) bzw. Aufstell- und Zugangsmerkmale (Tabelle 4.4–17) wurde in einem zweistufigen Vorgehen erfasst: zuerst wurden spontane richtige bzw. teilweise richtige Angaben gesamt-

Ergebnisse

melt, danach wurde passives Erinnern anhand einer Liste erfragt. Der spontane Bekanntheitsgrad ergibt sich aus der Addition von „Ja“ und „Ja, ungenau“; für das passive Erinnern unter Zuhilfenahme einer Liste müssen die Werte für „Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage“ hinzugefügt werden. Der Bekanntheitsgrad der einzelnen Änderungen ist bei Spielern in Spielhallen und teilweise auch in Gaststätten deutlich besser als bei Betreibern (vgl. Kapitel 4.5.2), und liegt bei etwa 25% bis 45% (Gaststätten: bei etwa 12% bis 30%).

Tabelle 4.4–16: Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV in Hinblick auf Spielmerkmale

	Spontane Nennungen			Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage ⁴⁾
	nein %	ja %	ja ungenau %	%
Spielhallen (N= 344) ^{1) 2)}				
5 Sekunden Mindestdauer	70,8	18,1	11,1	42,7
max. Verlust von 80 € / Stunde	70,1	21,2	8,7	42,0
Höchstgewinn 500 € / Stunde	56,0	30,0	14,0	60,9
Spielpause nach einer Stunde	62,7	27,7	9,6	78,5
Spielpause wenn 80 € in einer Std. verloren	74,6	17,0	8,5	41,1
Punktesystem	75,0	16,3	8,7	60,8
Gaststätten (N=115) ^{1) 3)}				
5 Sekunden Mindestdauer	71,3	12,2	16,5	43,0
max. Verlust von 80 € / Stunde	73,9	7,0	19,1	32,5
Höchstgewinn 500 € / Stunde	77,4	7,8	14,8	52,4
Spielpause nach einer Stunde	73,9	13,9	12,2	65,0
Spielpause wenn 80€ in einer Std. verloren	87,8	3,5	8,7	30,8
Punktesystem	72,2	12,2	15,7	71,6

1) Nur Teilgruppen mit Spielerfahrung vor 2006

2) Keine Angabe: Spontane Nennungen zw. 0 und 2; bei Nachfrage zw. 10 und 15

3) Keine Angabe: Spontane Nennungen ∅, bei Nachfrage zw. 7 und 13

4) Es wurden den Mitarbeitern mit nein-Antworten anschließend die Liste der Möglichkeiten angeboten

Tabelle 4.4–17: Bekanntheitsgrad der Veränderungen in Hinblick auf Aufstell- und Zugangsmerkmale

	Spontane Nennungen			Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage ⁵⁾
	nein %	ja %	ja ungenau %	%
Spielhallen (N=344) ^{1) 2)}				
mehr Geräte in einem Raum	71,5	14,8	13,7	42,7
höchstens 2 Geräte stehen zusammen	64,2	25,9	9,6	16,9
vergrößerter Abstand zw. den 2er-Gruppen	80,5	11,9	7,3	39,3
Sichtblenden zw. 2er-Gruppen	66,0	26,5	7,6	73,1
Hinweise zum Jugend- u. Spielerschutz	74,1	17,4	8,7	69,0
Broschüren z. Jugend- und Spielerschutz	78,5	16,9	4,4	57,7
Verbot von Fun Games	87,2	9,6	2,9	39,5
Verbot von Jackpots ⁴⁾	85,2	11,6	3,2	53,3
Gaststätten (N=115) ^{1) 3)}				
3 statt 2 Geräte	67,8	14,8	17,4	54,1
Verbot von Fun Games	87,0	7,0	6,1	28,3
Verbot von Jackpots ⁴⁾	85,2	8,8	5,3	34,8

1) Nur Teilgruppen mit Spielerfahrung vor 2006: 344 bzw. 115

2) Keine Angabe: zwischen ∅ und 1

3) Keine Angabe: zwischen ∅ und 1

4) Nichtgeprüfte Jackpots

5) Es wurden den Mitarbeitern mit nein-Antworten anschließend die Liste der Möglichkeiten angeboten

Ergebnisse

Bewertung der veränderten Merkmale aktueller GSG

Die Bewertung der einzelnen Merkmale der aktuellen GSG zeigt teilweise überraschende Ergebnisse (Tabelle 4.4–18). Durchschnittlicher Verlust und Höchstgewinn pro Stunde werden von etwa 50% als angemessen eingeschätzt, wobei der überwiegende Restanteil die Grenzwerte für zu niedrig einschätzt. Höchstverlust pro Stunde und Gewinne über 500 Euro (durch Punkteumwandlung) werden nur von etwas über 35% als angemessen beurteilt; für den überwiegenden Rest ist der Höchstverlust zu hoch und Gewinne über 500 Euro zu niedrig.

Die Angaben in Gaststätten stimmen in der Struktur weitgehend mit denen in Spielhallen überein, lediglich die Gewinnhöhe von 500 Euro pro Stunde wird von einem etwa gleichen Anteil als zu hoch bzw. zu niedrig eingeschätzt.

Tabelle 4.4–18: Bewertung einzelner Merkmale von aktuellen GSG

	viel zu hoch %	zu hoch %	angemessen %	zu niedrig %	viel zu niedrig %
Spielhallen (N=447)					
Durchschnittlicher. Verlust (25 – 30 € / Stunde)	1,3	11,9	46,3	20,6	16,6
Höchster Verlust 80 € / Stunde	11,9	27,5	36,7	12,8	8,3
Höchster Gewinn 500 € / Stunde	4,5	11,9	50,6	20,1	10,5
Gewinn über 500 € durch Punkteumwandlung	3,1	8,3	38,9	21,3	18,8
Gaststätten (N=144)					
Durchschnittlicher. Verlust (25 – 30 € / Stunde)	4,2	13,2	51,4	16	13,2
Höchster Verlust 80 € / Stunde	11,8	31,3	34	16,0	4,2
Höchster Gewinn 500 € / Stunde	5,6	18,8	45,1	18,8	9,7
Gewinn über 500 € durch Punkteumwandlung	9,0	9,0	45,1	16,0	16,7

Einschätzung der Auswirkungen der veränderten Merkmale aktueller GSG auf das Spielverhalten

In Tabelle 4.4–19 sind die von den Spielern angegebenen Bewertungen für die Auswirkungen auf das Spielverhalten aufgrund der veränderten *Spielmerkmale* angegeben (Mindestspielzeit, Höchstverlust und –gewinn pro Stunde, Punktesystem und Spielpausen; vgl. Kapitel 1.6). In Spielhallen wird der Anreiz zu Spielen überwiegend als unverändert eingeschätzt (etwa 35%), die Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen als deutlich höher als bisher. Aber auch die Risiken werden von der Mehrheit als größer gegenüber bisher eingeschätzt (etwa 60% beim Geldverlust und 50% beim Kontrollverlust). Die Werte in Gaststätten sind vergleichsweise ähnlich.

Ergebnisse

Tabelle 4.4–19: Einschätzung der Auswirkungen der veränderten Spielmerkmale von GSG

	Spielhallen ¹⁾ (N=344)			Gaststätten ¹⁾ (N=115)		
	größer %	gleich %	kleiner %	größer %	gleich %	kleiner %
Auswirkung auf						
Spielanreiz	40,4	44,8	14,8	38,3	48,7	13,0
Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen	43,3	35,8	20,9	46,0	38,1	15,9
Gefahr mehr Geld zu verlieren	60,6	31,5	7,9	54,0	38,1	8,0
Gefahr die Spielkontrolle zu verlieren	49,4	41,6	9,0	45,6	44,7	9,6

1) Nur Teilgruppen mit Spielerfahrung vor 2006

Bei der Bewertung der Auswirkungen der veränderten *Aufstell- und Zugangsmerkmale* (Geräte pro Raum, Abstandsregeln, Hinweise auf Jugend- und Spielerschutz, Verbot von Fun Games und Jackpots; vgl. Kapitel 1.6) werden die *positiven Auswirkungen* (Anreiz zu Spielen und Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen) in Spielhallen eher zurückhaltend eingeschätzt (etwa 45%), der mehrheitliche Anteil geht von keiner Veränderung aus. Allerdings geht ein relativ hoher Anteil von etwa 45% davon aus, dass die *Risiken* in Hinblick auf Geldverlust und Kontrollverlust größer geworden sind (Tabelle 4.4–20).

In Gaststätten liegen die Werte für Chancen und Risiken ähnlich, allerdings wird die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen deutlich höher eingeschätzt als in Spielhallen (möglicherweise eine Folge der Erhöhung der maximalen Geräteanzahl von zwei auf drei).

Tabelle 4.4–20: Einschätzung der Auswirkungen der veränderten Aufstell- und Zugangsmerkmale von GSG

	Spielhallen ¹⁾ (N=344)			Gaststätten ¹⁾ (N=115)		
	größer %	gleich %	kleiner %	größer %	gleich %	kleiner %
Auswirkung auf						
Spielanreiz	37,3	56,0	6,7	36,3	58,4	5,3
Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen	34,8	52,9	12,3	41,6	48,7	9,7
Gefahr mehr Geld zu verlieren	47,5	45,8	6,7	51,3	46,0	2,7
Gefahr die Spielkontrolle zu verlieren	43,4	52,2	4,4	39,8	56,6	3,4

1) Nur Teilgruppen mit Spielerfahrung vor 2006

Einschätzungen der Veränderungen des Spielverhaltens

Im Gegensatz zur Analyse der tatsächlichen Änderungen des Spielverhaltens aus den Angaben der Spieler für 2005 und 2009 in Kapitel 4.4.4 werden in diesem Abschnitt die subjektiven Einschätzungen möglicher Veränderungen durch die Spieler zwischen 2005 und 2009 erfasst.

Bei den Spielern in Spielhallen gibt ein hoher Anteil von 40% – 50% je nach Merkmal an, dass sich nichts verändert hat. Die anderen Angaben verteilen sich überwiegend auf eine Zunahme bei den einzelnen Merkmalen, zum Beispiel in Hinblick auf Spielanreiz, Spieltage und Spielstunden, in der Größenordnung von etwa 40% - 45% der Angaben (Tabelle 4.4–21). Nur etwa 10% - 20% geben an, dass sich ihr Spielverhalten in den genannten Merkmalen reduziert hat. Im Vergleich dazu geben Spieler in Gaststätten etwa gleich häufig an, dass sich ihr Verhalten nicht geändert hat, aber die Gruppe der Personen mit einem Anstieg ist

Ergebnisse

deutlich geringer als in Spielhallen und dementsprechend mit einem Rückgang deutlich höher. Sehr hoch in beiden Spielstätten ist der Anteil der Personen, bei denen die Versuche zugenommen haben, mehr Geld zu gewinnen bzw. verlorenes Geld vom Vortag zurück zu gewinnen (40% - 45% in Spielhallen und 30% - 40% in Gaststätten).

Tabelle 4.4–21: Einschätzung der Veränderungen des eigenen und fremden Spielverhaltens an GSG in den letzten 4 Jahren

	Spielhallen ¹⁾ (N=344)			Gaststätten ¹⁾ (N=144)		
	größer %	gleich %	kleiner %	größer %	gleich %	kleiner %
Eigenes Spielverhalten						
Spielanreiz	45,3	42,9	11,8	37,7	39,5	22,8
Spieltage / Monat	38,2	42,3	19,5	31,6	36,0	32,5
Spielstunden / Spieltag	38,5	43,5	17,9	32,1	42,0	25,9
Höhe Geldeinsatz	45,4	39,2	15,4	39,8	37,2	23,0
Häufigkeit des Spielens an mehreren Geräten	38,2	52,9	8,8	25,4	58,8	15,8
Versuche mehr Geld zu gewinnen	45,2	44,9	10,0	38,9	43,4	17,7
Versuche verlorenes Geld vom Vortag zurückzugewinnen	41,4	46,7	11,8	32,7	46,0	21,2
Spielverhalten Dritter						
Spielanreiz	67,1	28,6	4,3	58,7	28,8	12,5
Spieltage / Monat	67,2	29,6	3,2	46,5	39,6	13,9
Spielstunden / Spieltag	65,5	30,0	4,5	52,1	33,3	14,6
Höhe des Geldeinsatzes	69,9	23,2	7,0	62,9	23,7	13,4
Häufigkeit des Spielens an mehreren Geräten	64,9	29,8	5,2	48,1	44,2	7,7
Versuche mehr Geld zu gewinnen	73,7	22,2	4,1	63,7	29,4	6,9
Versuche verlorenes Geld vom Vortag zurückzugewinnen	70,5	25,9	3,6	63,4	29,7	6,9

1) Nur Teilgruppen mit Spielerfahrung vor 2006

Die Einschätzungen der Spieler zu den Änderungen des Spielverhaltens Dritter sind deutlich ausgeprägter im Hinblick auf eine Zunahme der einzelnen Merkmale des Spielens: ein geringerer Anteil (je nach Merkmal etwa 22% bis 30%) schätzt das Spielverhalten als unverändert ein, ein wesentlich höherer Anteil als gestiegen (65% bis 74%; Tabelle 4.4–21). In Gaststätten zeigt sich diese Tendenz auch, aber nicht so ausgeprägt.

Gründe für Veränderungen des Spielverhaltens

Je etwa ein Drittel der Befragten in Spielhallen gibt an, dass sich ihr Spielverhalten nicht verändert hat, aufgrund der Veränderungen der GSG verändert hat oder aus anderen Gründen (Tabelle 4.4–22). Spieler in Gaststätten schätzen mit etwa 40% die Veränderungen der Spielgeräte als Grund deutlich höher ein, nur etwa 20% geben an, dass sich nichts verändert hat.

Tabelle 4.4–22: Gründe für Veränderung des Spielverhaltens an GSG in den letzten vier Jahren

	Spielhallen ^{1) 2)} (N=344) %	Gaststätten ^{1) 2)} (N=115) %
Wegen der Veränderungen der Spielgeräte	31,3	39,1
Aus anderen Gründen	35,3	31,3
Es hat nichts geändert	33,4	22,6

1) Nur für Teilgruppen mit Spielerfahrung vor 2006

2) Keine Angabe: 18 bzw. 8

Ergebnisse

Einschätzung der Spielrisiken

Ein hoher Anteil von etwa 50% in Spielhallen gibt an, dass er die Kontrolle über das Spielen verloren hat¹⁷. Der Anteil ist in Gaststätten mit etwa einem Drittel deutlich geringer (Tabelle 4.4–23). Bei der Risikoeinschätzung geben etwa ein Viertel in Spielhallen bzw. 40% in den Gaststätten an, dass sie keine Gefahr für die eigene Spielkontrolle sehen. Je etwa 35% und 30% in Gaststätten schätzt die Gefahr als gering oder hoch ein. Der Anteil fremder Spieler, die die Kontrolle über das Spielverhalten verloren haben, wird in Spielhallen im Durchschnitt auf etwa 65% und in Gaststätten auf 60% geschätzt.

Tabelle 4.4–23: Einschätzung eigener und fremder Risiken im Zusammenhang mit dem Spielen am GSG

	Spielhallen (N=447) %	Gaststätten (N=144) %
Eigene Spielkontrolle verloren		
ja	51,9	37,5
nein	48,1	62,5
Risiko des Verlustes der eigenen Spielkontrolle¹⁾		
keine Gefahr	26,7	41,7
geringe Gefahr	35,3	30,6
große Gefahr	38,3	27,8
Anteil anderer Spieler mit Verlust der Spielkontrolle²⁾		
0-25%	8,4	12,0
26-50%	21,0	35,3
51-75%	26,7	24,1
76-100%	43,9	28,6
Mittelwert (%)	66,58	58,08
Spannweite	2-100	7-100
	s= 24,29	s= 23,97

1) Keine Angaben: 2 bzw. 0

2) Keine Angaben: 32 bzw. 11

Die Spieler wurden auch gebeten, das Risiko einzelner Merkmale von GSG für den möglichen Verlust der Spielkontrolle einzuschätzen. Alle genannten Merkmale mit Ausnahme der Fun Games (etwa 35%) werden überwiegend als gefährlich eingeschätzt, zumeist in der Größenordnung von 60% - 90%. Auch in Gaststätten überwiegt der Anteil der Personen, die die Merkmale der als riskant für den Verlust der Spielkontrolle einschätzen (Tabelle 4.4–24). Die höchste Risikoeinschätzung wurde, mit weitem Abstand zum nächsten Merkmal, für das Spielen an mehreren Geräten angegeben.

¹⁷ Zur Erläuterung des Verlustes der Spielkontrolle wurde folgende Information gegeben: Spielen an Geldspielgeräten kann dazu führen, dass ein Spieler nicht mehr mit dem Spielen aufhören kann, dass er zu viel Geld beim Spielen verliert oder länger spielt als er vorhatte.

Ergebnisse

Tabelle 4.4–24: Risiken einzelner Merkmale von GSG für den Verlust der Spielkontrolle

	sehr gefährlich %	eher gefährlich %	eher ungefährlich %	sehr ungefährlich %
Spielhallen (N=447) ¹⁾				
5 Sek. Mindestdauer	29,7	33,0	25,7	11,6
Max. Verlust 80 € / Std.	26,8	31,5	29,1	12,6
Max. Gewinn 500 € / Std.	28,1	30,4	28,6	12,9
Punktesysteme	46,4	28,2	17,1	8,3
Möglichkeiten an mehreren Ge- räten zu spielen	62,9	25,0	8,3	3,8
Feature Games				
Free Games	35,7	26,7	22,1	15,5
Bonus Games				
Sonderspiele				
Vorgeladene Geräte	42,6	30,5	14,9	12,0
Höchsteinsatz von 2,30 €	52,8	24,0	15,8	7,4
Fun-Games	19,1	17,8	34,7	28,4
Jackpots über mehrere Geräte	44,0	28,0	16,2	11,8
Gaststätten (N=144) ²⁾				
5 Sek. Mindestdauer	34,8	35,6	22,2	7,4
Max. Verlust 80 € / Std.	25,2	29,7	28,1	17
Max. Gewinn 500 € / Std.	30,7	19,7	33,5	16,1
Punktesysteme	47,1	30,4	11,6	10,9
Möglichkeiten an mehreren Ge- räten zu spielen	54,1	29,2	11,6	5,1
Feature Games				
Free Games	28,2	33,6	17,6	20,6
Bonus Games				
Sonderspiele				
Vorgeladene Geräte	44,9	32,2	10,3	12,6
Höchsteinsatz von 2,30 €	42,9	30,0	15,7	11,4
Fun-Games	18,0	23,0	28,0	31,0
Jackpots über mehrere Geräte	43,9	36,8	10,5	8,8

1) Keine Angabe: von 1 bis 4; weiß nicht: von 0 (an mehreren Geräten zu spielen) bis 203 (vorgeladene Geräte)

2) Keine Angabe: von 1 bis 4; weiß nicht: von 3 bis 56 (vorgeladene Geräte)

4.4.7 Bewertung von Maßnahmen zum Spielerschutz

Bei der Novelle der SpielV wurde angestrebt, durch geeignete Spielmerkmale einen Beitrag zum Spielerschutz zu leisten. Die Spieler haben die Wirksamkeit der einzelnen Maßnahmen eingeschätzt (Tabelle 4.4–25), wobei jeweils das Urteil für den Befragten selbst, für Anfänger und für erfahrene Vielspieler erfasst wurde. Die Antworten ergeben ein differenziertes Muster. Zumeist werden die Schutzmaßnahmen für Anfänger erheblich häufiger als wirksam eingestuft als für Vielspieler. Zum Beispiel schätzen etwa 45% die Verlustbegrenzung auf maximal 80 Euro pro Stunde als Schutzmaßnahme für Anfänger als wirksam ein, für Vielspieler nur etwa 18%. Die Nennungen als wirksame Schutzmaßnahme für den Befragten selbst liegt zumeist zwischen den beiden Extremgruppen Anfänger und Vielspieler. Insgesamt werden die Schutzmaßnahmen für Anfänger überwiegend als wirksam, für Vielspieler als weniger wirksam eingestuft. Von der Antwortstruktur her unterscheiden sich Spieler in Spielhallen und Gaststätten nur unwesentlich.

Ergebnisse

Als „sehr wirksame Maßnahme“ für Anfänger werden die Begrenzung maximaler Verluste pro Stunde (80 Euro) und die Spielpause nach 80 Euro Verlust innerhalb einer Stunde von 34% bzw. 32% der Spieler genannt, als „überhaupt nicht wirksam“ die Warnhinweise am Gerät und in Broschüren (44%) und das Verbot von Fun-Games (30%).

Tabelle 4.4–25: Einschätzung von Maßnahmen bei GSG zum Spielerschutz

	sehr wirksam %	eher wirksam %	eher nicht wirksam %	überhaupt nicht wirksam %	weiß nicht %
Spielhallen (N=447) ¹⁾					
Begrenzung maximaler Verlust 80€/Std.					
Für den Befragten	17,8	23,1	23,6	33,7	1,8
Für Anfänger	33,7	32,4	14,6	13,3	6,1
Für Vielspieler	10,6	7,9	16,0	62,0	3,6
Begrenzung maximaler Gewinns 500€/Std.					
Für den Spieler selbst	16,4	13,3	29,1	39,0	2,3
Für Anfänger	21,0	24,2	22,9	23,1	8,8
Für Vielspieler	11,5	8,4	18,1	57,2	4,8
Spielpause nach einer Stunde					
Für den Befragten selbst	17,2	18,7	17,6	44,9	1,6
Für Anfänger	24,8	33,6	15,8	19,0	6,8
Für Vielspieler	7,9	7,7	16,1	67,0	2,3
Spielpause nach 80€ Verlust innerhalb einer Stunde					
Für den Befragten selbst	19,6	22,2	19,1	38,4	0,7
Für Anfänger	32,4	30,2	15,5	15,1	6,8
Für Vielspieler	7,9	9,7	14,4	64,9	3,2
Sichtblenden					
Für den Spieler selbst	14,1	16,8	17,5	48,7	2,9
Für Anfänger	20,6	26,5	17,9	26,2	8,7
Für Vielspieler	4,0	9,0	13,2	68,8	4,9
Warnhinweise am Gerät und in Broschüren					
Für den Befragten selbst	7,9	7,9	17,6	65,5	1,1
Für Anfänger	10,6	20,3	20,1	43,8	5,2
Für Vielspieler	3,4	2,9	6,6	84,2	2,9
Verbot von Fun-Games					
Für den Spieler selbst	9,3	6,8	14,9	40,0	29,1
Für Anfänger	10,4	11,5	13,3	29,5	35,4
Für Vielspieler	6,1	4,1	11,3	48,4	30,2
Verbot von Jackpots über mehrere Geräte ⁴⁾					
Für den Spieler selbst	14,4	12,1	18,7	35,7	19,1
Für Anfänger	18,4	16	16,	24,3	25,4
Für Vielspieler	12,8	7,9	14,8	45,4	19,1
Gaststätten (N=144) ²⁾					
Begrenzung maximaler Verlust 80€/Std.					
Für den Befragten	14,6	25,0	19,4	36,1	4,9
Für Anfänger	32,6	29,2	19,4	9,7	9,0
Für Vielspieler	8,3	5,6	17,4	61,8	6,9
Begrenzung maximaler Gewinns 500€/Std.					
Für den Spieler selbst	12,5	16,0	31,3	36,8	3,5
Für Anfänger	23,6	18,1	26,4	22,9	9,0
Für Vielspieler	7,6	6,3	16,7	62,5	6,9

Ergebnisse

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nicht wirksam	überhaupt nicht wirksam	weiß nicht
	%	%	%	%	%
Spielpause nach einer Stunde					
Für den Befragten selbst	12,5	21,5	21,5	38,2	6,3
Für Anfänger	28,5	38,9	10,4	11,1	11,1
Für Vielspieler	3,5	4,9	17,4	66,0	8,3
Spielpause nach 80€Verlust innerhalb einer Stunde					
Für den Befragten selbst	14,7	28,0	12,6	39,2	5,6
Für Anfänger	33,6	32,2	12,6	11,9	9,8
Für Vielspieler	1,4	2,8	19,4	98	8,3
Sichtblenden³⁾					
Für den Befragten selbst	-	-	-	-	-
Für Anfänger	-	-	-	-	-
Für Vielspieler	-	-	-	-	-
Warnhinweise am Gerät und in Broschüren					
Für den Befragten selbst	5,6	5,6	17,4	69,4	2,1
Für Anfänger	8,3	18,1	21,5	44,4	7,6
Für Vielspieler	0,7	0,0	6,9	88,9	3,5
Verbot von Fun-Games					
Für den Befragten selbst	3,5	4,2	18,1	47,9	26,4
Für Anfänger	5,6	11,8	13,9	34,0	34,7
Für Vielspieler	1,4	2,8	11,1	52,8	31,9
Verbot von Jackpots über mehrere Geräte⁴⁾					
Für den Befragten selbst	8,3	8,3	17,4	46,5	19,4
Für Anfänger	9,7	22,2	8,3	30,6	29,2
Für Vielspieler	6,9	9,0	10,4	51,4	22,2

1) Keine Angabe: zwischen 1 und 5

2) Keine Angabe: zwischen 0 und 1

3) Trifft nicht zu für Gaststätten

4) Soweit nicht zugelassen

4.4.8 Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken (SBA)

Ein Ziel der angestrebten Novelle der SpielV war die Trennung der Nutzergruppen für Spielbanken und Spielhallen. Durch eine Verbesserung der Attraktivität von GSG in Spielhallen sollte angestrebt werden, dass die Spieler nicht gleichzeitig an den „höher riskanten“ SBA spielen.

Spielerfahrung und -intensität

Etwas mehr als 60% geben an, dass sie noch nie in Spielbanken gespielt haben. Der Mittelwert der Spieldauer für die Spielerfahrenen liegt bei etwa 9 Jahren, mit einer Spannweite von 1 – 37 Jahren (Tabelle 3.2-26). In Gaststätten ist der Anteil der Spielun erfahrenen höher mit über 70%, der Durchschnitt der Dauer der Spielerfahrung liegt mit etwa 15 Jahren sehr viel höher.

Tabelle 4.4–26: Erfahrungen mit SBA

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	%	(n)	%	(n)
Erfahrungen mit SBA¹⁾				
Nein	62,3	(278)	72,0	(103)
Ja	37,7	(168)	28,0	(40)
Dauer der Erfahrung (Jahre)³⁾				
Mittelwert	9,1		14,8	
Spannweite	1 -37		1 – 41	
	s = 7,71		s = 12,14	

Ergebnisse

	Spielhallen (N=447)		Gaststätten (N=144)	
	%	(n)	%	(n)
Regelmäßiges Spielen²⁾ an SBA^{3) 4)}				
Nein	73,7	(123)	82,5	(33)
Ja	26,3	(44)	17,5	(7)
Dauer regelmäßiges Spielen (Jahre)⁵⁾				
Mittelwert	10,2		13,9	
Spannweite	1 – 37		3 – 40	
	s = 9,20		s = 14,8	
Spiele 2009^{3) 6)}				
Nein	58,1	(97)	60,0	(24)
Ja	41,9	(70)	40,0	(16)
Spiele 2005^{3) 7)}				
Nein	73,2	(120)	66,7	(26)
Ja	26,8	(44)	33,3	(13)

1) Keine Angabe: je 1

2) Zumindest 1x /Monat

3) Nur Teilgruppe mit Erfahrungen (168 bzw. 40)

4) Keine Angabe: 1 bzw. 0

5) Nur Teilgruppe mit regelmäßigem Spielen: 44 bzw. 7

6) Keine Angabe: 1 bzw. 0

7) Keine Angabe: 4 bzw. 1

Die weiteren Angaben in Tabelle 4.4–26 beziehen sich auf die Teilgruppe der 168 (Spielhallen) bzw. 40 (Gaststätten) Personen, die bisher Erfahrungen mit Glücksspielautomaten in Spielbanken haben. Erfahrungen mit regelmäßigem Spielen an SBA (zumindest einmal im Monat) geben etwa ein Viertel an, von den Spielern in Gaststätten knapp 18%. Die Dauer des regelmäßigen Spielens liegt bei 10 Jahren bzw. 14 Jahren in Gaststätten (nur noch 44 bzw. 7 Personen).

Zur aktuellen Häufigkeit im Jahr 2009 geben an, dass etwa 60% der Spielerfahrenden in Spielhallen und Gaststätten gar nicht an SBA gespielt haben. 2005 lag der vergleichbare Wert bei 73% bzw. 67%. Die Zahl der Spieler an SBA hat damit zwischen 2005 und 2009 zugenommen.

Veränderungen des Spielverhaltens 2005 - 2009

Durch einen Vergleich von Häufigkeit und Dauer des Spielens an SBA in 2005 und 2009 wurden Veränderungen in den letzten 4 Jahren erfragt (Tabelle 4.4–27). Die Indikatoren für Veränderungen der Spielintensität verändern sich unwesentlich mit einer Tendenz zum Rückgang zwischen 2005 und 2009. Die Zahl der Personen, die 2005 und 2009 an SBA gespielt hat (als ein Indikator für die Spielstabilität an SBA) liegt bei 24 bzw. 7 Personen oder 5,4% bzw. 4,9% aller Befragten, oder etwa 15% der Spielerfahrenden an SBA. Die geringe Anzahl führt möglicherweise zu Zufallsschwankungen der Werte bei den einzelnen Messzeitpunkten.

Tabelle 4.4–27: Häufigkeit und Dauer des Spielens an SBA in 2005 und 2009

	Spielhallen ¹⁾ (N=24)		Gaststätten ¹⁾ (N=7)	
	2005	2009	2005	2009
Anzahl der Tage²⁾				
Mittelwert	3,00	2,24	3,60	3,17
Spannweite ⁶⁾	1-20	0-25	0-15	0-15
	s=4,63	s=2,76	s=6,39	s=5,81
Median	1,0	1,0	1,0	1,0

Ergebnisse

	Spielhallen ¹⁾ (N=24)		Gaststätten ¹⁾ (N=7)	
	2005	2009	2005	2009
Dauer / Spieltag (Std.)³⁾				
Mittelwert	3,95	4,15	4,4	3,83
Spannweite	1-10	1-10	2-6	2-6
	s=2,41	s=2,70	s=1,52	s=2,04
	4,0		5,0	3,5
Längste Dauer / Spieltag (Std.)⁴⁾				
Mittelwert	6,32	7,10	8,83	7,57
Spannweite	1-22	1-20	2-24	2-24
	s=4,88	s=5,09	s=7,96	s=7,57
Median	5,0	6,0	6,5	6,0
Spielintensität / Monat (Std.)⁵⁾				
Mittelwert	11,9	9,3	15,8	12,1

1) Nur Teilgruppen, die Spielerfahrung an SBA haben und 2005 und 2009 in Spielbanken an SBA gespielt haben (=5,4% der Spieler in Spielhallen bzw. 4,9 in Gaststätten)

2) Fehlende Angaben: 2009: 3 bzw. 1; 2005: 4 bzw. 2

3) Fehlende Angaben: 2009: 6 bzw. 1; 2005: 5 bzw. 2

4) Fehlende Angaben: 2009: 4 bzw. 0; 2005: 5 bzw. 1

5) Anzahl Spieltage x Stunden / Spieltag

6) 0 = weniger als 1x / Monat

Veränderungen der finanziellen Merkmale des Spielverhaltens zwischen 2005 und 2009 bei SBA wurden ebenfalls erfasst (Tabelle 4.4–28). Sie zeigen starke Rückgänge der Gewinne und Verluste der Spieler in Spielhallen, nicht aber derjenigen in Gaststätten. Auch hier ist die geringe Anzahl der 2005 und 2009 tätigen Spieler an SBA zu beachten.

Tabelle 4.4–28: Gewinn und Verlust an SBA 2005 und 2009

	Spielhallen ¹⁾ (N= 24)		Gaststätten ¹⁾ (N=7)	
	2005	2009	2005	2009
	%	%	%	%
Durchschnittliche mitgenommener Betrag / Spieltag (€)²⁾				
0 – 50	10,5	4,5	0,0	0,0
51 -100	26,3	27,3	20,0	20,0
101 -300	31,6	40,8	60,0	40,0
301 -500	21,0	22,7	20,0	40,0
501 und mehr	10,5	4,5	0,0	-
Mittelwert	807,37	275,00	280,00	300,00
Spannweite	20-10.000	20-1.000	100-400	100-400
	s=2.250,69	s=231,16	s=109,54	s=109,54
Median	200		300	
Höchster Tagesgewinn (€)³⁾				
0 - 50	14,3	21,7	20,0	14,3
51 -100	0,0	8,6	20,0	0,0
101 -300	28,6	4,3	0,0	14,3
301 - 500	0,0	17,3	0,0	14,3
501 und mehr	57,1	45,5	60,0	57,1
Mittelwert	2.496,43	1.899,91	1.140,00	2.802,86
Spannweite	0-12.000	0-16.000	0-3.000	0-9.000
	s=3.797,59	s=3.862,81		s=3.780,92
Median	1.000	450	800	1.000

Ergebnisse

	Spielhallen ¹⁾ (N= 24)		Gaststätten ¹⁾ (N=7)	
	2005	2009	2005	2009
	%	%	%	%
Höchster Tagesverlust (€) ⁴⁾				
0 - 50	25,0	20,7	0,0	0,0
51 - 100	25,0	15,5	20,0	20,0
101 - 300	8,3	34,5	20,0	20,0
301 - 500	25,0	10,3	0,0	20,0
501 und mehr	16,7	19,0	60,0	40,0
Mittelwert	1.008,57	386,67	1.000	2.297,14
Spannweite	0-10.000	20-2.000	100-2.000	100-12.000
	s=2.610,99	s=541,33	s=815,48	s=4.323,59
Median	200	200	1.000	600

1) Nur Teilgruppen, die Spielerfahrung an SBA haben und 2005 und 2009 in Spielbanken an SBA gespielt haben

2) Keine Angaben: 7 bzw. 2

3) Keine Angaben: 12 bzw. 2

4) Keine Angaben: 9 bzw. 2

Präferenzen für GSG bzw. SBA

Etwa 82% der Spieler in Spielhallen und 73% der Spieler in Gaststätten präferieren GSG, nur jeweils ein kleiner Teil SBA. Keine Präferenz geben 6% bzw. 20% an. Der überwiegende Anteil der Spieler in Spielhallen und Gaststätten (80%) hat das Spielen an GSG angefangen, etwa 15% an SBA (Tabelle 4.4–29). Ein sehr kleiner Anteil unter 5% hat an beiden Spielautomatenformen gleichzeitig angefangen.

Tabelle 4.4–29: Aktuelle Spielpräferenz für GSG oder SBA

	Spielhalle ¹⁾ (N=71) (%)	Gaststätten ¹⁾ (N=16) (%)
Spielpräferenz ²⁾		
GSG	(82,0)	(73,3)
SBA	(12,0)	(6,7)
keine Präferenz	(6,0)	(20,0)
Wo angefangen zu spielen ³⁾		
GSG	(82,3)	(86,7)
SBA	(15,7)	(13,3)
beide	(2,0)	(0,0)

1) Nur Teilgruppen, die Spielerfahrung an SBA haben und 2009 an SBA gespielt haben

2) Keine Angabe: 21 bzw. 1

3) Keine Angabe: 20 bzw. 1

In Tabelle 4.4–30 ist angegeben, was die Besonderheiten des Spielens an SBA ausmachen. Für Spieler in Spielhallen sind die Nennungen der einzelnen Merkmale als wichtig zumeist in der gleichen Größenordnung wie als unwichtig. Ausnahme ist die Möglichkeit, mehr Geld zu gewinnen und die besondere Atmosphäre einschließlich Spaß und Unterhaltung. Von Spielern in Gaststätten werden die Merkmale häufiger als unwichtig beurteilt, wiederum mit Ausnahme der besonderen Atmosphäre und des höheren Geldgewinns.

Ergebnisse

Tabelle 4.4–30: Aktuelle Gründe für das Spielen an SBA

Besonderheiten des Spielens an SBA ¹⁾	sehr wichtig %	eher wichtig %	eher unwichtig %	sehr unwichtig %
Spielhallen (N=71) ²⁾				
Anreiz SBA ist größer	28,8	28,8	34,6	7,7
Mehr Geld einsetzen	25,0	17,3	46,2	11,5
Mehr Geld gewinnen	51,9	19,2	23,1	5,8
Atmosphäre reizt	35,3	31,4	17,6	15,7
Spaß, Unterhaltung	37,3	37,3	19,6	5,9
Zusammensein mit Freunden	25,0	21,2	28,8	25,0
Andere Menschen kennen lernen	7,7	15,4	36,5	40,4
Gaststätten (N=16) ²⁾				
Anreiz SBA ist größer	13,3	33,3	40,0	13,3
Mehr Geld einsetzen	26,7	26,7	20,0	26,7
Mehr Geld gewinnen	53,3	20,0	6,7	20,0
Atmosphäre reizt	20,0	26,7	20,0	33,3
Spaß, Unterhaltung	33,3	33,3	13,3	20,0
Zusammensein mit Freunden	6,7	26,7	26,7	40,0
Andere Menschen kennen lernen	-	-	53,3	46,7

1) Keine Angabe: zwischen 19 und 20 bzw. 1

2) Nur Teilgruppen, die Spielerfahrung an SBA haben und 2009 an SBA gespielt haben (Mehrfachnennungen bei den Gründen möglich)

Diejenigen, die angegeben haben, im Jahr 2009 nicht an SBA gespielt zu haben, geben am häufigsten als überwiegend wichtigen Grund an, dass ihnen das Spielen an SBA zu gefährlich sei (etwa 65%). Ein weiterer wichtiger Grund ist der hohe Geldaufwand und die schlechte Erreichbarkeit. Die Reihenfolge der Argumente gilt auch für Spieler in Gaststätten (Tabelle 4.4–31).

Tabelle 4.4–31: Aktuelle Gründe nicht in SBA zu spielen ¹⁾

	sehr wichtig %	eher wichtig (%)	eher unwichtig (%)	sehr unwichtig (%)
Spielhallen ¹⁾²⁾ (N=97)				
Kein Interesse	10,3	19,1	39,7	30,9
Zu schwer erreichbar	39,7	19,1	19,1	22,1
Zu umständliche Ausweiskontrolle	10,3	16,2	25,0	48,5
Zu teuer	39,7	25,0	22,1	13,2
Zu gefährlich	38,2	26,5	22,1	13,2
Gaststätten ¹⁾³⁾ (N=24)				
Kein Interesse	0,0	38,9	16,7	5,6
Zu schwer erreichbar	44,4	16,7	11,1	27,8
Zu umständliche Ausweiskontrolle	0,0	11,1	38,9	50,0
Zu teuer	11,1	38,9	27,8	22,2
Zu gefährlich	22,1	50,0	22,2	16,7

1) Nur Teilstichprobe mit Erfahrungen an SBA in Spielbanken und keinem Spiel an SBA in 2009

2) keine Angaben: 29

3) keine Angaben: zwischen 6 und 7

4.4.9 Erfahrungen mit sonstigen Glücksspielen

Die Werte für Spielerfahrung bei den einzelnen Glücksspielen in Tabelle 4.4–32 liegen in der Größenordnung von etwa 10% (Sportwetten im Internet) bis 60% (Lotto, Toto), mit einer

Ergebnisse

Dauer der Spielerfahrung von wenigen Jahren (Roulette, Sportwetten im Internet), bis hin zu etwa 15 – 20 Jahren (illegales Glücksspiel, Lose und Lotto). Der Anteil regelmäßiger Spieler (zumindest einmal pro Woche) liegt mit Ausnahme von Lotto und Toto sowie Fernsehlotterien und Losen deutlich geringer, in der Größenordnung von 5% bis 40%.

Tabelle 4.4–32: Erfahrungen mit anderen Glücksspielen ¹⁾ (Lebenszeitprävalenz bzw. in den letzten 12 Monaten; Mehrfachnennungen möglich)

	Spielerfahrung			Spielen in 2009 ²⁾	
	Ja (%)	Dauer (Jahre) ²⁾	Regelmäßig ³⁾⁶⁾ (%)	Ja ⁶⁾ (%)	Regelmäßig ³⁾⁶⁾ (%)
Spielhallen (N=447) ⁴⁾					
Roulette, Black Jack, Poker in Spielbank	29,0	9,6	24,5	13,2	1,8
Roulette, AutomatenSpiel im Internet	8,1	3,2	4,7	5,8	1,6
Pokertourniere u. Kartenspiele im Internet	8,1	3,2	3,6	7,2	2,7
Fernsehlotterie	18,4	11,2	15,0	9,6	2,7
Klassenlotterie (68)	14,2	10,7	7,6	3,8	1,3
Lotto, Toto, Keno / Zusatzlotterie	60,8	17,1	39,1	50,6	16,1
Lose gespielt	31,2	13,3	26,3	19,9	3,8
Sportwetten in Annahmestellen (Oddset)	24,5	6,3	11,5	19,9	10,1
Sportwetten in Internet	8,3	4,5	4,7	7,2	3,6
Pferdewetten	10,8	11,0	9,7	4,5	0,4
Illegales Glücksspiel „Hinterzimmer“	15,1	8,9	10,6	9,4	2,7
Gaststätten (N=144) ⁴⁾					
Roulette, Black Jack, Poker in Spielbank	27,8	13,0	25,7	8,3	∅
Roulette, AutomatenSpiel im Internet	6,3	2,7	4,9	4,9	0,7
Pokertourniere u. Kartenspiele im Internet	9,7	3,0	9,0	7,6	0,7
Fernsehlotterie	22,9	11,7	15,3	12,5	2,8
Klassenlotterie	13,2	17,9	6,9	4,2	2,8
Lotto, Toto, Keno / Zusatzlotterie	71,5	20,3	37,5	58,3	26,4
Lose gespielt	31,3	18,9	25,7	24,3	5,6
Sportwetten in Annahmestellen (Oddset)	17,5	9,3	8,3	12,5	4,9
Sportwetten in Internet	5,6	5,1	3,5	3,5	1,4
Pferdewetten	12,5	13,8	9,0	3,5	0,7
Illegales Glücksspiel („Hinterzimmer“)	21,5	14,5	15,3	9,7	2,8

1) Außer GSG und SBA

2) Nur jeweilige Teilstichproben mit Spielerfahrung

3) Zumindest 1 x / Woche

4) Keine Angaben: zwischen 0 und 3

5) Im „Hinterzimmer“, ohne online-Glücksspiele

6) % auf gesamte Stichprobe bezogen (N=447 bzw. 144)

Die aktuelle Häufigkeit in 2009 für die Teilnahme an Glücksspielen liegt für *regelmäßiges Glücksspielen*, wiederum mit Ausnahme von Lotto, noch geringer, zumeist unter 5% bis ma-

Ergebnisse

ximal etwa 20%. Die Werte in Gaststätten unterscheiden sich nur unwesentlich von der Verteilung in Spielhallen.

Illegales Glücksspiel („Hinterzimmer“) gaben für 2009 knapp 3% der Spieler in Spielhallen und Gaststätten als regelmäßige Tätigkeit an. Internet-Glücksspiele, seit 2008 in Deutschland verboten, werden aktuell regelmäßig von – je nach Spiel – 1,6% bis 3,6% bzw. 0,7% bis 1,4% angegeben. Der Höchstwert gilt dabei jeweils für Internetsportwetten.

4.4.10 Glücksspielpräferenz

Für Spieler in Spielhallen steht das Spielen an GSG bei allen Parametern für das präferierte Spiel mit 85% bis 95% der Nennungen an erster Stelle, mit weitem Abstand vor allen anderen Glücksspielen. Illegales Glücksspiel hat nur für etwa 1% eine Präferenz (Tabelle 4.4–33). Für Spieler in Gaststätten stehen GSG ebenfalls an erster Stelle (70%-85% Präferenzangaben), danach mit weitem Abstand Lotto/Toto/Zusatzlotterien (5% - 20%).

Tabelle 4.4–33: Präferenzen in den letzten 12 Monaten unter allen Glücksspielangeboten

	Präferenz- spiel (%)	Meiste Zeit (%)	Meistes Geld (%)	Größte Bedeutung (%)
Spielhallen ¹⁾ (N= 447)				
GSG	85,8	93,5	90,3	87,6
SBA in Spielbanken (kleines Spiel)	1,6	1,6	2,0	1,6
Roulette, Black Jack, Poker etc. in Spielbanken (großes Spiel)	2,9	0,9	1,8	1,8
Fernsehlotterie („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale	0,0	0,0	0,0	0,0
Klassenlotterie („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“)	0,0	0,0	0,0	0,0
Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“)	3,6	1,1	2,2	3,6
Lose (Brief- und Rubbellose)	0,2	0,2	0,4	0,2
Sportwetten in Annahmestellen („Oddset“)	1,1	0,2	0,9	0,9
Roulette/Automatenspiel im Internet (Internetspielcasino)	0,0	0,0	0,4	0,0
Pokerturniere/Kartenspiele im Internet (mit Geldeinsatz)	1,3	1,1	0,4	1,3
Sportwetten im Internet (ausländische Anbieter)	1,6	1,1	0,7	1,8
Pferdewetten	0,2	0,0	0,0	0,0
Illegales Glücksspiel („Hinterzimmer“)	1,6	0,2	0,7	1,1
Gaststätten ²⁾ (N=144)				
GSG	69,2	86,7	72,7	67,8
SBA in Spielbanken (kleines Spiel)	0,7	3,5	2,8	2,8
Roulette, Black Jack, Poker etc. in Spielbanken (großes Spiel)	2,1	0,7	2,1	2,1
Fernsehlotterie („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale	0,0	0,0	0,0	0,0
Klassenlotterie („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“)	0,7	0,0	0,0	0,7
Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“)	18,9	5,6	16,1	19,6
Lose (Brief- und Rubbellose)	2,1	0,7	1,4	0,7

Ergebnisse

	Präferenz- spiel (%)	Meiste Zeit (%)	Meistes Geld (%)	Größte Bedeutung (%)
Sportwetten in Annahmestellen („Oddset“)	0,7	0,0	0,7	0,7
Roulette/Automatenspiel im Internet (In- ternetspielcasino)	0,0	0,0	0,0	0,0
Pokerturniere/Kartenspiele im Internet (mit Geldeinsatz)	0,7	0,7	0,0	0,7
Sportwetten im Internet (ausländische Anbieter)	0,7	0,0	0,7	1,4
Pferdewetten	0,7	0,0	0,0	0,7
Illegales Glücksspiel („Hinterzimmer“)	3,5	2,1	3,5	2,8

1) keine Angaben: jeweils 2

2) keine Angaben: jeweils 1

4.4.11 Vergleich von Spielern mit und ohne pathologisches Glücksspielen

Durch die Zufallsauswahl von Spielern in Spielhallen und Gaststätten (mit der Folge einer Überrepräsentierung von *Vielspielern*, die eine höhere Wahrscheinlichkeit haben „gezogen“ zu werden) und die für die Zielsetzung der Evaluation notwendige Quotierung von 75% Spielern mit einem Spielbeginn vor 2006 (mit der Folge einer Überrepräsentierung von *Langzeitspielern*) kam es zu einer starken Überrepräsentierung von Personen mit einem pathologischen Spielverhalten: statt 3,2% in der Bevölkerungsstichprobe von Spielern an GSG (Bühlinger, 2007) liegt der Wert aus unserer Spielerstudie für Spielhallen bei 42% und für Gaststätten bei 30,1% (vgl. Tabelle 3.1–3). Hintergrund ist ein korrelativer Zusammenhang zwischen Vielspielern und Langzeitspielern einerseits und pathologischem Glücksspielen andererseits (Sonntag, 2006).

Die erreichte Stichprobe ist für die Darstellung der Spielprozesse in den Spielstätten und die Veränderungsbeurteilung relevant, verzerrt aber wahrscheinlich zahlreiche berechnete Parameter, etwa zur Spielintensität, zum Geldeinsatz oder zur Beurteilung der Spielerschutzmaßnahmen. Aus diesem Grund wurde die gesamte Auswertung getrennt für Spieler mit und ohne pathologisches Spielverhalten durchgeführt (gemeinsam für beide Stichproben, N=591). Aus Platzgründen wurden die 33 Tabellen zu dieser Auswertung nicht erneut dargestellt, sondern lediglich wichtige Ergebnisse zusammengefasst (Tabelle 4.4–34).

Tabelle 4.4–34: Vergleich zentraler Spielmerkmale bei Spielern mit und ohne Diagnose Pathologisches Glücksspielen (PG)

	Spieler ohne PG	Spieler mit PG
Dauer des Spielens (Jahre)	12,5	13,7
Dauer des regelmäßigen Spielens (Jahre)	9,7	10,5
Intensität des Spielens (2005/2009)		
Tage/Monat	7,1 / 8,4	10,8 / 14,7
Stunden / Tag	2,4 / 2,5	3,2 / 3,8
Stunden / Monat	17,0 / 21,0	34,6 / 55,9
Anzahl der gleichzeitig gespielten Geräte	1,5	2,2
Höchster Tagesgewinn (2005/2006)	866,44 / 665,31	1.142,54 / 1.179,89
Höchster Tagesverlust (2005/2009)	230,34 / 196,60	568,18 / 744,75
Spielmotive (sehr wichtig)		
Geldgewinn für andere Zwecke	20,6%	46,1%
Verlorenes Geld zurückgewinnen	19,9%	60,5%
Innerer Spieltrieb	10,5%	45,6%

Ergebnisse

	Spieler ohne PG	Spieler mit PG
Eigene Spielkontrolle verloren		
Ja	29,7%	77,3%
Nein	70,3%	23,7%
Einschätzung von Maßnahmen zum Spielerschutz (sehr wirksam)		
Begrenzung max. Verlust (80€/Stunde)	20,2%	12,9%
Spielpause nach 1 Stunde	18,2%	14,2%
Spielpause nach 80€ Verlust	22,8%	12,8%

Die Ergebnisse in Tabelle 4.4–34 zeigen vergleichsweise geringe Unterschiede zwischen Spielern mit und ohne PG bei der Dauer der Spielerfahrung, aber eine deutlich höhere aktuelle Spielintensität (Stunden pro Monat, Anzahl der Geräte) und stärker problematische Spiel motive und Spielmerkmale bei Spielern mit PG.

Ergebnisse

4.5 Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten

Die folgende Darstellung der Auswertung der Interviews mit Mitarbeitern in Spielhallen und Gaststätten orientiert sich - nach einer Charakterisierung der Spielstätten und der interviewten Personen - an den Teilzielen der Studie (vgl. Kapitel 1.3). Der Schwerpunkt liegt dabei auf Einschätzungen zu den positiven und negativen Auswirkungen der Novelle der SpielV. "Betreiber" steht als Oberbegriff für Personen, die für die Spielstätte eine verantwortliche Aussage machen können (z. B. Besitzer, Leiter, Geschäftsführer, autorisierte Mitarbeiter).

Grundlage sind 18 Interviews in Gaststätten und 84 Interviews in Spielhallen, insgesamt 102 (geplant 96). Angaben zur Stichprobenziehung und Ausschöpfungsquote finden sich in Kapitel 3.2.7. In den Tabellen werden die Werte für Spielhallen und Gaststätten gesondert ausgewertet. Auf eine zusammenfassende Auswertung wird wegen der sehr unterschiedlichen Rahmenbedingungen für die beiden Formen von Spielstätten verzichtet.

4.5.1 Angaben zu befragten Personen und Spielstätten

Befragte Personen

In Tabelle 4.5–1 sind einige soziodemografische Angaben zu den befragten Personen und zur beruflichen Stellung innerhalb der Spielhalle bzw. der Gaststätte zusammengestellt. Die befragten Personen sind überwiegend Männer und zu einem hohen Anteil zwischen 40 und 59 Jahre alt. Der Anteil der Personen mit einer ausländischen Staatsangehörigkeit liegt bei Gaststätten deutlich höher als in Spielhallen. Von den Befragten haben etwa 90% eine leitende Stelle in der Spielstätte, der Rest sind Mitarbeiter, die von den Betreibern/Geschäftsführern autorisiert wurden, das Interview durchzuführen. Auffällig ist der geringe Organisationsgrad der befragten Personen in Berufsverbänden.

Tabelle 4.5–1: Beschreibung der Stichprobe befragter Mitarbeiter

	Spielhallen (n=84)		Gaststätten (n=18)	
	%	(n)	%	(n)
Geschlecht				
Männer	76,2	(64)	77,8	(14)
Frauen	23,8	(20)	22,2	(4)
Altersgruppe ¹⁾				
20-29	6	(5)	11,1	(2)
30-39	16,7	(14)	22,2	(4)
40-49	42,9	(36)	33,3	(6)
50-59	23,8	(20)	16,7	(3)
60 und mehr	10,7	(9)	11,1	(2)
Staatsangehörigkeit				
deutsch	91,7	(77)	77,8	(14)
andere	8,3	(7)	22,2	(4)
Berufliche Stellung				
Betreiber/Besitzer	31	(26)	50	(9)
Geschäftsführer	19,1	(16)	44,4	(8)
Leiter der Spielhalle	39,3	(33)		
Mitarbeiter/Personal	10,7	(9)	5,6	(1)

Ergebnisse

	Spielhallen (n=84)		Gaststätten (n=18)	
	%	(n)	%	(n)
Betreiber seit ²⁾				
vor 2006	85,7	(18)	66,7	(6)
ab 2006	14,3	(3)	33,3	(3)
Mitglied im Verband				
Ja	58,3	(49)	22,2	(4)
Nein	35,7	(30)	77,8	(14)
Weiß nicht	6	(5)		

1) Keine Angabe: 1 (Gaststätte)

2) Keine Angabe: 5 (Spielhalle)

Charakteristika der Spielstätten

Bei den Spielhallen ergibt sich eine relativ gleichmäßige Verteilung in Hinblick auf zentrale Parameter zu ihrer Charakterisierung, etwa in Hinblick auf Standort, Größe, die Anzahl der Konzessionen und der spielenden Gäste pro Jahr (Tabelle 4.5–2). Bei den Gaststätten fehlen solche aus dem Bahnhofsbereich. Der angestrebte Anteil von Interviews mit Personen in Spielstätten wurde erreicht, die bereits vor der Novelle der SpielV aktiv waren (wichtig für Fragen zur Beurteilung von Veränderungen seit 2006).

Der in der Fachöffentlichkeit kritisch diskutierte Anteil großer Spielhallenkomplexe spiegelt sich in der Stichprobe wider: Etwa drei Viertel der Einrichtungen haben mehr als die notwendige Grundfläche für die volle Ausnutzung einer Konzession (12 Geräte auf 144 m²), und etwa 13% haben mehr als 600 m². Etwa die Hälfte besitzt eine Konzession, etwa 11% sechs Konzessionen und mehr in einem Gebäude. Die Angaben zur Anzahl spielender Gäste pro Tag in den Spielhallen erscheinen im unteren Bereich unterschätzt. Spielhallen haben eine lange Öffnungszeit mit durchschnittlich 18 Stunden pro Tag und einer Schwankungsbreite von 10 bis 24 Stunden.

Tabelle 4.5–2: Charakteristika der Spielhallen

	Spielhallen (n=84)		Gaststätten (n=18)	
	%	(n)	%	(n)
Standort der Spielstätte				
Gewerbegebiet	17,9	(15)	5,6	(1)
Wohngebiet	26,2	(22)	44,4	(8)
Einkaufsstraße	36,9	(31)	44,4	(8)
Bahnhofsviertel	19,1	(16)		
weiß nicht			5,6	(1)
Eröffnungsjahr der Spielstätte				
bis 2005	65,5	(55)	72,2	(13)
ab 2006	28,6	(24)	27,8	(5)
weiß nicht	6	(5)		
Größe (in qm)				
≤144	23,8	(20)		
145-300	46,4	(39)		
301-600	13,1	(11)		
601 und mehr	13,1	(11)		
weiß nicht	3,6	(3)		
Mittelwert ¹⁾		341,2		

Ergebnisse

	Spielhallen (n=84)		Gaststätten (n=18)	
	%	(n)	%	(n)
Anzahl der Konzessionen				
1	48,1	(41)		
2	20,2	(17)		
3 bis 5	19,1	(16)		
6 und mehr	10,7	(9)		
weiß nicht	1,2	(1)		
Mittelwert ¹⁾		2,6		
Anzahl der Geldspielgeräte				
1 bis 12	53,6	(45)	1 Geräte	38,9 (7)
13 bis 24	23,8	(20)	2 Geräte	38,9 (7)
25 bis 36	8,3	(7)	3 Geräte	22,2 (4)
37 und mehr	14,3	(12)		
Mittelwert ¹⁾		21,2	Mittelwert ¹⁾	1,8
Anzahl spielender Gäste pro Tag				
1 bis 10	8,3	(7)	83,3	(15)
11 bis 20	11,9	(10)	5,6	(1)
21 bis 30	23,8	(20)	5,6	(1)
31 bis 40	13,1	(11)		
41 bis 80	11,9	(10)		
81 und mehr	20,2	(17)		
weiß nicht	10,7	(9)	5,6	(1)
Mittelwert ¹⁾		57,7		6,1
Anzahl der Mitarbeiter				
keine	1,2	(1)	16,7	(3)
1 bis 3	23,8	(20)	50	(9)
4 bis 7	51,2	(43)	11,1	(2)
8 bis 12	19,1	(16)	11,1	(2)
13 und mehr	4,8	(4)	11,1	(2)
Mittelwert ¹⁾		5,7		4,2
Öffnungszeiten (Stunden)				
Montag – Freitag: Durchschnitt		18,3		10,1
Spannbreite		10-24		5-20
Samstag: Durchschnitt		18,3		10,8
Spannbreite		9-24		7-20
Sonntag: Durchschnitt		16,4		12,3
Spannbreite		8-24		5-24
Geldspielgeräte nach neuer SpielV (01.2006)				
1 bis 12 Geräte	53,6	(45)	1 Gerät	44,4 (8)
13 bis 24 Geräte	23,8	(20)	2 Geräte	33,3 (6)
25 bis 36 Geräte	10,7	(9)	3 Geräte	22,2 (4)
37 und mehr Geräte	10,7	(9)		
Weiß nicht	1,2	(1)		
Mittelwert ¹⁾		19,5	Mittelwert ¹⁾	1,8
Geldspielgeräte nach Erlass des BMWi (10.2007) ²⁾				
kein Gerät	19,3	(16)	kein Gerät	33,3 (6)
1 bis 12 Geräte	51,8	(43)	1 Gerät	22,2 (4)
13 bis 24 Geräte	10,8	(9)	2 Geräte	16,7 (3)
25 bis 36 Geräte	4,8	(4)	3 Geräte	5,6 (1)
37 und mehr Geräte	3,6	(3)	weiß nicht	22,2 (4)
weiß nicht	9,6	(8)		
Mittelwert ¹⁾		9,2	Mittelwert ¹⁾	0,9

1) Ohne "Weiß nicht" Nennungen

2) Keine Angabe: 1 (Spielhalle)

Nach Angaben der Befragten entsprechen im Durchschnitt 19,5 Geräte pro Spielhalle den Vorschriften der veränderten SpielV (92% der vorhandenen Geräte). Dieser Wert entspricht den Ergebnissen der Begehungen mit Ordnungsämtern (dort fast 100%; vgl. Kap. 4.7.2). Im

Ergebnisse

Durchschnitt 9,2 Geräte (43%) entsprechen dem Erlass des BMWi vom Oktober 2007 (Begrenzung auf 100.000 Punkte bzw. 1.000 Euro). Für Letzteres gilt noch eine Übergangsfrist bis Ende 2010.

Bei den Gaststätten zeigt sich unter anderem, dass ein Viertel die Möglichkeit genutzt hat gemäß der Novelle der SpielV ein drittes Gerät aufzustellen, und dass die Zahl der spielenden Gäste pro Tag in den meisten Fällen unter 10 liegt. Hier entsprechen alle Geräte den Regelungen von 2006 und etwa 50% den Einschränkungen von 2007.

4.5.2 Kenntnis der Veränderungen in der Novelle der SpielV: Spielgeräte-, Aufstell- und Zugangsmerkmale

Eine Voraussetzung für die Umsetzung der Regelungen der Novelle, aber auch für die Beurteilung von möglichen Auswirkungen der Veränderung der Spielverordnung ist, dass den Befragten die Regelungen bekannt sind. Nach einem strukturierten Frageschema wurden zunächst offen nach Neuregelungen gefragt. Nicht genannte spontane Veränderungen wurden danach mit einer Liste gezielt nachgefragt.

Spielmerkmale

Auffällig ist der geringe spontane Erinnerungsgrad zentraler Änderungen bei den Geldspielautomaten: je nach Änderung können nur etwa 10% diese spontan und korrekt benennen, einschließlich ungenauer Angaben etwa 15%. "Ausreißer" ist lediglich mit etwa 35% in Spielhallen der Bekanntheitsgrad der kürzeren Spieldauer. Erst bei Vorgabe der Änderungen in einer Liste steigt die Anzahl aller Nennungen deutlich an auf 75% bis 95%.

Tabelle 4.5–3: Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV im Hinblick auf Spielmerkmale

	Spontane Nennungen						Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage ²⁾	
	Nein		Ja		Ja, aber ungenau		%	(n)
	%	(n)	%	(n)	%	(n)	%	(n)
Spielhallen (N=84)								
Verkürzung Spieldauer	64,3	(54)	14,3	(12)	21,4	(18)	34,5	(29)
Höchstverlust: 80 €/Std.	88,1	(74)	9,5	(8)	2,4	(2)	64,3	(54)
Höchstgewinn: 500 €/Std.	82,1	(69)	9,5	(8)	8,3	(7)	73,8	(62)
Spielpause nach 1h	84,5	(71)	13,1	(11)	2,4	(2)	79,8	(67)
Stillstand nach Höchstverlust ¹⁾	86,9	(73)	7,1	(6)	6	(5)	70,2	(59)
Einführung Punktesystem	85,7	(72)	9,5	(8)	4,8	(4)	75	(63)
Gaststätten (N=18)								
Verkürzung Spieldauer	83,3	(15)	11,1	(2)	5,6	(1)	16,7	(3)
Höchstverlust: 80 €/Std.	83,3	(15)	11,1	(2)	5,6	(1)	5,6	(1)
Höchstgewinn: 500 €/Std.	88,9	(16)	5,6	(1)	5,6	(1)	27,8	(5)
Spielpause nach 1h	83,3	(15)	11,1	(2)	5,6	(1)	72,2	(13)
Stillstand nach Höchstverlust ¹⁾	83,3	(15)	11,1	(2)	5,6	(1)	33,3	(6)
Einführung Punktesystem	83,3	(15)	11,1	(2)	5,6	(1)	33,3	(6)

1) 80 € vor Ablauf einer Stunde

2) Es wurden den Mitarbeitern mit nein-Antworten anschließend die Liste der Möglichkeiten angeboten

Ergebnisse

Aufstell- und Zugangsmerkmale

Ein ähnlich geringer Bekanntheitsgrad gilt für Neuerungen bei den Aufstell- und Zugangsmerkmalen (Tabelle 4.5–4). Einschließlich ungenauer Nennungen liegt die Zahl der spontan richtigen Angaben in Spielhallen insbesondere zum Spieler- und Jugendschutz und zu verbotenen Geräten unter 10%, bei den Regelungen für zwei nahe beieinander stehenden Geräten bei etwa 30%. Nach Vorgabe einer Liste steigen die Nennungen auf 80% - 95%.

Der Bekanntheitsgrad in Gaststätten ist bei beiden Merkmalsgruppen noch geringer, z. B. kann kein Befragter spontan nennen, dass bei drei aufgestellten Geräten technische Sicherungsmaßnahmen zum Jugendschutz notwendig sind.

Tabelle 4.5–4: Bekanntheitsgrad der Veränderungen der SpielV im Hinblick auf Aufstell- und Zugangsmerkmale

	Spontane Nennungen						Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage ¹⁾	
	Nein		Ja		Ja, aber ungenau		%	(n)
	%	(n)	%	(n)	%	(n)		
Spielhallen (N=84)								
Maximal 12 statt 10 Geräte	82,1	(69)	13,1	(11)	4,8	(4)	72,6	(61)
Höchstens 2 Geräte zusammen	79,8	(67)	13,7	(14)	2,9	(3)	78,6	(66)
Sichtblenden bei 2-er Gruppen	66,7	(56)	19,6	(20)	7,8	(8)	60,7	(51)
Abstand bei 2-er Gruppen	64,3	(54)	17,6	(18)	11,8	(12)	53,6	(45)
Hinweise Jugend- und Spieler-schutz an den Geräten	95,7	(80)	3,9	(4)			92,9	(78)
Broschüren zu Spieler- und Ju-gendschutz	97,6	(82)	2	(2)			92,9	(78)
Verbot Fun-Games	91,7	(77)	5,9	(6)	1,0	(1)	84,5	(71)
Verbot Jackpots	95,2	(80)	3,9	(4)			90,5	(76)
Gaststätten (N=18)								
Maximal 3 statt 2 Geräte	88,9	(16)	11,1	(2)			50,0	(9)
Verbot Fun-Games	94,4	(17)	5,6	(1)			33,3	(6)
Verbot Jackpots	94,4	(17)	5,6	(1)			50,0	(9)
Technische Sicherungsmaßnah-me bei 3 Geräten	100,0	(18)					61,1	(11)

¹⁾ Es wurden den Mitarbeitern mit nein-Antworten anschließend die Liste der Möglichkeiten angeboten

4.5.3 Umsetzung kontroverser Merkmale der Novelle der SpielV

In diesem Abschnitt werden Informationen zu drei in Zusammenhang mit der Novelle kontrovers diskutierten Merkmalen von GSG vorgestellt: Punktesysteme, Höhe der Gewinn- und Verlustbeträge und Spielen an mehreren Geräten. Objektive Informationen dazu sind derzeit kaum quantitativ zu erfassen, so dass Einschätzungen dazu in mehreren Teilstudien erhoben werden.

Punktesysteme

Mit Hilfe von Punktesystemen werden monetäre Werte in Punkte umgesetzt, mit denen unabhängig von den Begrenzungen der SpielV zu Gewinnen und Verlusten gespielt werden können, so dass in einer Stunde mehr Punkte (und damit monetäre Äquivalente) gewonnen oder verloren werden können, als dies nach der Spielverordnung vorgesehen ist. Wird im Ergebnis ein Wert erreicht, der 500 Euro (maximaler Gewinn pro Stunde) überschreitet, er-

Ergebnisse

folgt die Auszahlung nach den Regelungen der SpielV jeweils mit 500 Euro pro Stunde (d.h. möglicherweise über mehrere Stunden), und nur über den Automaten. Barauszahlungen, Schecks oder Überweisungen sind nicht erlaubt. Seit Erlass der BMWi im Oktober 2007 sind die Gewinne auf 100.000 Punkte bzw. 1.000 Euro begrenzt (mit Übergangsfrist).

Die Angaben in Tabelle 4.5–5 bestätigen die in der Diskussion genannten Werte, dass mehrere 10.000 Punkte gewonnen und ausgezahlt werden können, in 8,3% der Angaben in Spielhallen zu den letzten fünf Tagen auch über 100.000 Punkte. Lässt man den (hohen) Anteil der "weiß-nicht" Antworten bei der Verteilung der Nennungen unberücksichtigt, liegt der Anteil der Befragten mit Auszahlungen über 100.000 Punkten (in der Regel äquivalent zu 1.000 Euro) bei über 10%.

Tabelle 4.5–5: Angaben zu Punktesystemen und „Vorladen“ der GSG

	Spielhallen (n=84) %	Gaststätten (n=18) %
Höchster ausgezahlter Punktwert in den letzten 5 Tagen ¹⁾		
0 bis 5.000	14,3	29,4
5.001 bis 20.000	16,7	
20.001 bis 40.000	4,8	
40.001 bis 60.000	14,3	
60.001 bis 100.000	15,5	
100.001 und mehr	7,1	
weiß nicht	27,4	70,6
Mittelwert ²⁾		
Geldwert des höchsten ausgezahlten Punktwerts in den letzten 5 Tagen (€)		
bis 500	19,1	66,7
501 bis 1000	28,6	
1001 bis 2000	13,1	
2001 und mehr	15,5	
weiß nicht	23,8	33,3
Mittelwert ²⁾		
Gewinnauszahlung über 500 €		
Durch Gerät	88,1	66,7
Durch Personal	7,1	16,7
Teils, teils	3,6	16,7
Weiß nicht	1,2	
"Vorladen" von Geräten		
ja	2,4	
nein	96,4	100,0
weiß nicht	1,2	
Anzahl der vorgeladenen Geräte/Tag		
1	50,0	
6	50,0	
Höhe des vorgeladenen Betrages (€)		
20	50,0	
80	50,0	

1) Verweigert: 1 (Gaststätte)

2) Ohne "Weiß nicht" Nennungen; Mittelwert über die Nennungen jedes Befragten zum höchsten Punktwert bzw. Auszahlungsbetrag in den letzten 5 Tagen

Der Geldwert des höchsten ausgezahlten Punktwertes in den letzten 5 Tagen lag bei etwa 20% der Angaben im Rahmen der in der SpielV genannten 500 Euro, in knapp 30% über der im Erlass des BMWi vom Oktober genannten Grenze von 1.000 Euro. Berücksichtigt man

Ergebnisse

wiederum bei der Verteilung die "weiß nicht" Antworten nicht, steigen die genannten Werte auf etwa 25% bzw. 40%. Der höchste Betrag nach Punkteumwandlung in Geld in den letzten fünf Tagen liegt im Durchschnitt mit 1.543 Euro deutlich über den vom Gesetzgeber vorgesehenen 500 Euro (Ausschüttung pro Stunde) bzw. 1.000 Euro (maximaler Gewinn, Ausschüttung über längere Zeit). Für die Auszahlung der Gewinne über 500 Euro werden auch illegale Praktiken genannt: etwa 10% zahlen die Beträge in unerlaubter Form durch die Betreiber oder in Mischkombinationen aus. Zwei von 81 laden in illegaler Weise die GSG vor Spielbeginn mit Punkten vor ("vorheizen"). Regelmäßig machen dies ein Betreiber mit einem Gerät und ein Betreiber mit sechs Geräten. Allerdings sind die vorgeladenen Beträge zumindest nach Angaben der Mitarbeiter relativ gering, sie liegen bei 20 bzw. 80 Euro.

In den Gaststätten liegen die Punkte- und Auszahlungswerte wesentlich niedriger. Allerdings erfolgen Auszahlungen über 500 Euro häufiger illegal, (obwohl nach den Angaben keine Gewinne über 500 Euro auftreten). "Vorladen" von GSG wird nicht genannt.

Geschätzte durchschnittliche Verluste bzw. Gewinne pro Stunde bei langem Spielverlauf

Zur Vermeidung von Missverständnissen wurde den interviewten Personen zunächst erläutert, dass Gewinn bzw. Verlust die Summe Geld darstellt, die der Spieler bei Verlassen der Spielstätte mehr oder weniger als vor dem Eintritt "in der Tasche" hat. Die Befragten sollten angeben wie hoch die Beträge sind, die Spieler bei langer Spieldauer nach ihrer Einschätzung pro Stunde gewinnen oder verlieren können. Sie mussten wählen, ob sie dabei von Gewinnen oder Verlusten ausgehen. Die Einschätzungen in Tabelle 3.3-6 zum erzielten durchschnittlichen Verlust in Spielhallen liegt mit 39 Euro etwas höher als in der Novelle als Obergrenze vorgesehen (33 Euro). Die Schätzungen für langfristig erzielbare durchschnittliche Gewinne liegen bei 1.180 Euro. Etwa 8% schätzen Werte über dem erlaubten Maximalwert von 500 Euro. Die Schätzungen der Personen von Gaststätten liegen für Verluste deutlich höher (Durchschnitt: 72 Euro), für Gewinn geringer (215 Euro). Die Ergebnisse zeigen auch, dass knapp die Hälfte aller Befragten (irrtümlich) davon ausgeht, dass bei langfristigem Spielverlauf Gewinne erzielt werden können. Es werden deshalb wahrscheinlich eher Beträge geschätzt, die kurzfristig gewonnen oder verloren werden können.

Tabelle 4.5–6: Geschätzte durchschnittliche Verluste und Gewinne bei langer Spieldauer ¹⁾

	Spielhallen (n=38)	Gaststätten (n=9)
Gewinn pro Stunde (€)	%	%
bis 100	7,9	22,2
101 bis 200	2,6	11,1
201 bis 500	26,3	11,1
501 und mehr	7,9	0
weiß nicht	55,3	55,6
Mittelwert ²⁾	1.180,00	215,50
	(n=46)	(n=9)
Verlust pro Stunde (€)	%	%
bis 20	32,6	11,1
21 bis 40	34,8	
41 bis 80	30,4	44,4
81 und mehr	2,2	44,4
Mittelwert ²⁾	39,00	72,00

1) Die Befragten konnten entweder zu Gewinnen oder Verlusten eine Aussage machen

2) Ohne "Weiß nicht" Nennungen

Ergebnisse

Gleichzeitiges Spielen an mehreren Geräten

Ein Ziel der Novelle der SpielV war es, durch attraktivere Spielmerkmale das gleichzeitige Spielen an mehreren Geräten zu verhindern. Etwa 38% spielen an zwei Geräten, 13% an drei und mehr (Tabelle 4.5–7). Diese Werte sind deutlich schlechter als von Trümper (2008a) zuletzt für 2008 berechnet (vgl. Kapitel 4.3.3).

Tabelle 4.5–7: Anzahl der gleichzeitig gespielten Geräte

Spielen	%
An einem Gerät	49,0
An zwei Geräten	37,9
An drei oder mehr Geräten	13,1
	100

4.5.4 Einschätzungen der Auswirkungen der Novelle der SpielV**Auswirkungen der veränderten Spielmerkmale**

Tabelle 4.5–8 gibt die Einschätzung der Auswirkungen der Veränderungen der Spielmerkmale (z. B. Mindestspieldauer, maximale Gewinne und Verluste, vgl. Kapitel 1.6) wider. Die Befragten gehen davon aus, dass die in ihren Augen positiven Auswirkungen der Novelle bei Spielhallen deutlich überwiegen: Etwa 50% schätzen, dass der Spielanreiz größer geworden ist und 60% die Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen. Etwa 25% sehen aber auch die Gefahr mehr Geld und stärker die Kontrolle über das Spiel zu verlieren.

Tabelle 4.5–8: Auswirkungen der Veränderungen der SpielV: Spielmerkmale

	Spielhallen (n=84) %	Gaststätten (n=18) %
Anreiz an GSG zu spielen¹⁾		
sehr viel größer	10,8	11,1
etwas größer	39,8	11,1
gleich geblieben	38,5	38,9
etwas geringer	7,2	16,7
sehr viel geringer	2,4	22,2
weiß nicht	1,2	
Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen		
sehr viel größer	17,9	11,1
etwas größer	41,7	16,7
gleich geblieben	29,8	44,4
etwas geringer	4,8	11,2
sehr viel geringer	4,8	11,2
weiß nicht	1,2	5,6
Gefahr mehr Geld zu verlieren		
sehr viel größer	7,1	16,7
etwas größer	19,1	22,2
gleich geblieben	42,9	33,3
etwas geringer	19,1	11,1
sehr viel geringer	10,7	16,7
weiß nicht	1,2	

Ergebnisse

	Spielhallen (n=84) %	Gaststätten (n=18) %
Gefahr die Kontrolle zu verlieren		
sehr viel größer	6	22,2
etwas größer	19,1	11,1
gleich geblieben	50	55,6
etwas geringer	17,9	11,1
sehr viel geringer	6	
weiß nicht	1,2	

1) Verweigert: 1 (Spielhalle)

Bei den Gaststätten werden die positiven Auswirkungen als deutlich geringer eingeschätzt und die Risiken als deutlich höher im Vergleich zu Spielhallen.

Auswirkungen der veränderten Aufstell- und Zugangsmerkmale

Die veränderten Aufstell- und Zugangsmerkmale (z. B. Anzahl der Geräte, Abstandsregelungen, Verbote von Fun Games, Warnhinweise; vgl. Kapitel 1.6) werden von den Mitarbeitern in Spielhallen sehr positiv eingeschätzt: Über ein Drittel geht davon aus, dass der Spielanreiz größer geworden ist, und 50% glauben, dass mehr Geld als bisher gewonnen werden kann (Tabelle 4.5–9). Eine Zunahme der Risiken wird wesentlich seltener gesehen: etwa 25% sehen das Risiko für einen höheren Geldverlust als bisher und etwa 18% für einen stärkeren Verlust der Kontrolle über das Spielen.

Tabelle 4.5–9: Auswirkungen der Veränderungen der SpielV: Aufstell- und Zugangsmerkmale

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Anreiz an GSG zu spielen		
sehr viel größer	9,5	5,6
etwas größer	27,4	5,6
gleich geblieben	45,2	44,4
etwas geringer	15,5	33,3
sehr viel geringer	1,2	5,6
weiß nicht	1,2	5,6
Möglichkeit mehr Geld zu gewinnen		
sehr viel größer	15,5	5,6
etwas größer	34,5	11,1
gleich geblieben	35,7	66,7
etwas geringer	10,7	11,1
sehr viel geringer	1,2	
weiß nicht	23,4	5,6
Gefahr mehr Geld zu verlieren		
sehr viel größer	6	11,1
etwas größer	17,9	5,6
gleich geblieben	40,5	66,7
etwas geringer	23,8	5,6
sehr viel geringer	9,5	11,1
weiß nicht	2,4	
Gefahr die Kontrolle zu verlieren		
sehr viel größer	2,4	16,7
etwas größer	16,7	5,6
gleich geblieben	45,2	61,1
etwas geringer	27,4	16,7
sehr viel geringer	7,1	
weiß nicht	1,2	

Ergebnisse

Die Mitarbeiter in Gaststätten schätzen die positiven Auswirkungen wiederum als deutlich geringer ein, und gehen stärker davon aus, dass Chancen und Risiken etwa gleich geblieben sind.

Globale Einschätzung der Veränderungen des Spielverhaltens

Es wurde erfasst, wie sich das Spielverhalten nach Einschätzung der Befragten seit der Novellierung der SpielV im Jahr 2006 verändert hat. Dazu wurden nur Personen befragt, die bereits vor Änderung der SpielV tätig waren. In Tabelle 4.5–10 geben die Mitarbeiter in Spielhallen überwiegend an, dass der Anreiz zu spielen deutlich gestiegen sei (70%), ebenfalls die Anzahl der Spieltage, die Stunden pro Spieltag, die Summe des eingesetzten Geldes und der Versuch mehr Geld zu gewinnen (jeweils etwa 35% - 45%). Lediglich das Spielen an mehr als einem Gerät sei eher zurückgegangen (etwa 40%; eine angestrebte Zielsetzung der Spielnovelle).

Auffällig bei den Antworten der Mitarbeiter in Gaststätten ist die sehr viel geringere Einschätzung möglicher Veränderungen des Spielverhaltens seit 2006. Überwiegend werden die Merkmale des Spielverhaltens als unverändert oder gegenläufig zu den Einschätzungen der Mitarbeiter der Spielhallen beurteilt. Lediglich die Versuche mehr Geld zu gewinnen werden von beiden Gruppen als deutlich höher eingestuft.

Tabelle 4.5–10: Globale Einschätzung der Auswirkungen der Veränderungen der SpielV seit 2006 ¹⁾

	Spielhalle (n=60)		Gaststätte (n=13)	
		%		%
Anreiz zu spielen				
sehr gestiegen		10,0		
etwas gestiegen		60,0	15,4	
unverändert		25,0	38,5	
etwas gesunken		1,7	23,1	
sehr gesunken		1,7	23,1	
weiß nicht		1,7		
Anzahl der Spieltage pro Monat				
sehr gestiegen		6,7		
etwas gestiegen		26,7		
unverändert		46,7	69,2	
etwas gesunken		15	7,7	
sehr gesunken		3,3	23,1	
weiß nicht		1,7		
Anzahl der Stunden pro Spieltag				
sehr gestiegen		8,3		
etwas gestiegen		38,2		
unverändert		33,3	61,5	
etwas gesunken		15	15,4	
sehr gesunken		3,3	23,1	
weiß nicht		1,7		
Höhe des eingesetzten Geldes				
sehr gestiegen		1,7		
etwas gestiegen		35	15,4	
unverändert		40	46,2	
etwas gesunken		11,7	16,4	
sehr gesunken		8,3	23,1	
weiß nicht		3,3		

Ergebnisse

	Spielhalle (n=60)		Gaststätte (n=13)	
		%		%
Versuche, mehr Geld zu gewinnen				
sehr gestiegen		11,7		15,4
etwas gestiegen		43,3		38,5
unverändert		38,3		38,5
etwas gesunken		5		
sehr gesunken				7,7
weiß nicht		1,7		
Spielen an mehr als einem Gerät ²⁾				
sehr gestiegen		3,3		
etwas gestiegen		21,7		
unverändert		35		58,3
etwas gesunken		10		8,3
sehr gesunken		28,3		8,3
weiß nicht		1,7		25

1) Nur Personen, die bereits vor 2006 tätig waren

2) Verweigert: 1 (Gaststätte)

4.5.5 Einschätzung der Relevanz wichtiger Merkmale der GSG nach der neuen SpielV für die Kunden

Die Befragten wurden um eine Einschätzung der Relevanz wichtiger Merkmale der neuen GSG aus Sicht der Kunden gebeten. Dabei sollten jeweils ein Urteil für die beiden Extremgruppen "Anfänger" und "erfahrene Vielspieler" gegeben werden. Für die Spielhallen wird die Relevanz einzelner Merkmale für Anfänger und für Vielspieler deutlich unterschiedlich bewertet: Alle Regelungen der neuen SpielV, die mit höheren Gewinnen verbunden werden, werden für Vielspieler als relevant beurteilt (sehr wichtig oder eher wichtig), die Werte liegen bei etwa 50%, bis etwa 90% (Tabelle 4.5–11). Dem gegenüber wird die Relevanz geldbezogener Merkmale für Anfänger deutlich niedriger eingestuft. Auffällig ist, dass die Erhöhung der Verlustbegrenzung auf 80 Euro pro Stunde nach der novellierten Spielverordnung als relativ unwichtig für beide Spielergruppen eingestuft wird.

Tabelle 4.5–11: Einschätzung der Relevanz wichtiger Merkmale der GSG nach der neuen SpielV für Anfänger und Vielspieler

	Spielhallen (n=84)		Gaststätte (n=18)	
	Für Anfänger	Für Vielspieler	Für Anfänger	Für Vielspieler
Kurze Spieldauer von 5 Sek. ¹⁾				
sehr wichtig	3,6	31,3	27,8	16,7
eher wichtig	15,7	28,9	16,7	38,9
eher unwichtig	65,1	26,5	33,3	22,2
sehr unwichtig	13,3	12,1	22,2	16,7
weiß nicht	2,4	1,2		5,6
Maximalverlust von 80€/ Stunde				
sehr wichtig	23,8	13,1	44,4	27,8
eher wichtig	16,7	25	33,3	16,7
eher unwichtig	44,1	35,7	11,1	38,9
sehr unwichtig	14,3	25	11,1	16,7
weiß nicht	1,2	1,2		

Ergebnisse

	Spielhallen (n=84) %		Gaststätte (n=18) %	
Maximalgewinn von 500€/ Stunde				
sehr wichtig	26,2	32,1	27,8	55,6
eher wichtig	26,2	34,5	33,3	22,2
eher unwichtig	33,3	25	38,9	22,2
sehr unwichtig	13,1	7,1		
weiß nicht	1,2	1,2		
Punktesystem mit höheren Gewinnen als 500€/ Stunde				
sehr wichtig	16,7	38,1	16,7	38,9
eher wichtig	20,2	39,3	11,1	27,8
eher unwichtig	48,8	16,7	55,6	22,2
sehr unwichtig	11,9	2,4	16,7	11,1
weiß nicht	2,4	3,6		
Möglichkeit, an mehreren Geräten zu spielen				
sehr wichtig	2,4	28,6	16,7	55,6
eher wichtig	1,2	38,1		33,3
eher unwichtig	56	25	50	5,6
sehr unwichtig	40,5	8,3	33,3	5,6
Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games				
sehr wichtig	32,1	58,3	16,7	55,6
eher wichtig	31	32,1	27,8	22,2
eher unwichtig	28,6	4,1	44,4	11,1
sehr unwichtig	6	1,2	11,1	11,1
weiß nicht	2,4	1,2		
Vorgeladene ("vorgeheizte") Geräte ²⁾				
sehr wichtig	4,9	24,7	22,2	22,2
eher wichtig	11,1	25,9	22,2	27,8
eher unwichtig	38,3	13,6	27,8	22,2
sehr unwichtig	29,6	19,8	16,7	16,7
weiß nicht	16,1	16,1	11,1	11,1

1) Keine Angabe: 1 (Spielhalle, je Anfänger und Vielspieler)

2) Keine Angabe: 3 (Spielhalle, je Anfänger und Vielspieler)

Für Gaststätten ist auffällig, dass insbesondere für Vielspieler die geldbezogenen Merkmale als noch wichtiger eingeschätzt werden als in Spielhallen. Herausragend ist dabei die Wichtigkeit an mehreren Geräten zu spielen und die Free-Games / Bonus-Games. Auffällig ist weiterhin, dass für Vielspieler in beiden Spielstätten das (illegale) Vorladen von Geräten mit je etwa 50% als eher wichtig oder sehr wichtig eingestuft wird.

4.5.6 Bewertung der neuen Gewinn- und Verlustregelungen

Die Befragten wurden um eine persönliche Bewertung der veränderten Gewinn- und Verlustregelung gebeten (Tabelle 4.5–12). Die neuen Regelungen werden überwiegend als angemessen eingeschätzt (je nach Merkmal etwa 50% - 80%). Darüber hinaus schätzt ein deutlich höherer Anteil die Gewinnmöglichkeit von mehr als 500 Euro über Punktesysteme als zu niedrig denn als zu hoch ein. Etwa 30% bewerten den durchschnittlichen Verlust von 25 Euro bis 30 Euro pro Stunde als zu niedrig, gegenüber 6% als zu hoch.

Ergebnisse

Tabelle 4.5–12: Bewertung der neuen Gewinn- und Verlustregelungen

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Durchschnittlicher Verlust 25-30€/ Stunde		
viel zu hoch	2,4	
zu hoch	3,6	16,7
angemessen	63,1	38,9
zu niedrig	23,8	27,8
viel zu niedrig	4,8	16,7
weiß nicht	2,4	
Höchstverlust 80€/ Stunde		
viel zu hoch	1,2	
zu hoch	3,6	22,2
angemessen	78,6	61,1
zu niedrig	13,1	16,7
viel zu niedrig	2,4	
weiß nicht	1,2	
Höchstgewinn 500€/ Stunde		
viel zu hoch	2,4	16,7
zu hoch	14,3	27,8
angemessen	64,3	55,6
zu niedrig	14,3	
viel zu niedrig	3,6	
weiß nicht	1,2	
Gewinn von mehr als 500€ über das Punktesystem		
viel zu hoch	6	33,3
zu hoch	9,5	22,2
angemessen	55,9	38,9
zu niedrig	20,2	
viel zu niedrig	7,1	
weiß nicht	1,2	5,6

Bei den Gaststätten ist auffällig, dass sie den durchschnittlichen Verlust pro Stunde, den Höchstgewinn pro Stunde und die Möglichkeit über 500 Euro im Rahmen von Punktesystemen zu erzielen, sehr viel stärker bzw. sogar überwiegend als zu hoch einschätzen. Lediglich der Höchstverlust pro Stunde wird überwiegend als angemessen beurteilt.

4.5.7 Bewertung des Spieler- und Jugendschutzes

Ein besonderer Schwerpunkt bei der Novelle der SpielV war die Verbesserung des Spieler- und Jugendschutzes. Der Themenbereich wurde bei der Befragung der Betreiber sehr ausführlich erfasst, sowohl in Hinblick auf die Risiken der neuen SpielV, wie auf die vorgesehenen Schutzmaßnahmen und die tatsächliche Umsetzung dieser Maßnahmen.

Bewertung gefährlicher Merkmale

Zunächst wurde die Bewertung der gefährlichsten Merkmale der neuen GSG erfasst, die zu einem Verlust der Spielkontrolle im Sinne der Entwicklung eines pathologischen Spielverhaltens führen können¹⁸. Einbezogen wurden die Merkmale, die in der Fachöffentlichkeit als besonders riskant eingeschätzt werden. Darüber hinaus wurden noch zwei Glückspielmerkmale erfasst („Fun Games“ und nichterlaubte Jackpot-Formen), die zum Zeitpunkt der Befra-

¹⁸ Zur Verdeutlichung für die befragten Personen wurde folgende Erläuterung gegeben: Spielen an Geldspielgeräten kann dazu führen, dass ein Spieler nicht mehr mit dem Spielen aufhören kann, dass er zu viel Geld beim Spielen verliert oder länger spielt, als er vorhatte.

Ergebnisse

gung möglicherweise trotz Verbots noch anzutreffen waren. Im Gegensatz zu Experten schätzen die Befragten in den Spielhallen diese Merkmale überwiegend als ungefährlich ein, mit Ausnahme des Punktesystems, des Höchsteinsatzes sowie der Jackpots. Allerdings gibt es einen Anteil von Befragten, die die neuen Grenzwerte auch als gefährlich einschätzen; der Wert schwankt zwischen etwa 17% (maximaler Verlust pro Stunde) und über 50%. Auffällig ist, dass gerade das Punktesystem von fast 60% der befragten Personen in Spielhallen als gefährlich eingeschätzt wird.

Im Vergleich zwischen Spielhallen und Gaststätten ist auffällig, dass die Einschätzungen für die Gefährlichkeit der Merkmale zumeist deutlich höher liegen, mit Ausnahme des Punktesystems und der Fun Games.

Tabelle 4.5–13: Bewertung der gefährlichsten Merkmale der Geräte, die zu einem Verlust der Kontrolle über das Spielen führen können

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Kurze Spieldauer		
sehr gefährlich	9,5	27,8
eher gefährlich	16,7	16,7
eher ungefährlich	51,2	50,0
sehr ungefährlich	22,6	
weiß nicht		
Maximalverlust von 80€ pro Stunde		
sehr gefährlich	6,6	22,2
eher gefährlich	10,7	22,2
eher ungefährlich	57,1	50,0
sehr ungefährlich	27,4	5,6
weiß nicht	1,2	0
Maximalgewinn von 500€ pro Stunde		
sehr gefährlich	11,9	27,8
eher gefährlich	23,8	38,9
eher ungefährlich	44,1	33,3
sehr ungefährlich	19,1	0
weiß nicht	1,2	0
Punktesystem		
sehr gefährlich	20,2	33,3
eher gefährlich	38,1	16,7
eher ungefährlich	29,8	38,9
sehr ungefährlich	10,7	11,1
weiß nicht	1,2	0
Möglichkeit, an mehreren Geräten zu spielen		
sehr gefährlich	10,7	27,8
eher gefährlich	26,2	33,3
eher ungefährlich	41,7	38,9
sehr ungefährlich	17,9	0
weiß nicht	3,6	0
Höchsteinsatz 2,30 €¹⁾		
sehr gefährlich	19,1	22,2
eher gefährlich	32,1	38,9
eher ungefährlich	34,5	27,8
sehr ungefährlich	11,9	11,1
weiß nicht	2,4	0

Ergebnisse

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Fun-Games ²⁾		
sehr gefährlich	25,0	16,7
eher gefährlich	20,2	22,2
eher ungefährlich	45,2	33,3
sehr ungefährlich	6,0	11,1
weiß nicht	3,6	16,7
Jackpots über mehrere Geräte		
sehr gefährlich	27,4	33,3
eher gefährlich	27,4	33,3
eher ungefährlich	27,4	16,7
sehr ungefährlich	14,3	0
weiß nicht	3,6	16,7

1) Bei einer Dauer eines Spiels von 75 Sekunden (die novellierte SpielV erlaubt die Festlegung der Spieldauer eines Spiels durch den Hersteller zwischen 5 Sekunden und 75 Sekunden; vgl. Kap. 1.6)

Bewertung der Risiken für einen Verlust der Spielkontrolle

Als nächstes wurde um eine zusammenfassende Bewertung der Risiken für Spieler gebeten, die Kontrolle über das Spielen im Sinne der Entwicklung eines pathologischen Spielverhaltens zu verlieren sowie um die Abschätzung des Anteils, der diese Kontrolle bereits verloren hat. Überraschend viele Befragte in Spielhallen und Gaststätten bewerten die Gefahr für Spieler als sehr hoch bzw. hoch (Tabelle 4.5–14). Hoch ist auch der geschätzte Anteil der Spieler, die die Kontrolle über das Spielen bereits verloren hat (Tabelle 4.5–15). Der Durchschnittswert liegt in Spielhallen bei etwa 20% und in Gaststätten bei etwa 30%.

Tabelle 4.5–14: Bewertung des Risikos für Spieler, die Kontrolle über das Spielen zu verlieren

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
sehr hoch	8,3	27,8
hoch	28,6	16,7
gering	46,4	50,0
sehr gering	15,5	5,6
weiß nicht	1,2	

Tabelle 4.5–15: Einschätzung des Anteils der Spieler, die die Kontrolle über das Spielen verloren haben

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
bis 20%	69,1	55,6
20% bis 40%	11,9	5,6
40% bis 60%	11,9	16,7
60% bis 80%	6,0	16,7
80% bis 100%	1,2	5,6
Mittelwert	20,2	33,6

Bewertung der Schutzmaßnahmen

Die Befragten wurden um eine Bewertung der Wirksamkeit der in der revidierten SpielV aufgenommen Schutzmaßnahmen vor Verlust der Kontrolle über das Spielen gebeten. Wiederrum wurde eine getrennte Bewertung für die Extremgruppen der Spielanfänger und der langjährigen Vielspieler vorgenommen. Für Anfänger in Spielhallen wird ein sehr differenzierte Bild gegeben; im Sinnes des Spielerschutzes werden die Begrenzung des Verlustes pro

Ergebnisse

Stunde, die Spielpause nach einer Stunde und die Spielpause nach 80 Euro Verlust als eher wirksam oder sehr wirksam eingeschätzt, die Begrenzung des maximalen Gewinns auf 500 Euro und das Verbot von Fun Games als eher nicht wirksam, und bei den seitlichen Sichtblenden und dem Verbot des Jackpots ist das Urteil ausgewogen. Im Vergleich der Urteile für Anfänger und Vielspieler fällt auf, dass alle vorgesehenen Schutzmechanismen für Vielspieler viel seltener als wirksam eingeschätzt werden mit Ausnahme der Verbote der Fun Games und Jackpots (Tabelle 4.5–16).

Tabelle 4.5–16: Bewertung der Wirksamkeit der neuen Schutzmaßnahmen der Spieler vor Verlust der Spielkontrolle

	Spielhalle (n=84) %		Gaststätte (n=18) %	
	Für Anfänger	Für Vielspie- ler	Für Anfänger	Für Vielspie- ler
Begrenzung max. Verlust pro Stunde auf 80€				
sehr wirksam	34,5	20,2	55,6	16,7
eher wirksam	31,0	23,8	38,9	33,3
eher nicht wirksam	20,2	31,0	5,6	11,1
überhaupt nicht wirksam	13,1	23,8		33,3
weiß nicht	1,2	1,2		5,6
Begrenzung max. Gewinn pro Stunde auf 500€¹⁾				
sehr wirksam	20,5	16,7	22,2	27,8
eher wirksam	25,3	27,4	38,9	33,3
eher nicht wirksam	32,5	34,5	22,2	16,7
überhaupt nicht wirksam	20,5	20,2	16,7	22,2
weiß nicht	1,2	1,2		
Spielpause nach 1 Std. spielen				
sehr wirksam	26,2	14,3	38,9	22,2
eher wirksam	34,5	27,4	38,9	33,3
eher nicht wirksam	20,2	36,9	11,1	22,2
überhaupt nicht wirksam	16,7	19,1	11,1	22,2
weiß nicht	2,4	2,4		
Spielpause nach 80€ Verlust innerhalb 1 Std.				
sehr wirksam	23,8	20,2	50,0	16,7
eher wirksam	41,7	21,4	22,2	22,2
eher nicht wirksam	14,3	36,9	11,1	33,3
überhaupt nicht wirksam	19,1	20,2	11,1	22,2
weiß nicht	1,2	1,2	5,6	5,6
Seitliche Sichtblenden				
sehr wirksam	25,0	16,7		
eher wirksam	25,0	17,9		
eher nicht wirksam	20,2	28,6		
überhaupt nicht wirksam	27,4	34,5		
weiß nicht	2,4	2,4		
Verbot von Fun-Games				
sehr wirksam	25,0	29,8	22,2	16,7
eher wirksam	20,2	14,3	22,2	22,2
eher nicht wirksam	20,2	22,6	16,7	22,2
überhaupt nicht wirksam	29,8	28,6	22,2	22,2
weiß nicht	4,8	4,8	16,7	16,7
Verbot von Jackpots				
sehr wirksam	21,4	26,2	44,4	27,8
eher wirksam	28,6	20,2	16,7	22,2
eher nicht wirksam	27,4	27,4	16,7	22,2
überhaupt nicht wirksam	19,1	23,8	11,1	16,7
weiß nicht	3,6	2,4	11,1	11,1

1) Keine Angabe: 1 (Spielhalle, Anfänger)

Ergebnisse

Bei den Befragten in Gaststätten liegt der Anteil der Bewertungen als eher wirksam oder sehr wirksam für Anfänger bei allen vorgesehenen Schutzmaßnahmen sehr viel höher (Ausnahme: Jackpots), und dies gilt im Gegensatz zur Spielhalle auch für Vielspieler, mit Ausnahme der Spielpause nach 80 Euro Verlust und des Verbots von Fun Games.

Kenntnis und Anwendung der Schutzmaßnahmen

Als letztes wurden die Befragten nach aktiven Maßnahmen der Spielstätten zum Spielerschutz gefragt. Dies setzt zunächst einmal Kenntnisse der Mitarbeiter über Schutzregelungen der neuen SpielV voraus. Die Befragten in Spielhallen geben überwiegend an (fast 90%), dass alle oder die meisten Mitarbeiter Kenntnisse über die neuen Regelungen zum Spielerschutz haben. Der Wert liegt mit etwa 45% in Gaststätten deutlich schlechter (Tabelle 4.5–17).

Tabelle 4.5–17: Kenntnisse der eigenen Mitarbeiter über die Regelungen der neuen SpielV zum Spielerschutz

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Ja, alle Mitarbeiter	65,5	27,8
Ja, die meisten Mitarbeiter	23,8	16,7
Ja, einige Mitarbeiter	7,1	27,8
Nein, keine Mitarbeiter	3,6	27,8

Anschließend wurden die Kenntnisse zu notwendigen Maßnahmen für die Umsetzung des Jugend- und Spielerschutzes in den eigenen Spielstätten erfragt. Zunächst wurden nach dem gleichen Schema wie bei früheren Fragen spontane Nennungen erfasst, danach wurde eine Liste von Möglichkeiten abgefragt. Im Gegensatz zu den Aussagen der Befragten zu den Kenntnissen der Mitarbeiter (Tabelle 4.5–17) fallen die spontanen Nennungen in Spielhallen im Hinblick auf Inhalte der *Mitarbeiterschulung* gering aus, einschließlich ungenauer Angaben liegen sie in der Größenordnung von unter 10% bis etwa 15%. Nach Vorgabe der Liste liegt der Anteil der Nennungen für die Kenntnis einzelner Maßnahmen in der Größenordnung von insgesamt 75% bis 80% (Tabelle 4.5–18).

Deutlich besser liegen die spontanen Nennungen zu Kenntnissen über die notwendigen *aktiven Schutzmaßnahmen der Mitarbeiter*, wie das Zutrittsverbot für Jugendliche und die Nachfrage nach dem Alter (etwa 80 bzw. 60%). Das Auslegen von Broschüren wird nur von etwa 35% genannt, die Möglichkeiten Spieler auf Beratungsangebote hinzuweisen und das Aussprechen eines Spielverbots wird extrem selten spontan erwähnt. Nach der Vorgabe der Liste mit den genannten Möglichkeiten steigen die Werte für die Kenntnis der einzelnen Maßnahmen auf insgesamt 75% bis 100%.

Ergebnisse

Tabelle 4.5–18: Kenntnis von wichtigen Maßnahmen zur Umsetzung des Jugend- und Spielerschutzes in der eigenen Spielhalle (N=84)

	Spontane Nennung			Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage ¹⁾
	Nein % (n)	Ja % (n)	Ja, aber ungenau % (n)	% (n)
Schulung der Mitarbeiter zu				
Unkontrolliertes Spielen verhindern	84,5 (71)	9,5 (8)	6,0 (5)	69,0 (58)
Problematische Spieler erkennen	90,5 (76)	3,6 (3)	6,0 (5)	72,6 (61)
Problematischen Spielern helfen bzw. sie beraten	91,7 (77)	2,4 (2)	6,0 (5)	67,9 (57)
Mitarbeiter schützen Spieler aktiv durch				
Zutrittsverbot für Jugendliche	19,0 (16)	54,8 (46)	26,2 (22)	19,0 (16)
Nachfragen nach dem Alter	39,3 (33)	47,6 (40)	13,1 (11)	39,3 (33)
Auslegen von Broschüren	64,3 (54)	27,4 (23)	8,3 (7)	58,3 (49)
Hinweisen für Spieler auf Beratungsmöglichkeiten	90,5 (76)	8,3 (7)	1,2 (1)	75,0 (63)
Aussprechen eines Spielverbots	89,3 (75)	8,3 (7)	2,4 (2)	66,7 (56)

1) Es wurden den Mitarbeitern mit nein-Antworten anschließend die Liste der Möglichkeiten angeboten

Ähnlich schlecht wie in Spielhallen sind die spontanen Nennungen für die Schulung von Mitarbeitern und die jeweiligen Inhalte bei den Befragten aus Gaststätten (Tabelle 4.5–19). Auch die spontanen Nennungen zu aktiven Maßnahmen der Mitarbeiter zum Spielerschutz sind im Gegensatz zu den Angaben der Spielhallen sehr viel geringer, mit Ausnahme des Nachfragens nach dem Alter (etwa 55%). Auffällig ist die extrem geringe Anzahl von spontanen Nennungen (jeweils eine von 18 Personen) der nach der novellierten SpielV verpflichtenden Aufsicht bei zwei aufgestellten Geräten bzw. den zusätzlichen technischen Sicherungsmaßnahmen bei drei Geräten.

Tabelle 4.5–19: Kenntnis von wichtigen Maßnahmen zur Umsetzung des Jugend- bzw. Spielerschutzes in der eigenen Gaststätte (N=18)

	Spontane Nennung		Zusätzliche Erinnerung bei Nachfrage ²⁾	
	Nein % (n)	Ja % (n)	Ja, aber ungenau % (n)	% (n)
Schulung der Mitarbeiter zu:				
Unkontrolliertes Spielen verhindern	83,3 (15)	11,1 (2)	5,6 (1)	61,1 (11)
Problematische Spieler erkennen	88,9 (16)	5,6 (1)	5,6 (1)	66,7 (12)
Problematischen Spielern helfen bzw. sie beraten	88,9 (16)	5,6 (1)	5,6 (1)	55,6 (10)
Mitarbeiter schützen Spieler aktiv durch:				
Nachfragen nach Alter	44,4 (8)	16,7 (3)	38,9 (7)	44,4 (8)
Ständige Aufsicht bei 2 Geräten ¹⁾	94,4 (17)	5,6 (1)		72,2 (13)
Technische Sicherungsmaßnahme bei 3 Geräten ¹⁾	94,4 (17)		5,6 (1)	11,1 (2)
Broschüren	94,4 (17)		5,6 (1)	11,1 (2)
Beratungsmöglichkeiten	100,0 (18)			38,9 (7)
Spielverbot	88,9 (16)	5,6 (1)	5,6 (1)	66,7 (12)

1) Zur Sicherstellung des Jugendschutzes

2) Es wurden den Mitarbeitern mit nein-Antworten anschließend die Liste der Möglichkeiten angeboten

Ergebnisse

Als letztes zum Thema des Jugend- und Spielerschutzes wurden nach der Häufigkeit der Durchführung von Schutzmaßnahmen in den letzten vier Wochen gefragt. Die Angaben in Spielhallen zur Häufigkeit von Zutrittsverboten und zur Altersnachfrage zeigen eine relativ gleichförmige Verteilung der Häufigkeit, während Hinweise für die Spieler auf Beratungsmöglichkeiten und Aussprechen eines Spielverbots eher selten durchgeführt wurden (Tabelle 4.5–20). Noch seltener werden die Schutzmaßnahmen in Gaststätten durchgeführt.

Tabelle 4.5–20: Häufigkeit der Durchführung von Schutzmaßnahmen in den letzten vier Wochen

	Spielhalle (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Zutrittsverbot (Spielhalle) / Spielverbot (Gaststätte) für Jugendliche		
Kein Mal	29,8	83,3
1 bis 5 Mal	33,3	11,1
6 bis 10 Mal	11,9	
Mehr als 10 Mal	22,6	
weiß nicht	2,4	5,6
Nachfragen nach dem Alter bei jung aussehenden Personen		
Kein Mal	3,6	50,0
1 bis 5 Mal	29,8	33,3
6 bis 10 Mal	20,2	5,6
Mehr als 10 Mal	40,5	
weiß nicht	6,0	11,1
Hinweisen für die Spieler auf Beratungsmöglichkeiten		
Kein Mal	40,5	83,3
1 bis 5 Mal	39,3	16,7
6 bis 10 Mal	1,2	
Mehr als 10 Mal	14,3	
weiß nicht	4,8	
Aussprechen eines Spielverbots		
Kein Mal	56,0	88,9
1 bis 5 Mal	39,3	11,1
6 bis 10 Mal	3,6	
Mehr als 10 Mal		
weiß nicht	1,2	

4.5.8 Bewertung der Auswirkungen auf die Wirtschaftlichkeit

Erfragt wurde mögliche Veränderung des Umsatzes durch die Novelle der SpielV. Bei etwa 40% ist der Umsatz unverändert geblieben, bei knapp 40% ist er gestiegen, und bei etwa 22% zurückgegangen. Die meisten Nennungen zum Anstieg liegen im Bereich von bis zu 10% (Tabelle 4.5–21). Gaststätten geben ebenfalls in etwa 40% der Fälle an, dass der Umsatz unverändert geblieben ist, der Rest nennt einen leichten bis deutlichen Rückgang des Umsatzes.

Ergebnisse

Tabelle 4.5–21: Veränderungen des Umsatzes durch die Novelle der SpielV

Umsatz ist	Spielhalle ¹⁾	Gaststätte
	(n=84) %	(n=18) %
Unverändert	39,5	38,9
Um bis 10% gestiegen	25,0	
Um bis 20% gestiegen	11,8	
Um mehr als 20% gestiegen	1,3	
Um bis zu 10% zurückgegangen	7,9	16,7
Um bis zu 20% zurückgegangen	7,9	16,7
Um mehr als 20% zurückgegangen	6,6	27,8

1) keine Angabe/weiß nicht: 8

Als letztes wurde eine Einschätzung der Relevanz der Faktoren der Novelle der SpielV für den Umsatz erfasst. In Spielhallen geben die meisten Befragten an, dass die einzelnen genannten Merkmale aus der Novelle der SpielV keinen Einfluss auf den Umsatz gehabt haben. Unter den Merkmalen, die positiv zur Umsatzsteigerung beigetragen haben, werden vor allem die kurze Spieldauer (etwa 25%), der Maximalgewinn von 500 Euro pro Stunde (etwa 19%), die Punktesysteme (mit etwa 29%) und die Steigerung der Geräte pro Konzession von 10 auf 12 genannt. Aber auch ein nicht geringer Teil der Befragten (zwischen 10% und 20%) ist der Meinung, dass die jeweiligen Faktoren zu einem Rückgang des Umsatzes beigetragen haben (Tabelle 4.5–22). Auch in Gaststätten überwiegen die Nennungen, die keinen Einfluss der erfassten Faktoren der überarbeiteten SpielV auf den Umsatz sehen (etwa 55% bis 85% je nach Faktor). Darüber hinausgehen die anderen Nennungen davon aus, dass die Faktoren eher zum Rückgang des Umsatzes beigetragen haben.

Tabelle 4.5–22: Einschätzung der Relevanz einzelner Merkmale der Novelle der SpielV für den Umsatz

	Spielhalle ¹⁾	Gaststätte
	(n=84) %	(n=18) %
Kurze Spieldauer		
stark zurückgegangen	3,6	11,1
etwas zurückgegangen	8,4	27,8
unverändert	57,8	61,1
etwas gestiegen	21,7	
stark gestiegen	2,4	
weiß nicht	6,0	
Maximalverlust von 80€ pro Stunde		
stark zurückgegangen	4,8	5,6
etwas zurückgegangen	14,5	33,3
unverändert	63,9	55,6
etwas gestiegen	8,4	
stark gestiegen		
weiß nicht	8,4	5,6
Maximalgewinn von 500€ pro Stunde		
stark zurückgegangen	3,6	33,3
etwas zurückgegangen	12,1	5,6
unverändert	56,6	61,1
etwas gestiegen	19,3	
stark gestiegen		
weiß nicht	8,4	

Ergebnisse

	Spielhalle ¹⁾ (n=84) %	Gaststätte (n=18) %
Pause nach einer Stunde Spielzeit		
stark zurückgegangen	6,0	5,6
etwas zurückgegangen	10,8	22,2
unverändert	65,1	72,2
etwas gestiegen	9,6	
stark gestiegen		
weiß nicht	8,4	
Pause, wenn 80€ verloren wurden		
stark zurückgegangen	6,0	5,6
etwas zurückgegangen	13,3	11,1
unverändert	60,2	83,3
etwas gestiegen	12,1	
stark gestiegen		
weiß nicht	8,4	
Punktesysteme		
stark zurückgegangen	1,2	16,7
etwas zurückgegangen	8,4	
unverändert	53,0	77,8
etwas gestiegen	25,3	
stark gestiegen	3,6	
weiß nicht	8,4	5,6
Maximal 12 statt 10 Geräte pro Konzession		
stark zurückgegangen	1,2	trifft nicht zu
etwas zurückgegangen	1,2	
unverändert	32,5	
etwas gestiegen	48,2	
stark gestiegen	9,6	
weiß nicht	7,2	
Höchstens 2 Geräte eng zusammen		
stark zurückgegangen	2,4	trifft nicht zu
etwas zurückgegangen	10,8	
unverändert	74,7	
etwas gestiegen	4,8	
stark gestiegen		
weiß nicht	7,2	
1 Meter Abstand bei 2-er Gruppen mit Sichtblende		
stark zurückgegangen	12	trifft nicht zu
etwas zurückgegangen	13,3	
unverändert	71,1	
etwas gestiegen	4,8	
stark gestiegen		
weiß nicht	9,6	
Sichtblende zwischen 2-er Gruppen		
stark zurückgegangen	1,2	trifft nicht zu
etwas zurückgegangen	10,8	
unverändert	74,7	
etwas gestiegen	3,6	
stark gestiegen		
weiß nicht	9,6	
Maximal 3 statt 2 Geräte ¹⁾		
stark zurückgegangen	trifft nicht zu	5,9
etwas zurückgegangen		
unverändert		70,6
etwas gestiegen		
stark gestiegen		
weiß nicht		23,5

1) verweigert: 1

Ergebnisse

4.6 Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten

In den 65 besuchten Spielhallen spielten zum Zeitpunkt der Durchführung der teilnehmenden Beobachtung insgesamt 407 Personen. In 82% (n = 53) der Spielhallen befanden sich unter 10 Personen in der Spielhalle. Maximal wurden 19 Personen angetroffen. Von den angetroffenen 407 Personen waren 97 (24%) Frauen und 310 (76%) Männer.

In den 21 Gaststätten spielten zum Durchführungszeitpunkt insgesamt 52 Personen, davon waren 44 (84,6%) Männer und 8 (15,4%) Frauen. In 62% der Gaststätten (n = 13) hielten sich während der Beobachtung ein bis zwei Personen an den Geldspielgeräten auf. Maximal (in einem Fall) wurden 8 Personen an den Geräten angetroffen. In 24% (5) der Lokale, in der Hauptsache in Kneipen/Bars (4), spielten Personen an mehr als einem Gerät gleichzeitig.

4.6.1 Aufstell- und Zugangsmerkmale in Spielhallen

Anzahl der Geldspielgeräte

In 51% (33) der Spielhallen waren 6 bis maximal 12 Geräte aufgestellt. In 49% (32) 13 bis 72 Geräte (Mehrfachkonzessionen).

Aufstellung der Geräte

In 86% der Spielstätten waren die Geldspielgeräte immer einzeln oder in Zweiergruppen aufgestellt, in 12% war dies überwiegend der Fall und nur in einer Spielstätte waren die Geräte nicht auf diese Weise angeordnet. In 83 % der Spielhallen (N= 54) wird an mehr als einem Geldspielgerät gleichzeitig gespielt.

Abstand zwischen den Geräten

Der Abstand zwischen den Einzelgeräten bzw. Zweiergruppen wurde in den meisten Spielhallen eingehalten: in 68% der Spielhallen immer, in 27 % eher überwiegend. In 2 Hallen beobachteten die Interviewer, dass der Abstand nie eingehalten wurde, in einer Halle eher selten.

Sichtblenden

Seitliche Sichtblenden zwischen den Einzelgeräten bzw. den Zweiergruppen waren in 61% der Spielhallen angebracht. Eher überwiegend traf dies noch auf 26% der Spielhallen zu, während sie in 13% der Fälle entweder eher selten oder nie vorhanden waren.

Warnhinweise an den Geräten zum Spielerschutz

In 88 % (N = 58) der Spielhallen befanden sich an allen Geldspielgeräten gut sichtbar Warnhinweise zu den Gefahren übermäßigen Spielens. Hinweise zu Beratungsmöglichkeiten bei Problemen mit den Spielen waren in 68 % der Spielhallen gut sichtbar an den Automaten angebracht.

Warnhinweise an den Geräten zum Jugendschutz

Die für Geldspielgeräte obligatorischen Warnhinweise zum Jugendschutz waren in 91% der Spielhallen sichtbar an den Geräten angebracht.

Ergebnisse

Infomaterial zum Jugend- und Spielerschutz

Infomaterial zu den Gefahren übermäßigen Spielens und Beratungsmöglichkeiten war in 66% der Spielhallen ausgelegt.

Durchsetzung des Jugendschutzes

In insgesamt drei der 65 Spielhallen (5%) spielten an den Geldspielgeräten Personen, die von den Interviewern als unter 18jährig eingeschätzt wurden.

Ausschank und Konsum von alkoholischen Getränken

In zwei (3%) der 65 besuchten Spielhallen wurde von den Interviewern der Ausschank von Alkohol festgestellt. In ebenfalls 2 Fällen wurde der Konsum von Alkohol beobachtet.

4.6.2 Aufstell- und Zugangsmerkmale in Gaststätten

Anzahl der Geldspielgeräte

In den 21 besuchten Gaststätten befanden sich insgesamt 39 Geldspielgeräte. In 48% (10) der Lokale waren zwei Geräte aufgestellt, in 33% (7) ein Gerät und in 19% (4) drei Geräte. Bei allen vier Lokalen mit je drei Geräten handelte es sich um Kneipen/Bars.

Aufstellung der Geräte

In der Mehrzahl der Lokale (76%; 16) waren alle Geldspielgeräte im Blickfeld des Wirtes bzw. des Personals aufgestellt. In drei Lokalen (14%) traf dies nur teilweise zu und in zwei Gaststätten (10%) waren die Geräte so platziert, dass sie vom Personal nicht ohne Weiteres eingesehen werden konnten¹⁹.

Warnhinweise an den Geräten

In 71% der Lokale befanden sich an allen Geldspielgeräten gut sichtbar Warnhinweise zu den Gefahren übermäßigen Spielens. Hinweise zu Beratungsmöglichkeiten bei Problemen mit den Spielen waren in 57% (12) der Gaststätten deutlich sichtbar an den Automaten angebracht. Die für Geldspielgeräte obligatorischen Warnhinweise zum Jugendschutz waren in 91% (19) der Lokale an den Geräten angebracht.

Technische Sicherungsmaßnahmen zur Einhaltung des Jugendschutzgesetzes

Die technischen Sicherungsmaßnahmen zur Einhaltung des § 6 Abs.2 des Jugendschutzgesetzes wie z.B. Chipkarten oder manuelle Kippschalter, um das Gerät auszuschalten) waren in insgesamt zwei der vier Gaststätten, die drei Geldspielgeräte aufgestellt hatten, vorhanden. In den beiden anderen Lokalen konnte keine Sicherheitsmaßnahme entdeckt werden.

Durchsetzung des Jugendschutzes

In keinem der 21 besuchten Lokale wurden Personen an den Geldspielgeräten beobachtet, die augenscheinlich jünger als 18 Jahre waren.

¹⁹ Die aktuelle SpielV erfordert für Gaststätten bei bis zu zwei Geräten eine ständige Aufsicht, bei drei Geräten zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen zur Einhaltung des Jugendschutzes (§6 Abs. 2).

Ergebnisse

4.7 Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen²⁰

Alle Daten wurden durch persönlichen Augenschein mit Hilfe der Ordnungsamtsmitarbeiter direkt vor Ort erhoben, mit Ausnahme folgender Informationen: Größe der Spielhalle und Dauer des Betriebs (Auskunft durch Ordnungsamt) und Anzahl der Spielhallenmitarbeiter (Auskunft durch Betreiber bzw. Spielhallenaufsicht). Auswertungsgrundlage ist im Folgenden die einzelne Spielhalle (Einzellizenz). Im Falle von Spielhallenkomplexen (= mehrere Lizenzen) wurde jede Spielhalle gesondert ausgewertet.

4.7.1 Spielhallencharakteristika**Anzahl der Lizenzen, Betriebsdauer**

Von den 50 begangenen Spielhallen in 36 Spielstätten waren insgesamt 26 Spielhallen mit Einzellizenzen. 24 Spielhallen gehörten zu 10 Spielhallenkomplexen mit je 2 bis max. 4 Lizenzen. Der mit 28% (N = 13) geringste Teil der Spielhallen besteht bereits seit mindestens 10 Jahren. 36% (n = 18) der Spielhallen wurde zwischen den Jahren 2000 und 2005 von den jetzigen Betreibern entweder übernommen oder neu in Betrieb genommen. 38 % (n= 19) der Spielhallen werden seit 2006, dem Jahr des Inkrafttretens der Novelle der Spielverordnung, von den jetzigen Betreibern geführt. In den 50 Spielhallen waren 553 GSG aufgestellt (zur Verteilung siehe Kapitel 3.4.6, Tabelle 3.4–1).

Mitarbeiter

Im Durchschnitt arbeiten 7,2 Mitarbeiter in einer Spielhalle, wobei es sich zumeist um Aushilfen und Teilzeitkräfte handelt. Exakt konnte die Arbeitszeit nicht erhoben werden, da die Mitarbeiter, sofern es sich nicht um Betreiber handelte, keine genauen Auskünfte geben konnten.

Größe

Etwas weniger als die Hälfte der kontrollierten Spielhallen (44%) gehörten mit einer Grundfläche von weniger als 140 qm zu den eher kleineren Spielstätten. 42 % der Hallen war zwischen 140 und 159 qm groß (Tabelle 4.7–1). Eher selten vertreten waren geräumige Spielhallen mit einer Grundfläche, die bei 160 qm und darüber liegt (24 %).

Tabelle 4.7–1: Größe der Spielhallen

Größe der Spielhallen in qm	n	%
<100	6	12
100 - <120	3	6
120 - <140	8	16
140 - <160	21	42
≥ 160	12	24
Gesamt	50	100

Charakter der Spielhalle

Die jeweils begleitenden Mitarbeiter des Instituts haben nach der Begehung anhand von Schulnoten eine grobe Einschätzung getroffen, um welche Art von Spielhalle es sich gehandelt hat. Note 1 stand dabei für den Typus „Modernes Unterhaltungszentrum; helle freundli-

²⁰ Wegen der kleinen Absolutzahlen sind alle Prozentangaben in diesem Kapitel auf ganze Zahlen gerundet

Ergebnisse

che Atmosphäre, gehobene Ausstattung“; Note 6 stand für den Typus „Einfache Spielhalle, altmodisches Erscheinungsbild, renovierungsbedürftig“. Dementsprechend fanden 32% der Begehungen in Spielhallen, die mit Note 1 und 2 bewertet worden waren, statt, 30% in Hallen, die die Note 3 erhalten haben und 38% in eher einfacheren Hallen, die mit den Noten 4 und 5 bewertet worden waren. Note 6 wurde nicht vergeben.

4.7.2 Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale

Zulassung

Mit Ausnahme von drei waren alle kontrollierten Geldspielgeräte korrekt zugelassen und trugen die erforderlichen Zulassungszeichen bzw. Prüfplaketten im Falle von Zulassungsverlängerungen. Von den drei genannten Fällen waren in einer Spielhalle zwei neue Geräte bereits in Betrieb, obwohl das Zulassungszeichen „noch auf dem Postweg“ war. (Tabelle 4.7–2).

Der Großteil (87%) der in den Spielhallen vorgefundenen Geldspielgeräte ist im Zeitraum zwischen 2006 und Ende 2008 zugelassen worden. Nur ca. 12% der Geräte waren ab 2009 zugelassen. In einer Spielhalle war noch ein altes Gerät, dessen zugelassene Bauart bis zum 31.12.2005 (nach alter Spielverordnung) beantragt worden war, vorhanden.

Tabelle 4.7–2: Zulassungsnummern der aufgestellten Geldspielgeräte

Zulassungsnummern	n	%
...beginnend mit Ziffer 1	4	<1
...beginnend mit Ziffer 20 und 21	479	87
...beginnend mit Ziffer 22	65	12
Gesamt	553	100

Illegale Spielgeräte

In keiner der kontrollierten Spielhallen wurden Unterhaltungsautomaten gem. §6a der Spielverordnung festgestellt. Auch andere illegale Spielgeräte wie nicht zugelassene Jackpot-Anlagen, Roulette-Tische und Wettterminals für Sportwetten waren in keiner der Hallen vorhanden.

4.7.3 Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale

Anzahl Geräte

In 60% der Spielhallen war die maximal zulässige Anzahl an Geldspielgeräten (12) aufgestellt (Tabelle 4.7–3). In fast allen Fällen, mit Ausnahme von einer Spielhalle, war auch die dafür nötige Grundfläche vorhanden. Im Falle dieser Spielhalle fehlten zwei qm bis zur erforderlichen Mindestfläche. In zwei Fällen waren nur 10 Geldspielgeräte aufgestellt, obwohl die Halle 150 qm groß war. (Einer der Betreiber war dankbar für den Hinweis des Ordnungsamtsmitarbeiters, dass zwei weitere Geräte aufgestellt werden dürfen.)

Auch bei den restlichen 40% der Spielhallen, die weniger Geräte aufgestellt hatten, korrespondierte die Anzahl der Geräte in den meisten Fällen mit der gesetzlich vorgeschriebenen Hallengröße. In zwei Spielhallen, die 95 und 97,5 qm Grundfläche hatten, waren mit je 11 Geldspielgeräten, deutlich zu viele Geräte aufgestellt. In einer weiteren Spielhalle mit 100 qm befanden sich 10 Geräte, d.h. eines mehr als zulässig.

Ergebnisse

Insgesamt wurden bei den Begehungen in vier der 50 Spielhallen zu viele Geldspielgeräte im Verhältnis zur Größe der Halle vorgefunden.

Tabelle 4.7–3: Anzahl Geldspielgeräte pro Spielhalle

Anzahl Geldspielgeräte je Spielhalle	n	%
5	1	2
7	1	2
8	4	8
10	7	14
11	6	12
12	31	62
Gesamt	50	100

In zwei Spielhallen befanden sich in der Halle einmal fünf und einmal vier „gelagerte“ Geräte, die von den Betreibern als ausgemustert bezeichnet wurden. In einer Halle standen die Geräte zwar hinter einer Stellwand, jedoch sichtbar und leicht zugänglich. Laut Betreiber gab es keine andere Lagermöglichkeit für die Geräte. Sie waren nicht betriebsfähig, hätten aber nach Aussage des Ordnungsamtsmitarbeiters innerhalb von etwa 15 Minuten wieder betriebsfähig gemacht werden können. Es erfolgte die Anordnung durch den Ordnungsamtsmitarbeiter, dass die Geräte umgehend entfernt werden müssen. Die vier Geräte in der zweiten Halle waren nicht an das Stromnetz angeschlossen und sollten laut Betreiber „noch am selben Tag abgeholt werden“. In einer weiteren Spielhalle stand unter den funktionierenden 12 Geldspielgeräten ein dreizehntes, das „außer Betrieb“ war.

In 12 Spielhallen waren zusätzlich zu den Geldspielgeräten insgesamt 21 Unterhaltungsautomaten aufgestellt, die nicht unter den §6a fallen. Davon waren je zwei Geräte in sechs Hallen zusätzlich vorhanden, in 5 Hallen je eines und in einer sehr großen Halle (Grundfläche über 200 qm) insgesamt 4 Automaten.

Aufstellung in Gruppen

In 39 (78%) der 50 kontrollierten Spielhallen waren die Geldspielgeräte ausschließlich in Zweiergruppen aufgestellt, in den restlichen 11 Hallen überwiegend. In zwei Hallen befanden sich jeweils zwei Spielinseln à vier Geräte, die rechtwinklig zueinander angeordnet waren. Laut Auskunft der Ordnungsamtsmitarbeiter gibt es hierzu keine eindeutige Vorschrift. Der 90 Grad Winkel in der Anordnung sei aber zwingend erforderlich, andernfalls wird die Aufstellung nicht toleriert.

Mehrplatzspielgeräte

In keiner der kontrollierten Spielhallen befanden sich Mehrplatzspielgeräte.

Abstände zwischen den Geräten

Der vorgeschriebene Mindestabstand zwischen den Geräten bzw. den Zweier-Gruppegruppen wurde in 38 (76%) der 50 Spielhallen eingehalten. In 12 Spielhallen (24%) gab es Beanstandungen wegen zu geringer Abstände.

Sichtblenden

Die Sichtblenden waren nur in 8 Spielhallen (16%) in korrekter Form an allen Geräten bzw. Gerätegruppen vorhanden. In 11 Spielhallen fehlten die Sichtblenden an allen Geräten, jedoch war hier der in diesem Fall notwendige Abstand von 3m zwischen den Einzelgeräten

Ergebnisse

bzw. Zweiergruppen gegeben. Somit gab es in 19 Spielhallen (38%) keinerlei Beanstandungen hinsichtlich der Sichtblenden.

In vier Spielhallen fehlten die Sichtblenden, ohne dass der dann notwendige Abstand von 3 Metern zwischen den Geräten eingehalten wurde; in den restlichen 27 Spielhallen waren zwar Sichtblenden vorhanden, aber nicht in den Vorschriften entsprechenden Formen. In der Regel waren die Sichtblenden nicht tief oder hoch genug (Tiefe statt 80 cm nur 30 bis 50 cm; Höhe unterhalb der Geräteoberkante). Oft waren die Sichtblenden bewegliche Stellwände, die ganz an die Wand geschoben waren und dadurch nur wenig über die Spielgeräte hinausragten. Auch die Bauart der Blenden war in einigen Fällen so gewählt, dass komfortable Sichtfenster zu den Nachbargeräten eingebaut waren. In einer Halle bestanden alle Stellwände aus künstlichen Kübelpflanzen.

Zugänglichkeit der Spielregeln und Gewinnpläne

Spielregeln und Gewinnpläne hängen nur noch in wenigen Fällen aus, sondern sind nahezu ausschließlich über Funktionstasten direkt am Gerät abrufbar. Deshalb war es nicht möglich an jedem der über 500 Geräte für jedes Spiel zu prüfen, ob ein Spiel- und Gewinnplan vorliegt. Stichprobenartige Überprüfungen zeigten keine Beanstandungen.

Informationen/Warnhinweise an den Geräten

An allen untersuchten Geräten waren Piktogramme zum Jugendschutz, zum Thema übermäßiges Spielen sowie Hinweise zu Beratungsmöglichkeiten angebracht.

Informationsmaterialien zu Risiken übermäßigen Spielens

Bei über der Hälfte (60%; Tabelle 4.7–4) der kontrollierten Spielhallen lag Informationsmaterial zu den Risiken übermäßigen Spielens aus, jedoch bei 14 % kaum sichtbar, an Stellen wie Fensterbänken, dem hinteren Thekenbereich oder an der Wand.. Sehr häufig (40%) fehlte das Informationsmaterial. Auf Nachfrage wurde die Auskunft gegeben, dass die Broschüren gerade vergriffen, irgendwo im Büro liegen würden oder dass die Mitarbeiter dazu informieren würden. In einem Fall war weder bekannt, dass es überhaupt Infomaterial gibt, noch dass es ausgelegt werden muss. Laut Auskunft eines Ordnungsamtsmitarbeiters ist der Tatbestand des Nichtauslegens von Informationsmaterial nicht bußgeldbewehrt und daher sind die vom Ordnungsamt ausgesprochenen Verwarnungen auch nicht wirksam.

Tabelle 4.7–4: Ausliegende Informationsmaterialien in den Spielhallen zu Spielerrisiken

Informationsmaterial	n	%
Vorhanden, deutlich sichtbar	23	46
Vorhanden, aber kaum sichtbar	7	14
Nicht vorhanden	20	40
Gesamt	50	100

Ergebnisse

4.7.4 Auswirkungen auf Spieler- und Jugendschutz: Situation in der Spielhalle während der Begehung

Geräte in obligatorischer Spielpause

Zum Zeitpunkt der Begehungen befand sich kein Gerät in der obligatorischen Spielpause.

Anzahl der spielenden Personen

Im Durchschnitt waren zum Zeitpunkt der Begehungen 2,4 Personen in einer Spielhalle. Sehr stark war keine der Hallen frequentiert, maximal wurden in einer Halle 8 Personen angetroffen, allerdings war dies nur in einer Halle der Fall (Tabelle 4.7–5). Es spielten deutlich weniger Frauen als Männer: Insgesamt wurden 17 (14%) Frauen und 105 (86%) Männer angetroffen.

Tabelle 4.7–5: Anzahl spielender Personen in der Spielhalle (je Lizenz)

Anzahl der Spieler je Halle	Angetroffen in Spielhallen	Gesamtzahl der Spieler	Verteilung der Spieler je Halle in %
0	7	0	14
1	7	7	14
2	17	34	34
3	6	18	12
4	7	28	14
5	3	15	6
6	2	12	4
8	1	8	2
Gesamt	50	122	100

Anzahl der Spieler an mehreren Geräten

Von den 122 angetroffenen Spielern spielten 25 (20 %) gleichzeitig an zwei Geräten, 5 Personen an mehr als zwei Geräten (4 %).

Aufenthalt Jugendlicher unter 18 Jahren in den Spielhallen

In allen Spielhallen waren bereits am Eingang Hinweise angebracht, dass Jugendlichen unter 18 Jahren der Zugang zur Spielhalle verboten ist. Mit Ausnahme von einer Spielhalle wurden keine Personen gesichtet, die „augenscheinlich“ unter 18 Jahre alt waren. In dieser einen Halle befanden sich zwei an einem Geldspielgerät spielende Jugendliche, die augenscheinlich jünger als 18 Jahre alt waren. Obwohl die Spielhallenaufsicht versicherte die Jugendlichen zu kennen und auch schon deren Ausweise kontrolliert zu haben, bestanden erhebliche Zweifel an dem Wahrheitsgehalt der Angaben²¹. Das Verhalten der Jugendlichen, die angaben, ihre Ausweise vergessen zu haben und sich dann auffällig schnell aus der Spielhalle entfernten, gibt Anlass zu der Annahme, dass es sich um unter 18-Jährige gehandelt hat.

Alkoholausschank und -konsum

In keiner der Spielhallen wurde Alkohol ausgeschenkt und – soweit ersichtlich – konsumiert. Beide Angaben konnten aber nicht mit völliger Sicherheit kontrolliert werden. Bezüglich des Alkoholausschanks war man auf die Angaben der Betreiber bzw. Hallenaufsichten und –

²¹ Der Mitarbeiter des Ordnungsamts darf selbst keine Ausweiskontrollen durchführen, sondern nur unter Hinzuziehung der Polizei, worauf er aber in diesem Fall verzichtete.

Ergebnisse

soweit vorhanden – ausliegende Getränkearten angewiesen. Den Konsum konnte man nur durch Augenschein beurteilen, da aber auch z.B. alkoholfreies Bier angeboten wurde, war die Beurteilung der Gläserinhalte nicht zweifelsfrei möglich. In 30% der Spielstätten (n = 15) gab es zusätzlich zu den Spielhallen noch einen Bistrobereich, in dem Alkohol ausgeschenkt werden durfte und der in der Regel auch mit den drei für Gaststätten zulässigen Geldspielgeräten ausgestattet war. Diese Bistrobereiche, für die laut der zuständigen Ordnungsamtsmitarbeiter auch Konzessionen vorlagen, waren großteils räumlich von den Spielhallen getrennt, allerdings ohne weiteres begehbar. In einem Fall wurde von einem Ordnungsamtsmitarbeiter berichtet, dass bei einer zu einem früheren Zeitpunkt durchgeführten Begehung noch eine Durchreiche vom Bistrobereich zur Spielhalle existierte, die geschlossen werden musste (und inzwischen auch geschlossen war).

4.7.5 Gesamtbewertung

Zusammenfassend ist festzustellen, dass insgesamt nur 10 von 50 Spielhallen (20%) ohne Beanstandungen waren (Tabelle 4.7–6). Wenn Regelverstöße vorlagen, dann hauptsächlich in den beiden Bereichen „Aufstellregelungen“ (Anzahl, Abstand, Blenden) und „Information“ (86 bzw. 60% aller Verstöße), in drei Fällen im Bereich „Fehlende Zulassungszeichen“ und in einem Fall im Bereich „Jugendschutz“. In 21 Spielhallen lag ein Regelverstoß vor, in 16 Hallen zwei Verstöße im Bereich Aufstellung als auch im Bereich Information, in einem Fall in drei Bereichen.

Tabelle 4.7–6: Verstöße gegen Aufstell- und Zugangsregelungen in Spielhallen (Mehrfachnennungen bei der Art der Verstöße möglich)

	n	%
Keine Verstöße	10	20
Verstöße	40	80
Art der Verstöße		
• Aufstellregelungen (Anzahl, Abstand)	36	72
• Informationen	20	40
• Zulassungszeichen	3	6
• Jugendschutz	1	2

Betrachtet man in Tabelle 4.7–7 Einzelhallen vs. Spielhallenkomplexe hinsichtlich festgestellter Regelverstöße, so zeigt sich, dass es im Vergleich mehr Hallen ohne Beanstandungen unter den Mehrfachspielhallen gab als bei den Einzelspielhallen (27% vs. 13%). Fehlendes Informationsmaterial führte in Mehrfachhallen häufiger zu Beanstandungen als in Einzelhallen (46% vs. 33%). Vergleicht man die Spielhallen nach den Standorten Großstadt vs. ländlicher Bereich, so fällt hier auf, dass ein größerer Teil der städtischen Spielhallen ohne Beanstandungen geblieben ist (23% vs. 13%). In den Spielhallen außerhalb der Großstädte gab es häufiger Probleme mit den Aufstellregelungen (87% vs. 66%), wohingegen es nur in den Städten Beanstandungen hinsichtlich fehlender Zulassungszeichen und Anwesenheit von Personen unter 18 Jahren gab.

Vergleicht man die drei Bundesländer, so zeigt sich, dass es in Sachsen in allen Hallen zu Beanstandungen gekommen ist. In Niedersachsen waren 14% und in Bayern 33% der Hallen beanstandungsfrei. In Sachsen lagen in der Hauptsache Verstöße im Zusammenhang mit der Aufstellung der Geräte vor (92%), dies trifft zwar auch auf die beiden anderen Bundesländer zu, jedoch in geringerem Umfang (67% u. 64%).

Ergebnisse

Tabelle 4.7–7: Festgestellte Regelverstöße nach Spielhallentyp und –standort

Hallentyp/-standort	Verstöße				
	Aufstellregelungen	Informationen	Zulassungszeichen	Jugendschutz	keine
Einzelhalle (n=24)	18 (75%)	8 (33%)	3 (13%)	-	3 (13%)
Teil eines Spielhallenkomplexes (n=26)	18 (70%)	12 (46 %)		1 (4%)	7 (27%)
Stadt (n=35)	23 (66%)	14 (40%)	3 (8,6%)	1 (2,8%)	8 (23%)
Land (n=15)	13 (87%)	6 (40%)	-	-	2 (13%)
Bayern (n=24)	16 (67%)	9 (38%)	-	1 (4%)	8 (33%)
Sachsen (n=12)	11 (92%)	5 (42%)	1 (8 %)		0
Niedersachsen (n=14)	9 (64%)	6 (43%)	2 (14%)	-	2 (14%)

Zum Abschluss der Begehung sollten anhand von Schulnoten (Note 1: sehr gut bis Note 6: sehr schlecht) unabhängig voneinander durch die teilnehmenden Mitarbeiter des Ordnungsamtes und der wissenschaftlichen Mitarbeiter der Gesamteindruck der begangenen Spielhalle hinsichtlich der Einhaltung der Bestimmungen der Spielverordnung und der Kompetenz und Kooperationsbereitschaft der involvierten Betreiber und Spielhallenmitarbeiter beurteilt werden. Die Bewertungen fielen im Durchschnitt befriedigend und relativ übereinstimmend (je 2,9) aus. Etwa ein Drittel erhielt die Note ausreichend (4) bzw. mangelhaft (5), etwas mehr die Note sehr gut (1) bzw. gut (2).

Tabelle 4.7–8: Bewertung des Gesamteindrucks der begangenen Spielhallen

Beurteilung Noten	Mitarbeiter Ordnungsamt		Mitarbeiter IFT	
	Anzahl	%	Anzahl	%
1	8	13	7	14
2	15	23	13	26
3	22	34	13	26
4	12	19	14	28
5	7	11	3	6
6	0	0	0	0
Gesamt	64¹	100	50	100

¹14 Begehungen wurden mit jeweils zwei Mitarbeitern des Ordnungsamtes durchgeführt.

Schlussfolgerungen

5 Schlussfolgerungen aus der Beurteilung der Ergebnisse in Hinblick auf die Fragestellungen der Studie

5.1 Hinweise zur Methodik

Die folgende Beurteilung der Ergebnisse zu den Fragestellungen aus den sieben Teilzielen der Untersuchung (vgl. Kapitel 1.3) fasst die relevanten Ergebnisse aus den sechs Teilstudien zusammen. Dabei werden für die Teilstudien folgende Abkürzungen verwendet:

- Ex: Interviews mit Experten (Kapitel 4.2)
- Lit: Sekundäranalyse vorhandener Literatur zu GSG (Kapitel 4.3)
- Spl: Befragung von Spielern (Kapitel 4.4)
- BI: Befragung von Betreibern (Kapitel 4.5)
- TB: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten (Kapitel 4.6)
- Bg: Begehung von Spielhallen (Kapitel 4.7)

An dieser Stelle wird zum Verständnis der Gültigkeit der Ergebnisse auf die Ausführungen in Kapitel 2.1 verwiesen:

- Teilziele 1 und 2 (Umsetzung der Novelle) können durch die Aussagen der Betreiber, der Ergebnisse der Begehungen und der teilnehmenden Beobachtung gut erfasst werden.
- Für die Teilziele 3 bis 7 (Auswirkungen der Novelle) kann das *aktuelle Spielverhalten* an GSG mit möglichen positiven und negativen Aspekten aus den Aussagen von Betreibern, Spielern, Experten, Literaturangaben und teilweise aus den Begehungen und den teilnehmenden Beobachtungen gut erfasst werden. Bei Bewertungen (z. B. Beurteilung von Risikomerkmalen) sind Verfälschungen durch Interessen der Befragten bzw. Antwortenden aufgrund sozialer Erwünschtheit möglich. Viele aktuelle Sachverhalte (z. B. „Vorheizen“ der Geräte, hohe Beträge bei Punkteumwandlungen) haben aber durch Informationen aus mehreren Quellen (z. B. Betreiber, Spieler und Experten) eine hohe Gültigkeit.
- Sehr viel schwieriger ist es für die Teilziele 3 bis 7 die aktuelle Situation auf die Einführung der novellierten Spielverordnung im Sinne eines kausalen Zusammenhangs zurückzuführen, da weder ein Experiment noch eine Längsschnittstudie mit Messzeitpunkten vor und nach der Novelle vorliegen. D. h., kausale Zuschreibungen können nur von den beteiligten Personen oder den Autoren der Untersuchung auf Plausibilitätsniveau gemacht werden und unterliegen bei der Abfrage von Veränderungen (z. B. Geldbetrag pro Woche 2005 und 2009) neben möglichen Verfälschungen durch Interessen und soziale Erwünschtheit auch Verfälschungen durch Erinnerungslücken. Allerdings sind einige wenige „harte“ Informationen über längere Zeiträume verfügbar (Geräteanzahl, Umsätze, Verluste pro Stunde).
- Ein weiteres Problem besteht darin, dass mögliche Langzeitauswirkungen der Novelle aufgrund des kurzen Beobachtungszeitraums (Inkrafttreten der Novelle: 01.2006, des Erlasses des BMWi: 10.2007; mehrere Übergangsregelungen) wahrscheinlich im Winter 2009/2010 noch nicht (vollständig) erfasst werden konnten.
- Das Problem der kausalen Zuschreibung des aktuellen Spielverhaltens auf die Novelle der SpielV wird aber – in Hinblick auf die Beurteilung der aktuellen Situation und auf Änderungsvorschläge – als weniger gravierend eingeschätzt. Vereinfacht ausgedrückt: Was

Schlussfolgerungen

immer mögliche kritische Merkmale des aktuellen Spielverhaltens verursacht hat (aktuelle Novelle, frühere Novellen der SpielV, Kontrollpraxis der Ordnungsämter), sie geben auf jeden Fall Hinweise auf einen Handlungsbedarf.

5.2 Teilziel 1: Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale

Die Ergebnisse der Literaturlauswertung und der Experteninterviews zur Umsetzung der in der Novelle der SpielV festgelegten Spielmerkmale lassen sich in fünf Aussagen dahingehend zusammenfassen, dass diese weitgehend umgesetzt worden sind, dass aber in zwei Bereichen unerwünschte und teilweise illegale Handlungen auftreten.

(1) Die Umsetzung der mit der Novelle festgelegten Spielmerkmale ist weitgehend erfolgt

Die erste zusammenfassende Aussage aus den Experteninterviews und der ausgewerteten Literatur lässt sich mit den Ergebnissen aus den Teilstudien bestätigen:

- Etwa 90% der GSG in Spielhallen und 100% in Gaststätten trugen das Zulassungszeichen nach § 15(1) der SpielV bzw. die Prüfplakette nach § 7 der überarbeiteten SpielV (BI); bei der stichprobenhaften Überprüfung trugen 100% der Geräte das neue Prüfsiegel (Bg).
- Dem Erlass des BMWI vom Oktober 2007 (Begrenzung auf 100.000 Punkte und auf einen in Geld wandelbaren Gegenwert von 1.000 Euro, verbesserte Definition der Spielpause) entsprachen im Winter 2009/10 jeweils 50% der Geräte in Spielhallen und Gaststätten (Bg). Die Übergangsfrist für die komplette Umstellung läuft bis Ende 2010, so dass danach eine erneute Überprüfung erfolgen sollte, ob die noch fehlenden Geräte umgestellt wurden.

(2) Die maximale Obergrenze von 500 Euro Gewinn je Stunde wird durch Punktesysteme (legal) umgangen

Es wird von Experten argumentiert, dass durch die Umwandlung von Geldeinzahlungen in Punkte und das Spielen mit sehr hohen Punktbeträgen einschließlich der Umwandlung in Geldbeträge, die über 500 Euro hinausgehen können, zumindest der Geist der SpielV mit einer Obergrenze für den Gewinn von 500 Euro pro Stunde verletzt wird (Ex, Lit). Die Ergebnisse der Studie bestätigen erhebliche Überschreitungen des Grenzwertes, auch wenn dabei die Gewinnbegrenzung der SpielV (zumeist) dadurch eingehalten wird, dass der über 500 Euro hinausgehende Betrag auf die nächste bzw. auf weitere Stunden bei der Auszahlung verteilt wird:

- 57% der höchsten Auszahlungen in den letzten fünf Tagen lagen über 500 Euro, 29% über 1.000 Euro (Gaststätten: 0%, aber 33% „weiß nicht“) (BI).
- 31% der Spieler in Spielhallen geben für 2009 als höchsten von Punkten in Geld eingetauschten Betrag eine Summe von mehr als 500 Euro an, 5% von mehr als 2.000 Euro (Gaststätten: 18% bzw. 2%) (Spl).

(3) Es gibt Fälle von rechtswidrigem „Vorladen“ der GSG

In der Fachwelt wird über Fälle des illegalen „Vorladens“ („Vorheizens“) von GSG gesprochen (Ex, Lit): Mitarbeiter der Spielstätten werfen Beträge in die GSG ein, die in Punkte umgewandelt werden, so dass ein Gast gegen Bezahlung bereits mit hohen Punktwerten beginnen kann. Die Aussagen werden durch die Ergebnisse der Untersuchung bestätigt:

- Wenige Betreiber bestätigten ein solches Vorladen für Spielhallen (2 von 84 Einrichtungen), für Gaststätten wurde es nicht angegeben (BI).

Schlussfolgerungen

- Etwa 13 % der Spieler in Spielhallen und 11% derjenigen in Gaststätten gaben an, dass sie an vorgeladenen Geräten spielen (Spl).

(4) Es erfolgen rechtswidrige Auszahlungen eingetauschter Punktgewinne

Die von den Experten genannten Hinweise auf illegale Auszahlungspraktiken hoher Punktgewinne (Ex, Lit) wurden durch die Untersuchung bestätigt:

- In 11% der Spielhallen und 33% der Gaststätten wurden illegalen Formen der Auszahlung des höchsten Punktwertes in den letzten fünf Tagen angegeben (BI).
- Der Anteil illegaler Auszahlungen des höchsten in 2009 gewonnenen Betrags lag nach Angaben der Spieler bei 34% in Spielhallen und 32% in Gaststätten (Spl).

(5) Geringe Kenntnisse der Betreiber über die Spielmerkmale der SpielV

Im Gegensatz zu der Erwartung, dass die Betreiber die Bestimmungen der SpielV gut kennen, da diese z. B. zahlreiche Regelungen zum Spieler- und Jugendschutz enthalten, haben die Betreiber nur geringe Kenntnisse über die neuen Spielmerkmale:

- Etwa 80% bis 90% konnten relevante veränderte Spielmerkmale aus der SpielV nicht aktiv nennen (auch nicht annäherungsweise) mit Ausnahme der verkürzten Spieldauer, die von etwa 36% der Betreiber von Spielhallen (Gaststätten: 17%) aktiv genannt werden konnten (BI).

5.3 Teilziel 2: Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale

Zusammenfassend zeigte sich bei der Auswertung der Literatur und der Angaben der Experten, dass es bei den Aufstell- und Zugangsmerkmalen in den Spielhallen und Gaststätten zahlreiche Mängel in Hinblick auf die Umsetzung der Regelungen der novellierten SpielV gibt. Diese Aussagen werden durch unsere Untersuchungen bestätigt.

(6) Es bestehen Mängel bei der Umsetzung der Aufstell- und Zugangsmerkmale aus der novellierten SpielV

Die Mängel betrafen alle Bereiche mit Ausnahme der Regelungen zur Altersbegrenzung. Jeder einzelne Mangel betraf zumeist immer nur eine Minderheit der Spielstätten, in der Summe ergab sich aber, dass bei den Begehungen nur 10 der 50 Einzelspielhallen ohne Mangel waren:

- In 8% der Hallen (4 von 50) wurde die maximale Obergrenze der GSG bei vorliegender Raumfläche nicht eingehalten, in drei weiteren Spielhallen gab es ausgemusterte Geräte, die in kurzer Zeit in Betrieb genommen werden könnten (Mängelrate insgesamt: 14%) (Beg).
- 24% der Spielhallen zeigten Mängel bei den Abstandsregelungen zwischen den Geräten und 62% bei den Sichtblenden (Beg, TB).
- 12% zeigten Mängel bei den Warnhinweisen am Gerät zum übermäßigen Spielen und 32% bei den Hinweisen zu Beratungsmöglichkeiten (TB).
- 54% (Bg) bzw. 34% (TB) erfüllten in Spielhallen nicht die Auflage zur Auslage von Infobroschüren.
- In 24% der Gaststätten waren die Geräte nicht im Blickfeld des Wirtes aufgestellt, Warnhinweise und Beratungsinformationen fehlten in 29% bzw. 43% der Fälle.

Schlussfolgerungen

(7) Die Bestimmungen zum Hinweis auf die Altersbegrenzung werden in der Regel in Spielhallen erfüllt

- In allen Spielhallen waren am Eingang Hinweise angebracht, dass Jugendliche unter 18 Jahren der Zutritt zur Spielhalle verboten ist (Bg).
- In über 90% (TB) bzw. in 100% (Bg) waren Warnhinweise zum Jugendschutz sichtbar an den Geräten angebracht.

(8) Kein Betrieb nichtzugelassener Geräte

- In 50 besuchten Spielhallen mit etwa 550 Geräten waren nur drei Geräte formal nicht zugelassen, da die Zulassungszeichen oder die Prüfplaketten (noch) nicht angebracht waren (Bg).
- Nicht zugelassene Fun Games, Jackpots (solche, die von der PTB nicht als Bestandteil eines oder mehrerer Geräte geprüft wurden) und nichtzugelassene Mehrplatzspielgeräte (d.h. mit mehr als vier Spielstellen) wurden in keinem Fall angetroffen (Bg).

(9) Geringer Kenntnisstand der Betreiber über die Aufstell- und Zugangsregelungen der SpielV

Auffällig war der geringe Kenntnisstand der befragten Personen in Spielhallen und Gaststätten über die wichtigsten Aufstell- und Zugangsregelungen nach der neuen SpielV:

- In Spielhallen konnten zwischen 80% und 95% die wichtigsten Aufstell- und Zugangsmerkmale nach der neuen SpielV nicht spontan nennen, auch nicht in ungenauer Form. Lediglich bei den Sichtblenden und Abstandsregelungen war der Kenntnisstand mit etwa 65% der Befragten mit fehlendem Wissen etwas besser (BI).
- In Gaststätten ist der Kenntnisstand noch schlechter, 90% bis 95% kennen die dort gültigen Regeln nicht. Kein einziger Gaststättenbetreiber kann angeben, dass bei zumindest zwei Geräten (in 67% der Gaststätten) eine ständige Aufsicht und bei drei Geräten (19% der Gaststätten) technische Regelungen zur Sicherstellung des Jugendschutzes notwendig sind (BI).

(10) Unterschiede bei den Kontrollen

Eine unterschiedliche Kontrollpraxis in Deutschland wurde von den Experten und in der Literatur angegeben. Dieses Ergebnis wird durch die Untersuchung bekräftigt:

- Es gab erhebliche Unterschiede bei den Kontrollergebnissen zwischen den drei untersuchten Bundesländern und ländlichen und städtischen Regionen. Die Beanstandungsquote in den Bundesländern lag zwischen 67% und 100% (Bg).
- Eine überdurchschnittliche Beanstandungsquote bestand darüber hinaus bei Einzelhallen im Vergleich zu Spielhallenkomplexen, und bei ländlichen Regionen im Vergleich zu Städten (Bg).
- Die Unterschiede bei den Kontrollen lassen auf eine unterschiedliche Kontrolldichte, Kontrollintensität und Sanktionspraxis bei Verstößen schließen, ohne dass dies im Einzelnen geprüft werden konnte. Darüber hinaus sind nicht alle Verstöße gegen die SpielV bußgeldbewehrt (z. B. das Fehlen von Broschüren zum Spielerschutz) (Bg).

(11) Defizite bei baurechtlichen Steuerungsinstrumenten auf Gemeindeebene

Die Entwicklung von Entertainment-Zentren mit zahlreichen Einzellizenzen für Spielhallen wird wegen der Konzentration des Angebots und der zunehmenden Ähnlichkeit mit Automatenhallen der Spielbanken von Spielexperten als kritisch eingestuft. Es fehlten nach ihrer Meinung geeignete Steuerungsinstrumente für die Genehmigung von Spielhallenlizenzen auf

Schlussfolgerungen

Gemeindeebene (Ex, Lit). Dabei ist die Diskussion unter Gemeindevertretern noch offen, ob eine Konzentration auf wenige Zentren oder eine breite Verteilung kleiner Spielhallen in einer Gemeinde präferiert wird. Als wichtig werden aber ebenfalls bessere Steuerungsinstrumente eingeschätzt. Zu diesen Ergebnissen aus den Interviews und der Literatur gibt es aus unseren Untersuchungen folgende Angaben:

- Fast 30% der Spielhallenstandorte bestehen aus Spielhallenkomplexen mit mehr als einer Lizenz (Bg).
- 26% der Spielhallenstandorte haben mehr als 300 m² Grundfläche (BF).
- 11% der Spielhallenstandorte umfassen sechs Konzessionen und mehr in einem Gebäude (BI).

5.4 Teilziel 3: Auswirkungen auf den Spielerschutz

In der novellierten SpielV (u. a. §3 und §6), in der zugrunde liegenden Gewerbeordnung (GewO; u. a. 33 c, d, e und i) und in der Verwaltungsvorschrift (SpielVwV) zum Vollzug der GewO und der SpielV ist der Spielerschutz ausdrücklich erwähnt, auch im Hinblick auf die Verhinderung „unangemessen hoher Verlust in kurzer Zeit“. Die befragten Experten und die ausgewertete Literatur zweifeln überwiegend an der Umsetzung eines ausreichenden Spielerschutzes bei den gegenwärtig bestehenden Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen (Ex, Lit).

Die Zweifel an einem effektiven Spielerschutz werden in verschiedenen Einzelaspekten durch die Untersuchung unterstützt:

(12) Die Regelungen der SpielV zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen verhindern illegale Spielabläufe an GSG in zu geringem Umfang

- 2% der Betreiber in Gaststätten luden GSG illegal vor (BI).
- Je 50% der Betreiber in Spielhallen und Gaststätten hielten vorgeladene Geräte für Vielspieler für wichtig, für Anfänger 5% bzw. 22% (BI).
- Spielen an illegal „vorgeladenen“ GSG gaben aktuell 13% der Spieler in Spielhallen und 11% in Gaststätten an (Spl).
- Illegale Auszahlungspraktiken von Gewinnen über 500 Euro aus dem Umtausch von Punkten gaben aktuell 34% der Spieler in Spielhallen bzw. 32% in Gaststätten an (Spl).
- Von den Betreibern zahlten 11% bzw. 33% Gewinne über 500 Euro illegal aus (BI)

(13) Die Regelungen der SpielV zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen gewährleisten in zu geringem Umfang beabsichtigte Schutzmaßnahmen

- Sichtblenden in Spielhallen hielten 57% der Spieler nicht vom Spielen an mehr als zwei Geräten ab (Spl).
- 20% der Spieler in Spielhallen und 7% in Gaststätten spielten zumeist an mehr als 2 Geräten (Spl).
- Die Zwangspausen (bei einstündigem Spiel bzw. Erreichen des maximalen Verlustes von 80 Euro vor Ende einer Stunde) wurden von 56% bzw. 34% der Spieler durch Gerätewechsel umgangen (Spl).
- Zwar gaben 89% bzw. 45% der Betreiber an, dass alle oder zumindest die meisten Mitarbeiter die Regelungen der SpielV zum Spielerschutz kennen, doch konnten 65% bis 90% bzw. 85% bis 100% der Betreiber die verschiedenen Maßnahmen (z. B. Schulungsinhalte der Mitarbeiter, Broschüren, Spielverbote) nicht nennen (BI).

Schlussfolgerungen

(14) Durch Punktesysteme werden höhere „Gewinnerwartungen“ als die vorgegebene Obergrenze von 500 Euro/Stunde geweckt

- Auch wenn bei legaler Auszahlung die festgelegte Obergrenze von 500 Euro Gewinn pro Stunde durch „Streckung“ der Auszahlung über mehrere Stunden formal eingehalten wurde, erzeugten die von den Herstellern entwickelten Punktesysteme zumindest subjektiv in den Augen der Spieler den Eindruck höherer Gewinne als 500 Euro pro Stunde (Ex, Lit).
- Es wurden wesentlich höhere Gewinne eingetauscht als die von der SpielV festgelegte Obergrenze von 500 Euro/ Stunde: 31% bzw. 18% der Spieler geben Gewinne aus Punktetausch von über 500 Euro in 2009 an, 5% bzw. 2% von über 2.000 Euro. In einem Drittel der Fälle wurden diese Gewinne (illegal) sofort ausbezahlt, so dass der Gewinn pro Stunde – zumindest aus Sicht der Spieler, auch wenn er mehrere Stunden gespielt hat, - höher als 500 Euro/Stunde war (Spl).

(15) Hohe regelmäßige Ausgaben für Spielen an GSG

In der GewO ist festgelegt, dass eine Zulassung von GSG zu versagen ist, „wenn die Gefahr besteht, dass der Spieler unangemessen hohe Verlust in kurzer Zeit erleidet“ (§33e (1)). Die überwiegende Anzahl der Experten und große Teile der Hinweise in der Literatur äußerten sich dahingehend, dass durch die Änderung der SpielV Verluste in derartiger Höhe erzielt werden, dass diese Regel nicht mehr eingehalten wird. Zwar konnte kein Experte eine (risikoarme) „angemessene“ Verlustobergrenze festlegen, doch erschienen die tatsächlichen Verluste (Einsätze plus Gewinn minus Verlust) hoch:

- Aus den Angaben der Spieler zur monatlichen Spielstundenzahl und den aktuellen Verlusten von 14 Euro pro Stunde auf lange Frist (Heineken & Endig, 2008; 2009 (zitiert in Vieweg, 2010, S. 36)) wurden Monatsangaben von etwa 500 Euro für Spielhallen bzw. 280 Euro für Gaststätten pro Spieler an einem Gerät berechnet. Bei gleichzeitigem Spielen an durchschnittlich 1,9 Geräten in Spielhallen in 2009 ergab das fast das Doppelte der Verlustsumme bzw. bei 1,4 Geräten in Gaststätten fast das 1,5-fache (Spl, Lit).
- Der höchste Tagesverlust betrug 2005 im Durchschnitt 420 Euro bzw. 280 Euro, 2009 610 Euro bzw. 390 Euro (Spl).
- 60% der Spieler in Spielhallen und 48% in Gaststätten mussten sich wegen des Spiels an GSG finanziell einschränken (Spl).
- 7% bzw. 2% mussten für Spielen an GSG zusätzlich Geld besorgen (Spl).

(16) Hohe Risikobewertungen der neuen Spielmerkmale

Experten und Literaturangaben sind sich weitgehend einig in einer hohen Risikobewertung der aktuellen Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmale in Hinblick auf den Verlust der Spielkontrolle bzw. hohe Geldverluste. Dies wird durch Spieler und Betreiber gleichermaßen bestätigt:

- Betreiber in Spielhallen und Gaststätten gaben an, dass das Risiko für Spieler die Kontrolle über das Spiel zu verlieren für 37% bzw. 45% höher oder sehr viel höher sei als früher (BI).
- 20% bzw. 34% der Spieler hatten nach Angaben der Betreiber die Kontrolle bereits verloren (BI).
- Punktesysteme und Höchsteinsatz von 2,30 Euro (bei 75 Sec. Spiel) wurden von Betreibern mit dem höchsten Risiko (50% - 60%) eingestuft (BI).
- 61% der Spieler in Spielhallen und 54% in Gaststätten gaben an, dass durch die veränderten Spielmerkmale das Risiko besteht, mehr Geld zu verlieren (Spl).

Schlussfolgerungen

- 41% der Spieler in Spielhallen und 33% in Gaststätten gaben an, dass ihre Versuche zugenommen haben, verlorenes Geld vom Vortag zurückzugewinnen (ein Merkmal pathologischen Spielverhaltens) (Spl).
- 49% bzw. 46% der Spieler bestätigten, dass durch die neuen Spielmerkmale das Risiko höher geworden ist, die Spielkontrolle zu verlieren (Spl).
- Je nach Merkmal gaben zwischen 38% und 45% der Spieler in Spielhallen bzw. zwischen 25% und 39% in Gaststätten an, dass sich seit 2005 potentiell riskante Merkmale ihres Spielverhaltens (Spielzeit, Geldeinsatz, Spielen an mehreren Geräten, Versuche mehr Geld zu gewinnen) erhöht hätten. Sehr viel weniger berichteten einen Rückgang dieser Aspekte (Spl). Etwa ein Drittel führte dies auf die veränderten SpielV zurück (Spl).
- 52% der Spieler in Spielhallen bzw. 38% in Gaststätten gaben an, dass sie selbst die Kontrolle über das Spielen an GSG verloren haben und meinten, dass 67% bzw. 58% der anderen Spieler die Kontrolle verloren haben (Spl).
- 42% bzw. 30% der Spieler hatten eine Diagnose Pathologisches Glücksspielen, und 6% bzw. 4% waren schon in Behandlung (Spl) (Achtung: Stichprobenverzerrung beachten; vgl. Kapitel 3.1.7).

5.5 Teilziel 4: Auswirkungen auf den Jugendschutz

Bestimmungen zum Jugendschutz sind Gegenstand der GewO und der SpielV. Aus den Interviews der Experten und der Auswertung der Literatur geht hervor, dass dieser in der Regel zumindest in Spielhallen, weniger gut in Gaststätten eingehalten wird. Nach den Ergebnissen der Untersuchung werden diese Aussagen unterstützt:

(17) Wenig Verstöße gegen das Spielverbot für Jugendliche in Spielhallen

- In einer von 50 kontrollierten Spielhalle wurde eine Person gesichtet, die „augenscheinlich“ unter 18 Jahre alt war (Beg).
- In 3 der 65 besuchten Spielhallen spielten nach Beobachtung der Interviewern Personen an GSG, die als Jugendliche eingeschätzt wurden (TB).
- Die Betreiber von Spielhallen hatten eine gute Kenntnis der Jugendschutzmaßnahmen (Nachfragen nach dem Alter, Zutrittsverbote für Jugendliche): 61% bzw. 81% konnten diese Maßnahmen spontan nennen (BI).
- Ein Zutrittsverbot für Jugendliche haben 68% der Betreiber von Spielhallen in den letzten vier Wochen ausgesprochen, 23% sogar mehr als zehn Mal (BI).

(18) Hinweise auf Defizite beim Jugendschutz in Gaststätten

Sowohl in den Experteninterviews wie in der Literatur wird auf Verstöße beim Jugendschutz in Gaststätten hingewiesen. Die Ergebnisse der Untersuchung unterstützen diese Hinweise:

- Der Kenntnisstand von Betreibern von Gaststätten zu notwendigen Maßnahmen für den Jugendschutz war schlecht und auch deutlich geringer als in Spielhallen: Nur 56% der Betreiber konnten die Kontrolle des Alters als Maßnahme aktiv nennen, und je 94% wussten nicht, dass zur Durchsetzung des Jugendschutzes bei zwei Geräten eine ständige Aufsicht und bei drei Geräten „technische Sicherungsmaßnahmen“ notwendig sind (BI).
- Nur 11% hatten angegeben, dass sie in den letzten vier Wochen ein Spielverbot für Jugendliche ausgesprochen haben, und nur 50% eine Nachfrage nach dem Alter bei jung aussehenden Personen (BI).

Schlussfolgerungen

5.6 Teilziel 5: Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik

Der Ordnungsgeber wollte mit der Novelle der SpielV in erster Linie die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Betrieb und die Zulassung von GSG durch die Änderung der vorgeschriebenen Spielmerkmale (Umstellung von Prozessregelungen auf Ergebnisregelungen wie maximaler Gewinn und Verlust pro Stunde) überarbeiten, um die Prüfbarkeit der in den letzten Jahren voll elektronifizierten Geräte durch die PTB wieder herzustellen. Dadurch wurde dem Hersteller auch die Möglichkeit eingeräumt die Spiele wieder attraktiver werden zu lassen, da nach Angaben der Branche in den letzten Jahren die GSG als zunehmend uninteressant im Vergleich zum unregulierten Spiel an SBA in Spielbanken eingestuft wurden und die Zahl der Geräte von 1995 auf 2005 um etwa 25% (siehe Tabelle 4.3-6) zurückgegangen war. Weiterhin sollten mit der Novelle missbräuchliche Entwicklungen im Bereich der sogenannten Fun Games gestoppt, und insgesamt eine klare Abgrenzung zwischen den geregelten GSG und den unregulierten SBA in Spielbanken erreicht werden (siehe Begründungstext des BMWi für den Bundesrat zur fünften Verordnung zur Änderung der SpielV vom 30.08.2005).

Aus der Literatur und den Experteninterviews ergibt sich, dass die Umstellung der Spielmerkmale von Prozess- auf Ergebnisregelungen die Hersteller in die Lage versetzt hat attraktivere Geräte herzustellen. Dadurch würden deutlich mehr Personen als früher spielen, darüber hinaus habe auch der Anteil von Frauen zugenommen. Die Experten und die ausgewertete Literatur gehen weiterhin davon aus, dass sich die Wirtschaftlichkeit als Folge der verbesserten Attraktivität der GSG deutlich verbessert hat. Aus der Untersuchung können beide Entwicklungen bestätigt werden (Ex, Lit):

(19) GSG sind attraktiver geworden

- Je nach Frage gaben 40% bis 70% der Betreiber in Spielhallen an, dass der Anreiz zum Spielen gestiegen sei. In Gaststätten waren es nur 15% bis 22% (BI).
- 45% der Spieler in Spielhallen und 38% der Spieler in Gaststätten gaben an, dass der Spielanreiz im Vergleich zu früher größer sei (Spl).
- Etwa 24% (Spl, TB) bzw. 14% (Bg) der Spieler in Spielhallen waren Frauen, in Gaststätten war der Anteil etwas geringer.

(20) Die Wirtschaftlichkeit des Betriebs von GSG hat sich verbessert

- Die Zahl der Geräte in Spielhallen war – nach einem Rückgang von 1995 auf 2005 um 25% - von 2005 auf 2009 um 23% gestiegen, hat aber den Wert von 1996 noch nicht erreicht (Lit).
- Nach einer geringen Umsatzsteigerung für GSG zwischen 2000 und 2005 (+ 4%; unter Einbeziehung anderer Geräte + 1%) hat der Umsatz zwischen 2005 und 2009 um 38% zugenommen (Lit).
- 38% der Betreiber in Spielhallen gaben an, dass ihr Umsatz durch die Änderung der Spielverordnung gestiegen sei, 22% gaben einen Rückgang an (BI).
- Dem gegenüber geben 61% der Gaststätten an, dass ihr Umsatz zurückgegangen sei, keine einziger gibt eine Steigerung an (BI).
- Eigene Berechnungen zeigen, dass die Umsatzsteigerung nicht durch eine Steigerung der Monatsausgabe des einzelnen Spielers verursacht wird, so dass dies indirekt darauf hindeutet, dass die Umsatzsteigerung durch eine Zunahme der Spieler erfolgte (Spl, Lit).

Schlussfolgerungen

5.7 Teilziel 6: Auswirkungen auf illegales Glücksspiel

Mit der Änderung der Spielverordnung war angestrebt worden, dass die Teilnahme am illegalen Glücksspiel zurückgeht. Dies trifft zunächst verbotene Spielformen in Spielhallen, wie z. B. Fun Games und unerlaubte Jackpots (zur Definition nicht zugelassener Jackpots siehe Fußnote 4). Mit der Einräumung eines größeren Freiraums für die Spielgestaltung wurden den Anbietern von Geldspielgeräten auch die Möglichkeit eingeräumt die Geräte so attraktiv zu machen, dass die Teilnahme an Formen illegalen Glücksspiels (Glücksspiel im „Hinterzimmer“ wie z. B. Poker) uninteressant wird. Zum Zeitpunkt der Änderung der SpielV war der Glücksspielstaatsvertrag noch nicht in Kraft, so dass die staatliche Oddset-Wette im Internet noch zugelassen war. Durch ihr Verbot seit 2008 ist ein großer Bereich möglichen illegalen Glücksspiels hinzugekommen. Durch den Zeitpunkt der Datenerhebung der Untersuchung im Winter 2009/10 konnte bereits untersucht werden, ob Spieler an GSG illegal im Internet spielen.

Aus der Literatur und aus der Befragung der Experten geht hervor, dass überwiegend von einem vernachlässigbaren Anteil illegalen Formen von GSG (z. B. Fun Games) in Spielhallen durch die Änderung der SpielV ausgegangen werden kann. Eine deutliche Rolle spielen allerdings illegale Formen das „Vorheizen“ und illegale Auszahlungen großer Geldgewinne.

Die Glücksspieldelikte gehen insgesamt laut Polizeistatistik seit Jahren zurück und stellen einen marginalen Anteil an allen Delikten. Allerdings kann kein Bezug zwischen dieser Entwöhnung und der Änderung der Spielnovelle hergestellt werden. Darüber hinaus gibt es möglicherweise eine neue Dunkelziffer illegalen Glücksspielens durch die Änderung des Glücksspiel-Staatsvertrages, der früher legales Glücksspiel im Internet strafbewehrt hat. In wie weit die Novelle der SpielV die Beteiligung von Spielern an GSG an der Gesamtheit der illegalen Glücksspielformen reduziert hat, ist insgesamt sehr schwer zu beurteilen. Es gibt aber zumindest Hinweise aus der Untersuchung darauf, dass illegales Glücksspiel in Zusammenhang mit GSG bzw. von GSG-Spielern an sonstigen illegalen Glücksspielen zumindest bisher nur eine kleine Bedeutung hat:

(21) Illegale Formen des Spielens an GSG bestehen im Zusammenhang mit dem „Vorheizen“ der Geräte und der illegalen Auszahlung von Punktegewinnen

- Frühere illegale Formen von Spielgeräten in Spielhallen GSG-Geräte (Fun Games, nicht zugelassene Jackpots) sind nahezu vollständig vom Markt verschwunden (Beg, TB, BI)
- Neue Formen illegaler Praktiken an GSG treten nach Aussagen der Betreiber der Spielhallen in 11% für illegale Auszahlungen von Gewinnen über 500 Euro und in 2% für das „Vorladen“ von Geräten auf (BI)
- Nach Aussagen der Spieler wurde 2009 der von ihnen höchste gewonnene Betrag in 34% der Fälle illegal ausbezahlt, 13% der Spieler geben das Spielen an „vorgeladenen“ Geräten an (BI, Spl).
- In Gaststätten gibt es nach Meinung der Betreiber kein illegales „Vorladen“, aber 32% der Gewinne über 500 Euro werden illegal ausbezahlt. Nach Angaben der Spieler spielen 11% an vorgeladenen Geräten, in 32% der Fälle wurde der höchste Betrag 2009 illegal ausbezahlt (BI, Spl).

Schlussfolgerungen

(22) Die Beteiligung von Spielern an GSG an anderen illegalen Glücksspielen ist gering

- 15% der Spieler in Spielhallen bzw. 22% der Spieler in Gaststätten haben Erfahrungen mit illegalem Glücksspielen (im „Hinterzimmer“; ohne illegales Glücksspiel im Internet, wurde gesondert abgefragt) (Spl).
- 7,2% der Personen in Spielhallen und 7% der Personen in Gaststätten gaben an, dass sie 2009 an illegalen Glücksspielaktivitäten (ohne Internet) teil genommen haben, davon nur ein marginaler Anteil regelmäßig (Spl).
- 1,1% bzw. 2,8% der befragten Spieler gaben an, dass das illegale Glücksspiel („Hinterzimmer“) 2009 die größte Bedeutung hatte (Spl).
- 1% - 2% gaben an, dass (illegales) Glücksspiel im Internet die größte Bedeutung hatte.

5.8 Teilziel 7: Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA

Mit der Novelle der SpielV war angestrebt worden eine klare Grenzziehung zwischen GSG und SBA mit unbeschränkten Gewinnen und Verlusten zu erreichen. Die Experten und die ausgewertete Literatur haben dazu eine uneinheitliche Meinung: Ein Teil geht davon aus, dass SBA ein höheres Risiko darstellen, so dass sich eine deutliche Abgrenzung bestehen würde, ein anderer Teil sieht keine bedeutsamen Unterschiede. Die Ergebnisse der Untersuchung bestätigen eher die Hypothese einer klaren Trennung der Märkte. Allerdings können durch die Anlage der Studie keine Aussagen über aktuelle primär an SBA spielende Personen gemacht werden, ob diese auch an GSA spielen:

(23) Spieler an GSG spielen in geringem Umfang an SBA

- Eine Teilgruppe hatte Erfahrungen mit SBA (38% der Spieler in Spielhallen und 28% in Gaststätten), aber nur ein geringer Anteil hatte jemals regelmäßig (zumindest einmal pro Woche) am SBA gespielt (9,9% aus Spielhallen und 4,9% aus Gaststätten) (Spl).
- Die Zahl aktueller regelmäßiger Spieler an SBA in 2009 (zumindest einmal pro Woche) ist noch geringer (2,7% bzw. 2,1%) (Spl).
- Als Gründe für das Nichtspielen an SBA gaben Spieler in Spielhallen und Gaststätten an, dass das Spielen an SBA vor allem zu teuer (65% bzw. 50%) und zu gefährlich sei (65% bzw. 72%) (Spl).

Vorschläge

6 Vorschläge

6.1 Ausgangsüberlegungen

Grundlage für die folgenden Vorschläge sind die in Kapitel 5 zusammenfassten 22 zentralen Ergebnisse. Weiterhin wurde von folgenden Ausgangsüberlegungen ausgegangen:

- Zwischen den ökonomischen Interessen der Betreiber von Glücksspielen (einschließlich GSG) und dem Spielerschutz bestehen übliche Interessenskonflikte wie in vielen anderen Bereichen auch. Es ist kein Glücksspiel vorstellbar, bei dem hohe Gewinne oder Verluste auftreten, das für Spieler hoch attraktiv ist und zu keinen glücksspielbezogenen Problemen führt. Da keine grundsätzliche Lösung des Konfliktes zwischen diesen drei Einflussgrößen möglich ist, sollten Regelungen in Hinblick auf konkrete Glücksspiele als Kompromiss zwischen Betreiberinteressen, Spielerschutzinteressen und sonstigen öffentlichen Interessen (Abschöpfung freier Mittel in der Bevölkerung, Vermeidung illegalen Glücksspiels) immer unter dem Vorbehalt der Praxiserprobung und möglicher Modifikation einzelner „Stellschrauben“ bei den Glücksspiel-, Zugangs- und Aufstellmerkmale gestellt werden. *Dabei gibt es keine objektiv richtigen Gestaltungsmerkmale für einzelne Glücksspiele, z. B. sind Obergrenzen für Gewinne und Verluste und der Umfang sozial akzeptierter spielbezogener Probleme immer auch Wertentscheidungen.* Auch die Frage grundsätzlicher Verbote von Glücksspielen ist eine gesellschaftliche Wertentscheidung, die nicht wissenschaftlich entschieden werden kann.
- Der überwiegende Anteil der Glücksspieler (bei GSG etwa 95%) entwickelt keine glücksspielbezogene Störung. 5% der Spieler mit pathologischen Glücksspielen ist zwar ein geringer Anteil, doch sollte in allen Regelungen zu GSG angestrebt werden, diesen Prozentanteil in einem kontinuierlichen Prozess zu reduzieren bzw. zumindest nicht ansteigen zu lassen. Dazu ist es notwendig, nicht auf messbare Veränderungen auf Bevölkerungsebene (z. B. Anteil der Spieler mit einer Diagnose) zu warten, sondern Frühsignale problematischer Entwicklungen zu erfassen, wie z. B. Aussagen von Spieler, dass sie mehr als das verfügbare Freizeiteinkommen verspielen, dass sie sich zusätzlich Geld beschaffen müssen, dass sie spielen um verlorenes Geld zurückzugewinnen. Es müssen Instrumente geschaffen werden, die neue Merkmale von GSG-Bauarten besser als bisher unter Spielerschutzgesichtspunkten prüfen und problematische Entwicklungen früher als bisher erkennen.
- Auch noch so stark am Spielerschutz orientierte GSG-Regelungen werden einen bereits pathologischen Spieler nicht vom Glücksspielen abhalten bzw. seine Problematik reduzieren. Alle Maßnahmen zum Spielerschutz dienen deshalb primär dazu, den *Unterhaltungscharakter von GSG bei den Personen zu wahren, die kein Pathologisches Glücksspielen entwickelt haben. Das zweite Ziel von Spielerschutzmaßnahmen besteht darin, pathologische Glücksspieler möglichst frühzeitig zu erkennen und das weitere Glücksspielen zu verhindern.*
- Die zwei präventiven Zielsetzungen – Verhinderung der Entwicklung pathologischen Glücksspielens und Verhinderung des Weiterspielens bereits pathologischer Glücksspieler – haben zur Folge, dass das bisherige „technische“ Regulierungskonzept über Glücksspiel- und Aufstellmerkmale nicht mehr ausreicht sondern durch einen „personellen“ Regelungsansatz ergänzt werden muss. Betreiber müssen besser als bisher die rechtlichen Regelungen kennen und umsetzen, die Zielsetzungen im Bereich des Ju-

Vorschläge

gend- und Spielerschutzes aktiv umsetzen und insgesamt ihrer Verantwortung gerecht werden.

- Für die drei zentralen Bestimmungstücke der SpielV, maximaler Gewinn (500 Euro) und Verlust (80 Euro) sowie durchschnittlicher Verlust (33 Euro) pro Stunde gibt es keine objektiven Beurteilungskriterien für ihre Festlegung, sodass nur in Konsensprozessen anhand der bisherigen Erfahrungen über eine Veränderung entschieden werden kann. Aufgrund der sehr hohen täglichen und monatlichen Verluste der Spieler in unserer Untersuchung wird empfohlen, vor allem die Werte für maximalen und durchschnittlichen Verlust zu reduzieren. Gleichzeitig sollte der Zeitraum festgelegt werden, in der der Durchschnittsverlust erreicht wird, da dies derzeit nicht geregelt ist und deshalb – bei starken Schwankungen – erst nach sehr langer Zeit erreicht wird.

Die in Kapitel 5 zusammengefassten problematischen Merkmale betreffen (1) die mangelnde Kenntnis der Betreiber über Spieler- und Jugendschutzbestimmungen für GSG, (2) die mangelnde Einhaltung der Regelungen für GSG und (3) Hinweise auf Verletzung der zentralen Abgrenzungsmerkmale von GSG zu Glücksspielen, insbesondere zu SBA in Spielbanken. Die Gliederung der folgenden Vorschläge orientiert sich an dieser Dreiteilung. Es geht zunächst um die *bessere Wahrnehmung der Regelungen für GSG* durch die Betreiber, dann um Vorschläge zur *besseren Einhaltung der jetzt gültigen SpielV* und zuletzt darum, die gültige SpielV in Hinblick auf die *bessere Einhaltung der Abgrenzungsmerkmale zu ändern Glücksspielen* anzupassen.

6.2 Vorschläge zur besseren Wahrnehmung des Unterhaltungszwecks als Abgrenzungsmerkmal von GSG zu ändern Glücksspielen und des Jugend- und Spielerschutzes

Die Untersuchung zeigte., dass Betreibern in Spielhallen und insbesondere in Gaststätten die Bestimmungen der GewO und der SpielV überwiegend nicht bekannt sind, vor allem die Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen sowie die zentralen Abgrenzungsmerkmale von GSG zu anderen Glücksspielen, wie die Betonung des Unterhaltungscharakters und die Vermeidung von unangemessen hohen Verlusten in kurzer Zeit. Zur Sicherstellung dieser Kenntnisse werden folgende Vorschläge gemacht:

(1) Verbesserte Darstellung der Abgrenzungsmerkmale von Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit (GSG) nach §33c GewO und Glücksspielautomaten (SBA) nach §284 StGB sowie des Jugend- und Spielerschutzes in den entsprechenden Vorschriften

Es wird vorgeschlagen, in §33c der GewO (und/oder in die SpielV) folgende weitere Abschnitte aufzunehmen (oder in Form einer Präambel):

(4) Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit müssen folgende Merkmale erfüllen:

- Die Unterhaltung steht bei diesen Geräten im Vordergrund, nicht der Geldgewinn
- Es dürfen keine unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit auftreten, die dazu führen, dass der Spieler erneut spielt, um Geldverluste auszugleichen („chasing“) oder sich zusätzliches Geld für Spielen besorgt.

(5) Aufsteller von GSG sind zusätzlich zu den Regelungen in §33c (2) zu folgenden Punkten verpflichtet:

- Kenntnis der rechtlichen Regelungen zu GSG, insbesondere zum Spieler- und Jugendschutz

Vorschläge

- Durchführung aller notwendigen Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz gemäß einem neu einzuführenden verpflichtenden Sozialkonzept für Betreiber von Spielhallen und Gaststätten.

(2) Aufnahme einer Sachkundeprüfung für die Betreiber von Spielhallen und Gaststätten

Es wird vorgeschlagen, dass die Erlaubnis nach §33c GewO zur Aufstellung von GSG an eine Sachkundeprüfung gebunden ist. Die Sachkundeprüfung sollte folgende Punkte umfassen:

- Kenntnis der Rechtsvorschriften nach der GewO, der SpielV, der SpielVwV und sonstiger relevanter Bestimmungen
- Abgrenzungsmerkmale von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeiten (GSG) nach §33c GewO und Glücksspiel nach §284 Strafgesetzbuch
- Aktive Maßnahmen des Betreibers zum Jugendschutz
- Aktive Maßnahmen zum Spielerschutz
Dieser Teil muss insbesondere über Risiken des Glücksspiels und Merkmale pathologischen Glücksspielens informieren, über Maßnahmen zum Spielerschutz, Möglichkeiten des Ansprechens von pathologischen Glücksspielern und des Angebots von Hilfen.
- Information über die Bestimmungen und die Umsetzung des Sozialkonzepts

(3) Entwicklung und Verwendung eines bundeseinheitlichen Sozialkonzepts für Spielhallen und Gaststätten

Ein solches Sozialkonzept sollte unter Mitwirkung von Wissenschaftlern aus dem Bereich der Forschung zu pathologischen Glücksspielen und Praktikern entwickelt, vom BMWi genehmigt und als verpflichtender Bestandteil der Erlaubnis nach §33c zur Auflage gemacht werden.

6.3 Vorschläge zur besseren Einhaltung und Umsetzung der Bestimmungen der GewO und der SpielV

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass Verletzungen der gegenwärtigen Bestimmungen in der GewO und der SpielV nicht systematisch strafbewehrt sind, dass es Unklarheiten über Sanktionsmöglichkeiten bei einzelnen Verletzungen der Regelungen gibt, dass die Kontrolldichte und Sanktionspraxis in den Bundesländern unterschiedlich, und insbesondere in Gaststätten unzureichend ist. Weiterhin fehlen ausreichende Steuerungsinstrumente auf Gemeindeebene.

(4) Vervollständigung des Sanktionskatalogs in §19 SpielV

Der Prüfkatalog und der darauf aufbauende Sanktionskatalog muss präzise und für die Betreiber in verständlicher Form zusammengestellt werden. Es fehlen Sanktionen für bestimmte Verletzungen, z. B. für das Fehlen von Broschüren zum Spielerschutz.

(5) Verbesserung der Kontrolldichte in Spielhallen und Gaststätten

Durch Vereinbarungen zwischen den Bundesländern muss sichergestellt werden, dass eine einheitliche Kontrolldichte auf der Grundlage eines einheitlichen Prüfkatalogs erfolgt (Länderzuständigkeit).

Vorschläge

(6) Abgestuftes Sanktionsverfahren bei Verletzungen der Regelungen bis zum Widerruf der Erlaubnis

Der gültige Katalog von Ordnungswidrigkeiten (§19 SpielV) sollte abgestufte und klar formulierte Sanktionen aufweisen, um auf wiederholte Verletzungen bzw. schwere Verstöße reagieren zu können. Schwerwiegende Verletzungen wie das Betreiben illegaler Geräte, „Vorheizen“ der Geräte, illegale Auszahlungen von Gewinnen, Erlaubnis zum Spielen von Jugendlichen und von Personen mit offensichtlich problematischem Spielverhalten sollten mit befristeten, im Wiederholungsfall dauerhaften Widerruf der Erlaubnis sanktioniert werden.

(7) Verbesserung der rechtlichen Steuerungsinstrumente für die Erteilung von Spielhallenkonzessionen auf Gemeindeebene

Die Gemeinden sollen bessere rechtliche Instrumente zur Steuerung der Spielhallenstandorte (Anzahl, örtliche Verteilung) erhalten.

6.4 Vorschläge zur besseren Umsetzung des Unterhaltungscharakters als zentrales Abgrenzungsmerkmal zu Glücksspielen gemäß §284 StGB

Die Ergebnisse der Untersuchung haben gezeigt, dass die Abgrenzungsmerkmale zumindest in der Spielpraxis im Sinne eines Unterhaltungsspiels nicht mehr für den Spieler und Betreiber deutlich sind:

(8) Ein Spieler darf nicht mehr als an einem Gerät gleichzeitig spielen

Ist ein Gerät in einer Spielpause (nach einer Stunde spielen oder wegen Erreichung der Höchstgrenze des Verlustes pro Stunde), darf an kein anderes Gerät gewechselt bzw. kein zweites Spiel weitergespielt werden, damit der Sinn der Spielpause erfüllt wird (zur Umsetzung vgl. Nr. (13)).

(9) Nach einer Stunde spielen werden alle Spielvorgänge beendet und Punkte bzw. Gewinnbeträge abgerechnet

Nach einer Stunde spielen findet nicht nur eine Pause von 5 Minuten statt, sondern alle bis dahin erworbenen Punkte werden in Geldbeträge umgerechnet und ausbezahlt. Der Geldspeicher wird ebenfalls ausbezahlt. Alle Vorgänge werden in der Spielpause auf null gestellt (zur Umsetzung vgl. Nr. (13)).

(10) Punkteströme werden identisch mit Geldströmen gehandhabt

Es kann Herstellern von GSG wie bisher freigestellt werden, statt mit Geldbeträgen mit Punkten zu operieren. Diese Punkte können höhere zahlenmäßige Werte annehmen als die Obergrenzen des Gewinns pro Stunde (500 Euro), allerdings dürfen pro Stunde die festgelegten Obergrenzen für Gewinne und Verluste nicht überschritten werden. Wird ein Gewinn von 500 Euro vor Ablauf einer Stunde erreicht, tritt eine Spielpause bis zum Ablauf der Stunde ein (zur Umsetzung vgl. Nr. (13)).

(11) Der durchschnittliche Verlust pro Stunde wird auf 20 Euro pro Stunde gesenkt. Dieser Durchschnittswert muss innerhalb von zwei Tagen Spielzeit eines Gerätes erreicht werden.

Derzeit beträgt der maximale Verlust je Stunde laut SpielV 80 Euro, der durchschnittliche Verlust bei längerer Spielzeit maximal 33 Euro. Nach nichtamtlichen, aber nicht anzuzweifelnden Versuchsreihen des Fraunhofer-Instituts für Fabrikbetrieb und Automatisierung in 2007, 2008 und 2009 betrug der tatsächliche durchschnittliche Verlust über die drei Zeiträu-

Vorschläge

me etwa 14 Euro (vgl. Kap. 4.3.1), wobei allerdings in 17% der Spielzeiten Verluste zwischen 33 Euro und 80 Euro erzielt wurden²².

Es gibt keine objektiv begründbare Festlegung maximaler Verluste pro Stunde bzw. maximaler Durchschnittsverluste pro Stunde. „Unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit“ (§33e (1) GewO) ist ein unbestimmter Rechtsbegriff und nicht objektivierbar. Der Vorschlag von 20 Euro je Stunde orientiert sich an folgenden Überlegungen:

- Die durchschnittlichen Ausgaben für Freizeit lagen 2005 bei „12% des ausgabenfähigen Einkommens von 2.816 Euro pro Monat, d.h. etwa 340 Euro“ (Datenreport 2008, Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland der Bundeszentrale für politische Bildung; Tab. 4 und Abb. 3, S. 149), aktualisiert für 2010 bei etwa 380 Euro.
- Nicht-pathologische Spieler (d.h. in unserer Stichprobe überproportional viele Vielspieler) spielen pro Monat in 2009 etwa 21 Stunden (Tab. 4.4-34), bei einem maximalen durchschnittlichen Verlust von 20 Euro je Stunde ergäbe sich ein Monatsverlust von etwa 420 Euro und damit etwa in der Höhe der verfügbaren Freizeitausgaben. Durchschnittsspieler in der Bevölkerung spielen an GSG pro Monat etwa zwölf Stunden (Bühninger et al., 2007; eigene Berechnung). Die ergäbe pro Monat Ausgaben von etwa 240 Euro oder etwa 60% des verfügbaren Freizeiteinkommens.

(12) Der maximale Verlust pro Stunde (80 Euro) wird ergänzt durch einen maximalen Wert pro Tag von 200 Euro

Mit diesem Vorschlag soll der extrem hohe mögliche Wert von etwa 480 Euro pro Tag bei einem maximalen Verlust reduziert werden (in Spielhallen etwa sechs Stunden Spielzeit pro Tag durch Spielen an knapp zwei Geräten; vgl. Tabelle 4.4-5 und Tabelle 4.4-8).

(13) Einführung einer bundesweit einheitlichen Spielkarte für das Spielen an GSG zur Kontroller zentraler Spielgeräte – und Zugangsmerkmale

Zur Sicherstellung der in der SpielV geregelten Spiel-, Zugangs- und Aufstellmerkmale wird eine Spielkarte eingeführt mit folgenden Merkmalen:

- Die Software für die Karte wird von der PTB erstellt.
- Auf der Karte werden ausschließlich folgende Daten erfasst: einbezahlter Geldbetrag, Datum, Abbuchungen. Spielverläufe und Gewinne werden nicht registriert und gespeichert.
- Es kann nur eine Karte pro Tag und Spielstätte erworben werden.
- Die Karte ist ausschließlich auf eine Spielstätte bezogen.
- Beim Laden der Karte in der Spielstätte wird im Zweifelsfall das Alter geprüft.
- Bei Verwendung der Karten an einem GSG werden automatisch alle anderen Geräte gesperrt; außerdem werden alle bestehenden Spielvorgänge gelöscht (kein „Vorladen“ mehr möglich; die Zwangspause nach einer Stunde spielen wird durch Abschalten aller Spielvorgänge erzwungen).
- Pro Tag kann maximal ein Betrag von 200 Euro einbezahlt werden, nachladen bis zu dieser Obergrenze ist möglich.
- Gewinne werden pro Stunde ausbezahlt und nicht auf der Karte gespeichert.
- Restbeträge können bis zum Schließen der Spielstätte ausbezahlt werden; ansonsten verfallen sie um 24:00 Uhr des gleichen Tages.

²² Es handelt sich dabei allerdings nicht um Mittelwerte aller möglichen Spielvarianten sondern um die Auswertung der Spielprotokolle konkreter Spielabläufe einzelner Personen.

Vorschläge

Damit können zahlreiche unerwünschte Merkmale aktuellen Spielverhaltens beendet werden, und der Unterhaltungscharakter steht wieder stärker im Vordergrund.

Eine (zentrale) Registrierung des Spielers auf oder mit der Karte wird nicht empfohlen, da dann GSG und Spielbanken in den Zugangskontrollen gleichgestellt wären und damit die Begründung für die starken Restriktionen bei den Spiel- und Aufstellmerkmalen der GSG im Vergleich zu Spielbanken entfallen würde.

6.5 Vorschläge zum Aufbau eines Monitoringsystems für die langfristige Beobachtung der Entwicklung des Spielverhalten an GSG

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass Reaktionen der Ordnungsbehörden, der PTB und des BMWi auf unerwünschte Entwicklungen zu verzögert stattfinden, und dass eine zeitnahe Erfassung und Diskussion möglicher Probleme hilfreich wäre.

(14) Zur Beobachtung und Früherkennung von Trends sollten zentrale Parameter problematischen Spielverhaltens regelmäßig in Bevölkerungs- und Spielstättenbefragungen erfasst werden.

(15) Zur Diskussion und Bewertung aktueller Entwicklungen bei der Gerätetechnik von GSG und beim Spielverhalten wird ein Beirat beim BMWi eingerichtet

Die beiden Vorschläge ermöglichen eine regelmäßige quantitative und qualitative Erfassung zentraler Parameter des Spielverhaltens in der Bevölkerung und in Spielstätten (14) und eine frühzeitige Diskussion möglicher Fehlentwicklungen (15) unter Einbeziehung von Fachleuten der PTB, Wissenschaftlern, Praktikern, Vertretern von Ordnungsbehörden und der Automatenwirtschaft.

Die genannten 15 Vorschläge stellen den Versuch dar, durch Veränderungen an den „Stellschrauben“ der GewO und SpielV die in der Untersuchung festgestellten problematischen Entwicklungen abzubauen, ohne dass die Interessen der Betreiber und Spieler unangemessen eingeschränkt werden. Inwieweit diese Vorschläge tragfähig und erfolgreich sind, sollte in einem kontinuierlichen Prozess anhand der zu erfassenden Auswirkungen überprüft werden, wobei sich aufgrund der jeweiligen Beobachtungen neue Hinweise auf notwendige Änderungen ergeben können.

Literatur

7 Literatur

7.1 Allgemeines Literaturverzeichnis

Zahlreiche Dokumente sind im laufenden Text mit einem Link angegeben oder im Anhang beigefügt und deshalb hier nicht aufgeführt.

Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53 (5), 296-308.

Meyer, G. (1991). *Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit - Objekte pathologischen Glücksspiels* (6. Auflage). Bochum: Universitätsverlag Dr. N. Brockmeyer.

Sonntag, D. (2006). Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 35 (4), 314-321.

7.2 Literaturverzeichnis für die Sekundäranalyse (Kapitel 4.3)

Adams, M. (2009). *Schriftliche Stellungnahme zu der Öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages 1. Juli 2009 zum Thema "Prävention der Glücksspielsucht stärken"* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(7) geladener ESV zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht.). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.

Deutscher Bundestag (2009). *Ausschuss für Gesundheit - Wortprotokoll, 127. Sitzung - Öffentliche Anhörung zum einzigen Tagesordnungspunkt: Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN "Prävention der Glücksspielsucht stärken"* (Protokoll Nr. 16/127). Berlin: Deutscher Bundestag.

Becker, T. (2009a). *Glücksspielsucht in Deutschland. Prävalenz bei verschiedenen Glücksspielformen* (Schriftenreihe zur Glücksspielforschung Band 4). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

Becker, T. (2009b). Prävalenz des pathologischen Spielverhaltens in Deutschland. In D. Battyány & A. Pritz (Eds.), *Rausch ohne Drogen - Substanzungebundene Süchte* (pp. 83-94). Heidelberg: Springer.

Bühringer, G. (2010, April). *Stellungnahme: Anhörung zum Thema „Zukunft des Glücksspielwesens in Deutschland“*. Abrufbar auf der Webseite der Konferenz der Ministerpräsidenten der Länder der Bundesrepublik Deutschland 2009/2010: http://mpk.rlp.de/fileadmin/staatskanzlei/mpk/PDF-Datei/100_Prof_Dr_Buehringer.pdf.

Bühringer, G., Kraus, L. & Pfeiffer-Gerschel, T. (2009). *Stellungnahme des IFT Institut für Therapieforschung zum Antrag von Abgeordneten Dr. Harald Terpe, Kerstin Andreae, Birgitt Bender, Kai Gehring, Priska Hinz (Herborn), Ute Koczy, Elisabeth Scharfenberg, Irmingard Schewe-Gerigk, Grietje Staffelt, Dr. Wolfgang Strengmann-Kuhn und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN zum Thema „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ - BT-Drucksache 16/11661* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(16) geladener ESV zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht.). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.

Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53 (5), 296-308.

Literatur

- Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. *Sucht*, 53 (5), 296-308.
- BundesArbeitsGemeinschaft Der Landesstellen Für Suchtfragen (BAGLS) (2009). *Stellungnahme zur Anhörung im Gesundheitsausschuss des Bundestages am 1. Juli 2009 in Berlin zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ vom 21.1.2009 - BT-Drucksache 16/11661* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(5) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Bundeskriminalamt (Eds.) (2009). *Polizeiliche Kriminalstatistik 2008 Bundesrepublik Deutschland*. Wiesbaden: Bundeskriminalamt.
- Deutsche Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA) (2009). *Stellungnahme der Deutschen Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA) zur öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ - BT-Drucksache 16/11661* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(14) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht). Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Deutscher Caritasverband (2009). *Stellungnahme zum Antrag "Prävention der Glücksspielsucht stärken". BT-Drucksache 16/11661* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(15) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Dietlein, J. (2009). *Stellungnahme zur öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages zum Antrag "Prävention der Glücksspielsucht stärken" - BT-Drucksache 16/11661* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(2) geladener ESV zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Fachverband Glücksspielsucht (fags) e.V. (2009). *Stellungnahme zur öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ - BT-Drucksache 16/11661* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(13) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht.). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Fischer, S. (2000). Developing the DSM-IV-DSM-IV criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations. *Journal of Gambling Studies*, 16 (2/3), 253-273.
- GKV-Spitzenverband (2009). *Stellungnahme des GKV-Spitzenverbandes zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ (Bundestags-Drucksache 16/11661 - vom 21.01.2009)* (Ausschussdrucksache 16(14)0566(8) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht). Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Hayer, T. (2008). Suchtrelevante Faktoren bei der Ausgestaltung von Geldspielgeräten. In Bündnis 90/Die Grünen Bundestagsfraktion (Eds.), *Nur ein Spiel? Suchtpolitischer Handlungsbedarf bei Geldspielautomaten. Dokumentation des Fachgesprächs vom 09.12.2007 in Berlin*. (pp. 11-16). Berlin: Bündnis 90/Die Grünen.
- Heineken, W. & Ending, M. (2008). *Fallstudie zur Kontrolle des gesetzlichen Rahmens der Spielverordnung bezüglich des durchschnittlichen Spieleraufwandes am Beispiel statistischer Auswertungen gemessener Geldbewegungen von Geldspielgeräten - Gesamtzusammenfassung*. Magdeburg: Fraunhofer-Institut für Fabrikbetrieb und -automatisierung.
- Küfner, H. & Kröger, C. (2009). Unterschiedliche Ansätze in der Primärprävention. In R. Thomasius, M. Schulte-Markwort, U. J. Küstner & P. Riedesser (Eds.), *Handbuch der Suchtstörungen im Kindes- und Jugendalter* (pp. 347-365). Stuttgart: Schattauer.
- Landtag Baden-Württemberg (2009, Oktober). *Öffentliche Anhörung zum Thema "Glücksspiel"*, 51. Sitzung. Abrufbar auf der Webseite des Landtags Baden-Württemberg: http://www.landtag-bw.de/Gremien/Oeffentliche_Anhoerung_Fina_20091013.pdf.

Literatur

- Meyer, G. & Hayer, T. (2010). *Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes - Eine empirische Untersuchung von gesperrten Spielern*. Frankfurt: Peter Lang.
- Meyer, G. (2005). Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Eds.), *Jahrbuch Sucht 2005* (pp. 83-98). Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. (2009a). Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Eds.), *Jahrbuch Sucht 2009* (pp. 136-152). Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. (2009b). *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 (Ausschussdrucksache 16(14)0566(6) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09_Glücksspielsucht)*. Berlin: Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.
- Meyer, G. (2010). Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Eds.), *Jahrbuch Sucht 2010* (pp. 120-137). Geesthacht: Neuland.
- National Research Council (1999). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Orth, B., Töppich, J. & Lang, P. (2008). *Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung* (Ergebnisbericht). Köln: Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung.
- Orth, B., Töppich, J. & Lang, P. (2009). *Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen* (Ergebnisbericht). Köln: Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung.
- Ronellenfitsch, M. & Denfeld, B. (2009). *Die Vereinbarkeit von Zugangskontrollen für gewerbliche Spielstätten mit dem Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung*. Hamburg: Kovac.
- Schmidt, L. & Kähnert H. (2003). *Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen - Verbreitung und Prävention* (Abschlussbericht an das Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen). Bielefeld: Universität Bielefeld.
- Schneider, H. P. (2009). *Das Recht der Spielhallen nach der Föderalismusreform* (Föderalismus Studien - Band 23). Baden-Baden: Nomos.
- Schütze, J. & Kalke, J. (2009). Die Spielverordnung. Die rechtliche, suchtmmedizinische und politische Diskussion über die Geldspielautomaten. *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht*, 4 (4), 235-246.
- Sonntag, D. (2006). Risikofaktoren des problematischen Glücksspielverhaltens. *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 35 (4), 314-321.
- Statistisches Bundesamt (Destatis) (2008). *Datenreport 2008 - Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland*. Abrufbar auf der Webseite des Statistischen Bundesamts: http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Navigation/Publikationen/Querschnittsveroeffentlichungen/Datenreport__downloads,templateId=renderPrint.psmI__nnn=true.
- Trümper, J. & Heimann, C. (2006). *Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland: Stand 01.01.2006* (8. aktualisierte und erweiterte Auflage). Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.
- Trümper, J. & Heimann, C. (2008). *Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland: Stand 01.01.2008* (9. aktualisierte und erweiterte Auflage). Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.

Literatur

- Trümper, J. & Heimann, C. (2010). *Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland: Stand 01.01.2010* (10. aktualisierte und erweiterte Auflage). Unna: Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.
- Trümper, J. (2007). *Umsetzung der novellierten Spielverordnung: Feldstudie 2007. Unveröffentlichtes Manuskript*. Berlin: FORUM Marketing-Service-GmbH (FMS).
- Trümper, J. (2008a). *Umsetzung der novellierten Spielverordnung: Feldstudie 2008. Unveröffentlichtes Manuskript*. Berlin: FORUM Marketing-Service-GmbH (FMS).
- Trümper, J. (2008). Die Umsetzung der novellierten Spielverordnung in der Praxis. In Bündnis 90/Die Grünen Bundestagsfraktion (Eds.), *Nur ein Spiel? Suchtpolitischer Handlungsbedarf bei Geldspielautomaten. Dokumentation des Fachgesprächs vom 09.12.2007 in Berlin*. (pp. 17-21). Berlin: Bündnis 90/Die Grünen.
- Vieweg, H.-G. (2007). *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2006 und Ausblick 2007. Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA)*. München: ifo Institut für Wirtschaftsforschung e.V. an der Universität München.
- Vieweg, H.-G. (2008). *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2007 und Ausblick 2008. Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA)*. München: ifo Institut für Wirtschaftsforschung e.V. an der Universität München.
- Vieweg, H.-G. (2009). *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2008 und Ausblick 2009* (Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA)). München: ifo Institut für Wirtschaftsforschung e.V. an der Universität München.
- Vieweg, H.-G. (2010). *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2009 und 2010 Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA)*. München: ifo Institut für Wirtschaftsforschung e. V. an der Universität München.

Deklaration möglicher Interessenskonflikte

8 Deklaration möglicher Interessenskonflikte

8.1 Deklaration des IFT

Die vorliegende „Untersuchung zur Evaluierung der Novelle der Spielverordnung“ wurde vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie nach einer Ausschreibung an das IFT Institut für Therapieforschung in München in Auftrag gegeben und finanziert. Die allgemeinen Fragestellungen der Untersuchungen waren im Ausschreibungstext vorgegeben. Die Autoren waren unabhängig in der wissenschaftlichen Ausgestaltung der Fragestellungen, der Methodik und Durchführung der Studie sowie der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse.

Frühere bzw. laufende Projekte zum Thema Glücksspielen werden/wurden von den folgenden Institutionen finanziert. In allen Studien sind/waren die allgemeinen Fragestellungen vorgegeben (z. B. epidemiologische Bevölkerungsstudie, Forschungsprojekt zur Versorgung von Glücksspielern), in allen weiteren wissenschaftlichen Arbeiten und in der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse sind/waren das IFT und die jeweiligen Autoren unabhängig von den finanzierenden Stellen.

Bundesministerium für Gesundheit (BMG)

- Einbeziehung von Pathologischem Glücksspiel in epidemiologische Studien, seit 2004
- Einbeziehung von Pathologischem Glücksspiel in die Suchthilfestatistik, seit 2000

Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Gesundheit (STMUG)

- Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern: Teilbereich Forschung zu Epidemiologie, Prävention, Beratung und Behandlung (seit 2007)

Organisationen der Glücksspielwirtschaft

- Epidemiologische Studien zur Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten (mehrere Förderungen zwischen 1986 und 1997).
- Zwei Langzeitstudien mit Spielern zur Analyse der Risikofaktoren und des Glücksspielverlaufs (1987-1990 und 1992-1995).
- Expertise zu Gemeinsamkeiten und Unterschieden von verschiedenen Formen von Geldspielautomaten in Spielhallen und Spielbanken (2004).
- Evaluation des Sozialkonzepts der Baden-Württembergischen Spielbanken für das Casino in Stuttgart (2004).
- Entwicklung eines Monitoring Systems zu Trends im Glücksspielverhalten in Deutschland und zur Nutzung von Behandlungsangeboten (bis Anfang 2008). Die Bevölkerungsstudien und die Auswertung der Behandlungsdokumentationen, die die Grundlage für das Monitoring waren, wurden vom Bundesministerium für Gesundheit finanziert.

8.2 Deklarationen des Wissenschaftlichen Beirats

Prof. Dr. Gerhard Meyer hat finanzielle Unterstützung für Forschungsprojekte erhalten von der Deutschen Forschungsgemeinschaft, dem Forschungsfond der Universität Bremen, dem Bundesministerium für Gesundheit, verschiedenen Ministerien der Bundesländer sowie von Glücksspielanbietern.

Deklaration möglicher Interessenskonflikte

Prof. Dr. Gabriele Fischer: Frühere bzw. laufende Projekte zum Thema Glücksspielen werden/wurden von den Novomatic AG über ein Forschungsprojekt der Medizinischen Universität Wien (MUW) finanziert. In allen Studien sind/waren die allgemeinen Fragestellungen vorgegeben, in allen weiteren wissenschaftlichen Arbeiten und in der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse sind/waren die MUW und die jeweiligen Autoren unabhängig von den finanzierenden Stellen.

Maarten Koeter has no conflicts of interest to declare. The preceding 13 years Maarten Koeter has only been involved in research that has been funded either by the Dutch government or the Netherlands Organization for Scientific Research.

Anlagen

9 Anlagen

1. Spielerfragebogen, Version für Spielhallen (Teilstudie 1)	172
2. Spielerfragebogen, Version für Gaststätten (Teilstudie 1)	205
3. Betreiberfragebogen, CATI- Version für Spielhallen und Gaststätten (Teilstudie 3)	238
4. Anschreiben des IFT an die Spielhallen- und Gaststättenbetreiber (Teilstudie 1 und 3)	275
5. Datenschutzinformationen für die Spielhallen und Gaststättenbetreiber (Teilstudie 1 und 3)	278
6. Begleitschreiben des Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) zum Anschreiben der Spielhallen- und Gaststättenbetreiber (Teilstudien 1 und 3)	280
7. Begleitschreiben des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA) zum Anschreiben der Spielhallen- und Gaststättenbetreiber (Teilstudien 1 und 3)	282
8. Teilnehmende Beobachtung, Version für Spielhallen (Teilstudie 4)	284
9. Teilnehmende Beobachtung, Version für Gaststätten (Teilstudie 4)	287
10. Checkliste für Spielhallen-Begehungen (Teilstudie 5)	290
11. Leitfaden für Experteninterviews (Teilstudie 7)	299
12. Liste der befragten Experten (Teilstudie 7)	314
13. Änderungsverordnung zur SpielV vom 17.12.2005	316
14. Bekanntmachung der Neufassung der SpielV vom 27.01.2006	321
15. Weisung des BMWi vom 22.08.2007 (Beschränkung von Mehrfachspielstellen)	329
16. Weisung des BMWi vom 17.10.2007 (u. a. Punktebegrenzung, Zwangspause)	332
17. Tabelle A1: Aufgestellte Geldspielgeräte (GSG) von 1995 – 2009 (Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung)	338
18. Tabelle A2: Umsätze auf dem Glücks- und Gewinnspielmarkt (Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung)	340

Anlagen

1. Spielerfragebogen, Version für Spielhallen (Teilstudie 1)



Expertenbefragung

zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten

Fragebogen zur Befragung in Spielhallen

Laufende Nummer:

Interviewernummer:

Datum der Befragung:

 . . 2010

Drucksache 881/10

Zeitpunkt des Erstkontakts: : **Uhr**

Uhrzeit Interviewbeginn: : **Uhr**

Uhrzeit Interviewende: : **Uhr**

Dauer des Interviews: Minuten

Spielbeginn:2006 bis Januar 2010.... 12005 oder früher..... 2**Spielstättennummer:****Lage der Spielhalle:**Gewerbegebiet..... 1Wohngebiet..... 2Einkaufsstraße..... 3Bahnhofsviertel..... 4**Einschätzung der Spielhalle:**

Spielhallentyp:

Einfache Spielhalle, eher dunkel,
altmodisches Erscheinungsbild,
renovierungsbedürftig

1 2 3 4 5 6

modernes „Unterhaltungszentrum“,
helle und freundliche Atmosphäre,
gut ausgestattet

Nr.		weiter mit																																																				
5.	<p>Welche Veränderungen am Spielablauf sind Ihnen aufgefallen?</p> <p>☞ Zp erst ohne Vorgaben frei antworten lassen, was ihr von sich aus aufgefallen ist und unter „selbst genannt“ jeweils eintragen.</p> <p>„Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Diese nicht oder ungenau genannten Veränderungen bitte dann im Anschluss nacheinander abfragen und Ergebnis in „auf Nachfrage genannt“ ankreuzen. Antwort „weiß nicht“ als „Nein“ eintragen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3" style="width: 60%;">Ist Ihnen aufgefallen, dass...</th> <th colspan="3" style="text-align: center;">Selbst genannt</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Auf Nachfrage genannt</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Ja</th> <th style="text-align: center;">Ja, aber ungenau</th> <th style="text-align: center;">Nein</th> <th style="text-align: center;">Ja</th> <th style="text-align: center;">Nein</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>das Gerät eine Pause macht, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>☞ Punktesystem ggfs. dieses erläutern: Bei einigen Geräten wird das eingesetzte Geld in Punkte umgewandelt. Diese Punkte können dann für die Spiele eingesetzt, verloren und auch neue dazu gewonnen werden. Bei Auszahlung erfolgt vorher die Umwandlung dieser Punkte wieder in Euro, wobei jeder Punkt einen bestimmten Euro-Wert hat, meist sind 2 Punkte =0,20 €.</p>	Ist Ihnen aufgefallen, dass...	Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt		Ja	Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein	1	2	3	1	2	der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?	<input type="checkbox"/>	pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?	<input type="checkbox"/>	das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?	<input type="checkbox"/>	das Gerät eine Pause macht, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat?	<input type="checkbox"/>	ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird?	<input type="checkbox"/>																					
Ist Ihnen aufgefallen, dass...	Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt																																																		
	Ja		Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein																																																
	1	2	3	1	2																																																	
der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
das Gerät eine Pause macht, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
6.	<p>Wie wirken sich die Veränderungen, über die wir jetzt gerade gesprochen haben, Ihrer Meinung nach aus?</p> <p>☞ Vorgaben vorlesen</p> <p>☞ Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3" style="width: 50%;">Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.</th> <th style="text-align: center;">Sehr viel größer</th> <th style="text-align: center;">Etwas größer</th> <th style="text-align: center;">Gleich</th> <th style="text-align: center;">Etwas geringer</th> <th style="text-align: center;">Sehr viel geringer</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen als man vorhatte, ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.	Sehr viel größer	Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht	1	2	3	4	5	8	Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen als man vorhatte, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>																	
Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.	Sehr viel größer		Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht																																															
	1		2	3	4	5	8																																															
	Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen als man vorhatte, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																

Nr.		weiter mit																																																																
7.	<p>Welche Veränderungen in der Spielhalle und bei der Aufstellung der Geräte sind Ihnen aufgefallen?</p> <p>☞ Zp erst ohne Vorgaben frei antworten lassen, was ihr von sich aus aufgefallen ist und unter „selbst genannt“ jeweils eintragen.</p> <p>„Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Diese nicht oder ungenau genannten Veränderungen bitte dann im Anschluss nacheinander abfragen und Ergebnis in „auf Nachfrage genannt“ ankreuzen. Antwort „weiß nicht“ als „Nein“ eintragen.</p> <table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3"></th> <th colspan="3" style="border-bottom: 1px solid black;">Selbst genannt</th> <th colspan="2" style="border-bottom: 1px solid black;">Auf Nachfrage genannt</th> </tr> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Ja</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Ja, aber ungenau</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Nein</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Ja</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Nein</th> </tr> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">1</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">2</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">3</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">1</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Es gibt mehr Geräte in einem Raum.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Es stehen immer höchstens 2 Geräte eng zusammen.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Zwischen den Zweiergruppen wurde der Abstand vergrößert.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Zwischen den Zweiergruppen gibt es Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Hinweise zum Jugend- und Spielerschutz sind auf den Geräten aufgedruckt.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>In den Spielhallen liegen Broschüren zum Jugend- und Spielerschutz aus.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Verbot von Fun-Games.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte.....</td> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>☞ Bei Unklarheit des Begriffs „Fun-Games“ (kein gängiger Begriff) diesen erläutern: „Fun-Games“ sind Unterhaltungsspielgeräte ohne Möglichkeit Geld zu gewinnen und mit der Ausgabe von Weiter- spielmarken. Während des Spiels konnten Punkte gewonnen werden, deren Gegenwert nicht in bar ausbezahlt werden durfte. Dies kam jedoch manchmal vor, deshalb das Verbot.</p>		Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt		Ja	Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein	1	2	3	1	2	Es gibt mehr Geräte in einem Raum.....	<input type="checkbox"/>	Es stehen immer höchstens 2 Geräte eng zusammen.....	<input type="checkbox"/>	Zwischen den Zweiergruppen wurde der Abstand vergrößert.....	<input type="checkbox"/>	Zwischen den Zweiergruppen gibt es Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind.....	<input type="checkbox"/>	Hinweise zum Jugend- und Spielerschutz sind auf den Geräten aufgedruckt.....	<input type="checkbox"/>	In den Spielhallen liegen Broschüren zum Jugend- und Spielerschutz aus.....	<input type="checkbox"/>	Das Verbot von Fun-Games.....	<input type="checkbox"/>	Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte.....	<input type="checkbox"/>																																	
	Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt																																																														
	Ja		Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein																																																												
	1	2	3	1	2																																																													
Es gibt mehr Geräte in einem Raum.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
Es stehen immer höchstens 2 Geräte eng zusammen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
Zwischen den Zweiergruppen wurde der Abstand vergrößert.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
Zwischen den Zweiergruppen gibt es Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
Hinweise zum Jugend- und Spielerschutz sind auf den Geräten aufgedruckt.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
In den Spielhallen liegen Broschüren zum Jugend- und Spielerschutz aus.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
Das Verbot von Fun-Games.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													
Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																													

8.	<p>Wie wirken sich die beschriebenen Veränderungen in der Spielhalle und bei der Aufstellung der Geräte Ihrer Meinung nach aus?</p> <p>☞ Vorgaben vorlesen</p> <p>☞ Die Frage bezieht sich auf die in Frage 7 aufgeführten Veränderungen.</p>	<table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Sehr viel größer</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Etwas größer</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Gleich</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Etwas geringer</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Sehr viel geringer</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">1</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">2</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">3</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">4</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">5</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; font-size: small;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align:center"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Sehr viel größer	Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht	1	2	3	4	5	8	<input type="checkbox"/>																							
Sehr viel größer	Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht																																	
1	2	3	4	5	8																																	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																	

Nr.		weiter mit																																																															
9.	<p>Wie hat sich Ihr Spielen an Geldspielgeräten in Spielhallen in den letzten 4 Jahren, das heißt ab dem Jahr 2006 verändert?</p> <p> <i>Fragen und Vorgaben vorlesen</i></p> <table border="0" data-bbox="178 257 1396 728"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sehr ge- stiegen</th> <th>Etwas gestiegen</th> <th>Unver- ändert</th> <th>Etwas gesunken</th> <th>Sehr ge- sunken</th> <th>Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz zu spielen ist für Sie...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl Ihrer Spieltage pro Monat ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl Ihrer Stunden pro Spieltag ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Höhe des Geldes, dass Sie einsetzen, ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für Sie (Häufigkeit)...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für Sie...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, das Geld, das Sie am Vortag verloren haben, wieder zu gewinnen, sind...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht		1	2	3	4	5	8	Der Anreiz zu spielen ist für Sie...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl Ihrer Spieltage pro Monat ist...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl Ihrer Stunden pro Spieltag ist...	<input type="checkbox"/>	Die Höhe des Geldes, dass Sie einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für Sie (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für Sie...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, das Geld, das Sie am Vortag verloren haben, wieder zu gewinnen, sind...	<input type="checkbox"/>																																				
	Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht																																																											
	1	2	3	4	5	8																																																											
Der Anreiz zu spielen ist für Sie...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl Ihrer Spieltage pro Monat ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl Ihrer Stunden pro Spieltag ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Höhe des Geldes, dass Sie einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für Sie (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für Sie...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, das Geld, das Sie am Vortag verloren haben, wieder zu gewinnen, sind...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
10.	<p>Warum hat sich Ihr Spielverhalten geändert?</p> <p> <i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p>Wegen den Veränderungen der Spielgeräte..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Aus anderen Gründen. <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Es hat sich nicht geändert. <input type="checkbox"/> 3</p>																																																																
11.	<p>Glauben Sie, dass sich das Spielen der anderen Spieler in Spielhallen durch die beschriebenen Veränderungen verändert hat?</p> <p> <i>Fragen und Vorgaben vorlesen</i></p> <table border="0" data-bbox="178 1135 1396 1765"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sehr ge- stiegen</th> <th>Etwas gestiegen</th> <th>Unver- ändert</th> <th>Etwas gesunken</th> <th>Sehr ge- sunken</th> <th>Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz zu spielen ist bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Höhe des Geldes, das andere Spieler einsetzen, ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Spielen an mehr als einem Gerät ist bei den anderen Spielern (Häufigkeit)...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, das verlorene Geld am nächsten Tag wieder zurück zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern.....</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht		1	2	3	4	5	8	Der Anreiz zu spielen ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Höhe des Geldes, das andere Spieler einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	Das Spielen an mehr als einem Gerät ist bei den anderen Spielern (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, das verlorene Geld am nächsten Tag wieder zurück zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern.....	<input type="checkbox"/>																																				
	Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht																																																											
	1	2	3	4	5	8																																																											
Der Anreiz zu spielen ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Höhe des Geldes, das andere Spieler einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Das Spielen an mehr als einem Gerät ist bei den anderen Spielern (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, das verlorene Geld am nächsten Tag wieder zurück zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											

Nr.		weiter mit
12.	<p>Meine nächste Frage betrifft den Verlust bzw. den Gewinn, den sie durchschnittlich pro Stunde haben können.</p> <p>☞ Begriff erläutern: Einsatz minus Gewinn</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielhalle mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielhalle trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielhalle und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielhalle noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Wie viel, glauben Sie, können Sie im Durchschnitt pro Stunde bei einer langen Spieldauer an einem Gerät gewinnen oder verlieren?</p> <p style="text-align: right;">Gewinn <input type="text"/> €</p> <p style="text-align: right;">Verlust <input type="text"/> €</p> <p style="text-align: right;">weiß nicht <input type="checkbox"/> 8</p>	
13.	<p>Im Durchschnitt kann man etwa 25 bis 30 € pro Stunde und Gerät verlieren. Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;">Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Zu hoch <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Angemessen <input type="checkbox"/> 3</p> <p style="text-align: right;">Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4</p> <p style="text-align: right;">Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p style="text-align: right;">Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
14.	<p>Man kann höchstens 80 € pro Stunde an einem Gerät verlieren (bei ununterbrochenem Spielen ohne einen Gewinn) Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;">Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Zu hoch <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Angemessen <input type="checkbox"/> 3</p> <p style="text-align: right;">Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4</p> <p style="text-align: right;">Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p style="text-align: right;">Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
15.	<p>Man kann höchstens 500 € pro Stunde an einem Gerät gewinnen (Gewinn minus Einsatz). Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;">Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Zu hoch <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Angemessen <input type="checkbox"/> 3</p> <p style="text-align: right;">Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4</p> <p style="text-align: right;">Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p style="text-align: right;">Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Nr.		weiter mit																																																																								
16.	<p>Über das Punktesystem kann man sehr viel mehr als 500 € – bis zu einigen Tausend Euro – gewinnen. Diese werden dann aber je 500 € pro Stunde ausbezahlt. Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;"> Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1 Zu hoch <input type="checkbox"/> 2 Angemessen <input type="checkbox"/> 3 Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4 Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5 Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8 </p>																																																																									
17.	<p>Spielen an Geldspielgeräten kann dazu führen, dass ein Spieler nicht mehr mit dem Spielen aufhören kann, dass er zuviel Geld beim Spielen verliert oder länger spielt, als er vorhatte.</p> <p>Haben Sie den Eindruck, dass das derzeit auf Sie zutrifft?</p> <p style="text-align: right;"> Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2 </p>																																																																									
18.	<p>Wie schätzen Sie die Gefahr für sich ein, nicht mehr aufhören zu können zu spielen, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als Sie vorhatten?</p> <p style="text-align: right;"> Große Gefahr <input type="checkbox"/> 1 Geringe Gefahr <input type="checkbox"/> 2 Keine Gefahr <input type="checkbox"/> 3 </p>																																																																									
19.	<p>Was glauben Sie: Wie viel Prozent der anderen Spieler in Spielhallen können nicht mehr aufhören, verlieren zuviel Geld oder spielen länger als sie vorhatten?</p> <p><input type="text"/> Prozent</p>																																																																									
20.	<p>Was sind ihrer Meinung nach die gefährlichsten Merkmale der Geldspielgeräte, die dazu führen, dass ein Spieler mit dem Spielen nicht mehr aufhören kann, dass er zuviel Geld verliert oder länger spielt, als er vorhatte?</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="text-align: center;">Sehr gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Eher gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Eher un-gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Sehr un-gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Maximalverlust von 80 € pro Stunde</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Maximalgewinn von 500 € pro Stunde</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 € je Stunde ausgezahlt werden).....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die von Mitarbeitern der Spielhallen mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Fun-Games.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Jackpots über mehrere Geräte</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr gefährlich	Eher gefährlich	Eher un-gefährlich	Sehr un-gefährlich	Weiß nicht		1	2	3	4	8	Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.....	<input type="checkbox"/>	Der Maximalverlust von 80 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	Der Maximalgewinn von 500 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 € je Stunde ausgezahlt werden).....	<input type="checkbox"/>	Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen	<input type="checkbox"/>	Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele	<input type="checkbox"/>	Die von Mitarbeitern der Spielhallen mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte	<input type="checkbox"/>	Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr	<input type="checkbox"/>	Die Fun-Games.....	<input type="checkbox"/>	Die Jackpots über mehrere Geräte	<input type="checkbox"/>																																									
	Sehr gefährlich	Eher gefährlich	Eher un-gefährlich	Sehr un-gefährlich	Weiß nicht																																																																					
	1	2	3	4	8																																																																					
Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Der Maximalverlust von 80 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Der Maximalgewinn von 500 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 € je Stunde ausgezahlt werden).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die von Mitarbeitern der Spielhallen mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Fun-Games.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Jackpots über mehrere Geräte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					

Nr.		weiter mit																														
21.	<p>Damit die Spieler beim Spielen an Geldspielgeräten rechtzeitig aufhören können, nicht zuviel Geld beim Spielen verlieren oder nur so lange spielen, wie sie vorhatten, wurden verschiedene Schutzmaßnahmen für die Spieler eingeführt. Was meinen Sie, wie wirksam sind folgende Schutzmaßnahmen Ihrer Meinung nach?</p> <p>Ist die Begrenzung des maximalen Verlustes pro Stunde auf 80 € ...</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>Sehr wirksam</td> <td>Eher wirksam</td> <td>Eher nicht wirksam</td> <td>Überhaupt nicht wirksam</td> <td>Weiß nicht</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																											
	1	2	3	4	8																											
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
22.	<p>Ist die Begrenzung des maximalen Gewinns pro Stunde auf 500 € ...</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>Sehr wirksam</td> <td>Eher wirksam</td> <td>Eher nicht wirksam</td> <td>Überhaupt nicht wirksam</td> <td>Weiß nicht</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																											
	1	2	3	4	8																											
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
23.	<p>Ist die Spielpause nach einer Stunde spielen ...</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>Sehr wirksam</td> <td>Eher wirksam</td> <td>Eher nicht wirksam</td> <td>Überhaupt nicht wirksam</td> <td>Weiß nicht</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																											
	1	2	3	4	8																											
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
24.	<p>Ist die Spielpause nach 80 € Verlust innerhalb einer Stunde ...</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>Sehr wirksam</td> <td>Eher wirksam</td> <td>Eher nicht wirksam</td> <td>Überhaupt nicht wirksam</td> <td>Weiß nicht</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																											
	1	2	3	4	8																											
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
25.	<p>Sind die seitlichen Sichtblenden zwischen den Geräten, um nicht an mehr als zwei Geräten spielen zu können, ...</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>Sehr wirksam</td> <td>Eher wirksam</td> <td>Eher nicht wirksam</td> <td>Überhaupt nicht wirksam</td> <td>Weiß nicht</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																											
	1	2	3	4	8																											
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											

Nr.		weiter mit																																																							
26.	<p>Sind die Warnhinweise am Gerät und in Broschüren, die in den Spielhallen ausliegen,...</p> <table style="width:100%; border:none;"> <thead> <tr> <th style="width:45%;"></th> <th style="width:10%; text-align:center;">Sehr wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Eher wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Eher nicht wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Überhaupt nicht wirksam</th> <th style="width:15%; text-align:center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align:center;">1</th> <th style="text-align:center;">2</th> <th style="text-align:center;">3</th> <th style="text-align:center;">4</th> <th style="text-align:center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...für Sie selbst.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>...für Anfänger.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>...für Vielspieler.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																										
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																																																				
	1	2	3	4	8																																																				
...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
27.	<p>Ist das Verbot von Fun-Games...</p> <table style="width:100%; border:none;"> <thead> <tr> <th style="width:45%;"></th> <th style="width:10%; text-align:center;">Sehr wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Eher wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Eher nicht wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Überhaupt nicht wirksam</th> <th style="width:15%; text-align:center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align:center;">1</th> <th style="text-align:center;">2</th> <th style="text-align:center;">3</th> <th style="text-align:center;">4</th> <th style="text-align:center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...für Sie selbst.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>...für Anfänger.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>...für Vielspieler.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																										
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																																																				
	1	2	3	4	8																																																				
...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
28.	<p>Ist das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte...</p> <table style="width:100%; border:none;"> <thead> <tr> <th style="width:45%;"></th> <th style="width:10%; text-align:center;">Sehr wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Eher wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Eher nicht wirksam</th> <th style="width:10%; text-align:center;">Überhaupt nicht wirksam</th> <th style="width:15%; text-align:center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align:center;">1</th> <th style="text-align:center;">2</th> <th style="text-align:center;">3</th> <th style="text-align:center;">4</th> <th style="text-align:center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>...für Sie selbst.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>...für Anfänger.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>...für Vielspieler.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht		1	2	3	4	8	...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																										
	Sehr wirksam	Eher wirksam	Eher nicht wirksam	Überhaupt nicht wirksam	Weiß nicht																																																				
	1	2	3	4	8																																																				
...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																				
29.	<p>Warum spielen Sie an Geldspielgeräten in Spielhallen? Bitte sagen Sie mir zu den folgenden Gründen, wie wichtig diese dafür sind, dass Sie an Geldspielgeräten in Spielhallen spielen.</p> <table style="width:100%; border:none;"> <thead> <tr> <th style="width:45%;"></th> <th colspan="4" style="text-align:center;">Der Grund ist...</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align:center;">sehr wichtig</th> <th style="text-align:center;">eher wichtig</th> <th style="text-align:center;">eher un- wichtig</th> <th style="text-align:center;">sehr un- wichtig</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align:center;">1</th> <th style="text-align:center;">2</th> <th style="text-align:center;">3</th> <th style="text-align:center;">4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Es macht Spaß; zur Unterhaltung.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um mit Freunden zusammen zu sein.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um andere Menschen kennen zu lernen.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Es reizt mich, die Geldspielgeräte zu überlisten und Geld zu gewinnen.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um Geld zurück zu gewinnen, das ich beim Spielen verloren habe.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sonstiges.....</td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align:center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>👉 Bitte nennen und Wichtigkeit bewerten lassen:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div>		Der Grund ist...					sehr wichtig	eher wichtig	eher un- wichtig	sehr un- wichtig		1	2	3	4	Es macht Spaß; zur Unterhaltung.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um mit Freunden zusammen zu sein.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um andere Menschen kennen zu lernen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es reizt mich, die Geldspielgeräte zu überlisten und Geld zu gewinnen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um Geld zurück zu gewinnen, das ich beim Spielen verloren habe.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sonstiges.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Der Grund ist...																																																								
	sehr wichtig	eher wichtig	eher un- wichtig	sehr un- wichtig																																																					
	1	2	3	4																																																					
Es macht Spaß; zur Unterhaltung.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Um mit Freunden zusammen zu sein.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Um andere Menschen kennen zu lernen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Es reizt mich, die Geldspielgeräte zu überlisten und Geld zu gewinnen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Um Geld zurück zu gewinnen, das ich beim Spielen verloren habe.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					
Sonstiges.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																					

Nr.		weiter mit
	Spielverhalten an Geldspielgeräten in Spielhallen	
30.	<p>Wann haben Sie begonnen mindestens einmal pro Woche an <u>Geldspielgeräten in Spielhallen</u> zu spielen?</p> <p> <i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen.</i></p> <p>Habe noch nie jede Woche gespielt..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
31.	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an <u>Geldspielgeräten in Spielhallen</u> gespielt? War das eher ein bis mehrmals die Woche oder seltener als einmal die Woche?</p> <p>Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Ein bis mehrmals proWoche..... <input type="checkbox"/> 2</p>	
32.	<p>Es geht jetzt in den nächsten Fragen um die genaue Häufigkeit Ihres Spielens an Geldspielgeräten in Spielhallen. Denken Sie zunächst an das Jahr 2009.</p> <p>Wenn Sie an das Jahr 2009 denken...</p> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie im Jahr 2009 an Geldspielgeräten in Spielhallen gespielt?</p> <p> <i>Bitte Durchschnittswert für alle Monate zusammen erfragen.</i></p> <p><input type="text"/> Tage</p> <p>-----</p> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2009 durchschnittlich an einem Spieltag in Spielhallen gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden</p> <p>-----</p> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2009 an einem Tag in Spielhallen gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden</p>	

Nr.		weiter mit
33.	<p>Ich frage Sie jetzt nach <u>Gewinnen und Verlusten</u> an Geldspielgeräten in Spielhallen. Wenn Sie den genauen Betrag nicht wissen, schätzen Sie bitte:</p> <p>Wenn Sie an das Jahr 2009 denken...</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Spielhalle mitgenommen?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viel Euro haben Sie <u>durchschnittlich</u> im Jahr 2009 pro Spieltag in Spielhallen gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielhalle mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielhalle trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielhalle und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielhalle noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Gewonnen: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Verloren: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2009 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2009 hatten?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Nr.		weiter mit
<p>34.</p>	<p>Denken Sie jetzt bitte an das Jahr 2005 zurück:</p> <p>Haben Sie im Jahr 2005 an Geldspielgeräten in Spielhallen gespielt?</p> <p><i>Falls Zp Probleme hat, sich an 2005 zu erinnern, gemeinsam mit Zp versuchen, das mit Lebensereignissen zu verankern, zum Beispiel: „Vielleicht fällt Ihnen ja ein besonderes Ereignis in diesem Jahr ein.“</i></p> <p style="text-align: right;">Nein <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Ja <input type="checkbox"/> 2</p> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie im Jahr 2005 an Geldspielgeräten in Spielhallen gespielt?</p> <p><i>Bitte Durchschnittswert erfragen.</i></p> <p><input type="text"/> Tage ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2005 durchschnittlich an einem Spieltag in Spielhallen gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2005 an einem Tag in Spielhallen gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	<p>36</p>
<p>35.</p>	<p>Wenn Sie an das Jahr 2005 denken:</p> <p><i>Nur für die, die ab 2005 gespielt haben.</i></p> <p><i>Falls Zp Probleme hat, sich an 2005 zu erinnern, gemeinsam mit Zp versuchen, das mit Lebensereignissen zu verankern, zum Beispiel: „Vielleicht fällt Ihnen ja ein besonderes Ereignis in diesem Jahr ein.“</i></p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Spielhalle mitgenommen?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich im Jahr 2005 pro Spieltag in Spielhallen gewonnen oder verloren?</p> <p><i>Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielhalle mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielhalle trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</i></p> <p><i>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielhalle und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielhalle noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</i></p> <p>Gewonnen: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Verloren: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2005 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2005 hatten?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Nr.		weiter mit
36.	<p>Wenn Sie an das Jahr 2009 denken: An wie vielen Geldspielgeräten in Spielhallen haben Sie meistens gleichzeitig gespielt?</p> <p> <i>Bitte nur eine Zahl erfragen. Bei Nennungen von zum Beispiel „an 3 bis 4 Geräten“ bitte die für den Spieler am häufigsten zutreffende Anzahl notieren.</i></p> <p><input type="text"/> Anzahl</p>	
37.	<p>Es geht jetzt um Punktegewinne beim Spielen an Geldspielgeräten in Spielhallen:</p> <p> <i>An den Geräten wird um Punkte gespielt, die für eine bestimmte Summe in Euro stehen, das heißt jeder Euro wird zum Spielen in Punkte umgewandelt</i></p> <p>Was war im Jahr 2009 die höchste Punktzahl, die Sie an einem Spieltag erreicht haben?</p> <p><input type="text"/> Punkte</p>	
38.	<p>Was war im Jahr 2009 die höchste Punktzahl an einem Spieltag, die Sie sich haben auszahlen lassen?</p> <p><input type="text"/> Punkte</p>	
39.	<p>Wie viel Euro haben Sie für diese Punkte bekommen?</p> <p><input type="text"/> €</p>	
40.	<p>Wie erfolgte die Auszahlung?</p> <p>Durch den Spielautomaten <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Direkt durch Mitarbeiter der Spielhalle <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Teils, teils <input type="checkbox"/> 3</p>	
41.	<p>Es gibt Spielhallen, in denen Mitarbeiter die Geldspielgeräte mit Punkten vorladen („vorheizen“), damit Sie bereits mit einer hohen Punktzahl beginnen können.</p> <p>Wie häufig spielen Sie an vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräten?</p> <p>Nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Eher selten <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Eher häufig <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Immer..... <input type="checkbox"/> 4</p>	44
42.	<p>Mit wie vielen Punkten sind die Geräte im Durchschnitt vorgeladen?</p> <p><input type="text"/> Punkte</p>	
43.	<p>Was kostet es extra, an vorgeladenen Geräten zu spielen?</p> <p>Nichts..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p><input type="text"/> € <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Hängt von den vorgeladenen Punkten ab ... <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
44.	<p>Geldspielgeräte machen nach einer Stunde Spielzeit oder nach einem Gesamtverlust von 80 € innerhalb einer Stunde eine Pause und können dann nicht bespielt werden. Was machen Sie in so einer Pause?</p> <p>☞ Bitte machen Sie nur ein Kreuz! ☞ Vorgaben vorlesen!</p> <p>Habe ich noch nicht erlebt <input type="checkbox"/> 1 Ich mache auch eine Pause <input type="checkbox"/> 2 Ich höre auf zu spielen..... <input type="checkbox"/> 3 Ich wechsele zu einem anderen Gerät <input type="checkbox"/> 4 Ich spiele sowieso schon an mehreren Geräten..... <input type="checkbox"/> 5</p>	
45.	<p>In den Spielhallen gibt es zwischen den Zweiergruppen von Geräten manchmal Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind. Sind Ihnen diese Sichtblenden schon einmal aufgefallen?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
46.	<p>Halten die Sichtblenden Sie vom Spielen an mehr als zwei Geräten gleichzeitig ab?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Ich spiele nicht/nie an mehr als zwei Geräten gleichzeitig..... <input type="checkbox"/> 3</p>	
47.	<p>Ich frage Sie jetzt nach Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games bzw. Sonderspielen, die man an Geldspielgeräten in Spielhallen gewinnen kann.</p> <p>Wie viele dieser Spiele, also der sog. Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games oder Sonderspiele, haben Sie höchstens im Jahr 2009 insgesamt an einem Spieltag gewonnen?</p> <p><input type="text"/> Spiele</p>	
48.	<p>Haben Sie früher Fun-Games gespielt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Fun-Games unbekannt..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>☞ Bei Unklarheit des Begriffs „Fun-Games“ (kein gängiger Begriff) diesen erläutern: „Fun-Games“ sind Unterhaltungsspielgeräte ohne Möglichkeit Geld zu gewinnen und mit der Ausgabe von Weiterspielmarken. Während des Spiels konnten Punkte gewonnen werden, deren Gegenwert nicht in bar ausbezahlt werden durfte. Dies kam jedoch illegalerweise manchmal vor, deshalb das Verbot.</p>	
49.	<p>Haben Sie früher Jackpots, die über mehrere Geräte gehen, gespielt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 kein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Jackpots unbekannt..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
50.	<p>Haben Sie schon an Wett-Terminals gespielt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Wett-Terminals unbekannt <input type="checkbox"/> 8</p>	
51.	<p>Geldspielgeräte gibt es auch in Gaststätten</p> <p>Spielen Sie auch an Geldspielgeräten in Gaststätten?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 — — — — — Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	<p>52 <hr/> 53</p>

Nr.		weiter mit
52.	<p>Wo spielen Sie häufiger: in Spielhallen, in Gaststätten oder beides gleich oft?</p> <p>Spielhallen <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Gaststätten..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p>In beiden etwa gleich oft <input type="checkbox"/> 3</p>	
Spielverhalten an Glücksspielautomaten in Spielbanken		
53.	<p>☞ Sicherstellen, dass der Themenwechsel klar ist!</p> <p>Ich frage Sie jetzt nach der Dauer Ihrer Erfahrungen mit <u>Glücksspielautomaten in Spielbanken</u>.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an <u>Glücksspielautomaten in Spielbanken</u> gespielt?</p> <p>☞ Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p>Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p>— — — — —</p> <p>Im Jahr <input type="text"/></p>	64
54.	<p>Wann haben Sie begonnen mindestens einmal pro Monat an Glücksspielautomaten in Spielbanken zu spielen?</p> <p>☞ Bitte Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen.</p> <p>Habe noch nie jeden Monat gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
55.	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>2009 gar nicht..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>— — — — —</p> <p>Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Ein bis mehrmals pro Woche..... <input type="checkbox"/> 3</p>	58
56.	<p>Es geht jetzt in den nächsten Fragen um die genaue Häufigkeit Ihres Spielens an <u>Glücksspielautomaten in Spielbanken</u> im Jahr 2009:</p> <p>Wenn Sie an die Häufigkeit des Spielens im Jahr 2009 denken...</p> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie in diesem Jahr an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p><input type="text"/> Tage Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>-----</p> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2009 durchschnittlich an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>-----</p> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2009 an einem Tag an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Nr.		weiter mit
<p>57.</p>	<p>Wenn Sie an Gewinne und Verluste im Jahr 2009 denken:</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Spielbank mitgenommen?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich in diesem Jahr pro Spieltag gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielbank mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielbank trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielbank und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielbank noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>gewonnen: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>verloren: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2009 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2009 hatten?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
<p>58.</p>	<p>Es geht jetzt um das Spielen im Jahr 2005 an Glücksspielautomaten in Spielbanken.</p> <p>Denken Sie jetzt bitte an das Jahr 2005 zurück:</p> <p>Haben Sie im Jahr 2005 an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>☞ Falls Zp Probleme hat, sich an 2005 zu erinnern, gemeinsam mit Zp versuchen, das mit Lebensereignissen zu verankern, zum Beispiel „Vielleicht fällt Ihnen ja ein besonderes Ereignis in diesem Jahr ein...“</p> <p style="text-align: right;">Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <hr/> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie im Jahr 2005 an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p><input type="text"/> Tage ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2005 <u>durchschnittlich</u> an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2005 an einem Tag an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	<p>63</p>

Nr.		weiter mit
59.	<p>Wenn Sie an Gewinne und Verluste im Jahr 2005 denken:</p> <p>Wie viel Euro haben Sie im Jahr 2005 durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Spielbank mitgenommen</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viel Euro haben Sie im Jahr 2005 durchschnittlich pro Spieltag gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielbank mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielbank trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielbank und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielbank noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Gewonnen: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Verloren: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2005 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2005 hatten?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
60.	<p>Sie haben gesagt, dass Sie derzeit sowohl in Spielhallen an Geldspielgeräten als auch in Spielbanken an Glücksspielautomaten spielen.</p> <p>Ich möchte Sie jetzt fragen, welches Spiel Sie am liebsten spielen und ob sich Ihre Vorliebe in den letzten Jahren geändert hat.</p> <p>Wo spielen Sie zur Zeit am liebsten?</p> <p style="text-align: right;">An Geldspielgeräten in Spielhallen..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">An Glücksspielautomaten in Spielbanken <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">An beiden, keine besondere Vorliebe <input type="checkbox"/> 3</p>	
61.	<p>Wie war das Spielen in der Vergangenheit:</p> <p>Wo haben Sie angefangen zu spielen?</p> <p style="text-align: right;">Angefangen an Geldspielgeräten in Spielhallen, später dann auch an Glücksspielautomaten in Spielbanken <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Angefangen an Glücksspielautomaten in Spielbanken, später dann auch an Geldspielgeräten in Spielhallen <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Von Anfang an Geldspielgeräten in Spielhallen und Glücksspielautomaten in Spielbanken <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit																																																		
62.	<p>Was macht die Besonderheit des Spielens in Spielbanken für Sie aus, das heißt was sind die Gründe, warum Sie auch an Glücksspielautomaten in Spielbanken spielen. Bitte sagen Sie mir zu den folgenden Gründen, wie wichtig diese dafür sind, dass Sie auch in Spielbanken spielen.</p> <p> <i>Mehrfachnennungen möglich</i></p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Der Grund ist...</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher unwichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr unwichtig</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">1</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">2</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">3</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ich kann mehr Geld einsetzen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ich kann mehr Geld gewinnen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Atmosphäre in den Spielbanken reizt mich.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Es macht Spaß; zur Unterhaltung</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um mit Freunden zusammen zu sein</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um andere Menschen kennen zu lernen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Der Grund ist...					sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig		1	2	3	4	Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ich kann mehr Geld einsetzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ich kann mehr Geld gewinnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Atmosphäre in den Spielbanken reizt mich.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es macht Spaß; zur Unterhaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um mit Freunden zusammen zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um andere Menschen kennen zu lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	64
	Der Grund ist...																																																			
	sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig																																																
	1	2	3	4																																																
Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Ich kann mehr Geld einsetzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Ich kann mehr Geld gewinnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Die Atmosphäre in den Spielbanken reizt mich.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Es macht Spaß; zur Unterhaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Um mit Freunden zusammen zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Um andere Menschen kennen zu lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
63.	<p>Sie haben angegeben, im Jahr 2009 nicht an Glücksspielautomaten gespielt zu haben. Was ist der Grund dafür? Bitte sagen Sie mir zu den folgenden Gründen, wie wichtig diese dafür sind, dass Sie im Jahr 2009 nicht an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt haben.</p> <p> <i>Mehrfachnennungen möglich</i></p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Der Grund ist...</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher unwichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr unwichtig</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">1</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">2</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">3</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Spielbanken sind zu schwer erreichbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist zu umständlich (zum Beispiel Ausweiskontrolle).....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu teuer (zum Beispiel hohe Einsätze)</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu gefährlich (zum Beispiel hohe Verluste)</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Glücksspielautomaten in Spielbanken interessieren mich nicht</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Der Grund ist...					sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig		1	2	3	4	Spielbanken sind zu schwer erreichbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist zu umständlich (zum Beispiel Ausweiskontrolle).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu teuer (zum Beispiel hohe Einsätze)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu gefährlich (zum Beispiel hohe Verluste)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Glücksspielautomaten in Spielbanken interessieren mich nicht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
	Der Grund ist...																																																			
	sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig																																																
	1	2	3	4																																																
Spielbanken sind zu schwer erreichbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist zu umständlich (zum Beispiel Ausweiskontrolle).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu teuer (zum Beispiel hohe Einsätze)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu gefährlich (zum Beispiel hohe Verluste)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Glücksspielautomaten in Spielbanken interessieren mich nicht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																

Nr.		weiter mit
	Beteiligung an anderen Glücksspielen mit Geldeinsatz	
64.1	<p>In den folgenden Fragen geht es um verschiedene Glücksspiele Jetzt geht es um Roulette, Black Jack, Poker etc. <u>in Spielbanken</u>, auch großes Spiel genannt.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Roulette, Black Jack, Poker etc. <u>in Spielbanken</u> gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">— — — — —</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	65.1
64.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Roulette, Black Jack, Poker etc. zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
64.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Roulette, Black Jack, Poker etc. gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht..... <input type="checkbox"/> 3</p>	
65.1	<p>Jetzt geht es um Roulette und Automatenspiel mit Geldeinsatz <u>im Internet</u>, auch Internetspielcasino genannt.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Roulette oder Automatenspiel <u>im Internet (Internetspielcasino)</u> gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">— — — — —</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	66.1
65.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Roulette oder Automatenspiel <u>im Internet (Internetspielcasino)</u> zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
65.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Roulette oder Automatenspiel <u>im Internet (Internetspielcasino)</u> gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht..... <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
66.1	<p>Jetzt geht es um Pokerturniere und Kartenspiele mit Geldeinsatz <u>im Internet</u></p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Pokerturniere oder Kartenspiele mit Geldeinsatz <u>im Internet</u> gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	67.1
66.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Pokerturniere oder Kartenspiele (mit Geldeinsatz) <u>im Internet</u> zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
66.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Pokerturniere oder Kartenspiele <u>im Internet</u> (mit Geldeinsatz) gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
67.1	<p>Jetzt geht es um Fernsehlotterien wie zum Beispiel „Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“ und die „Glücksspirale“.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“) teilgenommen?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	68.1
67.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“) teilzunehmen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
67.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“) teilgenommen?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
68.1	<p>Jetzt geht es um Klassenlotterien wie zum Beispiel die „Süddeutsche Klassenlotterie“ oder die „Norddeutsche Klassenlotterie“.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“) teilgenommen?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	69.1
68.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“) teilzunehmen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
68.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“) teilgenommen?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
69.1	<p>Jetzt geht es um Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien wie zum Beispiel „Spiel 77“, „Super 6“ und „Plus 5“</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“) gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	70.1
69.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“) zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
69.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“) gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
70.1	<p>Jetzt geht es um Lose wie zum Beispiel Brief- und Rubbellose</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Lose (Brief- und Rubbellose) gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	71.1
70.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Lose (Brief- und Rubbellose) zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
70.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Lose (Brief- und Rubbellose) gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
71.1	<p>Jetzt geht es um Sportwetten <u>in Annahmestellen</u>, auch „Oddset“ genannt</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Sportwetten <u>in Annahmestellen</u> („Oddset“) teilgenommen?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	72.1
71.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Sportwetten <u>in Annahmestellen</u> („Oddset“) teilzunehmen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
71.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Sportwetten <u>in Annahmestellen</u> („Oddset“) teilgenommen?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
72.1	<p>Jetzt geht es um Sportwetten <u>im Internet</u> (ausländische Anbieter) wie zum Beispiel „Bet&win“</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Sportwetten im Internet teilgenommen?</p> <p> Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">— — — — —</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input style="width: 50px;" type="text"/></p>	73.1
72.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Sportwetten <u>im Internet</u> teilzunehmen?</p> <p> Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input style="width: 50px;" type="text"/> / Seit <input style="width: 50px;" type="text"/> Jahren</p>	
72.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Sportwetten <u>im Internet</u> teilgenommen?</p> <p> Vorgaben vorlesen</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
73.1	<p>Jetzt geht es um Pferdewetten</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Pferdewetten teilgenommen?</p> <p> Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">— — — — —</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input style="width: 50px;" type="text"/></p>	74.1
73.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Pferdewetten teilzunehmen?</p> <p> Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input style="width: 50px;" type="text"/> / Seit <input style="width: 50px;" type="text"/> Jahren</p>	
73.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Pferdewetten teilzunehmen?</p> <p> Vorgaben vorlesen</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
74.1	<p>Jetzt geht es um illegales Glücksspiel wie zum Beispiel Pokern im „Hinterzimmer“, dabei ist nicht das Internet gemeint.</p> <p>☞ Nicht Sportwetten im Internet; hauptsächlich ist illegales Pokern gemeint</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) gespielt?</p> <p>☞ Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	75.1
74.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) zu spielen?</p> <p>☞ Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
74.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) gespielt?</p> <p>☞ Vorgaben vorlesen</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
75.1	<p>Ich frage Sie jetzt, welches der Glücksspiele Sie bevorzugen.</p> <p> Liste mit Glücksspielen vorlegen</p> <p>Glücksspiele</p> <p>A Geldspielgeräte in Spielhallen, Gaststätten, Imbissbuden</p> <p>B Glücksspielautomaten in Spielbanken (kleines Spiel)</p> <p>C „Roulette“, „Black Jack“, „Poker“ etc. in Spielbanken (großes Spiel)</p> <p>D Roulette/Automatenspiel im Internet (Internetpielcasino)</p> <p>E Pokerturniere/Kartenspiele im Internet (mit Geldeinsatz)</p> <p>F Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“)</p> <p>G Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Nordeutsche KL“)</p> <p>H Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“)</p> <p>I Lose (Brief- und Rubbellose)</p> <p>J Sportwetten in Annahmestellen („Oddset“)</p> <p>K Sportwetten im Internet (ausländische Anbieter)</p> <p>L Pferdewetten</p> <p>M Illegales Glücksspiel („Hinterzimmer“)</p> <p>Welches Glücksspiel aus dieser Liste haben Sie in den letzten 12 Monaten am liebsten gespielt?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 976 272 1037" type="text"/>	
75.2	<p>Mit welchem Glücksspiel aus dieser Liste haben Sie in den letzten 12 Monaten die meiste Zeit verbracht?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 1200 272 1261" type="text"/>	
75.3	<p>Für welches Glücksspiel aus dieser Liste haben Sie in den letzten 12 Monaten das meiste Geld eingesetzt?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 1424 272 1485" type="text"/>	
75.4	<p>Wenn Sie alles zusammenfassen:</p> <p>Welches Glücksspiel aus dieser Liste hatte für Sie in den letzten 12 Monaten die größte Bedeutung?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 1693 272 1753" type="text"/> <p> Anweisung Interviewer: „größte Bedeutung“ im Sinne von: Welches Glücksspiel war für den Befragten am Wichtigsten</p>	

Nr.		weiter mit
76.	<p>Wie wirkt sich das Spielen an Geldspielgeräten in Spielhallen auf Ihre finanzielle Situation aus?</p> <p>Keine Auswirkung <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Ich muss mich etwas einschränken <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Ich muss mich sehr einschränken <input type="checkbox"/> 3</p>	
77.	<p>Verwenden Sie alles verfügbare Geld für das Spielen oder müssen Sie zusätzlich Geld besorgen?</p> <p>Verwende nur einen Teil des verfügbaren Geldes für das Spielen <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Alles verfügbare Geld wird für das Spielen verwendet <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Ich muss mir zusätzlich Geld besorgen, um das Spielen finanzieren zu können <input type="checkbox"/> 3</p>	
78.	<p>Die folgenden Fragen beziehen sich auf das Spielen an Geldspielgeräten in Spielhallen ab etwa dem Jahr 2006.</p> <p>Wurden Sie beim Betreten einer Spielhalle von Mitarbeitern schon einmal nach Ihrem Alter gefragt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
79.	<p>Haben Sie in Spielhallen schon Broschüren über Risiken und Probleme des übermäßigen Spielens gelesen?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
80.	<p>Sind Sie in Spielhallen von Mitarbeitern schon über Risiken, die in Zusammenhang mit regelmäßigen Spielen stehen, informiert worden?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
81.	<p>Sind Sie in Spielhallen von Mitarbeitern schon auf mögliche Probleme, die in Zusammenhang mit Glücksspiel stehen, angesprochen worden?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
82.	<p>Haben Ihnen Mitarbeiter in Spielhallen schon angeraten in eine Beratung oder Behandlung zu gehen?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
83.	<p>Waren Sie schon wegen Glücksspielproblemen in einer Beratung oder einer Behandlung?</p> <p> Bei Unklarheit bitte Begriffe ambulant und stationär erläutern: <i>Ambulant heißt, dass man Termine in einer Beratungsstelle hat, stationär bedeutet, dass man in der Klinik als Patient aufgenommen wird und auch dort übernachtet.</i></p> <p> Mehrfachnennungen möglich</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Ja, ambulant in einer Beratungsstelle <input type="checkbox"/></p> <p>Ja, stationär in einer Klinik <input type="checkbox"/></p>	

Nr.			weiter mit									
84.	<p>Im Folgenden sind eine Reihe von Verhaltensweisen, Ereignissen und Gefühlen aufgelistet, die im Zusammenhang mit dem Spielen auftreten können. Ich würde gerne von Ihnen wissen, was davon für Sie in den letzten 12 Monaten zugetroffen hat.</p> <p>☞ Bitte Zp zwischendurch daran erinnern, dass es um die letzten 12 Monate geht</p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th colspan="2" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">In den letzten 12 Monaten</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Ja</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Nein</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; font-size: small;">1</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">2</th> </tr> </thead> </table> <p>Gab es Phasen, in denen Sie sehr viel Zeit damit verbrachten, über Ihr vergangenes oder zukünftiges Glücksspielen nachzudenken oder zu grübeln? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie oft über Möglichkeiten nachgedacht, wie Sie den Geldeinsatz für Glücksspiele beschaffen könnten, zum Beispiel durch Kredite, Leihgaben durch Freunde oder Verwandte oder Diebstahl? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Gab es Zeiten, in denen Sie häufiger als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu erleben, zum Beispiel durch längeres und/oder häufigeres Spielen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Gab es Phasen, in denen Sie mit größeren Geldbeträgen oder höheren Einsätzen als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu verspüren, zum Beispiel indem Sie immer mehr Geld für das Glücksspiel ausgegeben haben? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie mehrmals versucht, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder zu kontrollieren und das als schwierig empfunden? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie mehrmals ohne Erfolg versucht, mit dem Glücksspielen aufzuhören? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie sich unruhig oder reizbar gefühlt, nachdem Sie versucht hatten, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder ganz damit aufzuhören? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Hatten Sie das Gefühl, dass Sie gespielt haben, um vor persönlichen Problemen zu fliehen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Hatten Sie den Eindruck, dass Ihnen Ihr Glücksspielen geholfen hat, unangenehme Gefühle wie Angst oder Depression zu mildern? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Ist es öfter vorgekommen, dass Sie Geld verloren haben und innerhalb weniger Tage erneut gespielt haben, um das verlorene Geld wiederzugewinnen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Ist es vorgekommen, dass Sie große Spielschulden hatten und Sie dann immer häufiger gespielt haben in der Hoffnung, Ihre Verluste wieder zurück zu gewinnen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie Familienmitglieder, Freunde, Mitarbeiter oder Lehrer oft angelogen, wenn es um das Ausmaß Ihres Glücksspielens oder um die Höhe Ihrer Spielschulden ging? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie Ihr Glücksspielen gegenüber anderen, zum Beispiel Familienmitgliedern, oft verheimlicht oder versucht, es zu verheimlichen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Es kommt vor, dass Personen einen Scheck fälschen oder etwas stehlen, um ihr Glücksspiel zu finanzieren. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Es kommt vor, dass Personen etwas Illegales tun, etwa Veruntreuung oder Betrug, um Geld für das Glücksspielen zu haben. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Gab es Phasen, in denen Ihr Glücksspielen zu Problemen in der Beziehung zu Ihrer Familie, Ihren Freunden, Mitarbeitern oder Lehrern geführt hat? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie wegen Ihres Glücksspielens Arbeits- oder Schultage, soziale Aktivitäten oder Familienaktivitäten versäumt? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie andere Personen wegen Ihrer finanziellen Probleme durch das Glücksspielen gebeten, Ihnen Geld zu leihen? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Haben Sie andere Ihre Glücksspielschulden bezahlen lassen, das heißt sich aus der Klemme helfen lassen, wenn Sie wegen Ihrer finanziellen Lage verzweifelt waren? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>			In den letzten 12 Monaten			Ja	Nein		1	2	
	In den letzten 12 Monaten											
	Ja	Nein										
	1	2										

Nr.		weiter mit
Soziodemografische Daten		
85.	<p>Welchen Familienstand haben Sie? Sind Sie ...</p> <p>Verheiratet und leben mit Ihrem Ehepartner zusammen..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>— — — — —</p> <p>Verheiratet und leben von Ihrem Ehepartner getrennt <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Geschieden <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Verwitwet <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Ledig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p>— — — — —</p> <p> Nicht vorlesen, nur aufnehmen, wenn Zp dies von sich aus nennt, kann nur bei gleichgeschlechtlichen Paaren vorkommen!</p> <p>Eingetragene gleichgeschlechtliche Lebenspartnerschaft <input type="checkbox"/> 6</p>	<p>88</p> <p>86</p> <p>87</p>
86.	<p>Haben Sie eine feste Partnerin/einen festen Partner</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>— — — — —</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	<p>87</p> <p>88</p>
87.	<p>Leben Sie mit dieser Partnerin/diesem Partner in einem Haushalt zusammen?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
88.	<p>Haben Sie eigene Kinder, die jünger als 18 Jahre sind?</p> <p>Ja, und zwar <input type="text"/> Kinder unter 18 Jahren..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein..... <input type="checkbox"/> 2</p>	
89.	<p>Wie viele Personen, Sie persönlich mitgerechnet, leben ständig in Ihrem Haushalt?</p> <p>Lebe allein..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>— — — — —</p> <p>Insgesamt <input type="text"/> Personen im Haushalt..... <input type="checkbox"/> 2</p>	<p>91</p> <p>90</p>
90.	<p>Mit welchen Personen leben Sie im Haushalt zusammen?</p> <p> Bitte vorlesen</p> <p>Partner..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Kinder unter 18 Jahren; Anzahl: <input type="text"/> <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Kinder 18 Jahre und älter <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Eltern <input type="checkbox"/> 4</p> <p>sonstige verwandte Personen <input type="checkbox"/> 5</p> <p>sonstige nicht verwandte Personen <input type="checkbox"/> 6</p>	

Nr.		weiter mit
91.	<p>Wie hoch ist das monatliche Netto-Einkommen Ihres Haushaltes insgesamt? Ich meine damit das gesamte Einkommen aller Personen, die zu Ihrem Haushaltseinkommen beitragen.</p> <p>Bei Bedarf: <i>Gemeint ist die Summe, die sich ergibt aus Lohn, Gehalt, Einkommen aus selbständiger Tätigkeit, Rente oder Pension, jeweils nach Abzug der Steuern und Sozialversicherungsbeiträge. Vergessen Sie bitte auch nicht, eventuelle Zusatzzahlungen wie Wohn- oder Kindergeld, Einkommen aus Vermietung, Verpachtung und sonstige Einkünfte hinzuzurechnen.</i></p> <p>Sind das etwa...</p> <p>0 bis unter 500 €..... <input type="checkbox"/> 1 500 bis unter 1.000 €..... <input type="checkbox"/> 2 1.000 bis unter 1.500 €..... <input type="checkbox"/> 3 1.500 bis unter 2.000 €..... <input type="checkbox"/> 4 2.000 bis unter 3.000 € oder <input type="checkbox"/> 5 3.000 € und mehr <input type="checkbox"/> 6</p>	
92.	<p>Wie hoch ist Ihr eigenes monatliches Nettoeinkommen gegenwärtig?</p> <p>Bei Bedarf: <i>Gemeint ist die Summe, die sich ergibt aus Lohn, Gehalt, Einkommen aus selbständiger Tätigkeit, Rente oder Pension, jeweils nach Abzug der Steuern und Sozialversicherungsbeiträge. Vergessen Sie bitte auch nicht, eventuelle Zusatzzahlungen wie Wohn- oder Kindergeld, Einkommen aus Vermietung, Verpachtung und sonstige Einkünfte hinzuzurechnen.</i></p> <p>Sind das etwa...</p> <p>0 bis unter 500 €..... <input type="checkbox"/> 1 500 bis unter 1.000 €..... <input type="checkbox"/> 2 1.000 bis unter 1.500 €..... <input type="checkbox"/> 3 1.500 bis unter 2.000 €..... <input type="checkbox"/> 4 2.000 bis unter 3.000 € oder <input type="checkbox"/> 5 3.000 € und mehr <input type="checkbox"/> 6</p>	
93.	<p>Welchen höchsten allgemeinbildenden Schulabschluss haben Sie?</p> <p>Nennung der Zp einordnen und gegebenenfalls nachfragen. Bei Hochschulabsolventen nur den schulischen Abschluss aufnehmen</p> <p>Schule beendet ohne Abschluss <input type="checkbox"/> 1 Volks-/Hauptschulabschluss..... <input type="checkbox"/> 2 Mittlere Reife, Realschulabschluss (Fachschulreife)..... <input type="checkbox"/> 3 Polytechnische Oberschule (POS) mit Abschluss 8. Klasse <input type="checkbox"/> 4 Polytechnische Oberschule (POS) mit Abschluss 10. Klasse <input type="checkbox"/> 5 Fachhochschulreife (Abschluss einer Fachoberschule etc.) <input type="checkbox"/> 6 Abitur (Hochschulreife) oder Erweiterte Oberschule (EOS) mit Abschluss 12. Klasse oder Berufsausbildung mit Abitur <input type="checkbox"/> 7 Einen anderen Schulabschluss <input type="checkbox"/> 8 Bin noch Schüler/in <input type="checkbox"/> 9</p>	

Nr.		weiter mit
94.	<p>Und welchen höchsten Ausbildungsabschluss haben Sie?</p> <p> Nennung der Zp einordnen und gegebenenfalls nachfragen.</p> <p>Teilfacharbeiter <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Abschluss einer beruflich-betrieblichen Berufsausbildung (Lehre) <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Abschluss einer beruflich-schulischen Ausbildung (Berufsfach- oder Handelsschule) <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Abschluss an einer Fachschule, Meister- oder Technikerschule, Berufs- oder Fachakademie <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Fachhochschulabschluss <input type="checkbox"/> 5</p> <p>Hochschulabschluss <input type="checkbox"/> 6</p> <p>Einen anderen Abschluss..... <input type="checkbox"/> 7</p> <p>Keinen Ausbildungsabschluss..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Bin noch in der Ausbildung/im Studium/Schüler(in) <input type="checkbox"/> 9</p>	
95.1	<p>Sind Sie derzeit hauptsächlich ...</p> <p> Bitte vorlesen; nur eine Nennung</p> <p>Voll- oder Teilzeiterwerbstätig..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Arbeitslos, auch Ein-Euro-Job..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p>In Aus-/Weiterbildung/ Studium/Schule <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Krank/vorübergehend arbeitsunfähig/ in beruflicher Rehabilitation..... <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Im Wehr-/Zivildienst/Freiwilligen Sozialen Ökologischen/Europäischen Jahr <input type="checkbox"/> 5</p> <p>In Erziehungsurlaub/ Elternzeit <input type="checkbox"/> 6</p> <p>In Rente/ Vorruhestand/ Pension <input type="checkbox"/> 7</p> <p>Hausfrau/Hausmann <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Etwas anderes..... <input type="checkbox"/> 9</p>	
95.1	<p>Erhalten Sie derzeit...</p> <p> Mehrfachnennung möglich</p> <p>Arbeitslosengeld 1 <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Arbeitslosengeld 2 (Hartz IV)..... <input type="checkbox"/></p> <p>Nichts davon <input type="checkbox"/></p>	
96.	<p>Welche berufliche Stellung haben Sie derzeit bzw. wenn Sie derzeit nicht erwerbstätig sind, hatten Sie in ihrer letzten Erwerbstätigkeit</p> <p> Bitte vorlesen; nur eine Nennung</p> <p>Angestellter..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Arbeiter <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Beamter <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Selbständig (auch freie Berufe)..... <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Mithelfender Familienangehöriger <input type="checkbox"/> 5</p> <p>War noch nie erwerbstätig..... <input type="checkbox"/> 6</p>	

Nr.		weiter mit
97.	<p>Haben Sie die deutsche Staatsangehörigkeit?</p> <p>Deutsche <input type="checkbox"/> 1 Andere <input type="checkbox"/> 2 Deutsche und eine andere <input type="checkbox"/> 2</p> <p> <i>Bitte andere Staatsangehörigkeit angeben:</i> _____</p>	
98.	<p>Ist Ihre Mutter in Deutschland geboren?</p> <p>In Deutschland <input type="checkbox"/> 1 In einem anderen Land <input type="checkbox"/> 2</p> <p> <i>Anderes Land bitte angeben:</i> _____</p>	
99.	<p>Ist Ihr Vater in Deutschland geboren?</p> <p>In Deutschland <input type="checkbox"/> 1 In einem anderen Land <input type="checkbox"/> 2</p> <p> <i>Anderes Land bitte angeben:</i> _____</p>	
<h1>Vielen Dank!</h1>		

Anlagen

2. Spielerfragebogen, Version für Gaststätten (Teilstudie 1)



Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten

Fragebogen zur Befragung in Gaststätten

Laufende Nummer:

Interviewernummer:

Datum der Befragung:

 . . 2010

Zeitpunkt des Erstkontakts: : **Uhr**

Uhrzeit Interviewbeginn: : **Uhr**

Uhrzeit Interviewende: : **Uhr**

Dauer des Interviews: **Minuten**

Spielbeginn:2006 bis Januar 2010.... 12005 oder früher..... 2**Spielstättennummer:****Lage der Gaststätte:**Gewerbegebiet..... 1Wohngebiet..... 2Einkaufsstraße..... 3Bahnhofsviertel..... 4

Nr.		weiter mit																																																				
5.	<p>Welche Veränderungen am Spielablauf sind Ihnen aufgefallen?</p> <p>☞ Zp erst ohne Vorgaben frei antworten lassen, was ihr von sich aus aufgefallen ist und unter „selbst genannt“ jeweils eintragen.</p> <p>„Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Diese nicht oder ungenau genannten Veränderungen bitte dann im Anschluss nacheinander abfragen und Ergebnis in „auf Nachfrage genannt“ ankreuzen. Antwort „weiß nicht“ als „Nein“ eintragen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3" style="width: 60%;">Ist Ihnen aufgefallen, dass...</th> <th colspan="3" style="text-align: center;">Selbst genannt</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Auf Nachfrage genannt</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Ja</th> <th style="text-align: center;">Ja, aber ungenau</th> <th style="text-align: center;">Nein</th> <th style="text-align: center;">Ja</th> <th style="text-align: center;">Nein</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>das Gerät eine Pause macht, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>☞ Punktesystem ggfs. dieses erläutern: Bei einigen Geräten wird das eingesetzte Geld in Punkte umgewandelt. Diese Punkte können dann für die Spiele eingesetzt, verloren und auch neue dazu gewonnen werden. Bei Auszahlung erfolgt vorher die Umwandlung dieser Punkte wieder in Euro, wobei jeder Punkt einen bestimmten Euro-Wert hat, meist sind 2 Punkte =0,20 €.</p>	Ist Ihnen aufgefallen, dass...	Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt		Ja	Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein	1	2	3	1	2	der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?.....	<input type="checkbox"/>	pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?	<input type="checkbox"/>	das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?.....	<input type="checkbox"/>	das Gerät eine Pause macht, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat?	<input type="checkbox"/>	ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird?	<input type="checkbox"/>																					
Ist Ihnen aufgefallen, dass...	Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt																																																		
	Ja		Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein																																																
	1	2	3	1	2																																																	
der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
das Gerät eine Pause macht, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																	
6.	<p>Wie wirken sich die Veränderungen, über die wir jetzt gerade gesprochen haben, Ihrer Meinung nach aus?</p> <p>☞ Vorgaben vorlesen</p> <p>☞ Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3" style="width: 50%;">Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.</th> <th style="text-align: center;">Sehr viel größer</th> <th style="text-align: center;">Etwas größer</th> <th style="text-align: center;">Gleich</th> <th style="text-align: center;">Etwas geringer</th> <th style="text-align: center;">Sehr viel geringer</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen als man vorhatte, ist dadurch... ..</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.	Sehr viel größer	Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht	1	2	3	4	5	8	Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen als man vorhatte, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>																	
Die Frage bezieht sich auf die in Frage 5 aufgeführten Veränderungen.	Sehr viel größer		Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht																																															
	1		2	3	4	5	8																																															
	Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zu viel Geld zu verlieren oder länger zu spielen als man vorhatte, ist dadurch... ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																

Drucksache 881/10

5

Nr.		weiter mit																																									
7.	<p>Welche Veränderungen in der Gaststätte sind Ihnen aufgefallen?</p> <p>☞ Zp erst ohne Vorgaben frei antworten lassen, was ihr von sich aus aufgefallen ist und unter „selbst genannt“ jeweils eintragen.</p> <p>„Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Diese nicht oder ungenau genannten Veränderungen bitte dann im Anschluss nacheinander abfragen und Ergebnis in „auf Nachfrage genannt“ ankreuzen. Antwort „weiß nicht“ als „Nein“ eintragen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3"></th> <th colspan="3" style="text-align: center;">Selbst genannt</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Auf Nachfrage genannt</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Ja</th> <th style="text-align: center;">Ja, aber ungenau</th> <th style="text-align: center;">Nein</th> <th style="text-align: center;">Ja</th> <th style="text-align: center;">Nein</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Es gibt jetzt manchmal drei statt zwei Geräte in der Gaststätte.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Verbot von Fun-Games.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>☞ Bei Unklarheit des Begriffs „Fun-Games“ (kein gängiger Begriff) diesen erläutern: „Fun-Games“ sind Unterhaltungsspielgeräte ohne Möglichkeit Geld zu gewinnen und mit der Ausgabe von Weiter Spielmarken. Während des Spiels konnten Punkte gewonnen werden, deren Gegenwert nicht in bar ausbezahlt werden durfte. Dies kam jedoch manchmal vor, deshalb das Verbot.</p>		Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt		Ja	Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein	1	2	3	1	2	Es gibt jetzt manchmal drei statt zwei Geräte in der Gaststätte.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Das Verbot von Fun-Games.....	<input type="checkbox"/>	Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte.....	<input type="checkbox"/>																
	Selbst genannt			Auf Nachfrage genannt																																							
	Ja		Ja, aber ungenau	Nein	Ja	Nein																																					
	1	2	3	1	2																																						
Es gibt jetzt manchmal drei statt zwei Geräte in der Gaststätte.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Das Verbot von Fun-Games.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
8.	<p>Wie wirken sich die beschriebenen Veränderungen in der Gaststätte und bei der Aufstellung der Geräte Ihrer Meinung nach aus?</p> <p>☞ Vorgaben vorlesen</p> <p>☞ Die Frage bezieht sich auf die in Frage 7 aufgeführten Veränderungen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3"></th> <th style="text-align: center;">Sehr viel größer</th> <th style="text-align: center;">Etwas größer</th> <th style="text-align: center;">Gleich</th> <th style="text-align: center;">Etwas geringer</th> <th style="text-align: center;">Sehr viel geringer</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, ist dadurch.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr viel größer	Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht	1	2	3	4	5	8	Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>						
	Sehr viel größer		Etwas größer	Gleich	Etwas geringer	Sehr viel geringer	Weiß nicht																																				
	1		2	3	4	5	8																																				
	Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>																																									
Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																					
Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																					
Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, ist dadurch.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																					

Nr.		weiter mit																																																															
9.	<p>Wie hat sich Ihr Spielen an Geldspielgeräten in Gaststätten in den letzten 4 Jahren, das heißt ab dem Jahr 2006 verändert?</p> <p> Fragen und Vorgaben vorlesen</p> <table border="0" data-bbox="178 257 1396 728"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sehr ge- stiegen</th> <th>Etwas gestiegen</th> <th>Unver- ändert</th> <th>Etwas gesunken</th> <th>Sehr ge- sunken</th> <th>Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz zu spielen ist für Sie...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl Ihrer Spieltage pro Monat ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl Ihrer Stunden pro Spieltag ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Höhe des Geldes, dass Sie einsetzen, ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für Sie (Häufigkeit)...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für Sie...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, das Geld, das Sie am Vortag verloren haben, wieder zu gewinnen, sind...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht		1	2	3	4	5	8	Der Anreiz zu spielen ist für Sie...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl Ihrer Spieltage pro Monat ist...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl Ihrer Stunden pro Spieltag ist...	<input type="checkbox"/>	Die Höhe des Geldes, dass Sie einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für Sie (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für Sie...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, das Geld, das Sie am Vortag verloren haben, wieder zu gewinnen, sind...	<input type="checkbox"/>																																				
	Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht																																																											
	1	2	3	4	5	8																																																											
Der Anreiz zu spielen ist für Sie...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl Ihrer Spieltage pro Monat ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl Ihrer Stunden pro Spieltag ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Höhe des Geldes, dass Sie einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für Sie (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für Sie...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, das Geld, das Sie am Vortag verloren haben, wieder zu gewinnen, sind...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
10.	<p>Warum hat sich Ihr Spielverhalten geändert?</p> <p> Vorgaben vorlesen</p> <p>Wegen den Veränderungen der Spielgeräte..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Aus anderen Gründen. <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Es hat sich nicht geändert. <input type="checkbox"/> 3</p>																																																																
11.	<p>Glauben Sie, dass sich das Spielen der anderen Spieler in Gaststätten durch die beschriebenen Veränderungen verändert hat?</p> <p> Fragen und Vorgaben vorlesen</p> <table border="0" data-bbox="178 1131 1396 1769"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sehr ge- stiegen</th> <th>Etwas gestiegen</th> <th>Unver- ändert</th> <th>Etwas gesunken</th> <th>Sehr ge- sunken</th> <th>Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz zu spielen ist bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Höhe des Geldes, das andere Spieler einsetzen, ist...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Spielen an mehr als einem Gerät ist bei den anderen Spielern (Häufigkeit)...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern...</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Versuche, das verlorene Geld am nächsten Tag wieder zurück zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern.....</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht		1	2	3	4	5	8	Der Anreiz zu spielen ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Höhe des Geldes, das andere Spieler einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	Das Spielen an mehr als einem Gerät ist bei den anderen Spielern (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	Die Versuche, das verlorene Geld am nächsten Tag wieder zurück zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern.....	<input type="checkbox"/>																																				
	Sehr ge- stiegen	Etwas gestiegen	Unver- ändert	Etwas gesunken	Sehr ge- sunken	Weiß nicht																																																											
	1	2	3	4	5	8																																																											
Der Anreiz zu spielen ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Höhe des Geldes, das andere Spieler einsetzen, ist...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Das Spielen an mehr als einem Gerät ist bei den anderen Spielern (Häufigkeit)...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											
Die Versuche, das verlorene Geld am nächsten Tag wieder zurück zu gewinnen, sind bei den anderen Spielern.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																											

Drucksache 881/10

7

Nr.		weiter mit
12.	<p>Meine nächste Frage betrifft den Verlust bzw. den Gewinn, den sie durchschnittlich pro Stunde haben können.</p> <p>☞ Begriff erläutern: Einsatz minus Gewinn</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Gaststätte mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Gaststätte trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Gaststätte und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Gaststätte noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Wie viel, glauben Sie, können Sie im Durchschnitt pro Stunde bei einer langen Spieldauer an einem Gerät gewinnen oder verlieren?</p> <p style="text-align: right;">Gewinn <input type="text"/> €</p> <p style="text-align: right;">Verlust <input type="text"/> €</p> <p style="text-align: right;">weiß nicht <input type="checkbox"/> 8</p>	
13.	<p>Im Durchschnitt kann man etwa 25 bis 30 € pro Stunde und Gerät verlieren. Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;">Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Zu hoch <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Angemessen <input type="checkbox"/> 3</p> <p style="text-align: right;">Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4</p> <p style="text-align: right;">Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p style="text-align: right;">Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
14.	<p>Man kann höchstens 80 € pro Stunde an einem Gerät verlieren (bei ununterbrochenem Spielen ohne einen Gewinn) Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;">Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Zu hoch <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Angemessen <input type="checkbox"/> 3</p> <p style="text-align: right;">Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4</p> <p style="text-align: right;">Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p style="text-align: right;">Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
15.	<p>Man kann höchstens 500 € pro Stunde an einem Gerät gewinnen (Gewinn minus Einsatz). Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;">Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Zu hoch <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Angemessen <input type="checkbox"/> 3</p> <p style="text-align: right;">Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4</p> <p style="text-align: right;">Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5</p> <p style="text-align: right;">Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Nr.		weiter mit																																																																								
16.	<p>Über das Punktesystem kann man sehr viel mehr als 500 € – bis zu einigen Tausend Euro – gewinnen. Diese werden dann aber je 500 € pro Stunde ausbezahlt. Halten Sie dies für...</p> <p style="text-align: right;"> Viel zu hoch..... <input type="checkbox"/> 1 Zu hoch <input type="checkbox"/> 2 Angemessen <input type="checkbox"/> 3 Zu niedrig <input type="checkbox"/> 4 Viel zu niedrig..... <input type="checkbox"/> 5 Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8 </p>																																																																									
17.	<p>Spielen an Geldspielgeräten kann dazu führen, dass ein Spieler nicht mehr mit dem Spielen aufhören kann, dass er zuviel Geld beim Spielen verliert oder länger spielt, als er vorhatte.</p> <p>Haben Sie den Eindruck, dass das derzeit auf Sie zutrifft?</p> <p style="text-align: right;"> Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2 </p>																																																																									
18.	<p>Wie schätzen Sie die Gefahr für sich ein, nicht mehr aufhören zu können zu spielen, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als Sie vorhatten?</p> <p style="text-align: right;"> Große Gefahr <input type="checkbox"/> 1 Geringe Gefahr <input type="checkbox"/> 2 Keine Gefahr <input type="checkbox"/> 3 </p>																																																																									
19.	<p>Was glauben Sie: Wie viel Prozent der anderen Spieler in Gaststätten können nicht mehr aufhören, verlieren zuviel Geld oder spielen länger als sie vorhatten?</p> <p><input type="text"/> Prozent</p>																																																																									
20.	<p>Was sind ihrer Meinung nach die gefährlichsten Merkmale der Geldspielgeräte, die dazu führen, dass ein Spieler mit dem Spielen nicht mehr aufhören kann, dass er zuviel Geld verliert oder länger spielt, als er vorhatte?</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="text-align: center;">Sehr gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Eher gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Eher un-gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Sehr un-gefährlich</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Maximalverlust von 80 € pro Stunde</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Maximalgewinn von 500 € pro Stunde</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 € je Stunde ausgezahlt werden).....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die von Mitarbeitern der Gaststätten mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Fun-Games</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Jackpots über mehrere Geräte</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr gefährlich	Eher gefährlich	Eher un-gefährlich	Sehr un-gefährlich	Weiß nicht		1	2	3	4	8	Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.....	<input type="checkbox"/>	Der Maximalverlust von 80 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	Der Maximalgewinn von 500 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 € je Stunde ausgezahlt werden).....	<input type="checkbox"/>	Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen	<input type="checkbox"/>	Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele	<input type="checkbox"/>	Die von Mitarbeitern der Gaststätten mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte	<input type="checkbox"/>	Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr	<input type="checkbox"/>	Die Fun-Games	<input type="checkbox"/>	Die Jackpots über mehrere Geräte	<input type="checkbox"/>																																									
	Sehr gefährlich	Eher gefährlich	Eher un-gefährlich	Sehr un-gefährlich	Weiß nicht																																																																					
	1	2	3	4	8																																																																					
Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Der Maximalverlust von 80 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Der Maximalgewinn von 500 € pro Stunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 € je Stunde ausgezahlt werden).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die von Mitarbeitern der Gaststätten mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Fun-Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					
Die Jackpots über mehrere Geräte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																					

Drucksache 881/10

Nr.		weiter mit																								
21.	<p>Damit die Spieler beim Spielen an Geldspielgeräten rechtzeitig aufhören können, nicht zuviel Geld beim Spielen verlieren oder nur so lange spielen, wie sie vorhatten, wurden verschiedene Schutzmaßnahmen für die Spieler eingeführt. Was meinen Sie, wie wirksam sind folgende Schutzmaßnahmen Ihrer Meinung nach?</p> <p>Ist die Begrenzung des maximalen Verlustes pro Stunde auf 80 € ...</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Sehr wirksam 1</th> <th style="text-align: center;">Eher wirksam 2</th> <th style="text-align: center;">Eher nicht wirksam 3</th> <th style="text-align: center;">Überhaupt nicht wirksam 4</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht 8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8																					
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
22.	<p>Ist die Begrenzung des maximalen Gewinns pro Stunde auf 500 € ...</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Sehr wirksam 1</th> <th style="text-align: center;">Eher wirksam 2</th> <th style="text-align: center;">Eher nicht wirksam 3</th> <th style="text-align: center;">Überhaupt nicht wirksam 4</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht 8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8																					
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
23.	<p>Ist die Spielpause nach einer Stunde spielen ...</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Sehr wirksam 1</th> <th style="text-align: center;">Eher wirksam 2</th> <th style="text-align: center;">Eher nicht wirksam 3</th> <th style="text-align: center;">Überhaupt nicht wirksam 4</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht 8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8																					
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
24.	<p>Ist die Spielpause nach 80 € Verlust innerhalb einer Stunde ...</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Sehr wirksam 1</th> <th style="text-align: center;">Eher wirksam 2</th> <th style="text-align: center;">Eher nicht wirksam 3</th> <th style="text-align: center;">Überhaupt nicht wirksam 4</th> <th style="text-align: center;">Weiß nicht 8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>... für Sie selbst</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Anfänger</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>... für Vielspieler</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8	... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>													
	Sehr wirksam 1	Eher wirksam 2	Eher nicht wirksam 3	Überhaupt nicht wirksam 4	Weiß nicht 8																					
... für Sie selbst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Anfänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
... für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					

Nr.			weiter mit				
26.	Sind die Warnhinweise am Gerät und in Broschüren, die in den Gaststätten ausliegen,...	Überhaupt Sehr Eher Eher nicht nicht Weiß wirksam wirksam wirksam wirksam nicht 1 2 3 4 8					
		...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>				
		...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>				
		...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>				
27.	Ist das Verbot von Fun-Games...	Überhaupt Sehr Eher Eher nicht nicht Weiß wirksam wirksam wirksam wirksam nicht 1 2 3 4 8					
		...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>				
		...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>				
		...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>				
28.	Ist das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte...	Überhaupt Sehr Eher Eher nicht nicht Weiß wirksam wirksam wirksam wirksam nicht 1 2 3 4 8					
		...für Sie selbst.....	<input type="checkbox"/>				
		...für Anfänger.....	<input type="checkbox"/>				
		...für Vielspieler.....	<input type="checkbox"/>				
29.	Warum spielen Sie an Geldspielgeräten in Gaststätten? Bitte sagen Sie mir zu den folgenden Gründen, wie wichtig diese dafür sind, dass Sie an Geldspielgeräten in Gaststätten spielen.	Der Grund ist... sehr eher eher un- sehr un- wichtig wichtig wichtig wichtig 1 2 3 4					
		Es macht Spaß; zur Unterhaltung.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Um mit Freunden zusammen zu sein.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Um andere Menschen kennen zu lernen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Es reizt mich, die Geldspielgeräte zu überlisten und Geld zu gewinnen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Um Geld zu gewinnen, das ich für andere Zwecke verwenden kann.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Um Geld zurück zu gewinnen, das ich beim Spielen verloren habe.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Um einem inneren Drang zum Spielen zu folgen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Sonstiges.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		🗣 Bitte nennen und Wichtigkeit bewerten lassen: <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div>					

Nr.		weiter mit
	Spielverhalten an Geldspielgeräten in Gaststätten	
30.	<p>Wann haben Sie begonnen mindestens einmal pro Woche an <u>Geldspielgeräten in Gaststätten</u> zu spielen?</p> <p> <i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen.</i></p> <p>Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
31.	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an <u>Geldspielgeräten in Gaststätten</u> gespielt? War das eher ein bis mehrmals die Woche oder seltener als einmal die Woche?</p> <p>Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p>	
32.	<p>Es geht jetzt in den nächsten Fragen um die genaue Häufigkeit Ihres Spielens an Geldspielgeräten in Gaststätten. Denken Sie zunächst an das Jahr 2009.</p> <p>Wenn Sie an das Jahr 2009 denken...</p> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie im Jahr 2009 an Geldspielgeräten in Gaststätten gespielt?</p> <p> <i>Bitte Durchschnittswert für alle Monate zusammen erfragen.</i></p> <p><input type="text"/> Tage</p> <p>-----</p> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2009 durchschnittlich an einem Spieltag in Gaststätten gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden</p> <p>-----</p> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2009 an einem Tag in Gaststätten gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden</p>	

Nr.		weiter mit
33.	<p>Ich frage Sie jetzt nach <u>Gewinnen und Verlusten</u> an Geldspielgeräten in Gaststätten. Wenn Sie den genauen Betrag nicht wissen, schätzen Sie bitte:</p> <p>Wenn Sie an das Jahr 2009 denken...</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Gaststätte mitgenommen?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viel Euro haben Sie <u>durchschnittlich</u> im Jahr 2009 pro Spieltag in Gaststätten gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Gaststätte mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Gaststätte trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Gaststätte und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Gaststätte noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Gewonnen: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Verloren: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2009 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2009 hatten?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Drucksache 881/10

Nr.		weiter mit
34.	<p>Denken Sie jetzt bitte an das Jahr 2005 zurück:</p> <p>Haben Sie im Jahr 2005 an Geldspielgeräten in Gaststätten gespielt?</p> <p>☞ Falls Zp Probleme hat, sich an 2005 zu erinnern, gemeinsam mit Zp versuchen, das mit Lebensereignissen zu verankern, zum Beispiel: „Vielleicht fällt Ihnen ja ein besonderes Ereignis in diesem Jahr ein.“</p> <p style="text-align: right;">Nein <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Ja <input type="checkbox"/> 2</p> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie im Jahr 2005 an Geldspielgeräten in Gaststätten gespielt?</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p><input type="text"/> Tage ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2005 durchschnittlich an einem Spieltag in Gaststätten gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2005 an einem Tag in Gaststätten gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	36
35.	<p>Wenn Sie an das Jahr 2005 denken:</p> <p>☞ Nur für die, die ab 2005 gespielt haben.</p> <p>☞ Falls Zp Probleme hat, sich an 2005 zu erinnern, gemeinsam mit Zp versuchen, das mit Lebensereignissen zu verankern, zum Beispiel: „Vielleicht fällt Ihnen ja ein besonderes Ereignis in diesem Jahr ein.“</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Gaststätte mitgenommen?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich im Jahr 2005 pro Spieltag in Gaststätten gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Gaststätte mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Gaststätte trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Gaststätte und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Gaststätte noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Gewonnen: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Verloren: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2005 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2005 hatten?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Nr.		weiter mit
36.	<p>Wenn Sie an das Jahr 2009 denken: An wie vielen Geldspielgeräten in Gaststätten haben Sie meistens gleichzeitig gespielt?</p> <p> Bitte nur eine Zahl erfragen. Bei Nennungen von zum Beispiel „an 2 bis 3 Geräten“ bitte die für den Spieler am häufigsten zutreffende Anzahl notieren.</p> <p><input type="text"/> Anzahl</p>	
37.	<p>Es geht jetzt um Punktegewinne beim Spielen an Geldspielgeräten in Gaststätten:</p> <p> An den Geräten wird um Punkte gespielt, die für eine bestimmte Summe in Euro stehen, das heißt jeder Euro wird zum Spielen in Punkte umgewandelt</p> <p>Was war im Jahr 2009 die höchste Punktzahl, die Sie an einem Spieltag erreicht haben?</p> <p><input type="text"/> Punkte</p>	
38.	<p>Was war im Jahr 2009 die höchste Punktzahl an einem Spieltag, die Sie sich haben auszahlen lassen?</p> <p><input type="text"/> Punkte</p>	
39.	<p>Wie viel Euro haben Sie für diese Punkte bekommen?</p> <p><input type="text"/> €</p>	
40.	<p>Wie erfolgte die Auszahlung?</p> <p>Durch den Spielautomaten <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Direkt durch das Personal der Gaststätte ... <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Teils, teils <input type="checkbox"/> 3</p>	
41.	<p>Es gibt Gaststätten, in denen Mitarbeiter die Geldspielgeräte mit Punkten vorladen („vorheizen“), damit Sie bereits mit einer hohen Punktzahl beginnen können.</p> <p>Wie häufig spielen Sie an vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräten?</p> <p>Nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Eher selten <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Eher häufig <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Immer..... <input type="checkbox"/> 4</p>	44
42.	<p>Mit wie vielen Punkten sind die Geräte im Durchschnitt vorgeladen?</p> <p><input type="text"/> Punkte</p>	
43.	<p>Was kostet es extra, an vorgeladenen Geräten zu spielen?</p> <p>Nichts..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p><input type="text"/> € <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Hängt von den vorgeladenen Punkten ab ... <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
44.	<p>Geldspielgeräte machen nach einer Stunde Spielzeit oder nach einem Gesamtverlust von 80 € innerhalb einer Stunde eine Pause und können dann nicht bespielt werden. Was machen Sie in so einer Pause?</p> <p>☞ Bitte machen Sie nur ein Kreuz! ☞ Vorgaben vorlesen!</p> <p>Habe ich noch nicht erlebt <input type="checkbox"/> 1 Ich mache auch eine Pause <input type="checkbox"/> 2 Ich höre auf zu spielen..... <input type="checkbox"/> 3 Ich wechsele zu einem anderen Gerät <input type="checkbox"/> 4 Ich spiele sowieso schon an mehreren Geräten..... <input type="checkbox"/> 5</p>	
47.	<p>Ich frage Sie jetzt nach Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games bzw. Sonderspielen, die man an Geldspielgeräten in Gaststätten gewinnen kann.</p> <p>Wie viele dieser Spiele, also der sog. Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games oder Sonderspiele, haben Sie höchstens im Jahr 2009 insgesamt an einem Spieltag gewonnen?</p> <p><input type="text"/> Spiele</p>	
48.	<p>Haben Sie früher Fun-Games gespielt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Fun-Games unbekannt..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>☞ Bei Unklarheit des Begriffs „Fun-Games“ (kein gängiger Begriff) diesen erläutern: „Fun-Games“ sind Unterhaltungsspielgeräte ohne Möglichkeit Geld zu gewinnen und mit der Ausgabe von Weiterspielmarken. Während des Spiels konnten Punkte gewonnen werden, deren Gegenwert nicht in bar ausbezahlt werden durfte. Dies kam jedoch illegalerweise manchmal vor, deshalb das Verbot.</p>	
49.	<p>Haben Sie früher Jackpots, die über mehrere Geräte gehen, gespielt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 kein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Jackpots unbekannt..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
50.	<p>Haben Sie schon an Wett-Terminals gespielt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <p>☞ Bitte nicht vorlesen: Wett-Terminals unbekannt <input type="checkbox"/> 8</p>	
51.	<p>Geldspielgeräte gibt es auch in Spielhallen</p> <p>Spielen Sie auch an Geldspielgeräten in Spielhallen?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1 — — — — — Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	<p>52</p> <hr/> <p>53</p>

Nr.		weiter mit
52.	<p>Wo spielen Sie häufiger: in Spielhallen, in Gaststätten oder beides gleich oft?</p> <p>Spielhallen <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Gaststätten..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p>In beiden etwa gleich oft <input type="checkbox"/> 3</p>	
Spielverhalten an Glücksspielautomaten in Spielbanken		
53.	<p>☞ Sicherstellen, dass der Themenwechsel klar ist!</p> <p>Ich frage Sie jetzt nach der Dauer Ihrer Erfahrungen mit <u>Glücksspielautomaten in Spielbanken</u>.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an <u>Glücksspielautomaten in Spielbanken</u> gespielt?</p> <p>☞ Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">— — — — —</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/></p>	64
54.	<p>Wann haben Sie begonnen mindestens einmal pro Monat an Glücksspielautomaten in Spielbanken zu spielen?</p> <p>☞ Bitte Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen.</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jeden Monat gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> / Seit <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> Jahren</p>	
55.	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">— — — — —</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche..... <input type="checkbox"/> 3</p>	58
56.	<p>Es geht jetzt in den nächsten Fragen um die genaue Häufigkeit Ihres Spielens an <u>Glücksspielautomaten in Spielbanken</u> im Jahr 2009:</p> <p>Wenn Sie an die Häufigkeit des Spielens im Jahr 2009 denken...</p> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie in diesem Jahr an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p><input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> Tage Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>-----</p> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2009 durchschnittlich an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p><input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> Stunden Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>-----</p> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2009 an einem Tag an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt haben?</p> <p><input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> Stunden Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	

Drucksache 881/10

17

Nr.		weiter mit
57.	<p>Wenn Sie an Gewinne und Verluste im Jahr 2009 denken:</p> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Spielbank mitgenommen?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viel Euro haben Sie durchschnittlich in diesem Jahr pro Spieltag gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielbank mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielbank trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielbank und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielbank noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>gewonnen: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>verloren: <input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2009 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2009 hatten?</p> <p><input type="text"/> € Weiß nicht..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
58.	<p>Es geht jetzt um das Spielen im Jahr 2005 an Glücksspielautomaten in Spielbanken.</p> <p>Denken Sie jetzt bitte an das Jahr 2005 zurück:</p> <p>Haben Sie im Jahr 2005 an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>☞ Falls Zp Probleme hat, sich an 2005 zu erinnern, gemeinsam mit Zp versuchen, das mit Lebensereignissen zu verankern, zum Beispiel „Vielleicht fällt Ihnen ja ein besonderes Ereignis in diesem Jahr ein...“</p> <p style="text-align: right;">Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Nein <input type="checkbox"/> 2</p> <hr/> <p>An wie vielen Tagen im Monat haben Sie im Jahr 2005 an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p>☞ Bitte Durchschnittswert erfragen.</p> <p><input type="text"/> Tage ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viele Stunden haben Sie im Jahr 2005 <u>durchschnittlich</u> an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Was war die längste Zeit, die Sie im Jahr 2005 an einem Tag an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt haben?</p> <p><input type="text"/> Stunden ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	63

Nr.		weiter mit
59.	<p>Wenn Sie an Gewinne und Verluste im Jahr 2005 denken:</p> <p>Wie viel Euro haben Sie im Jahr 2005 durchschnittlich pro Spieltag zum Spielen in die Spielbank mitgenommen</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie viel Euro haben Sie im Jahr 2005 durchschnittlich pro Spieltag gewonnen oder verloren?</p> <p>☞ Es ist nur eine Antwort möglich. Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die die ZP beim Verlassen der Spielbank mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die die ZP in die Spielbank trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Die ZP geht mit 100 € in die Spielbank und spielt damit (=Einsatz). Hat die ZP beim Verlassen der Spielbank noch 70 €, sind das 30 € Verlust, geht sie mit 150 € raus, hat sie 50 € Gewinn.</p> <p>Gewonnen: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Verloren: <input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesgewinn, den Sie im Jahr 2005 erzielt haben?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p> <hr/> <p>Wie hoch war der höchste Tagesverlust, den Sie im Jahr 2005 hatten?</p> <p><input type="text"/> € ZP kann sich nicht erinnern..... <input type="checkbox"/> 8</p>	
60.	<p>Sie haben gesagt, dass Sie derzeit sowohl in Gaststätten an Geldspielgeräten als auch in Spielbanken an Glücksspielautomaten spielen.</p> <p>Ich möchte Sie jetzt fragen, welches Spiel Sie am liebsten spielen und ob sich Ihre Vorliebe in den letzten Jahren geändert hat.</p> <p>Wo spielen Sie zur Zeit am liebsten?</p> <p style="text-align: right;">An Geldspielgeräten in Gaststätten <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">An Glücksspielautomaten in Spielbanken <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">An beiden, keine besondere Vorliebe <input type="checkbox"/> 3</p>	
61.	<p>Wie war das Spielen in der Vergangenheit:</p> <p>Wo haben Sie angefangen zu spielen?</p> <p style="text-align: right;">Angefangen an Geldspielgeräten in Gaststätten, später dann auch an Glücksspielautomaten in Spielbanken <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Angefangen an Glücksspielautomaten in Spielbanken, später dann auch an Geldspielgeräten in Gaststätten <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">Von Anfang an Geldspielgeräten in Gaststätten und Glücksspielautomaten in Spielbanken <input type="checkbox"/> 3</p>	

Drucksache 881/10

Nr.		weiter mit																																																		
62.	<p>Was macht die Besonderheit des Spielens in Spielbanken für Sie aus, das heißt was sind die Gründe, warum Sie auch an Glücksspielautomaten in Spielbanken spielen. Bitte sagen Sie mir zu den folgenden Gründen, wie wichtig diese dafür sind, dass Sie auch in Spielbanken spielen.</p> <p>☞ Mehrfachnennungen möglich</p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Der Grund ist...</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher unwichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr unwichtig</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ich kann mehr Geld einsetzen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ich kann mehr Geld gewinnen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Atmosphäre in den Spielbanken reizt mich.....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Es macht Spaß; zur Unterhaltung</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um mit Freunden zusammen zu sein</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Um andere Menschen kennen zu lernen</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Der Grund ist...					sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig		1	2	3	4	Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ich kann mehr Geld einsetzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ich kann mehr Geld gewinnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Atmosphäre in den Spielbanken reizt mich.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es macht Spaß; zur Unterhaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um mit Freunden zusammen zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Um andere Menschen kennen zu lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	64
	Der Grund ist...																																																			
	sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig																																																
	1	2	3	4																																																
Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Ich kann mehr Geld einsetzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Ich kann mehr Geld gewinnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Die Atmosphäre in den Spielbanken reizt mich.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Es macht Spaß; zur Unterhaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Um mit Freunden zusammen zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Um andere Menschen kennen zu lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
63.	<p>Sie haben angegeben, im Jahr 2009 nicht an Glücksspielautomaten gespielt zu haben. Was ist der Grund dafür? Bitte sagen Sie mir zu den folgenden Gründen, wie wichtig diese dafür sind, dass Sie im Jahr 2009 nicht an Glücksspielautomaten in Spielbanken gespielt haben.</p> <p>☞ Mehrfachnennungen möglich</p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Der Grund ist...</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher wichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">eher unwichtig</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">sehr unwichtig</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">1</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Spielbanken sind zu schwer erreichbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist zu umständlich (zum Beispiel Ausweiskontrolle).....</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu teuer (zum Beispiel hohe Einsätze)</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu gefährlich (zum Beispiel hohe Verluste)</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Glücksspielautomaten in Spielbanken interessieren mich nicht</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Der Grund ist...					sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig		1	2	3	4	Spielbanken sind zu schwer erreichbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist zu umständlich (zum Beispiel Ausweiskontrolle).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu teuer (zum Beispiel hohe Einsätze)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu gefährlich (zum Beispiel hohe Verluste)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Glücksspielautomaten in Spielbanken interessieren mich nicht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
	Der Grund ist...																																																			
	sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig																																																
	1	2	3	4																																																
Spielbanken sind zu schwer erreichbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist zu umständlich (zum Beispiel Ausweiskontrolle).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu teuer (zum Beispiel hohe Einsätze)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Spielen an Glücksspielautomaten in Spielbanken ist für mich zu gefährlich (zum Beispiel hohe Verluste)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																
Glücksspielautomaten in Spielbanken interessieren mich nicht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																

Nr.		weiter mit
	Beteiligung an anderen Glücksspielen mit Geldeinsatz	
64.1	<p>In den folgenden Fragen geht es um verschiedene Glücksspiele Jetzt geht es um Roulette, Black Jack, Poker etc. <u>in Spielbanken</u>, auch großes Spiel genannt.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Roulette, Black Jack, Poker etc. <u>in Spielbanken</u> gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">_____</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	65.1
64.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Roulette, Black Jack, Poker etc. zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
64.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Roulette, Black Jack, Poker etc. gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht..... <input type="checkbox"/> 3</p>	
65.1	<p>Jetzt geht es um Roulette und Automatenspiel mit Geldeinsatz <u>im Internet</u>, auch Internetspielcasino genannt.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Roulette oder Automatenspiel <u>im Internet (Internetspielcasino)</u> gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">_____</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	66.1
65.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Roulette oder Automatenspiel <u>im Internet (Internetspielcasino)</u> zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
65.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Roulette oder Automatenspiel <u>im Internet (Internetspielcasino)</u> gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht..... <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
66.1	<p>Jetzt geht es um Pokerturniere und Kartenspiele mit Geldeinsatz <u>im Internet</u></p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Pokerturniere oder Kartenspiele mit Geldeinsatz <u>im Internet</u> gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	67.1
66.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Pokerturniere oder Kartenspiele (mit Geldeinsatz) <u>im Internet</u> zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
66.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Pokerturniere oder Kartenspiele <u>im Internet</u> (mit Geldeinsatz) gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
67.1	<p>Jetzt geht es um Fernsehlotterien wie zum Beispiel „Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“ und die „Glücksspirale“.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“) teilgenommen?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	68.1
67.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“) teilzunehmen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
67.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“) teilgenommen?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
68.1	<p>Jetzt geht es um Klassenlotterien wie zum Beispiel die „Süddeutsche Klassenlotterie“ oder die „Norddeutsche Klassenlotterie“.</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“) teilgenommen?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	69.1
68.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“) teilzunehmen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
68.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Norddeutsche KL“) teilgenommen?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
69.1	<p>Jetzt geht es um Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien wie zum Beispiel „Spiel 77“, „Super 6“ und „Plus 5“</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“) gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	70.1
69.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“) zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
69.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“) gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
70.1	<p>Jetzt geht es um Lose wie zum Beispiel Brief- und Rubbellose</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal Lose (Brief- und Rubbellose) gespielt?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	71.1
70.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche Lose (Brief- und Rubbellose) zu spielen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
70.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 Lose (Brief- und Rubbellose) gespielt?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
71.1	<p>Jetzt geht es um Sportwetten <u>in Annahmestellen</u>, auch „Oddset“ genannt</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Sportwetten <u>in Annahmestellen</u> („Oddset“) teilgenommen?</p> <p><i>Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</i></p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	72.1
71.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Sportwetten <u>in Annahmestellen</u> („Oddset“) teilzunehmen?</p> <p><i>Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</i></p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
71.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Sportwetten <u>in Annahmestellen</u> („Oddset“) teilgenommen?</p> <p><i>Vorgaben vorlesen</i></p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
72.1	<p>Jetzt geht es um Sportwetten <u>im Internet</u> (ausländische Anbieter) wie zum Beispiel „Bet&win“</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Sportwetten im Internet teilgenommen?</p> <p> Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	73.1
72.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Sportwetten <u>im Internet</u> teilzunehmen?</p> <p> Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
72.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Sportwetten <u>im Internet</u> teilgenommen?</p> <p> Vorgaben vorlesen</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	
73.1	<p>Jetzt geht es um Pferdewetten</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal an Pferdewetten teilgenommen?</p> <p> Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	74.1
73.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche an Pferdewetten teilzunehmen?</p> <p> Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
73.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 an Pferdewetten teilzunehmen?</p> <p> Vorgaben vorlesen</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
74.1	<p>Jetzt geht es um illegales Glücksspiel wie zum Beispiel Pokern im „Hinterzimmer“, dabei ist nicht das Internet gemeint.</p> <p>☞ Nicht Sportwetten im Internet; hauptsächlich ist illegales Pokern gemeint</p> <p>Wann haben Sie das erste Mal illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) gespielt?</p> <p>☞ Falls die Zp nur angeben kann, seit wie vielen Jahren, dann gemeinsam mit Zp die beste Schätzung für die Jahreszahl ermitteln.</p> <p style="text-align: right;">Noch nie <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/></p>	75.1
74.2	<p>Wann haben Sie begonnen, mindestens einmal pro Woche illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) zu spielen?</p> <p>☞ Angabe in Jahren oder die Jahreszahl eintragen</p> <p style="text-align: right;">Habe noch nie jede Woche gespielt <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Im Jahr <input type="text"/> / Seit <input type="text"/> Jahren</p>	
74.3	<p>Wie häufig haben Sie im Jahr 2009 illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) gespielt?</p> <p>☞ Vorgaben vorlesen</p> <p style="text-align: right;">Ein bis mehrmals pro Woche <input type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: right;">Seltener als einmal pro Woche <input type="checkbox"/> 2</p> <p style="text-align: right;">2009 gar nicht <input type="checkbox"/> 3</p>	

Nr.		weiter mit
75.1	<p>Ich frage Sie jetzt, welches der Glücksspiele Sie bevorzugen.</p> <p> Liste mit Glücksspielen vorlegen</p> <p>Glücksspiele</p> <p>A Geldspielgeräte in Spielhallen, Gaststätten, Imbissbuden</p> <p>B Glücksspielautomaten in Spielbanken (kleines Spiel)</p> <p>C „Roulette“, „Black Jack“, „Poker“ etc. in Spielbanken (großes Spiel)</p> <p>D Roulette/Automatenspiel im Internet (Internetpielcasino)</p> <p>E Pokerturniere/Kartenspiele im Internet (mit Geldeinsatz)</p> <p>F Fernsehlotterien („Aktion Mensch“, „Ein Platz an der Sonne“, „Glücksspirale“)</p> <p>G Klassenlotterien („Süddeutsche KL“, „Nordeutsche KL“)</p> <p>H Lotto/Toto/Keno/Zusatzlotterien („Spiel 77“, „Super 6“, „Plus 5“)</p> <p>I Lose (Brief- und Rubbellose)</p> <p>J Sportwetten in Annahmestellen („Oddset“)</p> <p>K Sportwetten im Internet (ausländische Anbieter)</p> <p>L Pferdewetten</p> <p>M Illegales Glücksspiel („Hinterzimmer“)</p> <p>Welches Glücksspiel aus dieser Liste haben Sie in den letzten 12 Monaten am liebsten gespielt?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 976 272 1037" type="text"/>	
75.2	<p>Mit welchem Glücksspiel aus dieser Liste haben Sie in den letzten 12 Monaten die meiste Zeit verbracht?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 1200 272 1261" type="text"/>	
75.3	<p>Für welches Glücksspiel aus dieser Liste haben Sie in den letzten 12 Monaten das meiste Geld eingesetzt?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 1424 272 1485" type="text"/>	
75.4	<p>Wenn Sie alles zusammenfassen:</p> <p>Welches Glücksspiel aus dieser Liste hatte für Sie in den letzten 12 Monaten die größte Bedeutung?</p> <p> Buchstaben eintragen</p> <input data-bbox="178 1693 272 1753" type="text"/> <p> Anweisung Interviewer: „größte Bedeutung“ im Sinne von: Welches Glücksspiel war für den Befragten am Wichtigsten</p>	

Nr.		weiter mit
76.	<p>Wie wirkt sich das Spielen an Geldspielgeräten in Gaststätten auf Ihre finanzielle Situation aus?</p> <p>Keine Auswirkung <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Ich muss mich etwas einschränken <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Ich muss mich sehr einschränken <input type="checkbox"/> 3</p>	
77.	<p>Verwenden Sie alles verfügbare Geld für das Spielen oder müssen Sie zusätzlich Geld besorgen?</p> <p>Verwende nur einen Teil des verfügbaren Geldes für das Spielen <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Alles verfügbare Geld wird für das Spielen verwendet <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Ich muss mir zusätzlich Geld besorgen, um das Spielen finanzieren zu können <input type="checkbox"/> 3</p>	
78.1	<p>Die folgenden Fragen beziehen sich auf das Spielen an Geldspielgeräten in Gaststätten ab etwa dem Jahr 2006.</p> <p>Wurden Sie beim Spielen an Geldspielgeräten in Gaststätten schon einmal nach Ihrem Alter gefragt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
78.2	<p>Ist Ihnen bei zwei aufgestellten Geräten aufgefallen, dass eine ständige Aufsicht durch das Personal stattfindet?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
78.3	<p>Ist Ihnen bei drei aufgestellten Geräten aufgefallen, dass es an den Geräten technische Sicherungsmaßnahmen wie z. B. eine Chipkarte oder einen mechanischen Schalter gibt?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
80.	<p>Sind Sie in Gaststätten vom Personal schon über Risiken, die in Zusammenhang mit regelmäßigen Spielen stehen, informiert worden?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
81.	<p>Sind Sie in Gaststätten vom Personal schon auf mögliche Probleme, die in Zusammenhang mit Glücksspiel stehen, angesprochen worden?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
82.	<p>Hat Ihnen das Personal in Gaststätten schon angeraten in eine Beratung oder Behandlung zu gehen?</p> <p>Ja <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 2</p>	
83.	<p>Waren Sie schon wegen Glücksspielproblemen in einer Beratung oder einer Behandlung?</p> <p> Bei Unklarheit bitte Begriffe ambulant und stationär erläutern: <i>Ambulant heißt, dass man Termine in einer Beratungsstelle hat, stationär bedeutet, dass man in der Klinik als Patient aufgenommen wird und auch dort übernachtet.</i></p> <p> Mehrfachnennungen möglich</p> <p>Nein <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Ja, ambulant in einer Beratungsstelle <input type="checkbox"/></p> <p>Ja, stationär in einer Klinik <input type="checkbox"/></p>	

Nr.		weiter mit																																																																		
84.	<p>Im Folgenden sind eine Reihe von Verhaltensweisen, Ereignissen und Gefühlen aufgelistet, die im Zusammenhang mit dem Spielen auftreten können. Ich würde gerne von Ihnen wissen, was davon für Sie in den letzten 12 Monaten zugetroffen hat.</p> <p>Bitte Zp zwischendurch daran erinnern, dass es um die letzten 12 Monate geht</p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th colspan="2" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">In den letzten 12 Monaten</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Ja</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Nein</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center; font-size: small;">1</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Gab es Phasen, in denen Sie sehr viel Zeit damit verbrachten, über Ihr vergangenes oder zukünftiges Glücksspielen nachzudenken oder zu grübeln?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie oft über Möglichkeiten nachgedacht, wie Sie den Geldeinsatz für Glücksspiele beschaffen könnten, zum Beispiel durch Kredite, Leihgaben durch Freunde oder Verwandte oder Diebstahl?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Gab es Zeiten, in denen Sie häufiger als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu erleben, zum Beispiel durch längeres und/oder häufigeres Spielen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Gab es Phasen, in denen Sie mit größeren Geldbeträgen oder höheren Einsätzen als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu verspüren, zum Beispiel indem Sie immer mehr Geld für das Glücksspiel ausgegeben haben?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie mehrmals versucht, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder zu kontrollieren und das als schwierig empfunden?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie mehrmals ohne Erfolg versucht, mit dem Glücksspielen aufzuhören?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie sich unruhig oder reizbar gefühlt, nachdem Sie versucht hatten, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder ganz damit aufzuhören?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Hatten Sie das Gefühl, dass Sie gespielt haben, um vor persönlichen Problemen zu fliehen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Hatten Sie den Eindruck, dass Ihnen Ihr Glücksspielen geholfen hat, unangenehme Gefühle wie Angst oder Depression zu mildern?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ist es öfter vorgekommen, dass Sie Geld verloren haben und innerhalb weniger Tage erneut gespielt haben, um das verlorene Geld wiederzugewinnen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ist es vorgekommen, dass Sie große Spielschulden hatten und Sie dann immer häufiger gespielt haben in der Hoffnung, Ihre Verluste wieder zurück zu gewinnen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie Familienmitglieder, Freunde, Mitarbeiter oder Lehrer oft angelogen, wenn es um das Ausmaß Ihres Glücksspielens oder um die Höhe Ihrer Spielschulden ging?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie Ihr Glücksspielen gegenüber anderen, zum Beispiel Familienmitgliedern, oft verheimlicht oder versucht, es zu verheimlichen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Es kommt vor, dass Personen einen Scheck fälschen oder etwas stehlen, um ihr Glücksspiel zu finanzieren. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Es kommt vor, dass Personen etwas Illegales tun, etwa Veruntreuung oder Betrug, um Geld für das Glücksspielen zu haben. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Gab es Phasen, in denen Ihr Glücksspielen zu Problemen in der Beziehung zu Ihrer Familie, Ihren Freunden, Mitarbeitern oder Lehrern geführt hat?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie wegen Ihres Glücksspielens Arbeits- oder Schultage, soziale Aktivitäten oder Familienaktivitäten versäumt?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie andere Personen wegen Ihrer finanziellen Probleme durch das Glücksspielen gebeten, Ihnen Geld zu leihen?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Haben Sie andere Ihre Glücksspielschulden bezahlen lassen, das heißt sich aus der Klemme helfen lassen, wenn Sie wegen Ihrer finanziellen Lage verzweifelt waren?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		In den letzten 12 Monaten			Ja	Nein		1	2	Gab es Phasen, in denen Sie sehr viel Zeit damit verbrachten, über Ihr vergangenes oder zukünftiges Glücksspielen nachzudenken oder zu grübeln?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie oft über Möglichkeiten nachgedacht, wie Sie den Geldeinsatz für Glücksspiele beschaffen könnten, zum Beispiel durch Kredite, Leihgaben durch Freunde oder Verwandte oder Diebstahl?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gab es Zeiten, in denen Sie häufiger als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu erleben, zum Beispiel durch längeres und/oder häufigeres Spielen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gab es Phasen, in denen Sie mit größeren Geldbeträgen oder höheren Einsätzen als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu verspüren, zum Beispiel indem Sie immer mehr Geld für das Glücksspiel ausgegeben haben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie mehrmals versucht, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder zu kontrollieren und das als schwierig empfunden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie mehrmals ohne Erfolg versucht, mit dem Glücksspielen aufzuhören?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie sich unruhig oder reizbar gefühlt, nachdem Sie versucht hatten, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder ganz damit aufzuhören?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hatten Sie das Gefühl, dass Sie gespielt haben, um vor persönlichen Problemen zu fliehen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hatten Sie den Eindruck, dass Ihnen Ihr Glücksspielen geholfen hat, unangenehme Gefühle wie Angst oder Depression zu mildern?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ist es öfter vorgekommen, dass Sie Geld verloren haben und innerhalb weniger Tage erneut gespielt haben, um das verlorene Geld wiederzugewinnen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ist es vorgekommen, dass Sie große Spielschulden hatten und Sie dann immer häufiger gespielt haben in der Hoffnung, Ihre Verluste wieder zurück zu gewinnen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie Familienmitglieder, Freunde, Mitarbeiter oder Lehrer oft angelogen, wenn es um das Ausmaß Ihres Glücksspielens oder um die Höhe Ihrer Spielschulden ging?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie Ihr Glücksspielen gegenüber anderen, zum Beispiel Familienmitgliedern, oft verheimlicht oder versucht, es zu verheimlichen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es kommt vor, dass Personen einen Scheck fälschen oder etwas stehlen, um ihr Glücksspiel zu finanzieren. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es kommt vor, dass Personen etwas Illegales tun, etwa Veruntreuung oder Betrug, um Geld für das Glücksspielen zu haben. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gab es Phasen, in denen Ihr Glücksspielen zu Problemen in der Beziehung zu Ihrer Familie, Ihren Freunden, Mitarbeitern oder Lehrern geführt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie wegen Ihres Glücksspielens Arbeits- oder Schultage, soziale Aktivitäten oder Familienaktivitäten versäumt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie andere Personen wegen Ihrer finanziellen Probleme durch das Glücksspielen gebeten, Ihnen Geld zu leihen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haben Sie andere Ihre Glücksspielschulden bezahlen lassen, das heißt sich aus der Klemme helfen lassen, wenn Sie wegen Ihrer finanziellen Lage verzweifelt waren?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	In den letzten 12 Monaten																																																																			
	Ja	Nein																																																																		
	1	2																																																																		
Gab es Phasen, in denen Sie sehr viel Zeit damit verbrachten, über Ihr vergangenes oder zukünftiges Glücksspielen nachzudenken oder zu grübeln?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie oft über Möglichkeiten nachgedacht, wie Sie den Geldeinsatz für Glücksspiele beschaffen könnten, zum Beispiel durch Kredite, Leihgaben durch Freunde oder Verwandte oder Diebstahl?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Gab es Zeiten, in denen Sie häufiger als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu erleben, zum Beispiel durch längeres und/oder häufigeres Spielen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Gab es Phasen, in denen Sie mit größeren Geldbeträgen oder höheren Einsätzen als vorher spielen mussten, um denselben Reiz beim Glücksspiel zu verspüren, zum Beispiel indem Sie immer mehr Geld für das Glücksspiel ausgegeben haben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie mehrmals versucht, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder zu kontrollieren und das als schwierig empfunden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie mehrmals ohne Erfolg versucht, mit dem Glücksspielen aufzuhören?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie sich unruhig oder reizbar gefühlt, nachdem Sie versucht hatten, Ihr Glücksspielen zu reduzieren oder ganz damit aufzuhören?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Hatten Sie das Gefühl, dass Sie gespielt haben, um vor persönlichen Problemen zu fliehen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Hatten Sie den Eindruck, dass Ihnen Ihr Glücksspielen geholfen hat, unangenehme Gefühle wie Angst oder Depression zu mildern?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Ist es öfter vorgekommen, dass Sie Geld verloren haben und innerhalb weniger Tage erneut gespielt haben, um das verlorene Geld wiederzugewinnen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Ist es vorgekommen, dass Sie große Spielschulden hatten und Sie dann immer häufiger gespielt haben in der Hoffnung, Ihre Verluste wieder zurück zu gewinnen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie Familienmitglieder, Freunde, Mitarbeiter oder Lehrer oft angelogen, wenn es um das Ausmaß Ihres Glücksspielens oder um die Höhe Ihrer Spielschulden ging?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie Ihr Glücksspielen gegenüber anderen, zum Beispiel Familienmitgliedern, oft verheimlicht oder versucht, es zu verheimlichen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Es kommt vor, dass Personen einen Scheck fälschen oder etwas stehlen, um ihr Glücksspiel zu finanzieren. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Es kommt vor, dass Personen etwas Illegales tun, etwa Veruntreuung oder Betrug, um Geld für das Glücksspielen zu haben. Ist dies bei Ihnen in den letzten 12 Monaten vorgekommen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Gab es Phasen, in denen Ihr Glücksspielen zu Problemen in der Beziehung zu Ihrer Familie, Ihren Freunden, Mitarbeitern oder Lehrern geführt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie wegen Ihres Glücksspielens Arbeits- oder Schultage, soziale Aktivitäten oder Familienaktivitäten versäumt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie andere Personen wegen Ihrer finanziellen Probleme durch das Glücksspielen gebeten, Ihnen Geld zu leihen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		
Haben Sie andere Ihre Glücksspielschulden bezahlen lassen, das heißt sich aus der Klemme helfen lassen, wenn Sie wegen Ihrer finanziellen Lage verzweifelt waren?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																		

Nr.		weiter mit
91.	<p>Wie hoch ist das monatliche Netto-Einkommen Ihres Haushaltes insgesamt? Ich meine damit das gesamte Einkommen aller Personen, die zu Ihrem Haushaltseinkommen beitragen.</p> <p>Bei Bedarf: <i>Gemeint ist die Summe, die sich ergibt aus Lohn, Gehalt, Einkommen aus selbständiger Tätigkeit, Rente oder Pension, jeweils nach Abzug der Steuern und Sozialversicherungsbeiträge. Vergessen Sie bitte auch nicht, eventuelle Zusatzzahlungen wie Wohn- oder Kindergeld, Einkommen aus Vermietung, Verpachtung und sonstige Einkünfte hinzuzurechnen.</i></p> <p>Sind das etwa...</p> <p>0 bis unter 500 €..... <input type="checkbox"/> 1 500 bis unter 1.000 €..... <input type="checkbox"/> 2 1.000 bis unter 1.500 €..... <input type="checkbox"/> 3 1.500 bis unter 2.000 €..... <input type="checkbox"/> 4 2.000 bis unter 3.000 € oder <input type="checkbox"/> 5 3.000 € und mehr <input type="checkbox"/> 6</p>	
92.	<p>Wie hoch ist Ihr eigenes monatliches Nettoeinkommen gegenwärtig?</p> <p>Bei Bedarf: <i>Gemeint ist die Summe, die sich ergibt aus Lohn, Gehalt, Einkommen aus selbständiger Tätigkeit, Rente oder Pension, jeweils nach Abzug der Steuern und Sozialversicherungsbeiträge. Vergessen Sie bitte auch nicht, eventuelle Zusatzzahlungen wie Wohn- oder Kindergeld, Einkommen aus Vermietung, Verpachtung und sonstige Einkünfte hinzuzurechnen.</i></p> <p>Sind das etwa...</p> <p>0 bis unter 500 €..... <input type="checkbox"/> 1 500 bis unter 1.000 €..... <input type="checkbox"/> 2 1.000 bis unter 1.500 €..... <input type="checkbox"/> 3 1.500 bis unter 2.000 €..... <input type="checkbox"/> 4 2.000 bis unter 3.000 € oder <input type="checkbox"/> 5 3.000 € und mehr <input type="checkbox"/> 6</p>	
93.	<p>Welchen höchsten allgemeinbildenden Schulabschluss haben Sie?</p> <p>Nennung der Zp einordnen und gegebenenfalls nachfragen. Bei Hochschulabsolventen nur den schulischen Abschluss aufnehmen</p> <p>Schule beendet ohne Abschluss <input type="checkbox"/> 1 Volks-/Hauptschulabschluss..... <input type="checkbox"/> 2 Mittlere Reife, Realschulabschluss (Fachschulreife)..... <input type="checkbox"/> 3 Polytechnische Oberschule (POS) mit Abschluss 8. Klasse <input type="checkbox"/> 4 Polytechnische Oberschule (POS) mit Abschluss 10. Klasse <input type="checkbox"/> 5 Fachhochschulreife (Abschluss einer Fachoberschule etc.) <input type="checkbox"/> 6 Abitur (Hochschulreife) oder Erweiterte Oberschule (EOS) mit Abschluss 12. Klasse oder Berufsausbildung mit Abitur <input type="checkbox"/> 7 Einen anderen Schulabschluss <input type="checkbox"/> 8 Bin noch Schüler/in <input type="checkbox"/> 9</p>	

Nr.		weiter mit
94.	<p>Und welchen höchsten Ausbildungsabschluss haben Sie?</p> <p> Nennung der Zp einordnen und gegebenenfalls nachfragen.</p> <p>Teilfacharbeiter <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Abschluss einer beruflich-betrieblichen Berufsausbildung (Lehre) <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Abschluss einer beruflich-schulischen Ausbildung (Berufsfach- oder Handelsschule) <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Abschluss an einer Fachschule, Meister- oder Technikerschule, Berufs- oder Fachakademie <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Fachhochschulabschluss <input type="checkbox"/> 5</p> <p>Hochschulabschluss <input type="checkbox"/> 6</p> <p>Einen anderen Abschluss..... <input type="checkbox"/> 7</p> <p>Keinen Ausbildungsabschluss..... <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Bin noch in der Ausbildung/im Studium/Schüler(in) <input type="checkbox"/> 9</p>	
95.1	<p>Sind Sie derzeit hauptsächlich ...</p> <p> Bitte vorlesen; nur eine Nennung</p> <p>Voll- oder Teilzeiterwerbstätig..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Arbeitslos, auch Ein-Euro-Job..... <input type="checkbox"/> 2</p> <p>In Aus-/Weiterbildung/ Studium/Schule <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Krank/vorübergehend arbeitsunfähig/ in beruflicher Rehabilitation..... <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Im Wehr-/Zivildienst/Freiwilligen Sozialen Ökologischen/Europäischen Jahr <input type="checkbox"/> 5</p> <p>In Erziehungsurlaub/ Elternzeit <input type="checkbox"/> 6</p> <p>In Rente/ Vorruhestand/ Pension <input type="checkbox"/> 7</p> <p>Hausfrau/Hausmann <input type="checkbox"/> 8</p> <p>Etwas anderes..... <input type="checkbox"/> 9</p>	
95.1	<p>Erhalten Sie derzeit...</p> <p> Mehrfachnennung möglich</p> <p>Arbeitslosengeld 1 <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Arbeitslosengeld 2 (Hartz IV)..... <input type="checkbox"/></p> <p>Nichts davon <input type="checkbox"/></p>	
96.	<p>Welche berufliche Stellung haben Sie derzeit bzw. wenn Sie derzeit nicht erwerbstätig sind, hatten Sie in ihrer letzten Erwerbstätigkeit</p> <p> Bitte vorlesen; nur eine Nennung</p> <p>Angestellter..... <input type="checkbox"/> 1</p> <p>Arbeiter <input type="checkbox"/> 2</p> <p>Beamter <input type="checkbox"/> 3</p> <p>Selbständig (auch freie Berufe)..... <input type="checkbox"/> 4</p> <p>Mithelfender Familienangehöriger <input type="checkbox"/> 5</p> <p>War noch nie erwerbstätig..... <input type="checkbox"/> 6</p>	

Nr.		weiter mit
97.	<p>Haben Sie die deutsche Staatsangehörigkeit?</p> <p>Deutsche <input type="checkbox"/> 1 Andere <input type="checkbox"/> 2 Deutsche und eine andere <input type="checkbox"/> 2</p> <p> <i>Bitte andere Staatsangehörigkeit angeben:</i> _____</p>	
98.	<p>Ist Ihre Mutter in Deutschland geboren?</p> <p>In Deutschland <input type="checkbox"/> 1 In einem anderen Land <input type="checkbox"/> 2</p> <p> <i>Anderes Land bitte angeben:</i> _____</p>	
99.	<p>Ist Ihr Vater in Deutschland geboren?</p> <p>In Deutschland <input type="checkbox"/> 1 In einem anderen Land <input type="checkbox"/> 2</p> <p> <i>Anderes Land bitte angeben:</i> _____</p>	
<h1>Vielen Dank!</h1>		

Anlagen

**3. Betreiberfragebogen, CATI- Version für Spielhallen und
Gaststätten (Teilstudie 3)**

4343
Fragebogenvorlage Hauptstudie
Betreiberinterview
Dezember 2009

	<p>Stichprobenvariablen</p> <p>Kennung Spielstätte für Steuerung und Einblendungen sst=1 Spielhalle sst=2 Gaststätte</p>
I01	<p><i>Spielstätteninformationen einblenden</i></p> <p>Guten Tag, mein Name ist – ich rufe an vom infas – Institut in Bonn.</p> <p>infas führt zur Zeit eine wissenschaftliche Studie zum Thema „Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten durch“ Wir haben unseren Anruf vor einigen Tagen mit einem Ankündigungsschreiben angekündigt.</p> <p>1: weiter – GOTO I02 2: legt sofort auf -> AUSFALLCODE: Wiedervorlage im nächsten Zeitblock</p>
I02	<p>IF I01=1</p> <p><i>Spielstätteninformationen einblenden</i></p> <p>Dazu möchte ich bitte mit dem Betreiber oder Geschäftsführer sprechen.</p> <p>Interviewer: Falls Name in Spielstätteninformationen, diesen Namen nennen. Interviewer: bitte warten bis Person am Apparat ist - bei Personenwechsel evtl. Einleitung erneut vorlesen: Interviewer: Wenn eine neue Kontakt-Telefonnummer angegeben wird, direkt dort anrufen</p> <p>infas führt zur Zeit eine wissenschaftliche Studie zum Thema „Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten durch“ Wir haben unseren Anruf vor einigen Tagen mit einem Schreiben angekündigt. Spreche ich mit dem Betreiber oder Geschäftsführer ..?</p> <p>Wenn Betreiber, Geschäftsführer nicht am Apparat Wann kann ich ... erreichen?</p> <p>1: Betreiber/ Geschäftsführer ist am Apparat -> GOTO I021 2: Betreiber/ Geschäftsführer jetzt nicht erreichbar, erneut versuchen am (Termin notieren) -> TERMINMASKE 3: Betreiber/ Geschäftsführer langfristig – innerhalb der nächsten 3 Wochen – nicht erreichbar -> ENDE 4: Betreiber / Geschäftsführer unter anderer Telefonnummer zu erreichen 6: KP verweigert Auskunft/ Zugang I03</p> <p>7: Keine Verständigung möglich/ KP spricht nicht ausreichend deutsch , Sprache notieren, ENDE</p> <p>10: Spielhalle/ Gaststätte/ Betreiber ist unter dieser Telefonnummer unbekannt -ENDE 11: legt sofort auf -> AUSFALLCODE: Wiedervorlage im nächsten Zeitblock</p>

103	<p>IF I02=6 I03 Spielstätteninformationen einblenden</p> <p>Für die Aussagekraft unserer wissenschaftlichen Studie ist es wichtig, dass wir (Name/ den Betreiber/ den Geschäftsführer kontaktieren. Können Sie uns einen Gefallen tun und fragen, ob es Ihm/ihr recht ist, dass Sie ihr/seine Nummer weitergeben? Wir würden dann in einigen Tagen noch einmal anrufen.</p> <p>1: Ja einverstanden, Anruf später möglich -> TERMINMASKE 2: Nein, nicht einverstanden -> GOTO ENDE</p> <p>INT: bei Folgekontakt/ Wiederholungsanruf infas führt zur Zeit eine wissenschaftliche Studie zum Thema „Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten durch“ Wir haben unseren Anruf vor einigen Tagen mit einem Schreiben angekündigt.</p> <p>Interviewer: Wenn beim Wiederanruf eine neue Kontakt-Telefonnummer angegeben wird, direkt dort anrufen Wenn diese Nummer falsch ist, erneut bei der ursprünglichen Nummer anrufen und nachfragen. Wenn unter der Nummer niemand abnimmt, Termin für Wiederanruf zu anderer Zeit</p> <p>Spreche ich mit dem Betreiber oder Geschäftsführer ..?</p> <p>3: Betreiber/ Geschäftsführer ist am Apparat -> GOTO I021 4: Niemand nimmt ab -> TERMINMASKE 5: Telefonnummernweitergabe nicht erlaubt. -> GOTO ENDE 6: Geschäftsführer/ Betreiber lässt ausrichten, dass er nicht weiter kontaktiert werden will Grund notieren ENDE 11: legt sofort auf -> ENDE</p>
-----	---

I021	<p>IF I02=1 or I03=3 I021</p> <p>Es geht um die wissenschaftliche Studie "Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten". In dieser Studie werden bundesweit 100 Betreiber von Spielstätten mit Geldspielautomaten telefonisch befragt. Themenschwerpunkte sind dabei das Nutzerverhalten Ihrer Besucher und die Veränderungen, die es in den letzten Jahren gegeben hat.</p> <p>Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie hat die Studie beim IFT Institut für Therapieforschung in München in Auftrag gegeben. Die Befragung selbst wird vom infas Institut durchgeführt. Der Arbeitsausschuss Münzautomaten der Verbände der Unterhaltungsautomatenindustrie unterstützt diese Studie und bittet alle angesprochenen Betreiber von Spielstätten ausdrücklich um die Teilnahme an dieser Studie</p> <p>Wir haben Ihnen hierzu vor einigen Tagen ein Anschreiben mit Informationen über diese wissenschaftliche Studie zugesandt. Das Interview selbst dauert etwa 30 Minuten.</p> <p>infas garantiert Ihnen, dass die Angaben im Interview streng vertraulich behandelt werden und anonym bleiben, d.h. getrennt von Ihrer Adresse bzw. der Spielstätte ausgewertet werden. Alle Mitarbeiter des infas-Instituts sind zu Stillschweigen verpflichtet. Eine Verwendung für andere Zwecke als nur für diese Untersuchung ist ausgeschlossen. Die Teilnahme an der Befragung ist freiwillig. Aus einer Nicht-Teilnahme entstehen Ihnen keine Nachteile. << Siehe Anschreiben und Datenschutzerklärung >></p> <p><< Bei Fragen, woher wir die Adresse haben >> Die Spielstätte wurde in einem Zufallsverfahren aus einer Liste von Spielstätten ausgewählt, die uns das zuständige Ordnungsamt Ihrer Gemeinde zur Verfügung gestellt hat. Die Gemeinde hatte dabei keinen Einfluss auf die Inhalte der Studie und keinen Einfluss auf die Auswahl der Spielstätten.</p> <p>INT: Versendet wurden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anschreiben, - Datenschutzerklärung, - Informationsschreiben des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie, Begleitschreiben des Arbeitsausschusses Münzautomaten (Verband der deutschen Automatenindustrie VDAI e.V. / Deutscher Automaten-Großhandels-Verband DAGV e.V. / BA Bundesverband Automatenunternehmer e.V.) - Vordruck einer Genehmigungserklärung für den Spielstättenbetreiber zum Ansprechen von Besuchern zur Rücksendung an infas - Portofreier Rückumschlag zur Rücksendung der Genehmigung an infas <p><<Bei Fragen nach weiteren Informationsmöglichkeiten>> Unsere Ansprechpartnerin Frau Angelika Steinwede erreichen Sie zu den üblichen Bürozeiten unter Telefon : 0228-3822-506 oder per Mail SPIEL@INFAS.DE</p> <p>Dürfen wir jetzt mit der Befragung beginnen? Das Interview dauert ca. 30 Minuten.</p> <p>1: Interview beginnen 2: legt auf -> ENDE 5: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert -> GOTO I08 6: Interviewtermin -->> TERMINMASKE 7: Betreiber/ Geschäftsführer kann ohne Genehmigung der Zentrale keine Auskunft geben GOTO I0861</p>
-------------	--

<p>I0861</p>	<p>Betreiber kann ohne Genehmigung der Zentrale keine Auskunft geben INT.: Hier bitte möglichst umfassende Kontaktinformationen zur Zentrale aufnehmen.</p> <p>PROG: Textfelder für Adresserfassung</p> <p>Ansprechpartner Zentrale: Vorname _____ Ansprechpartner Zentrale: Nachname _____ Firmenname Zentrale _____ Strasse und HNR Zentrale _____ PLZ Zentrale _____ Ort Zentrale _____</p> <p>Telefonnummer Zentrale _____</p> <p>ENDE Adressaktualisierung -</p> <p>Herzlichen Dank, wir werden uns mit der Zentrale in Verbindung setzen, Code für Genehmigung von Zentrale erforderlich ablegen</p>
<p>I08</p>	<p>Spielstätteninformationen einblenden</p> <p>Warum möchten Sie nicht an der Befragung teilnehmen?</p> <p>INT: Bitte Verweigerungsgrund genau zuordnen</p> <p>1: Hat aufgelegt -> ENDE 2: überlegt es sich/ erneuter Anruf/ Kontakt -> TERMINMASKE</p> <p>3: Betreiber/ Geschäftsführer ist doch bereit mitzumachen -> GOTO I900</p> <p>4: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert - grundsätzlich -> GOTO I081 5: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert - aus Zeitgründen-> GOTO I081 10: Betreiber/ Geschäftsführer darf nicht teilnehmen - untersagt durch andere Person -> GOTO I081 11: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert - kein Interesse -> GOTO I081 12: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert – wegen Thema -> GOTO I081 13: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert - zu viele Umfragen -> GOTO I081 14: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert –Bedenken wegen Datenschutz -> GOTO I081 15: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert - Länge des Interviews -> GOTO I081 16: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert - Sonstige Gründe -> GOTO I081 17: ZP verweigert, weil Deutschkenntnisse für Interview nicht ausreichen -> GOTO I081</p> <p>18: Betreiber/ Geschäftsführer verweigert grundsätzlich -> I081 19: KP verweigert Zugang zu Betreiber/ Geschäftsführer -> ENDE</p> <p>Alle Verweigerungsgründe notieren.</p>

I081	<p>I081_1 bis I081_5</p> <p>Schade, dass Sie nicht zu einem Interview bereit sind. Wir haben jedoch noch ein weiteres Anliegen.</p> <p>Wie in unserem Brief angekündigt, führen wir in unserer Studie auch Interviews mit Besuchern von Spielhallen und Gaststätten durch. Die Befragung der Besucher soll im Januar beginnen. Dazu würden unsere Mitarbeiter vor Ort die Besucher ansprechen und um ein Interview bitten.</p> <p>Hierzu benötigen wir Ihre Genehmigung, um die ich Sie herzlich bitte. Die Interviews mit den Besuchern müssen auch nicht in Ihrer Spielstätte stattfinden, sondern können auch an einem anderen Ort durchgeführt werden.</p> <p>Bei der Auswertung dieser Interviews ist selbstverständlich ebenfalls gewährleistet, dass alle Angaben anonym ausgewertet werden, das heißt ohne den Namen oder die Adresse der Spielstätte, in der das Interview stattfindet.</p> <p>Wenn Anzahl Spielstätte = 1 Sind Sie damit einverstanden, dass infas-Interviewer in Ihrer Spielstätte</p> <p>Spielstätteninformationen einblenden:</p> <p>Besucher ansprechen und diese um die Teilnahme am Interview bitten ? Die Besucher erhalten für die Interviewteilnahme ein Dankeschön in Höhe von 30 Euro.</p> <p>1: Ja, einverstanden, genehmigt 2: Nein, nicht einverstanden</p> <p>Wenn Anzahl Spielstätte >1 Für die Studie wurden mehrere Ihrer Spielhallen ausgewählt. Sind Sie damit einverstanden, dass infas-Interviewer in Ihren Spielhallen (Gaststätten) Besucher ansprechen und diese um die Teilnahme am Interview bitten ? (Die Besucher erhalten für die Interviewteilnahme ein Dankeschön in Höhe von 30 Euro.)</p> <p>Spielstätteninformationen von allen Spielstätten nacheinander auf Masken einblenden:</p> <p>INT: Bitte für jede Spielstätte gesondert aufnehmen, ob ein Einverständnis erteilt wurde.</p> <p>Spielstätteninformationen Spielstätte 1 usw.einblenden</p> <p>1: Ja, einverstanden, genehmigt 2: Nein, nicht einverstanden</p> <p>Wenn mindestens eine Genehmigung erteilt weiter Frage I082 Wenn keine Genehmigung erteilt weiter Frage I082</p>
------	--

	<p>I082 Wenn eine Genehmigung erteilt:</p> <p>Herzlichen Dank, unser infas-Mitarbeiter vor Ort wird dann im Januar in Ihrer Spielstätte vorsprechen. Darf ich kurz Ihren Namen und Ihre Telefonnummer aufnehmen, damit sich unser Mitarbeiter vor Ort in Bezug auf die Genehmigung auf Sie berufen kann. Name: Tel.-Nummer:</p> <p>Herzlichen Dank und auf Wiederhören.</p>
I083	<p>I083 Wenn keine Genehmigung erteilt:</p> <p>Das waren schon alle Fragen. Auf Wiederhören.</p>
10	<p>Start Interview #10</p> <p>Dürfen wir jetzt mit der Befragung beginnen? Das Interview dauert ca. 30 Minuten.</p> <p>1: Interview beginnen 2: Interview später -> TERMINMASKE 3: verweigert -> OPEN, ENDE</p>
103	<p>Geschlecht ZP #103</p> <p><<ACHTUNG! FRAGE NICHT STELLEN!>> <<INT: Bitte das Geschlecht der ZIELPERSON eingeben! >></p> <p>1: männlich 2: weiblich</p>

<p>11</p>	<p>Falls es mehrere Spielstätten gibt:</p> <p>Es sind ja mehrere Ihrer Spielstätten für die Studie ausgewählt worden.</p> <p>Für das Interview mit Ihnen möchten wir uns dabei jedoch auf eine Spielstätte beschränken, es ist vorgesehen, dass wir Sie im folgenden zu der Spielstätte befragen, in der die meisten Geldspielgeräte stehen.</p> <p>Welche der Spielhallen (Gaststätten) ist dies ?</p> <p>INT: Falls mehrere Spielstätten mit gleich vielen Geräten existieren oder Zp nur zu einer anderen Spielstätte Auskunft geben möchte, ist dies natürlich auch möglich. Zentral ist, dass sich alle Angaben im Interview auf die ausgewählte Spielstätte beziehen</p> <p>Spielstättenangaben als Liste einblenden, Codes 1- 5.</p> <p>1:</p> <p>2:</p> <p>3:</p> <p>4:</p> <p>5:</p>
<p>101</p>	<p>Q101</p> <p>Zunächst habe ich eine Frage zum Standort dieser (sst=2 Gaststätte/ sst=1 Spielhalle)</p> <p>Wie ist der Standort der (sst=2 Gaststätte/ sst=1 Spielhalle) am besten zu beschreiben?</p> <p>INT: Mehrfachnennung möglich.</p> <p>Handelt es sich um ..</p> <p>1: ein Gewerbegebiet, 2: ein Wohngebiet, 3: eine Einkaufsstrasse, 4: oder ein Bahnhofsviertel?</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
<p>105g</p>	<p>IF SST = 2</p> <p>Q105g</p> <p>Stellung in Gaststätte</p> <p>Welche Stellung haben Sie in dieser Gaststätte?</p> <p>1: Besitzer 2: Geschäftsführer 4: Personal der Gaststätte</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>

105s	<p>IF SST = 1 Stellung in Spielhalle Q105s</p> <p>Welche Stellung haben Sie in dieser Spielhalle ?</p> <p>1: Betreiber 2: Geschäftsführer 3: Leiter der Spielhalle 4: Mitarbeiter der Spielhalle</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
106	<p>(IF Q105s = 1 or Q105g = 1) Q106</p> <p>Seit wann betreiben Sie schon eine (Einblendung sst)?</p> <p>Seit dem Jahr _____ oder Seit _____ Jahren</p> <p>9997: verweigert 9998: weiß nicht</p> <p>(Es muss mindestens eine Nennung gemacht werden)</p>
107	<p>Q107</p> <p>sst = 1 In welchem Jahr haben Sie diese Spielhalle eröffnet? sst= 2 In welchem Jahr wurde diese Gaststätte eröffnet?</p> <p>Im Jahr _____</p> <p>9997: verweigert 9998: weiß nicht</p> <p>VAR Seit2006 If Q107 < 2006 oder 9997, 9998 Put Var Seit2006 =1, Else Put Var Seit2006 = 2</p>

<p>1071</p>	<p>Q1071</p> <p>Sind Sie in einem Verband organisiert?</p> <p>1: ja 2: nein</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>
<p>1072</p>	<p>IF Q1071=1 #1072</p> <p>Nennen Sie mir bitte den Namen dieses Verbandes. Alpha, Länge 100</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>
<p>108</p>	<p>IF SST = 1 Q108</p> <p>Wie viele Quadratmeter umfasst diese Spielhalle?</p> <p>_____ Quadratmeter</p> <p>9997: verweigert 9998: weiß nicht</p>
<p>1081</p>	<p>IF SST = 1 Q1081</p> <p>Wie viele Konzessionen haben Sie für diese Halle?</p> <p>_____ Konzessionen</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>

1091	<p>Q1091 Die nächsten Fragen betreffen die Anzahl der Geldspielgeräte in dieser (sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle)</p> <p>Wie viele Geldspielgeräte stehen insgesamt in dieser (sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle) ? ___ Geldspielgeräte</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>
1092	<p>Q1092 Wie viele dieser Geldspielgeräte entsprechen der neuen Spielverordnung von 2006? _____Geldspielgeräte</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>
1093	<p>Q1093 Wie viele von diesen Geldspielgeräten der neuen Spielverordnung sind bereits nach dem Erlass des Wirtschaftsministeriums von Oktober 2007 auf 100.000 Punkte bzw. 1.000,- Euro begrenzt? _____Geldspielgeräte</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>
110	<p>Q110 Wie viele Gäste spielen etwa pro Tag an den Geldspielgeräten? _____Besucher</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>
111	<p>Q111 Wie viele Mitarbeiter arbeiten in dieser (sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle), Voll- und Teilzeitkräfte zusammengerechnet? ___ Mitarbeiter</p> <p>97: verweigert 98: weiß nicht</p>

<p>Q112</p>	<p>Q112 Wie sind Ihre Öffnungszeiten?</p> <p>INT: Verweigert = 97, weiß nicht = 98</p> <p>Montag bis Freitag: von _____ bis _____ Uhr</p> <p>Samstag: von _____ bis ____ Uhr</p> <p>Sonntag: von ____ bis ____ Uhr</p> <p>Stunden nur 0-24, Minuten 0-59 eingebbar</p>
<p>113</p>	<p>Q113 In der nächsten Frage geht es um das Spielen an mehreren Geräten gleichzeitig Was glauben Sie, wie viel Prozent der Spieler spielt gleichzeitig...</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen und Prozent schätzen lassen. Prozentwerte nur in 5-er oder 10-er Schritten angeben (z.B. 5%, 10%, 20% etc)</p> <p>INT: Verweigert = 997, weiß nicht = 998</p> <p>...an zwei Geldspielgeräten _____ Prozent ...an drei und mehr Geldspielgeräten _____ Prozent</p> <p>Beide Items auf eine Seite, beide Werte müssen gefüllt werden</p>
<p>1141</p>	<p>Q1141 Über das Punktesystem kann man mehrere hunderttausend Punkte oder mehr als 500 Euro gewinnen.</p> <p>Was war der höchste Punktwert, der von einem Spieler in den letzten 5 Tagen erreicht wurde?</p> <p>____ Punkte</p> <p>999997: verweigert 999998: weiß nicht</p>

1142	<p>Q1142</p> <p>Was war der höchste Punktwert, der sich ein Spieler in den letzten 5 Tagen hat auszahlen lassen?</p> <p>_____ Punkte</p> <p>999997: verweigert 999998: weiß nicht</p>
1143	<p>IF Q1142 < 999997</p> <p>Q1143</p> <p>Wie viel Euro hat dieser Punktwert insgesamt entsprochen?</p> <p>___ Euro</p> <p>999997: verweigert 999998: weiß nicht</p>
1144	<p>Q1144</p> <p>Wie erfolgt die Auszahlung von mehr als 500 Euro?</p> <p>1: über das Geldspielgerät mit 500 Euro pro Stunde</p> <p>2: sst =2 direkt durch den Gastwirt/das Personal dieser Gaststätte sst = 1 direkt durch Mitarbeiter der Spielhalle</p> <p>3: teils, teils</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
115	<p>Q115</p> <p>Zur Steigerung der Spielspannung können Geldspielgeräte von Mitarbeitern vor Spielbeginn mit Punkten vorgeladen („vorgeheizt“) werden. Wird dies in Ihrer (sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle) gemacht ?</p> <p>1: ja 2: nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>

1151	IF Q115 = 1 Q1151 Bei wie vielen Geräten wird das pro Tag im Durchschnitt gemacht? Bei _____Geräten 94: seltener als einmal pro Tag 97: verweigert 98: weiß nicht
1152	IF Q115 = 1 Q1152 Welcher Betrag wird im Durchschnitt pro Gerät vorgeladen? _____ Euro 999997: verweigert 999998: weiß nicht

116	<p>Q116</p> <p>Seit 2006 wird nach und nach eine neue Generation von Geldspielgeräten aufgestellt, die verschiedene Veränderungen aufweist.</p> <p>Welche Veränderungen am Spielablauf sind Ihnen aufgefallen?</p> <p>INT: ZP soll zunächst nur angeben, was ihr von sich aus aufgefallen ist. NICHT VORLESEN; Nennungen EINORDNEN „Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Veränderungen</p> <ol style="list-style-type: none">1. der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde?2. der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde?3. pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können?4. das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht?5. das Gerät eine Pause macht, wenn ein Spieler in einer Stunde 80€ verloren hat?6. es ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird? <p>Alle Items auf einer Seite, für jedes Item die folgenden Antwortmöglichkeiten, die Reihenfolge der Beantwortung bleibt der ZP überlassen.</p> <p>1: Ja 2: Ja, aber ungenau 3: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
------------	---

1162	<p>Programm: Hier werden nur diejenigen Items aus Frage 116 eingeblendet, für die nicht die 1 angegeben wurde Items können nacheinander als Itematterie angezeigt werden. Q1162</p> <p>Nun möchte ich alle Veränderungen in meiner Liste durchgehen, die Sie nicht oder nicht genau genannt haben.</p> <p>Ist Ihnen aufgefallen, dass...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. der Abstand zwischen den Geldeinsätzen auf bis zu 5 Sekunden verkürzt wurde? 2. der höchste Verlust auf 80€ pro Stunde festgesetzt wurde? 3. pro Stunde höchstens 500€ gewonnen werden können? 4. das Gerät nach einer Stunde Spielzeit eine Pause macht? 5. das Gerät eine Pause macht, wenn ein Spieler in einer Stunde 80€ verloren hat? 6. es ein Punktesystem eingeführt wurde, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird? <p>1: Ja 2: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
117	<p>Q117</p> <p>Wie wirken sich die Veränderungen, über die wir jetzt gerade gesprochen haben Ihrer Meinung nach aus?</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch.. 2. Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch... 3. Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch ... 4. Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als man vorhatte, ist dadurch.... <p>1: sehr viel größer 2: etwas größer 3: gleich geblieben 4: etwas geringer 5: sehr viel geringer</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie in einzelnen Fragemasken</p>

1181	<p>(if sst = 2) Q1181</p> <p>Welche Veränderungen in der Gaststätte und bei der Aufstellung der Geräte gibt es?</p> <p>INT: ZP soll zunächst nur angeben, was ihr von sich aus aufgefallen ist. NICHT VORLESEN; Nennungen EINORDNEN „Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Veränderungen</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es dürfen jetzt maximal 3 statt 2 Geräte betrieben werden2. Das Verbot von Fun-Games3. Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte (externe)4. Bei 3 Geräten gibt es zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen zur Sicherung des Jugendschutzes <p>Alle Items auf einer Seite, für jedes Item die folgenden Antwortmöglichkeiten, die Reihenfolge der Beantwortung bleibt der ZP überlassen.</p> <p>1: Ja 2: Ja, aber ungenau 3: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
-------------	--

1182	<p>Programm: Hier werden nur diejenigen Items aus Frage 1181 eingeblendet, für die nicht die 1 angegeben wurde Items nacheinander als Itematterie anzeigen. Q1182</p> <p>Nun möchte ich alle Veränderungen in meiner Liste durchgehen, die Sie nicht oder nicht genau genannt haben.</p> <p>Ist Ihnen folgendes aufgefallen?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es dürfen jetzt maximal 3 statt 2 Geräte betrieben werden2. Das Verbot von Fun-Games3. Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte (externe)4. Bei 3 Geräten gibt es zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen zur Sicherung des Jugendschutzes <p>1: Ja 2: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
-------------	--

1191	<p>(if sst = 1) Q1191</p> <p>Welche Veränderungen in der Spielhalle und bei der Aufstellung der Geräte gibt es?</p> <p>INT: ZP soll zunächst nur angeben, was ihr von sich aus aufgefallen ist. NICHT VORLESEN; Nennungen EINORDNEN „Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>Veränderungen</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es dürfen jetzt maximal 12 statt 10 Geräte betrieben werden2. Es stehen immer höchstens 2 Geräte eng zusammen.3. Zwischen den Zweiergruppen gibt es Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind und bis zur Oberkante der Geräte gehen4. Zwischen den Zweiergruppen wurde der Abstand auf 1 Meter vergrößert, wenn eine Sichtblende angebracht ist.5. Hinweise zum Jugend- und Spielerschutz sind auf den Geräten aufgedruckt.6. In den Spielhallen liegen Broschüren zum Jugend- und Spielerschutz aus.7. Das Verbot von Fun-Games8. Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte (externe) <p>Alle Items auf einer Seite, für jedes Item die folgenden Antwortmöglichkeiten, die Reihenfolge der Beantwortung bleibt der ZP überlassen.</p> <p>1: Ja 2: Ja, aber ungenau 3: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
-------------	---

1192	<p>Programm: Hier werden nur diejenigen Items aus Frage 1191 eingeblendet, für die nicht die 1 angegeben wurde Items nacheinander als Itematterie anzeigen. Q1192</p> <p>Nun möchte ich alle Veränderungen in meiner Liste durchgehen, die Sie nicht oder nicht genau genannt haben.</p> <p>Ist Ihnen folgendes aufgefallen?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es dürfen jetzt maximal 12 statt 10 Geräte betrieben werden2. Es stehen immer höchstens 2 Geräte eng zusammen.3. Zwischen den Zweiergruppen gibt es Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind und bis zur Oberkante der Geräte gehen4. Zwischen den Zweiergruppen wurde der Abstand auf 1 Meter vergrößert, wenn eine Sichtblende angebracht ist.5. Hinweise zum Jugend- und Spielerschutz sind auf den Geräten aufgedruckt.6. In den Spielhallen liegen Broschüren zum Jugend- und Spielerschutz aus.7. Das Verbot von Fun-Games8. Das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte (externe) <p>1: Ja 2: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
------	---

120	<p>Q120</p> <p>Wie wirken sich die beschriebenen Veränderungen in der (sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle) und bei der Aufstellung der Geräte Ihrer Meinung nach auf die Spieler aus? INT: Vorgaben vorlesen</p> <p>1. Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch ... 2. Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch ... 3. Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch ... 4. Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als man vorhatte, ist dadurch ...</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <p>1: sehr viel größer 2: etwas größer 3: gleich geblieben 4: etwas geringer 5: sehr viel geringer</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie in einzelnen Fragemasken</p>
Filter	IF Var Seit2006 = 2 GOTO Q122

121	<p>Q121</p> <p>Wie hat sich das Spielen der Spieler an den neuen Geldspielgeräten in den letzten 4 Jahren, das heißt ab dem Jahr 2006, verändert?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Der Anreiz zu spielen ist für die Spieler ...2. Die Anzahl der Spieltage pro Monat ist für die Spieler ...3. Die Anzahl der Stunden pro Spieltag ist für die Spieler ...4. Die Höhe des Geldes, dass die Spieler einsetzen, ist ...5. Das Spielen an mehr als einem Gerät ist für die Spieler ...6. Die Versuche, mehr Geld zu gewinnen, sind für die Spieler ... <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <ol style="list-style-type: none">1: sehr gestiegen2: etwas gestiegen3: unverändert4: etwas gesunken5: sehr gesunken <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie in einzelnen Fragemasken</p>
------------	---

122	<p>Q122</p> <p>Meine nächste Frage betrifft den Verlust bzw. den Gewinn, den die Spieler durchschnittlich pro Stunde haben können.</p> <p>Wie viel, glauben Sie, können die Spieler im Durchschnitt pro Stunde bei einer langen Spieldauer an einem Gerät gewinnen oder verlieren?</p> <p>INT: Es ist nur eine Antwort möglich.</p> <p>Gewinn bzw. Verlust sind definiert als die Summe Geld, die der Spieler beim Verlassen der Spielhalle/ Gaststätte mehr oder weniger als der ursprüngliche Einsatz hat. Einsätze sind definiert als die Summe Geld, die der Spieler in die Spielhalle/ Gaststätte trägt - oder dort aus einem Geldautomaten zieht - und dann zum Spielen verwendet (nicht gemeint ist die erneute Verwendung/erneuter Einsatz von Gewinnen zum Spielen).</p> <p>Beispiel: Der Spieler geht mit 100 Euro in die Spielhalle/ Gaststätte und spielt damit (=Einsatz). Hat der Spieler beim Verlassen der Spielhalle/ Gaststätte noch 70 Euro, sind das 30 Euro Verlust, geht er mit 150 Euro raus, hat er 50 Euro Gewinn.</p> <p>Gewinn _____Euro oder Verlust_____Euro</p> <p>999997: verweigert 999998: weiß nicht</p> <p>Nur eine Nennung möglich</p>
------------	--

<p>123</p>	<p>Q123</p> <p>1. Im Durchschnitt können die Spieler etwa 25-30 Euro pro Stunde und Gerät verlieren. 2. Die Spieler können höchstens 80 Euro pro Stunde an einem Gerät verlieren (bei ununterbrochenem Spielen ohne einen Gewinn). 3. Die Spieler können höchstens 500 Euro pro Stunde an einem Gerät gewinnen (Gewinn minus Einsatz). 4. Über das Punktesystem können die Spieler sehr viel mehr als 500 Euro – bis zu einigen Tausend Euro – gewinnen. Diese werden dann aber je 500 Euro pro Stunde ausbezahlt.</p> <p>INT: Definiton Verlust Beispiel: Der Spieler geht mit 100 Euro in die Spielhalle/ Gaststätte und spielt damit (=Einsatz). Hat der Spieler beim Verlassen der Spielhalle/ Gaststätte noch 70 Euro, sind das 30 Euro Verlust, geht er mit 150 Euro raus, hat er 50 Euro Gewinn.</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <p>Halten Sie dies für ...</p> <p>1: viel zu hoch 2: zu hoch 3: angemessen 4: zu niedrig 5: viel zu niedrig</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie in einzelnen Fragemasken</p>
<p>124</p>	<p>Q124</p> <p>Spielen an Geldspielgeräten kann dazu führen, dass ein Spieler nicht mehr mit dem Spielen aufhören kann, dass er zuviel Geld beim Spielen verliert oder länger spielt, als er vorhatte.</p> <p>Wie hoch schätzen Sie die Gefahr für einen Spieler ein, dass dieser nicht mehr aufhören kann, zu spielen, dass er zuviel Geld verliert oder dass er länger spielt, als er vorhatte?</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <p>1: sehr hoch 2: hoch 3: gering 4: sehr gering</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>

1241	<p>Q1241</p> <p>Was glauben Sie: Wie viel Prozent der Spieler in (sst= 2 Gaststätten / sst=1 Spielhallen) können nicht mehr aufhören, zu spielen, verlieren zuviel Geld oder spielen länger, als sie vorhatten?</p> <p>_____ Prozent der Spieler</p> <p>997: Verweigert 998: weiß nicht</p>
125	<p>Q125</p> <p>Was sind Ihrer Meinung nach für die Kunden die wichtigsten Merkmale der neuen Spielgeräte? Bitte geben Sie jeweils an, wie wichtig diese Merkmale Ihrer Meinung nach für Anfänger und für Vielspieler sind.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der kurze Abstand von mindestens 5 Sekunden zwischen den Geldeinsätzen, ist 2. Der Maximalverlust von 80€ pro Stunde, ist 3. Der Maximalgewinn von 500€ pro Stunde, ist 4. Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 Euro je Stunde ausgezahlt werden), ist 5. Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen, ist 6. Die Feature-Games/Free-Games/Bonus-Games/Sonderspiele sind 7. Die mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte sind... <p>A. für Anfänger B. für Vielspieler</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <p>1: sehr wichtig 2: eher wichtig 3: eher unwichtig 4: sehr unwichtig</p> <p>7: Verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie, einzelne Masken, auf jeder Maske aber Anfänger und Vielspieler über ncls nacheinander abfragen</p>

126	<p>Q126</p> <p>Was sind Ihrer Meinung nach die gefährlichsten Merkmale der neuen Geldspielgeräte, wenn es darum geht, dass ein Spieler nicht mehr mit dem Spielen aufhören kann, dass er zuviel Geld verliert oder dass er länger spielt, als er vorhatte?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Der kurze Abstand von mindestens 5 Sekunden zwischen den Geldeinsätzen ist ...2. Der Maximalverlust von 80€ pro Stunde ist ...3. Der Maximalgewinn von 500€ pro Stunde ist ...4. Das Punktesystem, mit der Möglichkeit, mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500 Euro je Stunde ausgezahlt werden), ist ...5. Die Möglichkeit, an mehreren Geräten zu spielen, ist ...6. Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr ist ...7. Die Fun-Games sind/waren ...8. Die Jackpots über mehrere Geräte waren ... <p>1: sehr gefährlich 2: eher gefährlich 3: eher ungefährlich 4: sehr ungefährlich</p> <p>7: Verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie, einzelne Masken</p>
------------	--

127	<p>Q127</p> <p>Damit die Spieler beim Spielen an Geldspielgeräten rechtzeitig aufhören können, nicht zuviel Geld beim Spielen verlieren oder nur so lange spielen, wie sie vorhatten, wurden verschiedene Schutzmaßnahmen für die Spieler eingeführt.</p> <p>Was meinen Sie, wie wirksam sind folgende Schutzmaßnahmen für die Spieler?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ist die Begrenzung des maximalen Verlustes pro Stunde auf 80 Euro ...2. Ist die Begrenzung des maximalen Gewinns pro Stunde auf 500 Euro ...3. Ist die Spielpause nach einer Stunde spielen ...4. Ist die Spielpause nach 80 Euro Verlust innerhalb einer Stunde ...5. (nur sst =1) Sind die seitlichen Sichtblenden zwischen den Geräten, um nicht an mehr als zwei Geräten spielen zu können ...6. Ist das Verbot von Fun-Games ...7. Ist das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte ... <p>A. für Anfänger B. für Vielspieler</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <ol style="list-style-type: none">1: sehr wirksam,2: eher wirksam,3: eher nicht wirksam,4: überhaupt nicht wirksam ? <p>7: Verweigert 8: weiß nicht</p> <p>Itematterie, einzelne Masken, auf jeder Maske aber Anfänger und Vielspieler über ncls nacheinander abfragen</p>
------------	--

1281	<p>Q1281</p> <p>Wie wird der Jugend- bzw. Spielerschutz in dieser (sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle) umgesetzt?</p> <p>INT: ZP soll zunächst nur angeben, was ihr von sich aus aufgefallen ist. NICHT VORLESEN; Nennungen EINORDNEN „Ja“ = Veränderung genau benannt „Ja, aber ungenau“ = Veränderung bemerkt, aber nicht korrekt genannt z.B. den Geldbetrag „Nein“ = gar nicht selbst genannt</p> <p>A. Die Mitarbeiter wurden geschult, um...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. unkontrolliertes Spielen zu verhindern 2. problematische Spieler zu erkennen 3. problematischen Spielern zu helfen bzw. sie zu beraten <p>B. Die Mitarbeiter schützen die Spieler aktiv durch...</p> <p>(nur sst= 1) 4. ein Zutrittsverbot für Jugendliche unter 18 Jahren 5. Nachfragen nach dem Alter, wenn ein Spieler sehr jung aussieht (nur ssts=2) 6. ständige Aufsicht bei 2 aufgestellten Geräten (nur ssts=2) 7. eine zusätzliche technische Sicherheitsmaßnahme (z.B. Chipkarte oder mechanische Schalter, mit denen die Geräte zum Spielen für über 18jährige freigegeben werden) 8. das Auslegen von Broschüren über Risiken des Spielens 9. das Hinweisen der Spieler auf Beratungsmöglichkeiten 10. das Aussprechen eines Spielverbots</p> <p>Alle Items auf einer Seite, für jedes Item die folgenden Antwortmöglichkeiten, die Reihenfolge der Beantwortung bleibt der ZP überlassen.</p> <p>1: Ja 2: Ja, aber ungenau 3: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
-------------	--

1282	<p>Programm: Hier werden nur diejenigen Items aus Frage 1281 eingeblendet, für die nicht die 1 angegeben wurde Items nacheinander als Itematterie anzeigen. Q1282</p> <p>Wie wird der Jugend- bzw. Spielerschutz in dieser (<i>sst= 2 Gaststätte / sst=1 Spielhalle</i>) umgesetzt?</p> <p>A. Die Mitarbeiter wurden geschult, um...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. unkontrolliertes Spielen zu verhindern 2. problematische Spieler zu erkennen 3. problematischen Spielern zu helfen bzw. sie zu beraten <p>B. Die Mitarbeiter schützen die Spieler aktiv durch...</p> <p>(nur sst= 1) 4. ein Zutrittsverbot für Jugendliche unter 18 Jahren 5. Nachfragen nach dem Alter, wenn ein Spieler sehr jung aussieht (nur ssts=2) 6. ständige Aufsicht bei 2 aufgestellten Geräten (nur ssts=2) 7. eine zusätzliche technische Sicherungsmaßnahme (z.B. Chipkarte oder mechanische Schalter, mit denen die Geräte zum Spielen für über 18jährige freigegeben werden) 8. das Auslegen von Broschüren über Risiken des Spielens 9. das Hinweisen der Spieler auf Beratungsmöglichkeiten 10. das Aussprechen eines Spielverbots</p> <p>1: Ja 2: Nein</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
130	<p>Q130</p> <p>Kennen Ihre Mitarbeiter/Kollegen die Regelungen zum Schutz der Spieler aus der neuen Spielverordnung von 2006?</p> <p>1: ja, alle Mitarbeiter 2: ja, die meisten Mitarbeiter 3: ja, einige Mitarbeiter 4. nein, keine Mitarbeiter</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>

<p>131</p>	<p>Q131</p> <p>Wie häufig wurden in den letzten vier Wochen folgende Schutzmaßnahmen (sst=1 in dieser Spielhalle) ausgeführt?</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen</p> <p>sst=1 1. Zutrittsverbot für Jugendliche unter 18 Jahren sst = 2 1. Spielverbot für Jugendliche unter 18 Jahren 2. Nachfragen nach dem Alter, wenn ein Spieler sehr jung aussieht 3. Auslegen von Broschüren über Risiken des Spielens 4. Hinweisen der Spieler auf Beratungsmöglichkeiten 5. Das Aussprechen eines Spielverbots</p> <p>1: Kein Mal 2: 1-5 Mal 3: 6-10 Mal 4: Mehr als 10 Mal</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
<p>132</p>	<p>Q132</p> <p>Kam es durch die neue Spielverordnung zu einer Veränderung des Umsatzes?</p> <p>INT: Vorgaben vorlesen. Es ist der Umsatz der Geldspielgeräte gemeint</p> <p>Ist der Umsatz...</p> <p>1: unverändert 2: um bis 10 Prozent gestiegen 3: um bis 20 Prozent gestiegen 4: um mehr als 20 Prozent gestiegen 5: um bis zu 10 Prozent zurückgegangen 6: um bis zu 20 Prozent zurückgegangen 7. um mehr als 20 Prozent zurückgegangen</p> <p>96: konnte nicht beantwortet werden (z.B. durch Hallenaufsicht) 97: verweigert 98: weiß nicht</p>

133	<p>Q133</p> <p>Welche der Veränderungen, die ich Ihnen nun vorlese, haben Ihren Umsatz beeinflusst? Bitte sagen Sie mir nach Ihrer Einschätzung, in wie weit sich die Veränderung auf Ihren Umsatz ausgewirkt hat: Ist er stark zurückgegangen, etwas zurückgegangen, unverändert, etwas gestiegen oder stark gestiegen?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.2. Der höchste Verlust wurde auf 80€ pro Stunde festgesetzt.3. Pro Stunde können höchstens 500€ gewonnen werden.4. Das Gerät macht nach einer Stunde Spielzeit eine Pause.5. Das Gerät macht eine Pause, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat.6. Es wurde ein Punktesystem eingeführt, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird.(sst=1) 7. Es gibt statt 10 jetzt maximal 12 Geräte pro Konzession.(sst=1) 8. Es stehen immer höchstens 2 Geräte eng zusammen.(sst=1) 9. Zwischen den Zweiergruppen wurde der Abstand auf 1 Meter vergrößert, wenn eine Sichtblende angebracht ist.(sst=1) 10. Zwischen den Zweiergruppen gibt es Sichtblenden, die seitlich an den Geräten angebracht sind und bis zur Oberkante der Geräte gehen.(sst=2) 11 Es gibt jetzt statt 2 maximal 3 Geräte <p>INT: Vorgaben nicht vorlesen</p> <p>1: stark zurückgegangen 2: etwas zurückgegangen 3: unverändert 4: etwas gestiegen 5: stark gestiegen?</p> <p>7: verweigert 8 weiß nicht</p>
------------	---

134	Q134 Hat sich Ihr Gewinn <u>vor Abzug</u> der Steuern verändert? INT: Vorgaben vorlesen. Ist der Gewinn... 1: unverändert, 2: um bis 10 Prozent gestiegen, 3: um bis 20 Prozent gestiegen, 4: um mehr als 20 Prozent gestiegen, 5: um bis zu 10 Prozent zurückgegangen, 6: um bis zu 20 Prozent zurückgegangen 7. um mehr als 20 Prozent zurückgegangen? 96: konnte nicht beantwortet werden 97: verweigert 98: weiß nicht
------------	--

180	<p>I80_1 bis I80_5</p> <p>Nun haben wir noch ein weiteres Anliegen.</p> <p>Wie in unserem Brief angekündigt, führen wir in unserer Studie auch Interviews mit Besuchern von Spielhallen und Gaststätten durch. Die Befragung der Besucher soll im Januar beginnen. Dazu würden unsere Mitarbeiter vor Ort die Besucher ansprechen und um ein Interview bitten.</p> <p>Hierzu benötigen wir Ihre Genehmigung, um die ich Sie herzlich bitte.</p> <p>Die Interviews mit den Besuchern müssen auch nicht in Ihrer Spielstätte stattfinden, sondern können auch an einem anderen Ort durchgeführt werden.</p> <p>Bei der Auswertung dieser Interviews ist selbstverständlich ebenfalls gewährleistet, dass alle Angaben anonym ausgewertet werden, das heißt ohne den Namen oder die Adresse der Spielstätte, in der das Interview stattfindet.</p> <p>Wenn Anzahl Spielstätte = 1 Sind Sie damit einverstanden, dass infas-Interviewer in Ihrer Spielstätte</p> <p>Spielstätteninformationen einblenden:</p> <p>Besucher ansprechen und diese um die Teilnahme am Interview bitten ? Die Besucher erhalten für die Interviewteilnahme ein Dankeschön in Höhe von 30 Euro.</p> <p>1: Ja, einverstanden, genehmigt 2: Nein, nicht einverstanden</p> <p>Wenn Anzahl Spielstätte >1 Für die Studie wurden mehrere Ihrer Spielhallen ausgewählt. Sind Sie damit einverstanden, dass infas-Interviewer in Ihren Spielhallen (Gaststätten) Besucher ansprechen und diese um die Teilnahme am Interview bitten ? (Die Besucher erhalten für die Interviewteilnahme ein Dankeschön in Höhe von 30 Euro.)</p> <p>Spielstätteninformationen von allen Spielstätten nacheinander auf Masken einblenden:</p> <p>INT: Bitte für jede Spielstätte gesondert aufnehmen, ob ein Einverständnis erteilt wurde.</p> <p>Spielstätteninformationen Spielstätte 1 usw.einblenden</p> <p>1: Ja, einverstanden, genehmigt 2: Nein, nicht einverstanden</p>
------------	---

<p>102</p>	<p>Q102</p> <p>Zum Abschluss habe ich noch einige wenige Fragen zu Ihrer Person. Diese Angaben werden für die statistische Auswertung der Befragung benötigt, wenn Sie sie jedoch nicht beantworten möchten, respektieren wir dies. Selbstverständlich werden alle Regeln zum Datenschutz strengstens eingehalten, das bedeutet, dass die Ergebnisse der Studie ausschließlich in anonymisierter Form, d.h. ohne Namen und Anschrift dargestellt wird. Es ist nicht erkennbar, von welcher Person diese Angaben gemacht worden sind.</p> <p>In welchem Jahr sind Sie geboren?</p> <p>Geburtsjahr _____</p> <p>(RANGE 1920-1991)</p> <p>9997: verweigert 9998: weiß nicht</p>
<p>104</p>	<p>Staatsangehörigkeit I #104</p> <p>Haben Sie die deutsche Staatsangehörigkeit ?</p> <p>1: die Deutsche 2: eine Andere 3: deutsche und eine andere</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
<p>104o</p>	<p>IF 104 =2, 3</p> <p>Andere Staatsbürgerschaft #104o</p> <p>Welche andere Staatsangehörigkeit ist das?</p> <p>(Alpha, 60 Zeichen)</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>

104a	<p>Q104a</p> <p>Darf ich kurz fragen, wo Ihre Eltern geboren sind? Ist Ihre Mutter in Deutschland geboren</p> <p>1: In Deutschland 2: In einem anderen Land</p> <p>6: Auskünfte zu Eltern generell abgelehnt 7: verweigert 8: weiß nicht</p> <p>IF 104a = 6 GOTO ENDE</p>
104ao	<p>IF 104a=2 Q104ao</p> <p>Welches Land ist das ? (Alpha, 60 Zeichen)</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
104b	<p>Q104b</p> <p>Und ist Ihr Vater in Deutschland geboren?</p> <p>1: In Deutschland 2: In einem anderen Land</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>
104bo	<p>IF 104b=2 Q104bo</p> <p>Welches Land ist das ? (Alpha, 60 Zeichen)</p> <p>7: verweigert 8: weiß nicht</p>

ENDE	<p>ENDE</p> <p>Wenn Genehmigungen erteilt: Das waren jetzt alle Fragen.</p> <p>Darf ich kurz Ihren Namen und Ihre Telefonnummer aufnehmen, damit sich unser Mitarbeiter vor Ort in Bezug auf die Genehmigung auf Sie berufen kann.</p> <p>Name: Tel.-Nummer:</p> <p>Herzlichen Dank und auf Wiederhören. Unser infas-Mitarbeiter vor Ort wird dann im Januar in Ihrer Spielstätte vorsprechen.</p> <p>Auf Wiederhören.</p> <p>Wenn keine Genehmigungen erteilt: Vielen Dank für das Interview und auf Wiederhören!</p> <p>Ende</p> <p>Endstatus Interview = 18 Genehmigungen für Spielhallen einzeln ablegen.</p>
-------------	---

Anlagen

**4. Anschreiben des IFT an die Spielhallen- und
Gaststättenbetreiber (Teilstudie 1 und 3)**

infas

IFT | IFT - Institut
für Therapieforchung
München

beauftragt vom

Bundesministerium
für Wirtschaft
und Technologie

infas, Friedrich-Wilhelm-Str. 18, 53113 Bonn

Studie „Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten“

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir wenden uns heute an Sie mit der Bitte um Teilnahme an unserer wissenschaftlichen Studie "Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten" infolge der Novelle der Spielverordnung von 2006. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie hat hierzu eine Studie beim IFT Institut für Therapieforchung in München in Auftrag gegeben. Die Befragung selbst wird von infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft in Bonn durchgeführt. Bitte lesen Sie auch die Begleitschreiben des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie und des Arbeitsausschusses Münzautomaten.

In der Studie sollen bundesweit Betreiberinnen und Betreiber von Spielhallen und Gaststätten zu ihren Erfahrungen mit der Spielverordnung befragt werden. Themenschwerpunkte sind dabei die Auswirkungen der Veränderungen, die es in den letzten Jahren gegeben hat. Die Befragung erfolgt telefonisch. Sie wurden in einem Zufallsverfahren aus einer Liste von Spielstätten ausgewählt, die uns das zuständige Ordnungsamt Ihrer Gemeinde zur Verfügung gestellt hat. Die Gemeinde hatte dabei keinen Einfluss auf die Inhalte der Studie und keinen Einfluss auf die Auswahl der Spielstätten.

Mit diesem Schreiben möchten wir Sie um Teilnahme an der telefonischen Befragung bitten. Hierzu wird sich ein Mitarbeiter oder Mitarbeiterin von infas in den nächsten Tagen mit Ihnen in Verbindung setzen, um einen Termin für das Interviewgespräch zu vereinbaren. Ihre Angaben werden nur in anonymisierter Form d.h. ohne Namen und Adresse und nur zusammengefasst mit den Angaben der anderen Befragten ausgewertet. Alle Regeln des Datenschutzes werden vollständig eingehalten. Bitte beachten Sie auch die beiliegende Information zum Datenschutz und zur absoluten Vertraulichkeit Ihrer Angaben.

Mit diesem Schreiben möchten wir Sie darüber hinaus um die Erlaubnis zur Durchführung einer Befragung der Besucher Ihrer Spielhalle durch infas-Interviewer bitten. In der Studie werden die Erfahrungen der Nutzer von Geldspielgeräten in Spielstätten untersucht. Hierzu werden die Mitarbeiter des infas Instituts Personen in Ihrer Spielhalle oder Gaststätte persönlich vor Ort ansprechen und um die Teilnahme am Interview bitten. Um diese Befragung Ihrer Besucher durchführen zu können, benötigen wir Ihre Genehmigung.

Bonn, November 2009
4343; Sa

infas Institut für angewandte
Sozialwissenschaft GmbH
Friedrich-Wilhelm-Str. 18
53113 Bonn
www.infas.de

Die Genehmigung für das Ansprechen von Besuchern Ihrer Spielhalle oder Gaststätte im Rahmen unserer Studie können Sie entweder mündlich erteilen, wenn Sie telefonisch von dem infas Mitarbeiter kontaktiert werden. Sie können diese auch bereits vorab schriftlich an infas übermitteln. Wir bitten Sie, die mitgesandte Genehmigungserklärung im beiliegendem Rückumschlag in den nächsten Tagen ausgefüllt an infas zurück zu senden.

Seite 2

Selbstverständlich ist Ihre Teilnahme freiwillig. Für die Repräsentativität der Untersuchung ist es allerdings von größter Bedeutung, dass jeder ausgewählte Betreiber an der Befragung teilnimmt und eine Genehmigung für das Ansprechen der Besucher seiner Spielhalle oder Gaststätte erteilt. Es ist wichtig, dass möglichst alle ausgewählten Betreiber an der Studie mitwirken und auch die Erlaubnis zur Befragung ihrer Besucher erteilen. Nur so können wir sicherstellen, dass ein wirklichkeitsgetreues und unverzerrtes Bild entsteht. Aus diesem Grund bitten Sie auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie sowie die Spitzenverbände der Unterhaltungsautomatenwirtschaft (VDAI, DAGV, BA, FORUM) ausdrücklich um Ihre Teilnahme.

Für Rückfragen steht Ihnen Frau Angelika Steinwede von infas unter der Telefonnummer 0228-3822506 zu den üblichen Bürozeiten gerne zur Verfügung. Nutzen Sie bei Fragen auch unsere E-Mail-Adresse: spiel@infas.de
Wir werden Ihnen kurzfristig unsere Antwort senden.

Mit freundlichen Grüßen



Menno Smid
Geschäftsführer infas



Prof. Dr. Gerhard Bühringer
(Leiter des IFT Institut für Therapieforschung)



PD Dr. phil. Ludwig Kraus
(Stellvertretender wissenschaftlicher Leiter
des IFT Institut für Therapieforschung)

Anlagen

**5. Datenschutzinformationen für die Spielhallen und
Gaststättenbetreiber (Teilstudie 1 und 3)**

infas Institut für angewandte
Sozialwissenschaft GmbHFriedrich-Wilhelm-Str. 18
53113 Bonn
www.infas.de

Erklärung zum Datenschutz und zur absoluten Vertraulichkeit Ihrer Angaben

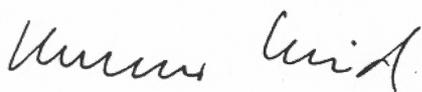
Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten

Im Rahmen der Studie "Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten" trägt das infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft in Bonn die datenschutzrechtliche Verantwortung. infas arbeitet nach den gesetzlichen Bestimmungen des Datenschutzes.

Die Ergebnisse der Befragung werden ausschließlich **in anonymisierter Form, d.h. ohne Namen und Anschrift**, dargestellt. Das bedeutet: Niemand kann aus den Ergebnissen erkennen, von welcher Person bzw. Spielstätte diese Angaben gemacht worden sind.

Es gibt keine Weitergabe von Daten an Dritte, die Ihre Person oder die Spielstätte erkennen lassen.

Für die Einhaltung der Datenschutzbestimmungen sind verantwortlich:



Dipl.-Soz. Menno Smid Geschäftsführer
infas Institut für angewandte
Sozialwissenschaft GmbH



Dr. Jacob Steinwede
Datenschutzbeauftragter
infas Institut für angewandte
Sozialwissenschaft GmbH

Wir danken Ihnen für Ihre Mitwirkung und Ihr Vertrauen in unsere Arbeit!

Anlagen

6. Begleitschreiben des Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) zum Anschreiben der Spielhallen- und Gaststättenbetreiber (Teilstudien 1 und 3)

Seite 1 von 1

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie • 11019 Berlin

An die
Betreiber und Betreiberinnen von Spielhallen
und Gaststätten

TEL.-ZENTRALE +49 30 18615 0
FAX +49 30 18615 7010
INTERNET www.bmwi.de
BEARBEITET VON Dr. Anja Stenger
TEL +49 30 18615 7564
FAX +49 30 18615 5446
E-MAIL anja.stenger@bmwi.bund.de
AZ IIB3-120315
DATUM Berlin, 17. November 2009

Expertenbefragung zur Weiterentwicklung der Geldspielgeräten Evaluierung der Novelle der Spielverordnung im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie

Sehr geehrte Dame, sehr geehrter Herr,

das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie hat das IFT Institut für Therapieforschung beauftragt, eine Befragung von Spielern und Spielerinnen sowie von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten durchzuführen. Die Befragung wird vom infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft GmbH ausgeführt.

Die Befragung ist Bestandteil einer vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie in Auftrag gegebenen Studie zu den Auswirkungen der Änderungen der Spielverordnung aus dem Jahr 2006 auf das Verhalten von Spielern. Die Ergebnisse der Studie sollen in einen Bericht des Bundeswirtschaftsministeriums über die Auswirkungen der Spielverordnung von 2006 einfließen.

Die Studie unterliegt den Regelungen des Datenschutzes, Ihre Angaben werden völlig anonym ausgewertet, ebenso werden die Ergebnisse ausschließlich in anonymisierter Form nur nach Gruppen zusammengefasst dargestellt.

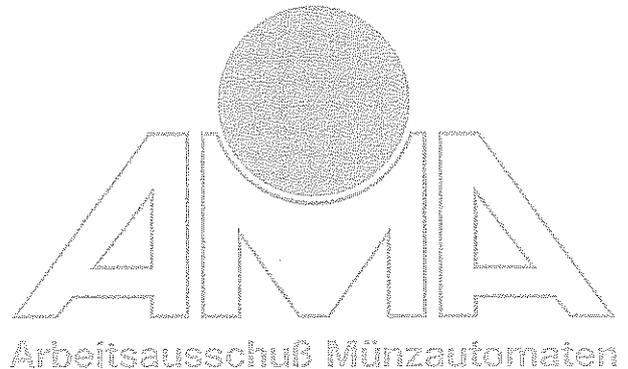
Die Teilnahme an der Umfrage ist freiwillig, aber **Ihre Mitarbeit ist sehr wichtig**, um verlässliche und allgemein gültige Aussagen über die Auswirkungen der neuen Spielverordnung machen zu können.

Wir möchten Sie deshalb herzlich bitten, diese Studie zu unterstützen.

Mit freundlichen Grüßen
das
Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie

Anlagen

7. Begleitschreiben des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA) zum Anschreiben der Spielhallen- und Gaststättenbetreiber (Teilstudien 1 und 3)



An das

Institut für Therapieforschung (IFT)
Parzivalstraße 25

80804 München

Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V.
Dircksenstr. 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.
Dircksenstr. 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

in Zusammenarbeit mit

FORUM für Automatenunternehmer in Europa e.V.
Dircksenstr. 49, 10178 Berlin
Tel. (0 30) 28 87 73 80, Telefax (0 30) 28 87 73 813
E-Mail: info@forum-europa.de, Internet: www.forum-europa.de

06.10.2009

Befragung des IFT in Spielstätten bzw. bei Spielgästen

Sehr geehrte Damen und Herren,

das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) hat die Spitzenverbände der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft darüber informiert, dass aktuell zur Vorbereitung der Evaluierung der Spielverordnung (SpielV) eine Befragung in Spielstätten bzw. unter Spielgästen durchgeführt wird. Auftragnehmer ist das Institut für Therapieforschung (IFT), München.

Wir versichern, dass die gesamte Unterhaltungsautomatenwirtschaft auf all ihren Branchenstufen, d.h. auf der Ebene der Industrie (vertreten durch den Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V.), auf der Ebene des Automatengroßhandels (vertreten durch den Deutschen Automaten-Großhandels-Verband e.V.) und auf der Ebene der Automatenaufstellunternehmer (vertreten durch den Bundesverband Automatenunternehmer e.V. mit seinen elf Landesverbänden sowie durch das FORUM für Automatenunternehmer in Europa e.V.) die Befragung in vollem Umfang positiv bewertet. Die Ergebnisse sind ausgesprochen wichtig für politische und rechtliche Diskussionen hinsichtlich der SpielV und damit auch der Zukunft der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft.

Alle Spielstättenbetreiber sowie Spielgäste werden gebeten, die Befragung des Instituts für Therapieforschung zu unterstützen.

Wir danken und verbleiben

mit freundlichen Grüßen

für den VDAI

für den DAGV

für den BA

für das FORUM

Dr. Jürgen Bornecke

RA Jörg Meurer

RA Harro Bunke

Jürgen Conröder

Anlagen

**8. Teilnehmende Beobachtung, Version für Spielhallen
(Teilstudie 4)**



IFT · Institut
für Therapieforschung
München



Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten

Teilnehmende Beobachtung Spielhallen

Der Fragebogen soll in Spielhallen Spieler- und Spielgerätemerkmale erfassen. Hierzu wird beobachtet, welches Spielverhalten die Spieler zeigen (z.B. es werden mehrere Geräte gleichzeitig bespielt) und ob die Bestimmungen zum Jugendschutzgesetz (kein Einlass für Jugendliche unter 18 Jahren) eingehalten werden.

Spielstättennummer:

Datum der Beobachtung:

 . . 2010

Uhrzeit Beobachtungsbeginn:

 : Uhr

Uhrzeit Beobachtungsende:

 : Uhr

1. Anzahl der Glücksspielgeräte im Raum

2. Anzahl der spielenden Personen (gezählt):

davon: Frauen:

3. Spielen Personen, die Sie für unter 18-jährig halten?

Ja 1

Nein 2

4. Spielen Personen an mehr als einem Gerät gleichzeitig?

Ja 1

Nein 2

Drucksache 881/10**5. Wird grundsätzlich Alkohol ausgeschenkt oder verkauft?**Ja 1Nein 2**6. Wird, während Sie dort sind, Alkohol getrunken?**Ja 1Nein 2**7. Geräte sind einzeln oder maximal in Zweiergruppen aufgestellt**Immer 1Eher überwiegend 2Eher selten 3Nie 4**8. Der Abstand zwischen den einzelnen Geldspielgeräten bzw. den Zweiergruppen beträgt mindestens einen Meter.**Immer 1Eher überwiegend 2Eher selten 3Nie 4**9. Sind seitliche Sichtblenden (bis zur Geräteoberkante, ca. 80 cm tief) zwischen Zweiergruppen angebracht?**Immer 1Eher überwiegend 2Eher selten 3Nie 4**10. Sind Informationen/Warnhinweise an den Geräten sichtbar angebracht:**

Ja Nein

1 2

Zu übermäßigem Spiel: Zum Jugendschutz: Zu Beratungsmöglichkeiten: **11. Sind Infomaterialien ausgelegt:**

Ja Nein

1 2

Zu Risiken des übermäßigen Spielens: Zum Jugendschutz:

Anlagen

**9. Teilnehmende Beobachtung, Version für Gaststätten
(Teilstudie 4)**



IFT · Institut
für Therapieforschung
München



Expertenbefragung zur Weiterentwicklung von Geldspielgeräten Teilnehmende Beobachtung Gaststätten

Der Fragebogen soll in Gaststätten Spieler- und Spielgerätemerkmale erfassen. Hierzu wird beobachtet, welches Spielverhalten die Spieler zeigen (z.B. es werden mehrere Geräte gleichzeitig bespielt) und ob die Bestimmungen zum Jugendschutzgesetz (kein Einlass für Jugendliche unter 18 Jahren) eingehalten werden.

Spielstättennummer:

Typ der Gaststätte:

Speiselokal/Bistro.....₁ Kneipe/Bar.....₂

Datum der Beobachtung:

 . . 2010

Uhrzeit Beobachtungsbeginn:

 : Uhr

Uhrzeit Beobachtungsende:

 : Uhr

1. Anzahl der Geldspielgeräte:

2. Anzahl der spielenden Personen (gezählt):

davon: Frauen:

4. Spielen Personen, die Sie für unter 18-jährig halten?

Ja₁

Nein.....₂

Nicht bewertbar₈

Wenn ja, wie viele?

5. Sind die Geräte im Blickfeld des Wirtes oder des Personals aufgestellt?Ja ₁ Teilweise..... ₂ Nein ₃**6. Spielen Personen an mehr als einem Gerät gleichzeitig?**Ja ₁ Nein ₂**7. Bei mehr als zwei Geräten:****Sind technische Sicherheitsmaßnahmen (z.B. Chipkarte, manueller Kippschalter; um das Gerät auszuschalten) zur Einhaltung des Jugendschutzgesetzes vorhanden?**Ja ₁ Nein ₂ Nicht bewertbar ₈**8. Sind Informationen/Warnhinweise an den Geräten sichtbar angebracht:**

	Ja 1	Nein 2
Zu übermäßigen Spiel:.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zum Jugendschutz:.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zu Beratungsmöglichkeiten:.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anlagen

10. Checkliste für Spielhallen-Begehungen (Teilstudie 5)

Anlagen

Checkliste für TS 5: Begehung von Spielhallen**Spielhalle/Ort:** _____**Datum der Begehung:** . .2009**Uhrzeit Beginn der Begehung:** : Uhr**Uhrzeit Ende der Begehung:** : Uhr**Dauer der Begehung:** : Minuten**Teilnehmer:**

Spielhalle: _____

Ordnungsamt: _____

IFT: _____

Anlagen

A Angaben zur Spielhalle

1. **In Betrieb seit**

2. **Art der Spielhalle**

Einzelspielhalle Gesamtfläche: qm

Teil einer Mehrfachspielhalle Gesamtfläche: qm

Anzahl Lizenzen

3. **Anzahl Mitarbeiter**

Mitarbeiter gesamt; Anzahl Festangestellte Anzahl Aushilfen

Bemerkungen zu Fragen 1. – 3.:

B Angaben zu den Geldspielgeräten

4. **Anzahl Geldspielgeräte**

4.1 Geräte mit der Zulassungsnummer beginnend mit Ziffer 2	<input type="text"/> <input type="text"/>
4.2 Geräte mit der Zulassungsnummer beginnend mit Ziffer 22	<input type="text"/> <input type="text"/>
4.3 Geräte mit der Zulassungsnummer beginnend mit Ziffer 1	<input type="text"/> <input type="text"/>
4.4 Geräte mit abgelaufener Zulassung (Beginn der Aufstellung bzw. Ausstellung der nach §7 Abs.2 erteilten Prüfplakette liegt mehr als 24 Monate zurück)	<input type="text"/> <input type="text"/>
4.5 Geräte ohne Zulassungszeichen	<input type="text"/> <input type="text"/>
4.6 Geräte insgesamt	<input type="text"/> <input type="text"/>

Bemerkungen:

Anlagen

5. Zulassungszeichen/Prüf-Plakette an den Geräten deutlich sichtbar angebracht:

 Ja, an allen Geräten bei insgesamt Geräten Nie*Bemerkungen:*

6. Anzahl Unterhaltungsspielgeräte (gem. § 6a SpielV)

Bemerkungen:

7. a) Anzahl illegale Spielgeräte (z.B. Jackpot-Anlagen, Roulette-Tische)

 Jackpot-Anlagen Roulette-Tische Sonstige keine illegalen Spielgeräte vorhanden

7. b) Wett-Terminals (für Sportwetten) vorhanden?

 Nein Ja Anzahl : *Bemerkungen:*

C Geräte-Aufstellung

8. a) Geräte sind aufgestellt:

	immer	eher überwiegend	eher selten	nie
einzeln	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
in Zweiergruppen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
in Gruppen von mehr als 2 Geräten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anlagen

8 b) Mehrplatzspielgeräte vorhanden?

- Ja, insgesamt Geräte → Anzahl Spielplätze/Gerät:
- Nein

Bemerkungen:

9. Der Abstand zwischen einzelnen Geldspielgeräten bzw. Zweiergruppen beträgt mindestens einen Meter:

- Ja, immer
- Ja, bei Geräten
- Nie

Bemerkungen:

10. Seitliche Sichtblenden (mindestens 80 cm tief, gemessen von der Gerätefront in Höhe mind. der Geräteoberkante) an den Geräten vorhanden?

- Ja, in korrekter Form an allen Geräten → weiter mit Frage 12
- Ja, in korrekter Form an insgesamt Geräten/Zweiergruppen (*bitte angeben*)
- an Geräten/Zweiergruppen fehlen Sichtblenden
- an Geräten/Zweiergruppen sind Sichtblenden in nicht korrekter Form vorhanden
- Nein, an keinem Gerät vorhanden

Bemerkungen:

Anlagen

11. Falls Sichtblenden fehlen, beträgt der Abstand der Geräte dann (einzeln bzw. in Zweiergruppe) mind. 3 Meter?

Ja, immer

Ja, bei Geräten

Nie

Bemerkungen:

D Weitere Maßnahmen zum Spieler-/Jugendschutz

12. Sind Spielregeln und Gewinnplan pro Gerät für Spieler leicht zugänglich?

Ja, immer

Ja, bei Geräten

Nie

Bemerkungen:

13. Sind Informationen/Warnhinweise an den Geräten sichtbar angebracht:

	An jedem Gerät	AnGeräten (Anzahl eintragen)	An keinem Gerät
Zum Jugendschutz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zu übermäßigem Spiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zu Beratungsmöglichkeiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Sind Informationsmaterialien zu Risiken übermäßigen Spielens ausgelegt?

Ja, deutlich sichtbar

Nein

Ja, aber kaum sichtbar

Bemerkungen:

Anlagen

E Situation in der Spielhalle während der Begehung

15. **Wie viele Geräte sind befinden sich im Zustand der obligatorischen Spielpause gem. §13 Abs. 1 Nr. 5 SpielV?**

Anzahl

16. **Anzahl der spielenden Personen (gezählt):**

davon Frauen:

Bemerkungen:

17. **a) Spielen Personen an mehr als einem Gerät gleichzeitig?**

Nein, keine

Ja Anzahl

18. **b) Spielen Personen an mehr als zwei Geräten gleichzeitig?**

Nein, keine

Ja Anzahl

Bemerkungen:

19. **a) Spielen Personen, die augenscheinlich jünger als 18 Jahre alt sind, in der Spielhalle?**

Anzahl

Nein

Anlagen

18. b) Wurden Ausweiskontrollen durchgeführt?Nein Ja, bei Personen**18. c) Wurden dabei Jugendliche unter 18 Jahren festgestellt?**Nein Ja, insgesamt Personen*Bemerkungen:***20. Wird grundsätzlich Alkohol ausgeschenkt oder verkauft?** Ja Nein*Bemerkungen:***21. Wird Alkohol getrunken?** Ja Nein*Bemerkungen:*

Anlagen

11. Leitfaden für Experteninterviews (Teilstudie 7)

Anlagen

Interview-Leitfaden für TS 7: Befragung von Experten

Befragte Person: _____ Interview Nr.: _____
Datum des Interviews: _____
Uhrzeit Interviewbeginn: _____ Uhrzeit Interviewende : _____
Dauer des Interviews: _____

Einleitung

Das IFT führt im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft BMWi eine Untersuchung über die Auswirkungen der Spielverordnung durch, die ab 1.1.2006 in Kraft getreten ist. Im Rahmen eines Teilprojekts werden dazu auch Experten befragt.

Zielsetzung

In dem Interview werden die Beobachtungen, Beurteilungen und Folgerungen von Experten über die Umsetzung und Auswirkungen dieser neuen Spielverordnung erfasst. Die Inkraftsetzung der Verordnung liegt ja schon länger (fast vier Jahre) zurück, so dass es sicher schwierig ist, sich an die eine oder andere zu erinnern. Deshalb sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass als Antwortmöglichkeit immer auch „*kann mich nicht erinnern*“ oder Ähnliches gegeben werden kann. Es geht nicht um ein Abfragen von Einzelheiten dieser Verordnung, obwohl diese bei einzelnen Fragen erwähnt werden, sondern um Ihre Beobachtung, Beurteilung und Meinungen in diesem Kontext.

Aufbau des Interviews

- 1. Erfahrungshintergrund des Experten**
- 2. Beobachtungen, Wissen und Erfahrungen über Auswirkungen und Folgen**
 - 2.1 Allgemeine Veränderungen seit 2006
 - 2.2 Spezifische Aspekte der neuen Spielverordnung
- 3. Beurteilung**
 - 3.1 Beurteilung der spezifischen Veränderungen
 - 3.2 Beurteilung des Risikos von Geldspielgeräten für die Entwicklung von Problemen
 - 3.3 Unterschiede von Spielbanken, Spielhallen und Gaststätten
- 4. Folgerungen (Änderungsvorschläge, Maßnahmen)**

Anlagen

1. Erfahrungshintergrund im Bereich Glücksspiel

Als erstes ein paar Fragen zu Ihrem Erfahrungshintergrund im Spielbereich

1.1 In welcher Form und wie lange haben Sie sich schon mit dem Glücksspiel beruflich oder ehrenamtlich in irgendeiner Form beschäftigt?

Insgesamt	wie lange? (in Jahren)	<input type="checkbox"/>
Wissenschaftlich	Wenn Ja, wie lange (in Monaten)	<input type="checkbox"/>
Technisch, physikalisch	Wenn Ja, wie lange (in Monaten)	<input type="checkbox"/>
In Selbsthilfegruppen	Wenn Ja, wie lange? (in Monaten bzw. Jahre)	<input type="checkbox"/>
In Beratung und Therapie	Wenn Ja, wie lange?	<input type="checkbox"/>
Konkret praktische Organisation	Wenn Ja, wie lange?	<input type="checkbox"/>
Politisch	Wenn Ja, wie lange?	<input type="checkbox"/>
Anderes	Wenn Ja, wie lange?	<input type="checkbox"/>

1.2 Umfassen Ihre Aktivitäten im Spielbereich

Beraterische / therapeutische Interventionen	<input type="checkbox"/>
Entwicklung von Konzepten der Therapie	<input type="checkbox"/>
Projekte der Prävention	<input type="checkbox"/>
Vorträge	<input type="checkbox"/>
Publikationen	<input type="checkbox"/>
Organisatorische Aufgaben	<input type="checkbox"/>
Statistische Auswertungen	<input type="checkbox"/>
Anderes	<input type="checkbox"/>

1.3 Haben Sie irgendeine Form der Selbsterfahrung mit Glücksspiel weiteren Sinne in diesem Bereich?

Besuch von Spielhallen, Gaststätten mit Geldspielgeräten oder Spielcasinos (gelegentlich, regelmäßig) mit Geldspielautomaten	<input type="checkbox"/>
Wann zuletzt?	<input type="checkbox"/>
Längere Zeit selbst gespielt	<input type="checkbox"/>
Nur über Medien	<input type="checkbox"/>

1.4 Sind Sie Mitglied in irgendeiner Organisation, die sich mit Glücksspiel beschäftigt?

Ja	<input type="checkbox"/>
Nein	<input type="checkbox"/>

1.5 Wie sind Sie zum Thema Glücksspiels gekommen?

Beruflich	<input type="checkbox"/>
Privat über Angehörige oder Bekannte	<input type="checkbox"/>
Aufgrund eigener Erfahrungen	<input type="checkbox"/>

Anlagen

2. Beobachtungen

Beobachtung allgemeiner Veränderungen seit 2006

Vorbemerkung: Wir unterscheiden fast durchgehend zwischen Geldspielgeräten in Spielhallen und Gaststätten weil die Bestimmungen dafür unterschiedlich sind. Spielbanken und ihre Ableger sind dagegen nicht Fokus der Untersuchung.

2.1 Haben sie seit 2006 irgendwelche Veränderungen in Zusammenhang mit Geldspielgeräten beobachtet?

2.2 Häufigkeit von Spielern in Spielhallen:

- mehr Spieler als früher
- weniger Spieler als früher
- keine Veränderung
- nicht beurteilbar

Quelle der Information:

2.3 Durchschnittliche Aufenthaltsdauer von Spielern in Spielhallen:

- unverändert
- längerer Aufenthalt
- kürzerer Aufenthalt
- nicht beurteilbar

Quelle der Information:

2.4 Häufigkeit von Spielern in Gaststätten

- unverändert
- mehr Spieler als früher
- weniger Spieler als früher
- nicht beurteilbar

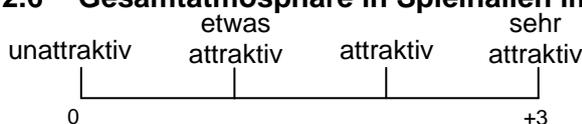
Quelle der Information:

2.5 Durchschnittliche Aufenthaltsdauer in Gaststätten

- unverändert
- kürzer
- länger
- nicht beurteilbar

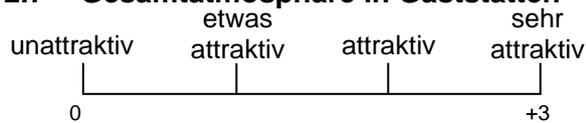
Quelle der Information:

2.6 Gesamtatmosphäre in Spielhallen im Sinne von Attraktivität für Spielen



Veränderung gegenüber früher (vor 2006): oben als Kreuz kennzeichnen

Anlagen

2.7 Gesamtatmosphäre in Gaststätten

Veränderung gegenüber früher (vor 2006)

2.8 Räumlich Enge in Spielhallen an Geldspielgeräte

- wirkt einengend, beengt, störend
- weder noch
- nicht beurteilbar

2.9 Räumliche Enge in Gaststätten:

- wirkt störend für die Spieler
- keine Auswirkung
- nicht beurteilbar

*Quelle der Information:***2.10 Veränderung der Spielertypen in Spielhallen?**

- keine Änderung
- Die Spieler sind jetzt anders.
- Bitte beschreiben
- nicht beurteilbar

*Quelle der Information:***2.11 Veränderungen der Spielertypen in Gaststätten?**

- keine Änderung
- Die Spieler sind jetzt anders
- Wenn ja, wie anders?
- nicht beurteilbar

*Quelle der Information:***Spezifische Beobachtungen seit 1.1. 2006**

Die nächsten Fragen beziehen sich darauf, ob Sie spezifische Veränderungen in den Spielhallen oder an den Geldspielgeräten seit der Einführung der neuen Spielverordnung 2006 beobachtet haben bzw. über andere Personen darüber informiert wurden.

2.12 Welche Veränderungen am Spielablauf sind Ihnen nach Einführung der Spielverordnung 2006 im Einzelnen aufgefallen oder bekannt geworden?

Anlagen

2.13 Welche Veränderungen in den Spielhallen sind Ihnen aufgefallen oder bekannt geworden?

Ist Ihnen aufgefallen, dass....	selbst genannt	auf Nachfrage genannt	wird dagegen verstoßen?
<i>(Mehrfachnennungen möglich)</i>			
Der Abstand zwischen den Geldeinsätzen wurde auf bis zu 5 Sekunden verkürzt.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Der höchste Verlust wurde auf 80€ pro Stunde festgesetzt.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Ist Ihnen aufgefallen, dass....	selbst genannt	auf Nachfrage genannt	wird dagegen verstoßen?
Pro Stunde können höchstens 500€ gewonnen werden.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Das Gerät macht nach einer Stunde Spielzeit eine Pause.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Das Gerät macht eine Pause, wenn man in einer Stunde 80€ verloren hat.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Es wurde ein Punktesystem eingeführt, so dass nicht mehr um Geldbeträge, sondern um Punkte gespielt wird.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Sonstiges			

2.14 Welche Veränderungen in der Gaststätte sind Ihnen aufgefallen oder bekannt geworden?

Ist Ihnen aufgefallen, dass....	selbst genannt	auf Nachfrage genannt	wird dagegen verstoßen?
Es gibt jetzt manchmal drei statt zwei Geräte in der Gaststätte.	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Keine Fun-Games mehr	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Keine Jackpots über mehrere Geräte	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Das Vorhandensein von Mehrplatzspielgeräten	Ja <input type="checkbox"/> Ja, aber ungenau <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>
Sonstiges			

Anlagen

3. Beurteilungen

Beurteilungen spezifischer Veränderungen

3.1 Wie wirken sich die Veränderungen der Geldspielgeräte in Spielhallen, über die wir jetzt gerade gesprochen haben, Ihrer Meinung nach aus?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien (Ratingskala mit 0 = unverändert und jeweils zwei Stufen für größer oder kleiner)

	sehr viel größer	etwas größer	unverändert	etwas geringer	sehr viel geringer
Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch...	<input type="checkbox"/>				
Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch...	<input type="checkbox"/>				
Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch ...	<input type="checkbox"/>				
Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als man vorhatte, ist dadurch....	<input type="checkbox"/>				

3.2 Wie wirkt sich die beschriebene Veränderung in den Gaststätten Ihrer Meinung nach aus? (Mehrfachnennungen möglich)

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr viel größer	etwas größer	gleich	etwas geringer	sehr viel geringer
Der Anreiz an Geldspielgeräten zu spielen ist dadurch...	<input type="checkbox"/>				
Die Möglichkeit mehr Geld als bisher zu gewinnen ist dadurch...	<input type="checkbox"/>				
Die Gefahr, mehr Geld als bisher zu verlieren, ist dadurch ...	<input type="checkbox"/>				
Die Gefahr, nicht mehr aufhören zu können, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als man vorhatte, ist dadurch....	<input type="checkbox"/>				

3.3 Sind die Warnhinweise am Gerät und in Broschüren, die in den Gaststätten ausliegen, wirksam?

a) Offene Antwort

Anlagen

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sind die Warnhinweise am Gerät und das Informationsmaterial, die in den Spielhallen ausliegen, wirksam?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.4 Ist das Verbot von Fun-Games hilfreich zur Vermeidung von Spielproblemen?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien (Ratingskala 0-3)

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.5 Ist das Verbot von Jackpots über mehrere Geräte hilfreich zur Vermeidung von Spielproblemen?

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.6 Meine nächste Frage betrifft unterschiedliche Höhen des Verlusts bzw. des Gewinns, den jemand durchschnittlich pro Stunde erreichen kann und Ihre Beurteilung als zu hoch oder zu niedrig.

Wenn man im Durchschnitt etwa 25-30 Euro pro Stunde und Gerät verliert, halten Sie dies für

viel zu hoch zu hoch angemessen zu niedrig viel zu niedrig

Anlagen

Wenn man höchstens 80 Euro pro Stunde an einem Gerät verlieren kann (bei ununterbrochenem Spielen ohne einen Gewinn), halten Sie dies für...

viel zu hoch zu hoch angemessen zu niedrig viel zu niedrig

Wenn man höchstens 500 Euro pro Stunde an einem Gerät gewinnen kann (Gewinn minus Einsatz), halten Sie dies für...

viel zu hoch zu hoch angemessen zu niedrig viel zu niedrig

3.7 Über das Punktesystem kann man sehr viel mehr als 500 Euro – bis zu einigen Tausend Euro – gewinnen. Diese werden dann aber je 500 Euro pro Stunde ausbezahlt. Halten Sie dies für...

viel zu hoch zu hoch angemessen zu niedrig viel zu niedrig

3.8 Damit die Spieler beim Spielen an Geldspielgeräten rechtzeitig aufhören können, nicht zuviel Geld beim Spielen verlieren oder nur so lange spielen, wie sie vorhatten, wurden verschiedene Schutzmaßnahmen für die Spieler eingeführt. Was meinen Sie, wie wirksam sind folgende Schutzmaßnahmen Ihrer Meinung nach?

Ist die Begrenzung des maximalen Verlustes pro Stunde auf 80 Euro wirksam?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ist die Begrenzung des maximalen Gewinns pro Stunde auf 500 Euro wirksam?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ist die Spielpause nach einer Stunde wirksam ?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt

Anlagen

			sam	nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ist die Spielpause nach 80 Euro Verlust innerhalb einer Stunde wirksam?

a) Offene Antwort

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	sehr wirksam	eher wirksam	eher nichtwirksam	überhaupt nicht wirksam
für Anfänger...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Für Vielspieler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Beurteilung kritischer Merkmale von Geldspielgeräten für die Entwicklung von Problemen

3.9 Wie hoch schätzen Sie das Suchtpotenzial von Geldspielgeräten im Vergleich zu einer Abhängigkeitsentwicklung von Alkohol ein?

- entspricht in etwa dem Suchtpotenzial von Alkohol
 - ist stärker ausgeprägt
 - ist schwächer ausgeprägt
 - nicht beurteilbar
- Bemerkungen:

3.10 Jetzt geht es um die Risikoeinschätzung von einzelnen Merkmalen von Geldspielgeräten für die Entwicklung von Problemen durch Spielen. Was sind Ihrer Meinung die gefährlichsten Merkmale der Geldspielgeräte, um nicht mehr aufhören zu können, zuviel Geld zu verlieren oder länger zu spielen, als man vorhatte? (Antwortmöglichkeiten sind...)

	sehr hohes Risiko	höheres Risiko	geringes Risiko	kein Risiko
Der verkürzte Abstand auf bis zu fünf Sekunden zwischen den Geldeinsätzen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Maximalverlust von 80€ pro Stunde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Maximalgewinn von 500€ pro Stunde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Das Punktesystem, mit der Möglichkeit mehrere 100.000 Punkte und damit mehrere Tausend Euro zu gewinnen (wobei dann jeweils 500€ je Stunde ausgezahlt werden)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Möglichkeit an mehreren Geräten zu spielen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Feature-Games/Free-Ga-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anlagen

mes/Bonus-Games/Sonderspiele?

Die von Mitarbeitern der Spielhallen mit Punkten vorgeladenen („vorgeheizten“) Geräte?

Der Höchsteinsatz von 2€ und mehr?

Die Fun-Games?

Die Jackpots über mehrere Geräte?

Die Mehrplatzspielgeräte?

3.11 Wie wirkt sich das Spielen an Geldspielgeräten in Spielhallen oder Gaststätten auf die finanzielle Situation der Spieler aus?

Keine Auswirkung

Klienten müssen sich etwas einschränken sehr einschränken

Familie muss sich etwas einschränken sehr einschränken

Unterschiede zwischen Spielhallen und Gaststätten: Ja /Nein

Unterschiede des Spielens an Geldspielgeräten in Spielbanken, Spielhallen und Gaststätten

3.12 Wie unterscheiden sich Ihrer Meinung nach Spielbanken, Spielhallen und Gaststätten hinsichtlich des Glücksspiels im weiteren Sinn? *Frei formulierte Antworten:*

3.13 Wie unterscheiden sich Spieler in Spielhallen und in Gaststätten? *Frei formulierte Antworten:*

3.14 Welche Gründe oder Bedingungen könnten erklären, warum manche Spieler nur in Spielhallen und andere wiederum nur in Spielbanken spielen?

a) *Offene Antwort*

Anlagen

b) Unter Vorgabe der nachfolgenden Antwortkategorien

	Der Unterschied ist...			
	sehr wichtig	eher wichtig	eher unwichtig	sehr unwichtig
Der Anreiz ist bei Glücksspielautomaten größer als bei Geldspielgeräten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann mehr Geld einsetzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann mehr Geld gewinnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Atmosphäre in den Spielbanken ist attraktiver	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es macht Spaß; zur Unterhaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Um mit Freunden zusammen zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Um andere Menschen kenne zu lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstiges	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Risikobeurteilung verschiedener Glücksspielarten

3.15 Jetzt geht es um das Risiko für negative Folgen bei einzelnen Glücksspielarten (Steigerung der Geldaufwendungen, Schulden, negative soziale Reaktionen, Vernachlässigung eigener Interessen und Verpflichtungen). Das Risiko wird auf einer Skala von 0 (kein Risiko) bis 3 (sehr hohes Risiko) eingeschätzt.

<p>Wie schätzen Sie das Risiko für negative Folgen bei der Teilnahme an der Fernsehlotterien ein (Aktion Mensch, Ein Platz an der Sonne, Glücksspirale) ?</p>	<input type="checkbox"/> Selbst schon teilgenommen / gespielt? 1=Ja, 2=Nein	<p>Risikopotenzial (0= überhaupt nicht bis 3= sehr stark)</p> <p>0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
--	---	---

Als nächstes zur Klassenlotterien wie zum Beispiel die Süddeutsche Klassenlotterie oder die Norddeutsche Klassenlotterie

<p>Wie schätzen Sie das Risiko für negative Folgen bei der Teilnahme an Klassenlotterien (Süddeutsche KL, Norddeutsche KL) ein?</p>	<input type="checkbox"/> Selbst schon teilgenommen / gespielt? 1=Ja, 2=Nein	<p>Risikopotenzial</p> <p>0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
--	---	---

Lotto / Toto

<p>Wie schätzen Sie das Risiko bei der Teilnahme an Lotto / Toto / Keno / Zusatzlotterien (Spiel 77, Super 6, Plus 5) ein?</p>	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt => [weiter Frage 3.15]	<p>Risikopotenzial</p> <p>0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
---	---	---

Brief- und Rubbellose

<p>Wie schätzen das Risiko der Teilnahme an Lose (Brief- und Rubbellose) ein?</p>	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	<p>Risikopotenzial</p> <p>0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
--	---	---

Anlagen

Jetzt geht es um Sportwetten in Annahmestellen, auch Oddset genannt

Wie stark schätzen Sie das Risiko für negative Folgen bei Sportwetten ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Sportwetten im Internet

Wie hoch schätzen Sie das Risiko für negative Folgen bei Sportwetten im Internet ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Pferdewetten

Wie hoch schätzen das Risiko für negative Folgen bei Pferdewetten ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Roulette, Black Jack, Glücksspielgeräte, Poker im Spielcasino

Wie hoch schätzen das Risiko für negative Folgen bei Roulette ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Wie hoch schätzen das Risiko für negative Folgen bei Black Jack ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Wie hoch schätzen das Risiko für negative Folgen bei Pokern ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Wie hoch schätzen das Risiko für negative Folgen bei Glücksspielgeräten ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Glücksspiel in Hinterzimmern

Wie hoch schätzen sie das Risiko für negative folgen illegales Glücksspiel (im „Hinterzimmer“) ein?	<input type="checkbox"/> Selbst schon gespielt	Risikopotenzial
		0 1 2 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Anlagen

3.16 Wenn Sie alle Formen des Glücksspiels miteinander vergleichen, welches Glücksspiel aus dieser Liste stellt für Sie das größte Risiko hinsichtlich negativer Folgen und Abhängigkeit dar?

4. Folgerungen bez. Schutzmaßnahmen

4.1 Welche Folgerungen würden Sie aus der bisherigen Umsetzung der Spielverordnung ziehen?

4.2 Die folgenden Fragen beziehen sich auf das Spielen an Geldspielgeräten ab etwa dem Jahr 2006:

Wie wichtig sind Ihrer Meinung folgende Schutzmaßnahmen?

Fragen vom Personal nach dem Alter der Spieler?

a) in Spielhallen

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

b) in Gaststätten

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

...dass eine ständige Aufsicht durch das Personal stattfindet?

a) in Spielhallen

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

b) in Gaststätten

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

Technische Sicherungsmaßnahmen wie z. B. eine Chipkarte oder ein mechanischer Schalter an den Geldspielgeräten?

a) in Spielhallen

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

b) in Gaststätten:

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

Aufklärung in Gaststätten vom Personal über Risiken, die in Zusammenhang mit regelmäßigen Spielen stehen?

a) in Spielhallen

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

b) in Gaststätten

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

Angesprochen werden auf mögliche Probleme, die in Zusammenhang mit Glücksspiel stehen?

a) in Spielhallen

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

b) in Gaststätten

sehr wichtig **wichtig** **etwas wichtig** **nicht wichtig**

Bei Auftauchen entsprechender Probleme Rat, eine Beratung oder Behandlung aufzusuchen?

a) in Spielhallen

Anlagen

sehr wichtig <input type="checkbox"/>	wichtig <input type="checkbox"/>	etwas wichtig <input type="checkbox"/>	nicht wichtig <input type="checkbox"/>
b) in Gaststätten			
sehr wichtig <input type="checkbox"/>	wichtig <input type="checkbox"/>	etwas wichtig <input type="checkbox"/>	nicht wichtig <input type="checkbox"/>

Wir sind am Ende des Interviews.
Gibt es etwas zu ergänzen, fehlt etwas?

Vielen Dank für das Interview!

Anlagen

12. Liste der befragten Experten (Teilstudie 7)

Anlagen

Liste der befragten Experten

Bereich: Automatenindustrie	
RA Harro Bunke	Bundesverband der Automatenunternehmer e.V.
Andy Meindl	Bundesverband der Automatenunternehmer e.V.
Bereich: Behandlung/Verbände/Forschung	
Andreas Czerny	Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern, München
Dipl.-Psych. Eva Korell	Psychotherapeutin, Schwerpunkt Spielsucht, Erding
Dr. Volker Premper	AHG Klinik Schweriner See, Lübstorf
Jürgen Trümper	Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V., Unna
Paul Weiß	Ehm. Landeskriminalamt München, Schwerpunkt Automatenpiel;
Bereich: Forschung	
Prof. Dr. Gerhard Meyer	Universität Bremen, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Bereich: Aufsicht	
Stefan Drexl	Kreisverwaltungsreferat München, Hauptabteilung I Sicherheit und Ordnung, Gewerbe
Prof. Dr. Dieter Richter	Physikalisch-Technische Bundesanstalt, Berlin

Anlagen

13. Änderungsverordnung zur SpielV vom 17.12.2005

Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

Vom 17. Dezember 2005

Auf Grund des § 33f Abs. 1 und 2 Nr. 1 Buchstabe a in Verbindung mit § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202), von denen § 33f Abs. 1 und 2 zuletzt durch Artikel 108 der Verordnung vom 25. November 2003 (BGBl. I S. 2304) geändert worden ist, in Verbindung mit § 1 Abs. 2 des Zuständigkeitsanpassungsgesetzes vom 16. August 2002 (BGBl. I S. 3165) und dem Organisationserlass vom 22. November 2005 (BGBl. I S. 3197) verordnet das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie im Einvernehmen mit dem Bundesministerium des Innern und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend:

Artikel 1

Die Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 11. Dezember 1985 (BGBl. I S. 2245), zuletzt geändert durch Artikel 4 der Verordnung vom 24. April 2003 (BGBl. I S. 547), wird wie folgt geändert:

1. § 3 wird wie folgt gefasst:

„§ 3

(1) In Schankwirtschaften, Speisewirtschaften, Beherbergungsbetrieben und Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden. Der Gewerbetreibende hat bei bis zu zwei aufgestellten Geräten durch eine ständige Aufsicht, bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes sicherzustellen. Die Zahl der Warenspielgeräte, die auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten aufgestellt werden dürfen, ist nicht beschränkt.

(2) In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen darf je 12 Quadratmeter Grundfläche höchstens ein Geld- oder Warenspielgerät aufgestellt werden; die Gesamtzahl darf jedoch zwölf Geräte nicht übersteigen. Der Aufsteller hat die Geräte einzeln oder in einer Gruppe mit jeweils höchstens zwei Geräten in einem Abstand von mindestens 1 Meter aufzustellen, getrennt durch eine Sichtblende in einer Tiefe von mindestens 0,80 Meter, gemessen von der Gerätefront in Höhe mindestens der Geräteoberkante. Bei der Berechnung der Grundfläche bleiben Nebenräume wie Abstellräume, Flure, Toiletten, Vorräume und Treppen außer Ansatz.

(3) In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen, in denen alkoholische Getränke zum Verzehr an Ort und

Stelle verabreicht werden, dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden.“

2. § 6 wird wie folgt geändert:

a) Absatz 1 wird wie folgt gefasst:

„(1) Der Aufsteller darf nur Geld- oder Warenspielgeräte aufstellen, an denen das Zulassungszeichen deutlich sichtbar angebracht ist. Der Aufsteller ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass Spielregeln und Gewinnplan für Spieler leicht zugänglich sind.“

b) In Absatz 2 Satz 2 werden nach dem Wort „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ die Wörter „oder den Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung“ eingefügt.

c) Nach Absatz 3 wird folgender Absatz 4 angefügt:

„(4) Der Hersteller hat an Geldspielgeräten deutlich sichtbare sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehende Warnhinweise sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten bei pathologischem Spielverhalten anzubringen. Der Aufsteller hat in einer Spielhalle Informationsmaterial über Risiken des übermäßigen Spielens sichtbar auszulegen.“

3. Nach § 6 wird folgender § 6a eingefügt:

„§ 6a

Die Aufstellung und der Betrieb von Spielgeräten, die keine Bauartzulassung oder Erlaubnis nach den §§ 4, 5, 13 oder 14 erhalten haben oder die keiner Erlaubnis nach § 5a bedürfen, ist verboten,

a) wenn diese als Gewinn Berechtigungen zum Weiterspielen sowie sonstige Gewinnberechtigungen oder Chancenerhöhungen anbieten oder

b) wenn auf der Grundlage ihrer Spielergebnisse Gewinne ausgegeben, ausgezahlt, auf Konten, Geldkarten oder ähnliche zur Geldauszahlung benutzbare Speichermedien aufgebucht werden.

Die Rückgewähr getätigter Einsätze ist unzulässig. Die Gewährung von Freispielen ist nur zulässig, wenn sie ausschließlich in unmittelbarem zeitlichen Anschluss an das entgeltliche Spiel abgespielt werden und nicht mehr als sechs Freispiele gewonnen werden können.“

4. § 7 wird wie folgt gefasst:

„§ 7

(1) Der Aufsteller hat ein Geldspielgerät spätestens 24 Monate nach dem im Zulassungszeichen angegebenen Beginn der Aufstellung und danach

Drucksache 881/10**3496**

Bundesgesetzblatt Jahrgang 2005 Teil I Nr. 74, ausgegeben zu Bonn am 23. Dezember 2005

spätestens alle weiteren 24 Monate auf seine Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart durch einen vereidigten und öffentlich bestellten Sachverständigen oder eine von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt zugelassene Stelle auf seine Kosten überprüfen zu lassen.

(2) Wird die Übereinstimmung festgestellt, hat der Prüfer dies mit einer Prüfplakette, deren Form von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt festgelegt wird, am Gerät sowie mit einer Prüfbescheinigung, die dem Geräteinhaber ausgehändigt wird, zu bestätigen.

(3) Der Aufsteller darf ein Geldspielgerät nur aufstellen, wenn der im Zulassungszeichen angegebene Beginn der Aufstellung oder die Ausstellung einer nach Absatz 2 erteilten Prüfplakette nicht länger als 24 Monate zurückliegt.

(4) Der Aufsteller hat ein Geld- oder Warenspielgerät, das in seiner ordnungsgemäßen Funktion gestört ist, dessen Spiel- und Gewinnplan nicht leicht zugänglich ist, dessen Frist gemäß Absatz 3 oder dessen im Zulassungszeichen angegebene Aufstelldauer abgelaufen ist, unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen.“

5. § 9 wird wie folgt gefasst:

„§ 9

(1) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf dem Spieler für weitere Spiele hinsichtlich der Höhe der Einsätze keine Vergünstigungen, insbesondere keine unentgeltlichen Spiele, Nachlässe des Einsatzes oder auf den Einsatz oder darüber hinausgehende sonstige finanzielle Vergünstigungen gewähren. Er darf als Warengewinn nur Gegenstände anbieten, deren Herstellungskosten den Wert von 60 Euro nicht überschreiten, und darf gewonnene Gegenstände nicht zurückkaufen.

(2) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf dem Spieler neben der Ausgabe von Gewinnen über gemäß den §§ 33c und 33d der Gewerbeordnung zugelassene Spielgeräte oder andere Spiele keine sonstigen Gewinnchancen in Aussicht stellen und keine Zahlungen oder sonstigen finanziellen Vergünstigungen gewähren.“

6. § 12 wird wie folgt geändert:

a) In Absatz 1 werden die Wörter „eine Berechnung der Auszahlungs- und Treffererwartung“ durch die Wörter „eine technische Beschreibung der Komponenten“ ersetzt.

b) Nach Absatz 1 wird folgender Absatz 2 eingefügt:

„(2) Der Antragsteller hat mit dem Antrag eine schriftliche Erklärung vorzulegen, dass bei dem von ihm zur Prüfung eingereichten Geldspielgerät

a) Gewinne in solcher Höhe ausgezahlt werden, dass bei langfristiger Betrachtung kein höherer Betrag als 33 Euro je Stunde als Kasseneinhalte verbleibt,

b) die Gewinnaussichten zufällig sind und für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden,

c) bei Beginn einer gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 5 erzwungenen Spielpause alle auf dem Münz- sowie Gewinnspeicher aufgebuchten Beträge bis auf Restbeträge, die in der Summe unter dem Höchsteinsatz gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 1 liegen, automatisch ausgezahlt werden und

d) die Möglichkeit vorhanden ist, sämtliche Einsätze, Gewinne und Kasseneinhalte für steuerliche Erhebungen zu dokumentieren.

Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt ist berechtigt, weitere Untersuchungen zur Einhaltung der in den Buchstaben a bis d aufgeführten Angaben durchzuführen.“

c) Der bisherige Absatz 2 wird Absatz 3.

7. § 13 wird wie folgt gefasst:

„§ 13

(1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Geldspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Die Mindestspieldauer beträgt fünf Sekunden; dabei darf der Einsatz 0,20 Euro nicht übersteigen und der Gewinn höchstens 2 Euro betragen.

2. Bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Einsatzleistungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Einsatz um höchstens 0,03 Euro je volle Sekunde erhöht werden; bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Gewinnauszahlungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Gewinn um höchstens 0,30 Euro je volle Sekunde erhöht werden. Darüber hinausgehende Erhöhungen von Einsatz und Gewinn sind ausgeschlossen.

3. Die Summe der Verluste (Einsätze abzüglich Gewinne) darf im Verlauf einer Stunde 80 Euro nicht übersteigen.

4. Die Summe der Gewinne abzüglich der Einsätze darf im Verlauf einer Stunde 500 Euro nicht übersteigen.

5. Nach einer Stunde Spielbetrieb legt das Spielgerät eine Spielpause von mindestens fünf Minuten ein, in der keine Einsätze angenommen und Gewinne gewährt werden. Der Beginn der Spielpause darf sich so lange verzögern, wie Gewinne die Einsätze deutlich übersteigen.

6. Die Speicherung von Geldbeträgen in Einsatz- und Gewinnspeichern ist bei Geldannahme vom Spieler in der Summe auf 25 Euro begrenzt. Höhere Beträge werden unmittelbar nach der Aufbuchung automatisch ausgezahlt. Es ist eine Bedienvorrichtung für den Spieler vorhanden, mit der er vorab einstellen kann, ob aufgebuchte Beträge unbeeinflusst zum Einsatz gelangen oder jeder einzelne Einsatz durch Betätigung geleistet wird. Darüber hinaus gibt es eine nicht sperrbare Bedienvorrichtung zur Auszahlung, mit der der Spieler uneingeschränkt über die aufgebuchten Beträge, die in der Summe größer oder gleich dem Höchsteinsatz gemäß Nummer 1 sind, verfügen kann.

7. Der Spielbetrieb darf nur mit auf Euro lautenden Münzen und Banknoten und nur unmittelbar am Spielgerät erfolgen.
8. Das Spielgerät beinhaltet eine Kontrolleinrichtung, die sämtliche Einsätze, Gewinne und den Kasseninhalt zeitgerecht, unmittelbar und auslesbar erfasst. Die Kontrolleinrichtung gewährleistet die in den Nummern 1 bis 5 Satz 1 aufgeführten Begrenzungen.
9. Das Spielgerät und seine Komponenten müssen der Funktion entsprechend nach Maßgabe des Standes der Technik zuverlässig und gegen Veränderungen gesichert gebaut sein.
10. Das Spielgerät muss so gebaut sein, dass die Übereinstimmung der Nachbaugeräte mit der zugelassenen Bauart überprüft werden kann.
- (2) Zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung kann die Physikalisch-Technische Bundesanstalt technische Richtlinien zum Vollzug der in Absatz 1 angeführten Kriterien herausgeben und anwenden.“
8. § 14 wird wie folgt geändert:
- a) Der bisherige Wortlaut wird Absatz 1.
- b) Nummer 1 wird wie folgt gefasst:
- „1. Die Bauart muss den in § 13 Abs. 1 Nr. 3, 6, 7, 8 und 9 bezeichneten Anforderungen entsprechen, wobei sich in § 13 Abs. 1 Nr. 3 die Summe der Verluste allein aus der Summe der Einsätze ergibt und nach § 13 Abs. 1 Nr. 8 nur sämtliche Einsätze zeitgerecht, unmittelbar und auslesbar zu erfassen sind.“
- c) Nummer 2 wird wie folgt gefasst:
- „2. In den Fällen des § 2 Nr. 1 bis 3 gilt § 13 Abs. 1 Nr. 1 und 2 entsprechend.“
- d) Nummer 3 wird aufgehoben und die bisherige Nummer 4 wird Nummer 3.
- e) Nach Absatz 1 werden folgende Absätze 2 und 3 angefügt:
- „(2) § 12 Abs. 2 Buchstabe b gilt entsprechend.
- (3) Zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung kann die Physikalisch-Technische Bundesanstalt technische Richtlinien zum Vollzug der in Absatz 1 genannten Kriterien herausgeben und anwenden.“
9. § 15 wird wie folgt geändert:
- a) Der bisherige Wortlaut wird Absatz 1.
- b) Nach Absatz 1 wird folgender Absatz 2 angefügt:
- „(2) Die Zulassung der Bauart eines Spielgerätes wird durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt bekannt gemacht. Das Gleiche gilt, wenn eine Bauartzulassung geändert, zurückgenommen oder widerrufen wurde.“
10. § 16 Abs. 1 wird wie folgt geändert:
- a) Nummer 4 wird wie folgt gefasst:
- „4. Identifikation der verwendeten Hard- und Softwaremodule;“.
- b) Nummer 5 wird aufgehoben.
- c) Nummer 6 wird wie folgt gefasst:
- „6. Bezeichnung der Aufstellplätze bei Warenspielgeräten;“.
- d) Nummer 7 wird wie folgt gefasst:
- „7. Aufstelldauer der Nachbaugeräte bei Warenspielgeräten;“.
11. § 19 wird wie folgt geändert:
- a) Absatz 1 wird wie folgt geändert:
- aa) Nummer 1 wird durch folgende neue Nummern 1, 1a und 1b ersetzt:
- „1. entgegen § 3 Abs. 1 Satz 1, Abs. 2 Satz 1 oder Abs. 3 mehr als die zulässige Zahl von Spielgeräten aufstellt,
- 1a. entgegen § 3 Abs. 1 Satz 2 nicht sicherstellt, dass Kinder oder Jugendliche nicht an Spielgeräten spielen,
- 1b. entgegen § 3 Abs. 2 Satz 2 Spielgeräte nicht richtig aufstellt,“.
- bb) Nummer 3 wird durch folgende neue Nummern 3 und 3a ersetzt:
- „3. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 1 ein Spielgerät aufstellt,
- 3a. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 2 nicht dafür sorgt, dass die Spielregeln und der Gewinnplan leicht zugänglich sind,“.
- cc) In Nummer 4 werden nach dem Wort „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ die Wörter „ , einen Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung“ eingefügt.
- dd) Nach Nummer 5 werden folgende neue Nummern 5a und 5b eingefügt:
- „5a. entgegen § 6a Satz 2 einen Einsatz zurückgewährt,
- 5b. entgegen § 6a Satz 3 ein Freispiel gewährt,“.
- ee) Nummer 6 wird durch folgende neue Nummern 6, 6a und 6b ersetzt:
- „6. entgegen § 7 Abs. 1 ein Geldspielgerät nicht, nicht richtig oder nicht rechtzeitig überprüfen lässt,
- 6a. entgegen § 7 Abs. 3 ein Geldspielgerät aufstellt,
- 6b. entgegen § 7 Abs. 4 ein Spielgerät nicht aus dem Verkehr zieht,“.
- ff) Nummer 8 wird durch folgende neue Nummern 8 und 8a ersetzt:
- „8. entgegen § 9 Abs. 1 Vergünstigungen gewährt oder gewonnene Gegenstände zurückkauft oder gewonnene Gegenstände in einen Gewinn umtauscht, dessen Gestehungskosten den zulässigen Höchstgewinn überschreiten,
- 8a. entgegen § 9 Abs. 2 neben der Ausgabe von Gewinnen über gemäß den §§ 33c und 33d der Gewerbeordnung zugelassene Spielgeräte oder andere Spiele sonstige Gewinnchancen in Aussicht stellt oder Zahlungen oder sonstige finanzielle Vergünstigungen gewährt,“.
- b) Absatz 2 wird wie folgt geändert:

Drucksache 881/10

3498 Bundesgesetzblatt Jahrgang 2005 Teil I Nr. 74, ausgegeben zu Bonn am 23. Dezember 2005

aa) Im Einleitungssatz wird nach der Angabe „§ 145 Abs. 2 Nr. 1“ die Angabe „Buchstabe b“ gestrichen.

bb) Nummer 1 wird durch folgende neue Nummern 1 und 1a ersetzt:

„1. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 1 ein Spielgerät aufstellt,

1a. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 2 nicht dafür sorgt, dass die Spielregeln und der Gewinnplan leicht zugänglich sind oder“.

12. § 20 wird wie folgt gefasst:

„§ 20

(1) Geldspielgeräte, deren Bauart von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt vor dem 1. Januar 2006 zugelassen worden ist, dürfen entsprechend dem Inhalt des Zulassungsbelegs weiterbetrieben werden. Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Gültigkeitsdauer von Zulassungsscheinen, die am 1. Januar 2006 gültig sind, bis

zum 1. Januar 2010 verlängern und zu gültigen Zulassungsscheinen Zulassungsbelege erteilen.

(2) Anträge auf Zulassung von Geldspielgeräten, die bis zum 31. Dezember 2005 gestellt wurden, darf die Physikalisch-Technische Bundesanstalt noch bis zum 31. März 2006 nach den bis zum 31. Dezember 2005 geltenden Vorschriften bescheiden. Absatz 1 Satz 2 gilt entsprechend.

(3) Für den Betrieb von Geldspielgeräten, deren Zulassung sich nach den Absätzen 1 und 2 bestimmt, gilt § 7 Abs. 1 bis 3 nicht.“

Artikel 2

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie kann die Spielverordnung in der ab dem 1. Januar 2006 geltenden Fassung neu bekannt machen.

Artikel 3

Diese Verordnung tritt am 1. Januar 2006 in Kraft.

Der Bundesrat hat zugestimmt.

Berlin, den 17. Dezember 2005

Der Bundesminister
für Wirtschaft und Technologie
In Vertretung
Adamowitsch

Anlagen

14. Bekanntmachung der Neufassung der SpielV vom 27.01.2006

Drucksache 881/10**Bekanntmachung
der Neufassung der Spielverordnung****Vom 27. Januar 2006**

Auf Grund des Artikels 2 der Fünften Verordnung zur Änderung der Spielverordnung vom 17. Dezember 2005 (BGBl. I S. 3495) in Verbindung mit § 1 Abs. 2 des Zuständigkeitsanpassungsgesetzes vom 16. August 2002 (BGBl. I S. 3165) und dem Organisationserlass vom 22. November 2005 (BGBl. I S. 3197) wird nachstehend der Wortlaut der Spielverordnung in der seit dem 1. Januar 2006 geltenden Fassung bekannt gemacht. Die Neufassung berücksichtigt:

1. die Fassung der Bekanntmachung vom 11. Dezember 1985 (BGBl. I S. 2245),
 2. den am 26. Oktober 1990 in Kraft getretenen Artikel 1 der Verordnung vom 25. Oktober 1990 (BGBl. I S. 2392),
 3. die am 2. Mai 1993 in Kraft getretene Verordnung vom 19. April 1993 (BGBl. I S. 460),
 4. den am 21. Dezember 1993 in Kraft getretenen Artikel 2 des Gesetzes vom 20. Dezember 1993 (BGBl. I S. 2254),
 5. die am 1. Dezember 1999 in Kraft getretene Verordnung vom 8. November 1999 (BGBl. I S. 2202),
 6. den nach Artikel 54 teils am 1. Januar 2002, teils am 1. März 2002 in Kraft getretenen Artikel 9 des Gesetzes vom 10. November 2001 (BGBl. I S. 2992),
 7. den am 1. Januar 2003 in Kraft getretenen Artikel 7 des Gesetzes vom 24. August 2002 (BGBl. I S. 3412),
 8. den am 1. Mai 2003 in Kraft getretenen Artikel 4 der Verordnung vom 24. April 2003 (BGBl. I S. 547),
 9. die am 1. Januar 2006 in Kraft getretene eingangs genannte Verordnung.
- Die Rechtsvorschriften wurden erlassen auf Grund
- zu 2. des § 33f Abs. 1 Nr. 3 und des § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Januar 1987 (BGBl. I S. 425),
 - zu 3. des § 33f Abs. 1 Nr. 3 Buchstabe c und des § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Januar 1987 (BGBl. I S. 425) in Verbindung mit Artikel 58 des Zuständigkeitsanpassungs-Gesetzes vom 18. März 1975 (BGBl. I S. 705) und dem Organisationserlass des Bundeskanzlers vom 18. Januar 1991 (BGBl. I S. 157),
 - zu 5. des § 33f Abs. 2 Nr. 1 Buchstabe b in Verbindung mit § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202) in Verbindung mit Artikel 56 Abs. 1 des Zuständigkeitsanpassungs-Gesetzes vom 18. März 1975 (BGBl. I S. 705) und dem Organisationserlass vom 27. Oktober 1998 (BGBl. I S. 3288) sowie in Verbindung mit dem 2. Abschnitt des Verwaltungskostengesetzes vom 23. Juni 1970 (BGBl. I S. 821),
 - zu 8. des § 33f Abs. 1 in Verbindung mit § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202), von denen § 33f Abs. 1 durch Artikel 131 Nr. 1 der Verordnung vom 29. Oktober 2001 (BGBl. I S. 2785) geändert worden ist,
 - zu 9. des § 33f Abs. 1 und 2 Nr. 1 Buchstabe a in Verbindung mit § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202), von denen § 33f Abs. 1 und 2 zuletzt durch Artikel 108 der Verordnung vom 25. November 2003 (BGBl. I S. 2304) geändert worden ist, in Verbindung mit § 1 Abs. 2 des Zuständigkeitsanpassungsgesetzes vom 16. August 2002 (BGBl. I S. 3165) und dem Organisationserlass vom 22. November 2005 (BGBl. I S. 3197).

Berlin, den 27. Januar 2006

Der Bundesminister
für Wirtschaft und Technologie
In Vertretung
Georg Wilhelm Adamowitsch

Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung – SpielV)

I. Aufstellung von Geldspielgeräten

§ 1

(1) Ein Spielgerät, bei dem der Gewinn in Geld besteht (Geldspielgerät), darf nur aufgestellt werden in

1. Räumen von Schank- oder Speisewirtschaften, in denen Getränke oder zubereitete Speisen zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht werden, oder in Beherbergungsbetrieben,
2. Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen oder
3. Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher.

(2) Ein Geldspielgerät darf nicht aufgestellt werden in

1. Betrieben auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten,
2. Trinkhallen, Speiseeiswirtschaften, Milchstuben oder
3. Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben, die sich auf Sportplätzen, in Sporthallen, Tanzschulen, Badeanstalten, Sport- oder Jugendheimen oder Jugendherbergen befinden, oder in anderen Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben, die ihrer Art nach oder tatsächlich vorwiegend von Kindern oder Jugendlichen besucht werden.

§ 2

Ein Spielgerät, bei dem der Gewinn in Waren besteht (Warenspielgerät), darf nur aufgestellt werden

1. in Räumen von Schank- oder Speisewirtschaften, in denen Getränke oder zubereitete Speisen zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht werden, oder in Beherbergungsbetrieben mit Ausnahme der in § 1 Abs. 2 Nr. 2 und 3 genannten Betriebe,
2. in Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen,
3. in Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher oder
4. auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten.

§ 3

(1) In Schankwirtschaften, Speisewirtschaften, Beherbergungsbetrieben und Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden. Der Gewerbetreibende hat bei bis zu zwei aufgestellten Geräten durch eine ständige Aufsicht, bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes sicherzustellen. Die Zahl der Warenspielgeräte, die auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten aufgestellt werden dürfen, ist nicht beschränkt.

(2) In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen darf je 12 Quadratmeter Grundfläche höchstens ein Geld- oder

Warenspielgerät aufgestellt werden; die Gesamtzahl darf jedoch zwölf Geräte nicht übersteigen. Der Aufsteller hat die Geräte einzeln oder in einer Gruppe mit jeweils höchstens zwei Geräten in einem Abstand von mindestens 1 Meter aufzustellen, getrennt durch eine Sichtblende in einer Tiefe von mindestens 0,80 Meter, gemessen von der Gerätefront in Höhe mindestens der Geräteoberkante. Bei der Berechnung der Grundfläche bleiben Nebenräume wie Abstellräume, Flure, Toiletten, Vorräume und Treppen außer Ansatz.

(3) In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen, in denen alkoholische Getränke zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht werden, dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden.

§ 3a

Der Gewerbetreibende, in dessen Betrieb das Spielgerät aufgestellt werden soll, darf die Aufstellung nur zulassen, wenn die Voraussetzungen des § 33c Abs. 3 Satz 1 der Gewerbeordnung und des § 3 im Hinblick auf diesen Betrieb erfüllt sind.

II. Veranstaltung anderer Spiele

1. Erlaubnispflichtige Spiele

§ 4

Die Erlaubnis für die Veranstaltung eines anderen Spieles im Sinne des § 33d Abs. 1 Satz 1 der Gewerbeordnung (anderes Spiel), bei dem der Gewinn in Geld besteht, darf nur erteilt werden, wenn das Spiel in Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen veranstaltet werden soll. In einer Spielhalle oder einem ähnlichen Unternehmen dürfen höchstens drei andere Spiele veranstaltet werden.

§ 5

Die Erlaubnis für die Veranstaltung eines anderen Spieles, bei dem der Gewinn in Waren besteht, darf nur erteilt werden, wenn das Spiel auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten oder in Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben mit Ausnahme der in § 1 Abs. 2 Nr. 2 und 3 genannten Betriebe veranstaltet werden soll. Im Übrigen gilt § 3 Abs. 1 entsprechend.

2. Erlaubnisfreie Spiele

§ 5a

Für die Veranstaltung eines anderen Spieles ist die Erlaubnis nach § 33d Abs. 1 Satz 1 oder § 60a Abs. 2 Satz 2 der Gewerbeordnung nicht erforderlich, wenn das Spiel die Anforderungen der Anlage erfüllt und der Gewinn in Waren besteht. In Zweifelsfällen stellt das Bundeskriminalamt oder das zuständige Landeskriminalamt fest, ob diese Voraussetzungen vorliegen.

Drucksache 881/10**III. Verpflichtungen
bei der Ausübung des Gewerbes****§ 6**

(1) Der Aufsteller darf nur Geld- oder Warenspielgeräte aufstellen, an denen das Zulassungszeichen deutlich sichtbar angebracht ist. Der Aufsteller ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass Spielregeln und Gewinnplan für Spieler leicht zugänglich sind.

(2) Der Veranstalter eines anderen Spieles ist verpflichtet, am Veranstaltungsort die Spielregeln und den Gewinnplan deutlich sichtbar anzubringen. Er hat dort die Unbedenklichkeitsbescheinigung oder den Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung und den Erlaubnisbescheid zur Einsichtnahme bereitzuhalten.

(3) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf Gegenstände, die nicht als Gewinne ausgesetzt sind, nicht so aufstellen, dass sie dem Spieler als Gewinne erscheinen können. Lebende Tiere dürfen nicht als Gewinn ausgesetzt werden.

(4) Der Hersteller hat an Geldspielgeräten deutlich sichtbare sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehende Warnhinweise sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten bei pathologischem Spielverhalten anzubringen. Der Aufsteller hat in einer Spielhalle Informationsmaterial über Risiken des übermäßigen Spielens sichtbar auszulegen.

§ 6a

Die Aufstellung und der Betrieb von Spielgeräten, die keine Bauartzulassung oder Erlaubnis nach den §§ 4, 5, 13 oder 14 erhalten haben oder die keiner Erlaubnis nach § 5a bedürfen, ist verboten,

- a) wenn diese als Gewinn Berechtigungen zum Weiterspielen sowie sonstige Gewinnberechtigungen oder Chancenerhöhungen anbieten oder
- b) wenn auf der Grundlage ihrer Spielergebnisse Gewinne ausgegeben, ausgezahlt, auf Konten, Geldkarten oder ähnliche zur Geldauszahlung benutzbare Speichermedien aufgebucht werden.

Die Rückgewähr getätigter Einsätze ist unzulässig. Die Gewährung von Freispielen ist nur zulässig, wenn sie ausschließlich in unmittelbarem zeitlichen Anschluss an das entgeltliche Spiel abgespielt werden und nicht mehr als sechs Freispiele gewonnen werden können.

§ 7

(1) Der Aufsteller hat ein Geldspielgerät spätestens 24 Monate nach dem im Zulassungszeichen angegebenen Beginn der Aufstellung und danach spätestens alle weiteren 24 Monate auf seine Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart durch einen vereidigten und öffentlich bestellten Sachverständigen oder eine von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt zugelassene Stelle auf seine Kosten überprüfen zu lassen.

(2) Wird die Übereinstimmung festgestellt, hat der Prüfer dies mit einer Prüfplakette, deren Form von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt festgelegt wird, am Gerät sowie mit einer Prüfbescheinigung, die dem Geräteinhaber ausgehändigt wird, zu bestätigen.

(3) Der Aufsteller darf ein Geldspielgerät nur aufstellen, wenn der im Zulassungszeichen angegebene Beginn der Aufstellung oder die Ausstellung einer nach Absatz 2 erteilten Prüfplakette nicht länger als 24 Monate zurückliegt.

(4) Der Aufsteller hat ein Geld- oder Warenspielgerät, das in seiner ordnungsgemäßen Funktion gestört ist, dessen Spiel- und Gewinnplan nicht leicht zugänglich ist, dessen Frist gemäß Absatz 3 oder dessen im Zulassungszeichen angegebene Aufstelldauer abgelaufen ist, unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen.

§ 8

(1) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf am Spiel nicht teilnehmen, andere Personen nicht beauftragen, an dem Spiel teilzunehmen, und nicht gestatten oder dulden, dass in seinem Unternehmen Beschäftigte an dem Spiel teilnehmen, soweit nicht im Zulassungsschein oder in der Unbedenklichkeitsbescheinigung Ausnahmen zugelassen sind.

(2) Der Veranstalter eines anderen Spieles darf zum Zweck des Spieles keinen Kredit gewähren oder durch Beauftragte gewähren lassen und nicht zulassen, dass in seinem Unternehmen Beschäftigte solche Kredite gewähren.

§ 9

(1) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf dem Spieler für weitere Spiele hinsichtlich der Höhe der Einsätze keine Vergünstigungen, insbesondere keine unentgeltlichen Spiele, Nachlässe des Einsatzes oder auf den Einsatz oder darüber hinausgehende sonstige finanzielle Vergünstigungen gewähren. Er darf als Warengewinn nur Gegenstände anbieten, deren Gestehungskosten den Wert von 60 Euro nicht überschreiten, und darf gewonnene Gegenstände nicht zurückkaufen.

(2) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf dem Spieler neben der Ausgabe von Gewinnen über gemäß den §§ 33c und 33d der Gewerbeordnung zugelassene Spielgeräte oder andere Spiele keine sonstigen Gewinnchancen in Aussicht stellen und keine Zahlungen oder sonstige finanziellen Vergünstigungen gewähren.

§ 10

Der Veranstalter eines anderen Spieles, bei dem der Gewinn in Geld besteht, darf Kindern und Jugendlichen, ausgenommen verheirateten Jugendlichen, den Zutritt zu den Räumen, in denen das Spiel veranstaltet wird, nicht gestatten.

IV. Zulassung von Spielgeräten**§ 11**

Über den Antrag auf Zulassung der Bauart eines Spielgerätes im Sinne des § 33c Abs. 1 Satz 1 der Gewerbeordnung entscheidet die Physikalisch-Technische Bundesanstalt im Benehmen mit dem Bundeskriminalamt.

§ 12

(1) Der Antragsteller hat dem Antrag eine Beschreibung des Spielgerätes, einen Bauplan, eine Bedienungsanweisung, eine technische Beschreibung der Komponenten sowie ein Mustergerät beizufügen. Auf Verlangen der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt hat er weitere Unterlagen einzureichen. Der Antragsteller ist verpflichtet, der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt auf Verlangen ein Muster des Spielgerätes oder einzelner Teile zu überlassen.

(2) Der Antragsteller hat mit dem Antrag eine schriftliche Erklärung vorzulegen, dass bei dem von ihm zur Prüfung eingereichten Geldspielgerät

- a) Gewinne in solcher Höhe ausgezahlt werden, dass bei langfristiger Betrachtung kein höherer Betrag als 33 Euro je Stunde als Kasseneinhalte verbleibt,
- b) die Gewinnaussichten zufällig sind und für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden,
- c) bei Beginn einer gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 5 erzwungenen Spielpause alle auf dem Münz- sowie Gewinnspeicher aufgebuchten Beträge bis auf Restbeträge, die in der Summe unter dem Höchsteinsatz gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 1 liegen, automatisch ausgezahlt werden und
- d) die Möglichkeit vorhanden ist, sämtliche Einsätze, Gewinne und Kasseneinhalte für steuerliche Erhebungen zu dokumentieren.

Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt ist berechtigt, weitere Untersuchungen zur Einhaltung der in den Buchstaben a bis d aufgeführten Angaben durchzuführen.

(3) Die Zulassungsprüfung wird in der Regel in der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt durchgeführt, sie kann in Ausnahmefällen am Herstellungs-, Lieferungs- und Aufstellungsort des Spielgerätes erfolgen.

§ 13

(1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Geldspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Die Mindestspieldauer beträgt fünf Sekunden; dabei darf der Einsatz 0,20 Euro nicht übersteigen und der Gewinn höchstens 2 Euro betragen.
2. Bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Einsatzleistungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Einsatz um höchstens 0,03 Euro je volle Sekunde erhöht werden; bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Gewinnauszahlungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Gewinn um höchstens 0,30 Euro je volle Sekunde erhöht werden. Darüber hinausgehende Erhöhungen von Einsatz und Gewinn sind ausgeschlossen.
3. Die Summe der Verluste (Einsätze abzüglich Gewinne) darf im Verlauf einer Stunde 80 Euro nicht übersteigen.
4. Die Summe der Gewinne abzüglich der Einsätze darf im Verlauf einer Stunde 500 Euro nicht übersteigen.

5. Nach einer Stunde Spielbetrieb legt das Spielgerät eine Spielpause von mindestens fünf Minuten ein, in der keine Einsätze angenommen und Gewinne gewährt werden. Der Beginn der Spielpause darf sich so lange verzögern, wie Gewinne die Einsätze deutlich übersteigen.

6. Die Speicherung von Geldbeträgen in Einsatz- und Gewinnspeichern ist bei Geldannahme vom Spieler in der Summe auf 25 Euro begrenzt. Höhere Beträge werden unmittelbar nach der Aufbuchung automatisch ausgezahlt. Es ist eine Bedienvorrichtung für den Spieler vorhanden, mit der er vorab einstellen kann, ob aufgebuchte Beträge unbeeinflusst zum Einsatz gelangen oder jeder einzelne Einsatz durch Betätigung geleistet wird. Darüber hinaus gibt es eine nicht sperrbare Bedienvorrichtung zur Auszahlung, mit der der Spieler uneingeschränkt über die aufgebuchten Beträge, die in der Summe größer oder gleich dem Höchsteinsatz gemäß Nummer 1 sind, verfügen kann.

7. Der Spielbetrieb darf nur mit auf Euro lautenden Münzen und Banknoten und nur unmittelbar am Spielgerät erfolgen.

8. Das Spielgerät beinhaltet eine Kontrolleinrichtung, die sämtliche Einsätze, Gewinne und den Kasseneinhalte zeitgerecht, unmittelbar und auslesbar erfasst. Die Kontrolleinrichtung gewährleistet die in den Nummern 1 bis 5 Satz 1 aufgeführten Begrenzungen.

9. Das Spielgerät und seine Komponenten müssen der Funktion entsprechend nach Maßgabe des Standes der Technik zuverlässig und gegen Veränderungen gesichert gebaut sein.

10. Das Spielgerät muss so gebaut sein, dass die Übereinstimmung der Nachbaugeräte mit der zugelassenen Bauart überprüft werden kann.

(2) Zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung kann die Physikalisch-Technische Bundesanstalt technische Richtlinien zum Vollzug der in Absatz 1 angeführten Kriterien herausgeben und anwenden.

§ 14

(1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Warenspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Die Bauart muss den in § 13 Abs. 1 Nr. 3, 6, 7, 8 und 9 bezeichneten Anforderungen entsprechen, wobei sich in § 13 Abs. 1 Nr. 3 die Summe der Verluste allein aus der Summe der Einsätze ergibt und nach § 13 Abs. 1 Nr. 8 nur sämtliche Einsätze zeitgerecht, unmittelbar und auslesbar zu erfassen sind.
2. In den Fällen des § 2 Nr. 1 bis 3 gilt § 13 Abs. 1 Nr. 1 und 2 entsprechend.
3. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust darf nicht von der Teilnahme an weiteren Spielen abhängig sein.
 - (2) § 12 Abs. 2 Buchstabe b gilt entsprechend.

(3) Zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung kann die Physikalisch-Technische Bundesanstalt technische Richtlinien zum Vollzug der in Absatz 1 genannten Kriterien herausgeben und anwenden.

Drucksache 881/10**§ 15**

(1) Wird die Bauart eines Spielgerätes zugelassen, so erhält der Inhaber der Zulassung einen Zulassungsschein. Für jedes Nachbaugerät der zugelassenen Bauart erhält er einen Zulassungsbeleg und ein Zulassungszeichen. Auf Antrag werden diese Unterlagen umgetauscht.

(2) Die Zulassung der Bauart eines Spielgerätes wird durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt bekannt gemacht. Das Gleiche gilt, wenn eine Bauartzulassung geändert, zurückgenommen oder widerrufen wurde.

§ 16

(1) Der Zulassungsschein enthält

1. Bezeichnung des Spielgerätes;
2. Namen und Wohnort des Inhabers der Zulassung;
3. Beschreibung des Spielgerätes und, soweit die Physikalisch-Technische Bundesanstalt dies für erforderlich hält, Übersichtszeichnungen und Abbildungen;
4. Identifikation der verwendeten Hard- und Softwaremodule;
5. (weggefallen)
6. Bezeichnung der Aufstellplätze bei Warenspielgeräten;
7. Aufstelldauer der Nachbaugeräte bei Warenspielgeräten;
8. mit der Zulassung verbundene Auflagen, insbesondere die Auflage, die Nummer des Zulassungszeichens an dem zugehörigen Spielgerät anzubringen.

(2) Der Zulassungsbeleg enthält die Bezeichnung des Spielgerätes, den Namen und Wohnort des Inhabers der Zulassung, den Beginn und das Ende der Aufstelldauer des Nachbaugerätes und Hinweise auf die beim Betrieb des Nachbaugerätes zu beachtenden Vorschriften.

(3) (weggefallen)

(4) (weggefallen)

(5) Aus dem Zulassungszeichen müssen die Bezeichnung des Spielgerätes, der Name und Wohnort des Inhabers der Zulassung sowie der Beginn und das Ende der Aufstelldauer ersichtlich sein.

(6) Der Zulassungsbeleg und das Zulassungszeichen erhalten jeweils für ein Nachbaugerät dieselbe fortlaufende Nummer.

§ 17

(1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt erhebt für

1. die Prüfung und Zulassung der Bauart eines Spielgerätes und
2. die Erteilung eines Zulassungsbeleges einschließlich des Zulassungszeichens

von dem Antragsteller Kosten (Gebühren und Auslagen).

(2) Die Gebühren für die Prüfung und die Zulassung der Bauart eines Spielgerätes sind nach der dafür aufgewendeten Arbeitszeit zu bemessen. Hierbei sind als Stundensätze zugrunde zu legen

- | | |
|--|----------|
| 1. für Beamte des höheren Dienstes und vergleichbare Angestellte | 67 Euro, |
| 2. für Beamte des gehobenen Dienstes und vergleichbare Angestellte | 55 Euro, |
| 3. für sonstige Bedienstete | 47 Euro. |

Für jede angefangene Viertelstunde ist ein Viertel dieser Stundensätze zu berechnen.

(3) Die Gebühr für die Prüfung und Zulassung der Bauart eines Spielgerätes darf 4 000 Euro nicht übersteigen. Erfordert die Prüfung im Einzelfall einen außergewöhnlichen Aufwand, so kann die Gebühr bis auf das Doppelte erhöht werden.

(4) Die Gebühr für die Erteilung eines Zulassungsbeleges einschließlich des Zulassungszeichens sowie für den Umtausch dieser Unterlagen beträgt 15 Euro.

(5) Außer den in § 10 des Verwaltungskostengesetzes genannten Auslagen sind vom Antragsteller die Aufwendungen zu erstatten, die durch beantragte Ergänzungsarbeiten notwendig werden.

V. Erteilung von Unbedenklichkeitsbescheinigungen für gewerbsmäßig betriebene Ausspielungen

§ 18

Das Bundeskriminalamt und die Landeskriminalämter dürfen die Unbedenklichkeitsbescheinigung für gewerbsmäßig betriebene Ausspielungen im Sinne des § 33h Nr. 2 der Gewerbeordnung, die nicht durch § 5a begünstigt sind, nur erteilen, wenn die in Nummer 4 der Anlage zu § 5a genannte Höhe der Gestehungskosten eines Gewinnes nicht überschritten wird.

VI. Ordnungswidrigkeiten**§ 19**

(1) Ordnungswidrig im Sinne des § 144 Abs. 2 Nr. 1 der Gewerbeordnung handelt, wer vorsätzlich oder fahrlässig in Ausübung eines stehenden Gewerbes

1. entgegen § 3 Abs. 1 Satz 1, Abs. 2 Satz 1 oder Abs. 3 mehr als die zulässige Zahl von Spielgeräten aufstellt,
- 1a. entgegen § 3 Abs. 1 Satz 2 nicht sicherstellt, dass Kinder oder Jugendliche nicht an Spielgeräten spielen,
- 1b. entgegen § 3 Abs. 2 Satz 2 Spielgeräte nicht richtig aufstellt,
2. entgegen § 3a die Aufstellung von Spielgeräten in seinem Betrieb zulässt,
3. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 1 ein Spielgerät aufstellt,
- 3a. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 2 nicht dafür sorgt, dass die Spielregeln und der Gewinnplan leicht zugänglich sind,
4. entgegen § 6 Abs. 2 die Spielregeln oder den Gewinnplan nicht deutlich sichtbar anbringt oder die Unbedenklichkeitsbescheinigung, einen Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung oder den Erlaubnisbescheid am Veranstaltungsort nicht bereithält,

5. entgegen § 6 Abs. 3 Satz 1 Gegenstände so aufstellt, dass sie dem Spieler als Gewinne erscheinen können, oder entgegen § 6 Abs. 3 Satz 2 lebende Tiere als Gewinn aussetzt,
- 5a. entgegen § 6a Satz 2 einen Einsatz zurückgewährt,
- 5b. entgegen § 6a Satz 3 ein Freispiel gewährt,
6. entgegen § 7 Abs. 1 ein Geldspielgerät nicht, nicht richtig oder nicht rechtzeitig überprüfen lässt,
- 6a. entgegen § 7 Abs. 3 ein Geldspielgerät aufstellt,
- 6b. entgegen § 7 Abs. 4 ein Spielgerät nicht aus dem Verkehr zieht,
7. der Vorschrift des § 8 zuwiderhandelt,
8. entgegen § 9 Abs. 1 Vergünstigungen gewährt oder gewonnene Gegenstände zurückkauft oder gewonnene Gegenstände in einen Gewinn umtauscht, dessen Gestehungskosten den zulässigen Höchstgewinn überschreiten,
- 8a. entgegen § 9 Abs. 2 neben der Ausgabe von Gewinnen über gemäß den §§ 33c und 33d der Gewerbeordnung zugelassene Spielgeräte oder andere Spiele sonstige Gewinnchancen in Aussicht stellt oder Zahlungen oder sonstige finanzielle Vergünstigungen gewährt,
9. der Vorschrift des § 10 über den Schutz von Kindern und Jugendlichen zuwiderhandelt.

(2) Ordnungswidrig im Sinne des § 145 Abs. 2 Nr. 1 der Gewerbeordnung handelt, wer vorsätzlich oder fahrlässig in Ausübung eines Reisegewerbes

1. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 1 ein Spielgerät aufstellt,
- 1a. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 2 nicht dafür sorgt, dass die Spielregeln und der Gewinnplan leicht zugänglich sind oder
2. eine in Absatz 1 Nr. 4 bis 8 bezeichnete Handlung begeht.

VII. Schlussvorschriften

§ 20

(1) Geldspielgeräte, deren Bauart von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt vor dem 1. Januar 2006 zugelassen worden ist, dürfen entsprechend dem Inhalt des Zulassungsbelegs weiterbetrieben werden. Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Gültigkeitsdauer von Zulassungsscheinen, die am 1. Januar 2006 gültig sind, bis zum 1. Januar 2010 verlängern und zu gültigen Zulassungsscheinen Zulassungsbelege erteilen.

(2) Anträge auf Zulassung von Geldspielgeräten, die bis zum 31. Dezember 2005 gestellt wurden, darf die Physikalisch-Technische Bundesanstalt noch bis zum 31. März 2006 nach den bis zum 31. Dezember 2005 geltenden Vorschriften bescheiden. Absatz 1 Satz 2 gilt entsprechend.

(3) Für den Betrieb von Geldspielgeräten, deren Zulassung sich nach den Absätzen 1 und 2 bestimmt, gilt § 7 Abs. 1 bis 3 nicht.

Drucksache 881/10**Anlage**
(zu § 5a)

1. Begünstigt nach § 5a sind
 - a) Preisspiele und Gewinnspiele, die in Schank- oder Speisewirtschaften, Beherbergungsbetrieben, auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten,
 - b) Ausspielungen, die auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten und
 - c) Jahrmarktspielgeräte für Spiele, die auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten veranstaltet werden.
2. Preisspiele sind unter Beteiligung von mehreren Spielern turniermäßig betriebene Geschicklichkeitsspiele, bei denen das Entgelt für die Teilnahme höchstens 15 Euro beträgt.
3. Gewinnspiele sind unter Beteiligung von einem oder mehreren Spielern betriebene, auf kurze Zeit angelegte Geschicklichkeitsspiele, bei denen die Gesteuerungskosten eines Gewinns höchstens 60 Euro betragen.
4. Ausspielungen sind auf den in Nummer 1 Buchstabe b genannten Veranstaltungen übliche Glücksspiele, bei denen die Gesteuerungskosten eines Gewinns höchstens 60 Euro betragen. Mindestens 50 vom Hundert der Gesamteinsätze müssen als Gewinn an die Spieler zurückfließen, mindestens 20 vom Hundert der Gewinnentscheide müssen zu Gewinnen führen.
5. Jahrmarktspielgeräte sind unter Steuerungseinfluss des Spielers betriebene Spielautomaten mit beobachtbarem Spielablauf, die so beschaffen sind, dass Gewinnmarken nicht als Einsatz verwendet werden können und ausgewiesene Gewinne nicht zum Weiterspielen angeboten werden. Die Gesteuerungskosten eines Gewinns betragen höchstens 60 Euro. Mindestens 50 vom Hundert der Einsätze fließen an den Spieler zurück.

Anlagen

15. Weisung des BMWi vom 22.08.2007 (Beschränkung von Mehrfachspielstellen)

Drucksache 881/10

Bundesministerium
für Wirtschaft
und Technologie

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie • 11019 Berlin

An die
Physikalisch-Technische Bundesanstalt
Herrn Prof. Dr. Richter
Abbéstr. 2-12

10587 Berlin

TEL.-ZENTRALE +49 30 18615 0
FAX +49 30 18615 7010
INTERNET www.bmwi.de

BEARBEITET VON MR Ulrich Schönleiter
TEL +49 30 18615 7580
FAX +49 30 18615 7038
E-MAIL ulrich.schoenleiter@bmwi.bund.de
AZ II B 3 - 120315

DATUM Berlin, 22. August 2007

BETREFF **Bauartzulassung von Geldspielgeräten**

HIER **Beschränkung der Zahl von Spielstellen**

Sie hatten vor kurzem dem BMWi mitgeteilt, dass der PTB derzeit Zulassungsanträge für Geldspielgeräte vorlägen, die über bis zu sechs Spielstellen verfügen. Hierbei handele es sich um eine neue Entwicklung, da bislang die zu prüfenden Geräte maximal über zwei Spielstellen verfügten.

Nach Ihrer Darstellung sind diese Geräte so konstruiert, dass sie im Allgemeinen den Charakter von Mehrplatzspielen (z.B. Roulettespiele) haben, wobei die Spielerplätze häufig direkt nebeneinander liegen.

§ 3 Abs. 2 der novellierten SpielV schreibt nun für die Aufstellung von Geldspielgeräten zwingend vor, dass die Geräte einzeln oder in einer Gruppe mit jeweils **höchstens zwei Geräten** in einem Abstand von mindestens 1 Meter aufzustellen sind, getrennt durch eine Sichtblende entsprechend den dort vorgegebenen Maßen. Das Bundesverwaltungsgericht hatte in seiner Entscheidung vom 5.3.1968 (GewArch 1968, S. 129 f.) festgestellt, dass zwei Spielstellen rechtlich als zwei Spielgeräte zu betrachten sind; die Tatsache, dass die Apparatur in einem Gehäuse untergebracht ist, soll hingegen rechtlich unbeachtlich sein. Das Bundesverwaltungsgericht hatte in dieser Entscheidung auch einen engen sachlichen Zusammenhang zwischen den Vorschriften der SpielV über die Aufstellung und die Zulassung gesehen. Diese höchstrichterliche Rechtsprechung ist auf die novellierte SpielV übertragbar. Hinsichtlich der neuen Mehrplatzspielgeräte besteht eine erhebliche Gefahr, dass die Vorgaben des § 3 Abs. 2 SpielV nicht eingehalten werden können und die Aufstellung von den örtlich zuständigen Aufsichtsbehörden untersagt werden muss. Dies kann die Aufsichtsbehörden vor erhebliche Vollzugsprobleme stellen, da absehbar ist, dass die Aufsteller gegen die Aufstellverbote Rechtsmittel einlegen werden.

HAUSANSCHRIFT Scharnhorststraße 34 - 37, 10115 Berlin
VERKEHRSANBINDUNG U6 Zinnowitzer Straße
S-Bahn Berlin Hauptbahnhof

Seite 2 von 2

Hinzu kommt, dass bei diesen Geräten ein erhöhtes Risiko einer Mehrfachbespielung durch einzelne Spieler und die damit einhergehende Gefahr höherer Verluste besteht. Die notwendige Absicherung des in § 33e Abs. 1 GewO niedergelegten gesetzlichen Grundsatzes der Vermeidung der Gefahr von unangemessenen Verlusten könnte in kurzer Zeit unterlaufen werden.

Schließlich sind diese Mehrplatzspielgeräte mit den im Zuge der Novellierung der Spielverordnung diskutierten Mehrfach-Gesellschaftsspielgeräten insoweit vergleichbar, als diese Geräte sich den klassischen Casinospielen wie Roulette, Poker und Black Jack annähern. Die Zulassung der Mehrfach-Gesellschaftsspielgeräte wurde abgelehnt u.a. mit dem Verweis auf die mit solchen Spielkonstruktionen verbundenen Missbrauchsgefahren und die schwierige Kontrolle durch die Gewerbebehörden hinsichtlich der Vermeidung von Missbrauch.

Zur Sicherung der gesetzlichen Vorgaben muss die Zahl der Spielstellen bei gewerblichen Geldspielautomaten begrenzt werden. Zulässig sind **maximal 4 Spielstellen**. Wird festgestellt, dass bei einem Mehrplatzspielgerät die Vorgaben des § 3 Abs. 2 SpielV nicht einzuhalten sind, soll die Zulassung dieses Gerätes ebenfalls abgelehnt werden.

Im Auftrag

Schönleiter

Anlagen

16. Weisung des BMWi vom 17.10.2007 (u. a. Punktebegrenzung, Zwangspause)



Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie • 11019 Berlin

An den Präsidenten der
Physikalisch-Technischen Bundesanstalt
Abbéstraße 2 - 12
10587 Berlin

TEL-ZENTRALE +49 30 18615 0
FAX +49 30 18615 7010
INTERNET www.bmwi.de

BEARBEITET VON MinDirig Ulrich Schönleiter
TEL +49 30 18615 7580
FAX +49 30 18615 7038
E-MAIL Ulrich.schoenleiter@bmwi.bund.de
AZ II B 3 - 120315
DATUM Berlin, 17. Oktober 2007

BETREFF **Zulassung von Geldspielgeräten durch die PTB gem. § 33c Abs. 1 Satz 2 GewO i.V.m. §§ 11 ff. SpielV**
HIER **Anweisung des BMWi hinsichtlich Prüfung der Zulassungsvoraussetzungen gem. §§ 12, 13 SpielV**
BEZUG **Besprechungen mit Herrn Prof. Dr. Richter, zuletzt am 27.08.2007 im BMWi**

I. Geldspielgeräte der „neuen Generation“ (Sachstandsbeschreibung)

Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB) ist nach § 33c Abs. 1 Satz 2 Gewerbeordnung (GewO) i.V.m. § 11 Spielverordnung (SpielV) zuständig für die Zulassung der Bauart von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit. Die Zulassung richtet sich nach den Vorgaben der §§ 11 ff. SpielV.

Seit der Novelle zur SpielV am 1. Januar 2006 wurden die für einen effizienten Spielerschutz unabdingbaren Zulassungsbedingungen für Geldspielgeräte nicht mehr am Spielablauf, sondern weitgehend an technischen Eckwerten ausgerichtet. Im Rahmen dieser grundlegenden Neuausrichtung gehören zu den entscheidenden Eckwerten die Einführung einer Höchstgewinn- und -verlustgrenze je laufender Stunde von 500 Euro bzw. 80 Euro (§ 13 Abs. 1 Nrn. 3 und 4 SpielV). Sinn und Zweck der Novelle der SpielV war daneben auch, eine klare Grenze zwischen dem gewinn- und verlustmäßig unbeschränkten, staatlich monopolisierten Spiel der Kasinos und dem durch die GewO und die SpielV regulierten gewerblichen Spiel zu ziehen, da dies letztlich auch für eine kohärente Darstellung des Glücksspielrechts insgesamt im Rahmen der verfassungs- und der europarechtlichen Vorgaben notwendig ist.

Fast zeitlich parallel zum Inkrafttreten der novellierten SpielV ist am Markt eine neue Entwicklung bei gewerblichen Geldspielgeräten aufgetaucht, nach der – jedenfalls für den hier entscheidenden

HAUSANSCHRIFT Scharnhorststraße 34 - 37, 10115 Berlin
VERKEHRSANBINDUNG U6 Zinnowitzer Straße
S-Bahn Berlin Hauptbahnhof

Drucksache 881/10

Seite 2 von 5 **Wahrnehmungshorizont des Spielers** - die mit § 13 Abs.1 Nr.4 vorgegebene Gewinngrenze von 500 € je Stunde scheinbar umgangen wird. Inzwischen sollen nach Aussage des Leiters Ihres für die Zulassung der Spielgeräte zuständigen Fachbereichs Metrologische Informationstechnik fast ausschließlich Zulassungen von Gerätetypen beantragt werden, die mit sog. Gewinnpunkten oder entsprechenden Alternativen operieren. Diese Geräte verfügen zwar über eine gem. § 13 Abs. 1 Nr. 8 SpielV vorgegebene, funktionierende obligatorische Kontrolleinrichtung zur zeitgerechten Erfassung und Überwachung der Einsätze und Gewinne. Diese Geräte bieten jedoch den Spielern über das Operieren mit Gewinnpunkten oder entsprechenden Alternativen ein „gefühltes“ Spielerlebnis, das die für Geldeinsätze und –gewinne gesetzten Grenzen erheblich übersteigt, aber durch die Regelungen der Spielverordnung nicht erfasst wird. Die eingesetzten Geldbeträge werden unter Beachtung der Vorgaben des § 13 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 3 z.B. auf ein Punktekonto transferiert, wobei häufig ein Punkt einem Cent entspricht, so dass im Punktebereich ein geldnahes Wertgefühl entsteht. Der den Spieler eigentlich interessierende Spielablauf erfolgt dann auf der Ebene der Punkte und zwar dort unlimitiert mit Ähnlichkeiten zum staatlich monopolisiertem Kasinospiel. Im Fall von Punktegewinnen können größere Punkteansammlungen unter Beachtung der Vorgabe des § 13 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 wieder in Geldbeträge transferiert und dann ausgezahlt werden. Bei Beachtung der Höchstgewinnbegrenzung von 500 € je Stunde muss sich der höhere Punktetransfer in Geld über mehrere Stunden hinziehen. Dies hat in der Praxis schon zu Werbeaussagen geführt, dass in der Spielhalle „mehrere Tausend Euro an Gewinnen“ möglich seien.

Diese Spielabläufe führen zur einer neuen „Qualität“ der gewerblichen Spielangebote, da sie eine kritisch einzustufende Bindung des Spielers an das Gerät bewirken können. Denn eine Spielgestaltung über Punkte oder vergleichbare Alternativen suggeriert von der äußeren Anmutung dem Spieler höhere Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten als dies nach den durch § 13 SpielV zulässigen Geldströmen möglich ist und kann damit einen erheblich verstärkten Spielanreiz verursachen. Unterstützt wird dies durch eine Bewerbung dieser hohen „gefühlten“ Gewinnquoten, teilweise sogar mit Vergleichen zu Automaten in den staatlich konzessionierten Spielkasinos („Casino-Feeling“). Der Unterhaltungscharakter rückt bei diesen Spielgeräten weitgehend in den Hintergrund; die Abgrenzung zum – bzgl. Einsatz und Gewinn unbeschränkten – Automatenspiel im staatlich monopolisierten Bereich wird verwischt.

Durch eine engere Auslegung der Zulassungsvoraussetzungen lassen sich aus hiesiger Sicht die dargestellten Fehlentwicklungen verhindern, ohne dass auf eine langwierige Änderung der zugrunde liegenden §§ 12 und 13 SpielV zurückgegriffen werden muss, wobei der Ausgang einer erneuten Novellierung völlig offen wäre. Insbesondere ist sicherzustellen, dass suggerierte Gewinnangebote und tatsächlich mögliche Gewinne grundsätzlich nicht auseinander laufen.

Da die PTB inzwischen eine größere Zahl von Bauartzulassungen erteilt hat, auf deren Basis an die 140.000 Glücksspielgeräte bestellt und verkauft bzw. verleast worden sind, ist diese große Anzahl von

Seite 3 von 5 **Altgeräten auch im Rahmen der Zulassungsbestimmungen für neue Bauartzulassungen bzw. Neugeräte zu berücksichtigen.** Denn die alten Geräte können im Hinblick auf die Anzeige höherer Gewinnchancen im Vergleich zu den Geräten, für die nach neuer Zulassungspraxis die Anzeige von Gewinnchancen beschränkt werden soll, für Aufstellerunternehmen attraktiver sein. Um hier wettbewerbliche Verzerrungen zu vermeiden, soll in einem ersten Schritt die nachfolgend näher beschriebene Begrenzung des Punktwerts zunächst auf den Grenzwert von 1.000 € vorgegeben werden. Innerhalb eines Zeitraums von etwas über drei Jahren soll dann der gesamte Gerätebestand an den u. g. Vorgaben ausgerichtet sein.. Von Teilwiderrufen bereits erteilter Zulassungen soll zunächst abgesehen werden, da dies zu Entschädigungsansprüchen führen könnte.

Die PTB wird daher angewiesen, ab sofort nach den folgenden Vorgaben bei der Zulassung von Geldspielgeräten zu verfahren:

II. Zulassungsvoraussetzungen

1. Schriftliche Erklärung zu § 12 Abs. 2 b) SpielV in Verbindung mit dem Verbot der Darstellung höherer Gewinnaussichten

Nach § 12 Abs. 2b) SpielV muss die vom Antragsteller mit dem Zulassungsantrag vorzulegende schriftliche Erklärung beinhalten, dass bei dem zur Prüfung eingereichten Geldspielgerät die Gewinnaussichten zufällig sind und für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden. In der amtlichen Begründung der Novelle zur Spielverordnung wird zum Zufälligkeitskriterium u.a. festgestellt, dass die Gewinnaussichten für den Spieler grundsätzlich nicht vorhersehbar sein sollen. Nach Auffassung des BMWi ist dieses Zufälligkeitsgebot nicht mehr erfüllt, wenn die Geldgewinnaussichten in Bezug auf einen getätigten Einsatz für den Spieler grundsätzlich vorhersehbar sind, aber auch wenn Serien- oder andere Darstellungen von Gewinnaussichten eine vorhersehbare Geldgewinnsumme übersteigen, wozu als Orientierung grundsätzlich die in der SpielV vorgegebene Höchstgewinnngrenze heranzuziehen ist.

Diese Vorgabe wird darüber hinaus auch durch folgende aufstellungsbezogene Überlegung gestützt: Bei einem entsprechend der SpielV zufällig gestalteten Spielverlauf kann es innerhalb kurzer Zeit zu mehreren Gewinnballungen kommen, die in der Summe über die in § 13 Abs. 1 Nr. 4 SpielV vorgegebene Höchstgewinnngrenze je Stunde in Höhe von 500 € hinausgehen. In einem solchen Fall bedingt die Höchstgewinnngrenze des § 13 Abs. 1 Nr. 4 SpielV eine mehrstündige Auszahlung (500 € je Stunde). Gemäß dem § 13 Abs. 1 Nr. 7 SpielV muss diese Auszahlung unmittelbar am Spielgerät erfolgen. Es muss davon ausgegangen werden, dass in der Praxis die Geldflussbegrenzung nach § 13 Abs. 1 Nr. 4 SpielV umso weniger eingehalten wird, je länger der Auszahlungsmodus andauert. Dies lässt die Annahme zu, dass bei einem über zwei Stunden hinausgehenden Auszahlungsvorgang das Risiko eines illegalen Auszahlungsverhaltens in einem nicht mehr hinnehmbaren Maß ansteigt.

Drucksache 881/10

Seite 4 von 5

Aus den genannten Gründen sollen die Spielangebote zunächst so gestaltet sein, dass zu keinem Zeitpunkt Gewinnaussichten dargestellt werden, deren in Geld wandelbarer Gegenwert 1.000 € übersteigt. Höhere werthaltige Ankündigungen und deren Umwandlung in Geld können nicht mehr als zufällige Spielabläufe im beschriebenen Sinn verstanden werden.

- 1.1. Als ein erster Schritt soll die schriftliche Erklärung des Antragstellers nach § 12 Abs. 2 SpielV künftig eine explizite Stellungnahme enthalten, dass Gewinnaussichten mit einem Gegenwert über 1.000 € nicht am Gerät dargestellt werden.
- 1.2. Diese Anforderungen gelten sinngemäß auch für andere, heute nicht bekannte Spielkonzepte.

2. Obligatorische Spielpause gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 5 SpielV

Es ist bei der Zulassung darauf zu achten, dass die gem. § 13 Abs. 1 Nr. 5 SpielV geforderte fünfminütige Spielpause nicht nur eine Unterbrechung der Geldströme bewirkt, sondern auch keine Spielvorgänge stattfinden. In der Pause ist das Gerät ruhig zu stellen, es darf kein Spiel angeboten - auch keine einsatzfreien Probe- oder Demospiele - und kein Geld angenommen werden. Die gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 5 Satz 2 eingeräumte Verzögerung darf den geforderten maximalen Abstand von 60 Minuten zwischen zwei Spielpausen nicht wesentlich vergrößern. Sie ist auf 20 Minuten zu begrenzen.

3. Größe der Geldspeicher- und anderer Anzeigen

Eine weitere negative Entwicklung ist im Hinblick auf die immer kleiner werdenden Geldspeicheranzeigen und größer werdenden Punkteanzeigen zu verzeichnen. Dadurch entstehen Irritationen und Begünstigungen der den Spieltrieb fördernden hohen Punkteangebote. In Zukunft soll eine Bauartzulassung nur erteilt werden, wenn Geldspeicheranzeigen ausreichend groß und deutlich am Gerät angebracht sind sowie anderen Anzeigen in Größe oder anderen für die Wahrnehmung wichtigen Eigenschaften nicht nachstehen.

4. Sicherstellung der Prüfung gem. § 7 Abs. 1 SpielV

Um die gewünschte sukzessive Anpassung der bereits auf dem Markt befindlichen Altgeräte an die neue Zulassungspraxis oder deren Rücknahme durch die Hersteller zu erreichen (vgl. IV. 3.), können die Hersteller technische Vorrichtungen implementieren oder aktivieren, die eine Abschaltung des Gerätes spätestens drei Monate nach Ablauf der 24-monatigen Frist des § 7 Abs. 1 SpielV sicherstellt. Für Geräte, die im Leasing- oder Mietverfahren den Aufstellern überlassen werden, kann eine Anpassung bzw. Rücknahme der Geräte durch entsprechende Ausgestaltung (ggf. Verkürzung) des Miet- bzw. Leasingvertrages erfolgen.

Seite 5 von 5 **III. Technische Richtlinien der PTB**

Die PTB möge im Rahmen der ihr gemäß § 13 Abs. 2 SpielV erteilten Berechtigung zur Herausgabe von Technischen Richtlinien die ggf. erforderlichen Einschränkungen oder Vorgehensweisen spezifizieren.

IV. Geltung der neuen Zulassungspraxis; Übergangsregelung

1. Für neu einzureichende oder bereits anhängige Anträge auf Bauartzulassung sollen die unter II. ausgeführten neuen Zulassungsvorgaben ab dem 1.7.2008 gelten.
2. Die bis zum 1.7.2008 zugelassenen Bauarten sind bis zum 1.1.2009 zu befristen. Sie dürfen ebenso wie vorangegangene Bauartzulassungen nicht verlängert werden, wenn sie die unter II. angeführten Zulassungsbedingungen nicht erfüllen.
3. Geräte, die bereits in Verkehr gebracht wurden und nicht die unter II. genannten Zulassungsvorgaben erfüllen, werden von den Herstellern bis zum 1.1.2011 sukzessive aus dem Verkehr gezogen. Zur Umsetzung kann das gem. § 7 Abs. 1 SpielV entstehende System der Nachprüfungen herangezogen werden; dies wird unterstützt durch technische Vorrichtungen zur Abschaltung des Gerätes gem. II Nr. 4.

Je nach künftiger Entwicklung und späteren Diskussionen behält sich das BMWi weitere Vorgaben zur Ausgestaltung der Prüfpraxis für gewerbliche Geldspielgeräte vor. Die PTB wird gebeten, spätestens alle 4 Monate dem BMWi über den Umsetzungsstand und die für die Marktbeobachtung relevanten Zahlen der Geräte mit und ohne den unter II. genannten Zulassungsvorgaben zu berichten. Diese Informationen werden auch im Rahmen der 4 Jahre nach ihrem Inkrafttreten erfolgenden Evaluierung der SpielV Berücksichtigung finden, zu der sich das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie im Rahmen der Novelle der SpielV verpflichtet hatte (vgl. Begründung zur Verordnung, BRat-Drs. 655/05, S. 15).

Im Auftrag

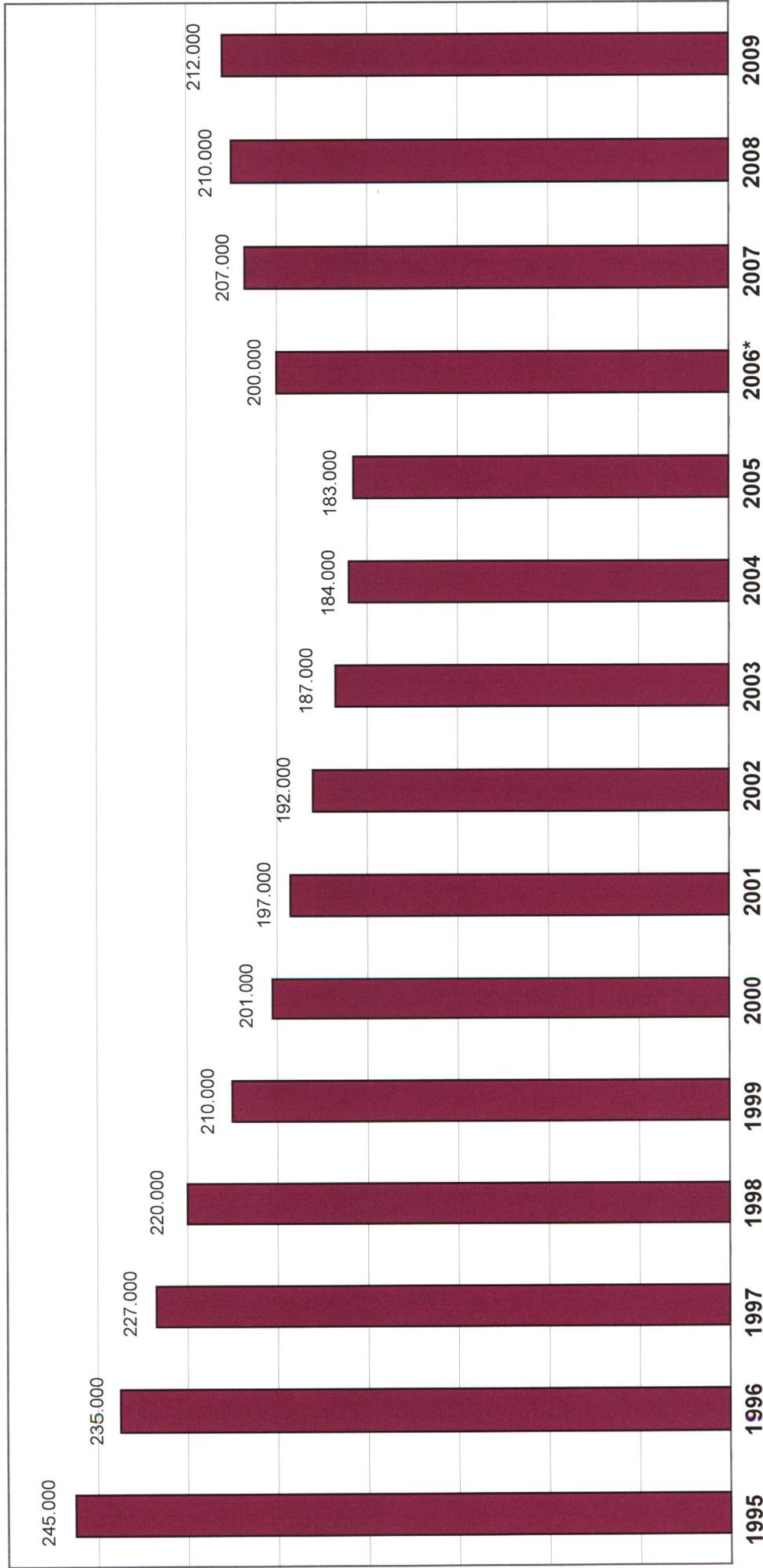


Schönleiter

Anlagen

**17. Tabelle A1: Aufgestellte Geldspielgeräte (GSG) von 1995 – 2009
(Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung)**

Aufgestellte Geld-Gewinn-Spiel-Geräte (GGSG) 1995 bis 2009



* Abbau von ca. 80.000 Fun Games im Zusammenhang mit dem Inkrafttreten der 5. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung am 1. Januar 2006.

Quelle: Ifo Institut für Wirtschaftsforschung, Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten, Ifo. Jg.

Anlagen

**18. Tabelle A2: Umsätze auf dem Glücks- und Gewinnspielmarkt
(Vieweg, 2010, persönliche Mitteilung)**

Tabelle A2: UMSÄTZE* AUF DEM GLÜCKS- UND GEWINNSPIELMARKT
(in Mio. Euro)

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
Deutscher Lotto- und Totoblock								
Zahlenlotto	4.273,4	4.246,3	4.244,1	4.862,5	5.251,2	5.292,7	5.646,1	5.308,6
Extralotto	/	/	/	/	/	/	/	/
Fußballfoto	169,9	158,1	148,8	144,7	130,1	98,1	103,3	94,9
Oddset	/	/	/	/	162,3	540,4	513,0	541,2
RennQuintett	1,7	1,3	1,4	1,6	1,3	0,8	0,6	0,7
Spiel 77	830,2	802,7	820,8	950,9	950,0	912,8	958,1	1.043,7
Super 6	497,7	490,6	513,2	618,6	628,0	607,1	647,4	733,1
GlücksSpirale	188,7	179,7	199,0	218,6	212,5	336,9	285,6	244,9
Rubbel- und Sofortlotterien	257,2	243,2	231,2	270,0	303,7	271,4	258,9	269,3
Bingo	/	/	4,6	28,3	72,5	67,3	67,3	74,6
Keno	/	/	/	/	/	/	/	/
Plus 5	/	/	/	/	/	/	/	/
Gesamt	6.218,8	6.121,9	6.163,1	7.095,2	7.711,6	8.127,5	8.480,3	8.311,0
Klassenlotterie								
Nordwestdeutsche	429,5	461,7	473,7	557,9	496,1	545,7	667,0	558,3
Süddeutsche	765,4	842,0	988,6	912,2	953,6	895,3	816,5	777,8
Gesamt	1.194,9	1.303,7	1.462,3	1.470,1	1.449,7	1.441,0	1.483,5	1.336,1
Fernsehlottorien								
ARD Fernsehlotterie	66,1	65,9	58,3	67,6	74,9	68,8	96,6	107,4
ZDF Aktion Mensch	91,4	102,8	157,6	193,8	247,7	285,5	314,8	320,2
Umweltlotterie "Unsere Welt"	/	/	/	/	/	/	/	/
Gesamt	157,5	168,7	215,9	261,4	322,6	354,3	411,4	427,6
Sparkasse / Bank								
PS-Sparen	281,2	289,4	297,3	305,7	317,9	313,8	315,6	296,0
Gewinnsparen	146,5	152,4	125,6	140,7	155,2	139,5	146,6	147,2
Gesamt	427,7	441,8	422,9	446,4	473,1	453,3	462,2	443,2
Pferdewetten								
Galopper (Totalisator)	142,9	138,7	142,3	130,6	134,8	125,1	109,9	102,8
Traber (Totalisator)	200,9	189,1	179,0	169,5	168,8	159,7	146,7	121,1
Buchmacher	121,5	121,9	122,7	126,8	81,8	24,1	11,7	7,2
Gesamt	465,3	449,7	444,0	426,9	385,4	308,9	268,3	231,1
GESAMTUMSATZ	8.464,2	8.485,8	8.708,2	9.700,0	10.342,4	10.685,0	11.105,7	10.749,0
Spielbanken (Bruttospielerträge)	746,5	715,8	741,4	766,9	879,9	978,1	998,0	981,2
Geldspielgeräte (Kassen)	2.165,3	2.188,3	2.096,3	2.144,9	2.147,4	2.260,0	2.260,0	2.330,0

Quellen: (1) Archiv- und Informationsstelle der deutschen Lotto- und Toto-Unternehmer
(2) Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.; Jahrbuch Sucht, ffd. Jahrgänge
(3) Ifo-Institut für Wirtschaftsforschung, München

* Die Archiv- und Informationsstelle benutzt den Begriff
Umsätze für Einsätze.

Tabelle A2: UMSÄTZE* AUF DEM GLÜCKS- UND GEWINNSPIELMARKT
(in Mio. Euro)

Stand: 22.06.2010
Seite 2 von 2

	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Deutscher Lotto- und Totobit							
Zahlenlotto	5.342,2	5.381,3	4.987,3	5.020,2	4.974,6	4.387,4	4.499,7
Extralotto	/	/	/	/	/	0,0	36,3
Fußballfoto	98,8	93,2	78,7	64,5	78,1	49,8	52,3
Oddset	463,5	481,5	78,4	342,3	276,3	207,8	184,5
RennQuintett	0,5	0,0	431,8	/	/	/	/
Spiel 77	1.046,5	1.071,0	993,8	998,1	991,0	877,1	891,5
Super 6	736,2	756,6	702,0	709,5	705,1	621,0	636,3
GlücksSpirale	234,1	220,2	198,6	194,5	189,7	200,7	248,2
Rubbel- und Sofortlotterien	261,0	245,3	222,5	228,2	0,0	209,5	227,2
Bingo	72,8	81,0	64,2	58,2	0,0	48,6	52,2
Keno	/	96,9	276,0	256,7	225,1	171,3	157,9
Plus 5	/	12,1	31,2	28,0	24,0	18,1	16,6
Gesamt	8.255,6	8.439,1	8.064,5	7.900,2	7.463,9	6.791,3	7.002,6
Klassenlotterie							
Nordwestdeutsche	523,3	549,7	493,8	470,8	435,7	317,5	269,7
Süddeutsche	760,7	827,2	831,7	722,5	636,6	470,0	311,0
Gesamt	1.284,0	1.376,9	1.325,5	1.193,3	1.072,3	787,5	580,7
Fernsehlottorien							
ARD Fernsehlotterie	101,9	145,5	168,0	182,0	165,6	177,9	182,6
ZDF Aktion Mensch	337,8	396,7	410,8	435,1	435,3	451,2	447,6
Umweltlotterie "Unsere Welt"	0,9	1,4	/	/	/	/	/
Gesamt	440,6	543,6	578,8	617,1	600,9	629,1	630,2
Sparkasse / Bank							
PS-Sparen	326,4	302,8	309,0	293,7	287,8	280,5	273,5
Gewinnsparen	153,4	165,3	175,7	185,3	192,4	189,2	195,8
Gesamt	479,8	468,1	484,7	479,0	480,2	469,7	469,3
Pferdewetten							
Galopper (Totalisator)	80,9	64,5	59,4	51,1	48,2	39,2	37,4
Traber (Totalisator)	101,7	78,7	65,1	46,4	33,9	25,4	28,6
Buchmacher	6,7	4,4	2,5	1,3	0,0	0,0	0,0
Gesamt	189,3	147,6	127,0	98,8	82,1	64,6	66,0
GESAMTUMSATZ	10.649,3	10.975,3	10.580,5	10.288,4	9.699,4	8.742,2	8.748,8
Spielbanken (Bruttospielertr	966,8	955,8	951,8	940,3	923,2	722,6	617,6
Geldspielgeräte (Kassen)	2.350,0	2.330,0	2.350,0	2.750,0	3.050,0	3.250,0	3.340,0

Quellen: (1) Archiv- und Informationsstelle
(2) Deutsche Hauptstelle für Sucht
(3) Ifo-Institut für Wirtschaftsforschung

Gerhard Bühringer ^{1,2}
Ludwig Kraus ¹
Birgit Höhne ^{1,3}
Heinrich Kürfner ¹
Jutta Künzel ¹

Kurzbericht

Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005

München, 3. November 2010

Die Studie wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie
(BMWi) durchgeführt

¹ IFT Institut für Therapieforschung, München

² Professur für Suchtforschung, Technische Universität Dresden

³ Helmholtz-Zentrum München

Inhaltsverzeichnis

Glossar	3
Vorwort zur Kurzfassung.....	5
1 Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie	7
2 Untersuchungskonzept	9
3 Methodik für die Teilstudien	13
4 Ergebnisse.....	14
5 Schlussfolgerungen aus der Beurteilung der Ergebnisse in Hinblick auf die Fragestellungen der Studie.....	14
6 Vorschläge.....	21
8 Deklaration möglicher Interessenskonflikte.....	26

Glossar

Fünfte Verordnung zur Änderung der SpielV	Gegenstand dieser Untersuchung im Hinblick auf die Umsetzung der Regelungen und die Auswirkungen auf Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmale; Fassung vom 17.12.2005 (Anlage 13).
Gewerbeordnung (GewO)	In den §§ 33c bis i, 60a, 144, 145 und 148 sind die Regelungen für „Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit“ (in diesem Bericht mit GSG (Geldspielgeräte) abgekürzt) aufgeführt http://www.gesetze-im-internet.de/gewo/index.html
Glücksspiel	<p>(1) Spiele, bei denen Gewinn und Verlust überwiegend durch den Zufall und nicht durch die Kompetenz des Spielers bestimmt sind. Nach dieser Definition sind sowohl die Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit in Spielhallen und Gaststätten (Geldspielgeräte; GSG) als auch die Automaten in Spielbanken (SBA) sowie Roulette, Lotto, Toto und Sportwetten Glücksspiele</p> <p>(2) In Deutschland wird rechtlich und anhand der besonderen Merkmale zwischen Glücksspielen einerseits (Zuständigkeit in Landeskompetenz, gesetzliche Regelungen §284 StGB, Glücksspielstaatsvertrag u.a.) und den Spielgeräten mit Geldgewinnmöglichkeit (GSG) andererseits unterschieden (Zuständigkeit in Bundeskompetenz, rechtliche Regelungen in § 33 c-i, 60a, §§ 144, 145, 148 GewO, SpielV, SpielVwV)</p>
Glücksspielautomaten in Spielbanken (SBA)	Äußerlich zum Teil gleich aussehende Automaten-Spielgeräte in Spielbanken wie GSG, aber im Gegensatz zu GSG rechtlich in Spiel- und Aufstellmerkmalen unreguliert. Zugang nur nach Alterskontrolle und Personenregistrierung (in diesem Bericht mit SBA abgekürzt)
GSG	Abkürzung für Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit (Geldspielgeräte)
SBA	Abkürzung für Glücksspielautomaten in Spielbanken (Spielbankenautomaten)
Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit	Automatenspiele, die nach §33 c ff. der GWO und der SpielV geregelt und zugelassen werden und bei denen laut dem Gesetzgeber die Unterhaltung im Vordergrund steht und keine „unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit“ auftreten (§ 33 e GewO; in diesem Bericht mit GSG abgekürzt). Zum Spielerschutz sind Einsatz, Spieldauer, Gewinne und Verluste rechtlich eingeschränkt
Spielhalle	Spielstätte mit einer Lizenz für GSG (bis zu 12 Geräte auf zumindest 144 m ²); zur besseren Unterscheidung zwischen Spielhalle und Spielhallenkomplex auch als „Einzelspielhalle“ bezeichnet.
Spielhallenkomplex	Spielstätte mit mehreren Lizenzen für GSG (=mehrere Spielhallen)

Spielregionen	Für diese Untersuchung ausgewählten zwölf Regionen in Deutschland (in drei Bundesländern je zwei Großstädte und je zwei ländliche Regionen)
Spielstätte	Oberbegriff für Gaststätten mit GSG und Spielhallen
Spielverordnung (SpielV)	Die Verordnung regelt in Ergänzung zur GewO Details von Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen für Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit (GSG); aktuelle Fassung vom 27.01.2006 (http://www.gesetze-im-internet.de/spielv/index.html)
Spielverwaltungsvorschrift (SpielVwV)	Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c ff. der GewO sowie der SpielV http://www.hessen.de/irj/HMWVL_Internet?cid=e8768fe2593679463e5f85263108f0e8 (zweiter Link)
Technische Richtlinie 4.1 der PTB vom 21.04.2009	Die Richtlinie der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt dient der Spezifikation einer Regelung der SpielV zur Sicherung der Prüfbarkeit und zur Durchführung der Bauartprüfung http://ib.ptb.de/spielgeraete Menüpunkt „Technische Richtlinien“
Weisung des BMWi vom 22.08.2007	Das Schreiben des BMWi begrenzt die Zulassung neuer Mehrplatzspielgeräte auf maximal vier Spielstellen
Weisung des BMWi vom 17.10.2007	Das Schreiben des BMWi korrigiert unerwünschte Entwicklungen im Zusammenhang mit der fünften Novelle der Spielverordnung, im Wesentlichen die Ausgestaltung der Zwangspause und die Begrenzung der dargestellten Punkte auf 100.000 bzw. den Gegenwert von 1.000 Euro (wobei die Auszahlung von maximal 500 Euro pro Stunde bestehen bleibt).

Vorwort zur Kurzfassung

Die Kurzfassung enthält eine Zusammenfassung der Ausgangslage und Zielsetzung der Studie sowie der Methodik. Aus Platzgründen wurde auf die Darstellung der Einzelergebnisse sowie auf die umfangreichen Anlagen und das Literaturverzeichnis verzichtet. Die Schlussfolgerungen und Vorschläge sind ungekürzt wiedergegeben.

Prof. Dr. Gerhard Bühringer

München, 27. September 2010

Vorwort und Danksagung

Mit dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zum staatlichen Glücksspielmonopol vom 28.03.2006 und dem daraufhin von den Bundesländern vereinbarten Glücksspielstaatsvertrag mit Inkrafttreten am 01.01.2008 für den Bereich der nach dem Strafgesetzbuch (§ 284 StGB) grundsätzlich verbotenen, aber behördlich ohne Rechtsanspruch erlaubnisfähigen Glücksspiele einerseits und dem Inkrafttreten der Fünften Novelle der Spielverordnung am 01.01.2006 für den Bereich des nach dem Gewerberecht (§ 1 und § 33 c-i GewO, SpielV, SpielVwV) grundsätzlich erlaubten, aber mit behördlichen Auflagen versehenen Betriebs von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit andererseits ist in den Glücksspielmarkt¹⁾ in Deutschland grundlegend eingegriffen worden. Die neuen rechtlichen Regelungen haben zahlreiche Merkmale verboten oder eingeschränkt (u. a. internetbasierte Glücksspiele, Werbung, „Fun-Games“), neue Gestaltungsmöglichkeiten für das gewerbliche Spiel ermöglicht, und wahrscheinlich auch eine stärkere Beteiligung am illegalen internetbasierten Glücksspiel ausgelöst. Eine Folge des „Markteingriffes“ ist ein erheblicher Konkurrenzkampf zwischen (legalen) privaten und staatlichen Anbietern in Deutschland und (illegalen) ausländischen Internetanbietern.

Beide Entwicklungen, für staatliche Glücksspiele und gewerbliche Geldspielgeräte, stehen nicht in direktem Zusammenhang, haben aber einen gemeinsamen Hintergrund: den über Jahre weitgehend unkontrollierten, ohne Rücksicht auf den Spielerschutz betriebenen Ausbau der privaten *und* staatlichen Angebote. Der massive Einsatz hochproblematischer Fun-Games (etwa 80.000) beim gewerblichen Spiel, der Ausbau der Spielbanken-Dependancen mit Glücksspielautomaten oder die Einführung von staatlichen (online-) Glücksspielen wie Keno und Quicky mit Ziehungen in kurzem Zeitabstand sind nur einige Beispiele für diese Entwicklung.

Staatliche Regulierung im Glücksspielbereich ist aufgrund der unterschiedlichen Interessen objektiv schwierig: „Lenken des natürlichen Spieltriebs ...“ (Glücksspielstaatsvertrag), Abschöpfen der privaten Mittel der Bevölkerung zur Vermeidung illegalen und unkontrollierten Glücksspiels, Interesse an möglichst hohen öffentlichen Einnahmen (auf Gemeinde-, Landes- und Bundesebene) und an Ausschüttungen für Dritte (u. a. Sport, Kultur, Wohlfahrtsverbände) einerseits und Spielerschutz andererseits stehen grundsätzlich in Widerspruch zueinander. Kompromisse bei der Regulierung sind notwendig, die nicht eindeutig wissenschaftlich bestimmt werden können, sondern anhand der jeweiligen Folgen eines Regulierungsmodells und sozialer Konsensbildungsprozesse kontinuierlich durch Korrekturen an den „Stellschrauben“ der Regulierung optimiert werden müssen.

Die hier vorgestellte Untersuchung befasst sich mit der Umsetzung und den Auswirkungen eines Bereiches der Glücksspielangebote in Deutschland, den gewerblich geregelten „Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit“ und entwickelt anhand der gefundenen Ergebnisse verschiedene Vorschläge zur Anpassung der Regulierungsmerkmale für dieses Glücksspielsegment.

Die verschiedenen Teilstudien sind in vergleichsweise kurzer Zeit nur durch die Unterstützung zahlreicher Personen und Institutionen möglich geworden. Wir möchten uns zunächst bei den (anonymen) Betreibern und Spielern für die Beteiligung an den zeitaufwändigen Interviews bedanken, weiterhin bei den Interviewern und bei infas für die rasche Durchführung der großen Anzahl von etwa 700 – sehr schwierigen – Interviews. Unser Dank gilt auch den zehn Experten für ihre Mitwirkung an einem zeitaufwändigen Interview, dem wissenschaftlichen Beirat (Frau Prof. Gabriele Fischer, Herr Dr. Maarten Koeter und Herr Prof. Gerhard Meyer) für ihre sehr hilfreiche Mitarbeit bei der Kommentierung der Fragebögen und des Berichtsentwurfs, Herrn Dr. Hans-Günther Vieweg vom Ifo-Institut für Wirt-

¹⁾ Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit werden in diesem Bericht, trotz der unterschiedlichen rechtlichen Regelungen, technisch auch als Glücksspiele eingeordnet.

schaftsforschung e.V., München für zusätzliche Berechnungen sowie Herrn Prof. Dieter Richter von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt für zahlreiche technische Hinweise. Und nicht zuletzt möchten wir uns bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des IFT bedanken, die Textentwürfe kritisch kommentiert haben (Martina Kroher, Alexander Papst, Monika Sassen), sowie bei Frau Susanne Ludwig für die Mitwirkung an der gesamten Koordination der sechs Teilstudien und die Erstellung der Endfassung des Berichts.

Für die Autoren
Prof. Dr. Gerhard Bühringer

München, 31.07.2010

1 Einführung: Hintergrund und Zielsetzung der Studie

1.1 Ausgangslage

Seit einer Publikation von Meyer (1991, 1. Auflage 1982) sind Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit (abgekürzt als Geldspielgeräte, GSG) in den Mittelpunkt des fachlichen, politischen und öffentlichen Interesses geraten. Aufgrund einer Analyse der veränderten technischen Merkmale der Geräte seit etwa 1975 sowie einer empirischen Untersuchung an Spielern kam Meyer zu der Schlussfolgerung, dass die zu diesem Zeitpunkt eingesetzten GSG nicht mehr den Bedingungen der Gewerbeordnung entsprechen, sondern Merkmale eines klassischen Glücksspiels aufweisen würden, ohne dass die strengen Regeln für Glücksspiele gelten würden (z. B. Alterskontrollen, Spielersperrn).

Der Gesetzgeber hat im Zusammenhang mit der langjährigen Diskussion mehrmals über die Spielverordnung (SpielV) in die Merkmale von GSG und in die Betreiberbedingungen eingegriffen, um einerseits dem angestrebten Ziel des Spielerschutzes gerecht zu werden, andererseits aber auch die Gewerbefreiheit der Betreiber nicht willkürlich einzuschränken. Die beiden Zielsetzungen stehen grundsätzlich in Konkurrenz zueinander. Die Vermeidung einer willkürlichen Einschränkung des Betriebs von GSG ergibt sich durch die Einordnung als Gewerbe und durch die in §1 der Gewerbeordnung (GewO) festgehaltene Gewerbefreiheit. Die Sicherstellung des Spielerschutzes als explizite Zielsetzung ist ebenfalls in der GewO (§33c, e, f und i) und in der Spielverordnung (SpielV) festgehalten.

Die folgende Studie befasst sich mit den Auswirkungen und der Bewertung der Fünften Änderungsverordnung zur SpielV vom 17.12.2005, die am 1. Januar 2006 in Kraft getreten ist. Hintergrund der Änderungsverordnung war vor allem das Ziel, die Prüfbarkeit der GSG durch die PTB aufgrund der in den letzten Jahren vollelektronifizierten Automaten wieder herzustellen, und zwar durch eine Umstellung der Zulassungskriterien von Merkmalen des Einzelspiels auf maximale Verlust- und Gewinn Grenzen je Stunde und einer Mindestlaufzeit je Spiel von 5 Sekunden. Damit sollten den Herstellern auch die Möglichkeit eingeräumt werden, die Spielgeräte – „in engen Schranken“ (Begründung in der Bundesdrucksache 655/05 vom 30.08.2005 durch das BMWi) – wieder attraktiver zu machen. Weiterhin war es das Ziel bessere Instrumente zu schaffen, die die Spieler vor hohen Geldverlusten bewahren, suchtpräventiv wirken und den Jugendschutz betonen sollten (u. a. durch Verbot der Fun Games, durch Zwangspausen und Auslage/Anbringung von Spielerschutzinformationen). Als letztes sollte die Abgrenzung zum Automaten Spiel (SBA) in Spielbanken (mit gewinn- und verlustmäßig unbegrenztem Glücksspiel) verbessert und die Abwanderung von Spielern in das illegale Glücksspiel verhindert werden. Seit der Veröffentlichung des Entwurfs dieser Änderungsverordnung wird in der Fachöffentlichkeit kritisch diskutiert, ob die Schutzziele tatsächlich erreicht werden konnten oder ob sogar die spielbezogenen Risiken zugenommen hätten.

1.2 Allgemeine Zielsetzung

Allgemeine Zielsetzung der Studienausschreibung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi) war (1) die Erfassung der Umsetzung und (2) der Auswirkungen der Novelle (Änderungsverordnung) der SpielV, die im Januar 2006 in Kraft getreten ist, sowie (3) die Bewertung der Ergebnisse. Variablen der Erfassung der Umsetzung und der Auswirkungen der Novelle sind nach der Ausschreibung: (1) Umsetzung der Spielmerkmale, (2) Umsetzung der Aufstell- und Zugangsmerkmale, (3) Auswirkungen auf den Spielerschutz, (4) den Jugendschutz, (5) die wirtschaftlichen und technischen Folgen, (6) die Bekämpfung des illegalen Spiels, sowie (7) die Trennung von gewerblichem Automaten Spiel und Automaten in Spielbanken.

Die Bewertung der Novelle bezieht sich auf alle angesprochenen sieben Teilziele in Hinblick auf Umsetzungsgrad und erwartete bzw. unerwartete Auswirkungen. Darüber hinaus sollen aktuelle problematische Ausprägungen des Spielverhaltens – als Grundlage für weitere Maßnahmen – erfasst werden, z. B. beim Jugend- und Spielerschutz, die nicht auf die Änderungsverordnung von 2006 zurückzuführen sind, sondern im Zusammenhang mit der gesamten aktuellen SpielV stehen.

1.3 Gesetzliche Rahmenbedingungen für Glücksspiele

Glücksspiele unterliegen in Deutschland – je nach Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen – zwei unterschiedlichen gesetzlichen Regelungen, die im Folgenden zum Verständnis der Fragestellungen

zu dieser Untersuchung dargestellt werden. Wichtig ist in diesem Zusammenhang die Unterscheidung zwischen Spielautomaten in Spielbanken (SBA) und den Spielautomaten in Spielhallen und Gaststätten (GSG). Beide sehen zum Teil äußerlich gleich aus, sind aber entsprechend der unten aufgeführten gesetzlichen Regelungen und Merkmale unterschiedlich ausgelegt im Hinblick auf die Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmale.

1.3.1 Glücksspiele

Öffentlich veranstaltete Glücksspiele unterliegen dem Strafrecht und sind nach §284 Strafgesetzbuch (StGB) verboten. Als öffentlich veranstaltet gelten auch Glücksspiele in Vereinen oder in geschlossenen Gesellschaften, wenn die Glücksspiele gewohnheitsmäßig durchgeführt werden. Darüber hinaus gelten die folgenden Merkmale:

- Die Erteilung einer behördlichen Erlaubnis für die Veranstaltung von Glücksspielen ist im Ausnahmefall möglich, es handelt sich also um ein *grundsätzliches Verbot mit Erlaubnisvorbehalt*.
- Zuständig sind die Bundesländer.
- Bei den Glücksspielen steht nach dem Gesetzgeber die Gewinnmöglichkeit im Vordergrund, Vermögensverschiebungen sind in kurzer Zeit möglich.
- Es handelt sich um reine Zufallsspiele, teilweise mit einem geringen Kompetenzanteil (z.B. Poker in Spielbanken). Die Spielmerkmale (z. B. maximaler Gewinn und Verlust) sind rechtlich nicht reguliert.
- Zu den Glücksspielen gehören die Angebote der Spielbanken („Großes Spiel“ z.B. Roulette oder Baccara, „Kleines Spiel“: SBA), darüber hinaus die Angebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks, die Klassenlotterien, die Sport- und Pferdewetten und die Lotterien (z. B. im Fernsehen). Internetbasierte Glücksspiele sind in Deutschland seit 2008 verboten.

1.3.2 Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit

Diese Spiele unterliegen dem Gewerberecht und sind nach der Gewerbeordnung (insbesondere §1 zur Gewerbefreiheit) grundsätzlich erlaubt. Ergänzende Regelungen finden sich in der Spielverordnung (SpielV) und in der Spielverwaltungsvorschrift (SpielVwV). Im Einzelnen gelten die folgenden Hinweise zur Umsetzung:

- Die Erlaubnis zur Aufstellung von GSG und die Zulassung der Bauarten kann an bestimmte Voraussetzungen gebunden werden. Im Rahmen der Voraussetzungen besteht aber ein Rechtsanspruch auf die Zulassung und gewerbliche Nutzung von GSG.
- Zuständig für die Bauartzulassung ist der Bund, der Vollzug liegt bei den Ländern.
- Laut dem Gesetzgeber steht die Unterhaltung bei dieser Form des Glücksspiels im Vordergrund, es dürfen keine unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit auftreten (§33e GewO). Ziel der gewerblichen Spielrechtsnormen und Sanktionen ist es, die Betätigung des Spielbetriebs einzudämmen, die Allgemeinheit und den Spieler zu schützen und die Jugend zu schützen.
- Es handelt sich grundsätzlich um ein Zufallsspiel, allerdings wird der Zufall über zahlreiche rechtliche Regelungen zum Schutz der Spieler eingeschränkt (u.a. maximaler Verlust und Gewinn pro Stunde, durchschnittlicher Verlust pro Stunde, Dauer des Spiels; vorgegebenes Verhältnis von Geldeinsatz und Gewinn zur Spielzeit).
- Im Vordergrund stehen bei dieser gesetzlichen Regelung die Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit in Spielhallen (maximal zwölf Geräte je Konzession) und Gaststätten (maximal drei Geräte), darüber hinaus gibt es auch Regelungen für Warenspielgeräte im stehenden Gewerbe sowie auf Volksfesten und ähnlichen Veranstaltungen.

1.4 Inhalte der Fünften Verordnung zur Änderung der SpielV

Spielmerkmale

- Veränderung der geforderten Mindestspieldauer von 12 Sekunden auf 5 bis 75 Sekunden, je nach Höhe des Einsatzes bzw. Gewinns. In einer Mindestspielzeit von 5 Sekunden sind ein Höchsteinsatz von 20 Cent und ein Höchstgewinn von 2 Euro erlaubt. Beim Höchsteinsatz von 2,30 Euro und einem Höchstgewinn von 23 Euro sind 75 Sekunden Spielzeit erforderlich. Genauer ist dies in § 13(1) und (2) geregelt.
- Durchschnittlicher Verlust über längere Zeit von maximal 33 Euro je Stunde (§ 12 (2) a)
- Veränderung der absoluten Obergrenzen für maximalen Verlust (80 Euro) und Gewinn (500 Euro) im Verlauf einer Stunde (§ 13 (1) 3., 4.)
- Automatische fünfminütige Spielpause nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels an einem Automaten (§ 13 (1) 5.)
- Begrenzung der Speicherung von Geldbeträgen bei Geldannahme in Geldspeichern auf 25 Euro (§ 13 (1) 6.)

- Verbot eines Token Managers, von Kreditkarten und anderen unbaren Zahlungsformen (§ 13 (1) 7.)
- Vorhandensein einer Kontrolleinrichtung, die sämtliche Einsätze und Gewinne erfasst (§ 13 (1) 8.)
- Verbot von zusätzlichen Gewinnangeboten neben den Gewinnen aus zugelassenen Geldspielgeräten (z.B. durch zusätzlich aufgestellte Jackpot-Systeme; § 9 (2)).

Weggefallen sind genaue Vorgaben zum Spielablauf, d.h. es bestehen freie Gestaltungsmöglichkeiten der Hersteller für attraktive Spielfeatures (Beschränkung nur durch Geldgewinn- und –verlustregelungen pro Stunde).

Aufstell- und Zugangsmerkmale

- Maximal 12 Geld- oder Warenspielgeräte in Spielhallen mit jeweils zumindest 12 m² Grundfläche (§ 3 (2))
- Aufstellung von Geräten maximal in Zweiergruppen mit einem definierten Abstand zwischen den Gruppen sowie der Anbringung einer Sichtblende (§ 3 (1))
- Verbot von Fun-Games mit Weiterspielmarken und Einsatzrückgewähr (§ 6a)
- Erhöhung der Anzahl der Geldspielgeräte in Gaststätten von 2 auf 3 (§ 3 (1))
- In Gaststätten muss bei bis zu zwei aufgestellten Geräten durch ständige Aufsicht, bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs.2 des Jugendschutzgesetzes sichergestellt werden (§ 3 (1))
- Deutlich sichtbare Warnhinweise auf GSG, die sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehen, sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten (§ 6 (4))
- Leicht zugängliche Spielregeln und Gewinnpläne (§6 (1))
- Auslage von Informationsmaterialien zum Spielerschutz (§ 6 (4))
- Überprüfung der Spielgeräte nach maximal 24 Monaten (§ 7 (1)) und Dokumentation durch eine Prüfplakette (§ 7 (2))

2 Untersuchungskonzept

2.1 Untersuchungsplan

Die Ziele der Ausschreibung erfordern nach wissenschaftlichen Standards die Erfassung und Analyse von *Kausalzusammenhängen* zwischen der Novelle der SpielV und *kurzfristigen* (Umsetzung der Vorgaben der Novelle, technische und wirtschaftliche Auswirkungen) sowie *langfristige Auswirkungen* (Jugend- und Spielerschutz, Reduktion der Zahl pathologischer Glücksspieler). Eine solche Analyse kausaler Zusammenhänge ist unter den gegebenen Rahmenbedingungen insbesondere für die langfristigen Auswirkungen mit mehreren Problemen verbunden:

- Ein gesicherter Effekt der Novelle kann nur überprüft werden, indem das Spielverhalten und die Auswirkungen einer Zufallsauswahl von Spielern und Spielstätten nach der alten SpielV bzw. der novellierten SpielV verglichen werden.
- Hilfsweise könnte in langfristig angelegten epidemiologischen Querschnittsuntersuchungen geprüft werden, ob sich die Zahl der Spieler mit einer Störung verändert. Zusätzliche Einflüsse auf mögliche Veränderungen („Zeitgeist“-Entwicklungen in Bezug auf Glücksspielen, z. B. Poker) können dabei nicht ausgeschlossen werden.
- Alternativ könnte überprüft werden, ob sich die Zahl der behandlungsbedürftigen Spieler verändert hat (auch hier mögliche andere Einflussgrößen, wie z. B. Veränderungen der Behandlungsbereitschaft aufgrund der aktuellen Öffentlichkeitsarbeit und des Ausbaus des Behandlungsangebots).
- Die Novelle der SpielV ist am 01.01.2006 in Kraft getreten, eine Korrektur beobachteter Fehlentwicklungen bei den Punktesystemen erfolgte in einem Erlass des BMWi 2007 mit einer Übergangszeit bis Ende 2010. Ein problematisches Spielverhalten bis zur klinischen Diagnose entwickelt sich über einen Zeitraum von bis zu 10 Jahren, sodass empirisch *messbare* Effekte der geänderten Spielverordnung auf die Bevölkerungsbelastung (Diagnosen) in der Bevölkerung frühestens etwa 2015 auftreten.
- Die Dauer zwischen Spielbeginn und erster Behandlung liegt bei etwa 10 Jahren (eigene Berechnungen aus laufenden Studien), sodass messbare mögliche Effekte der SpielV auf die Zahl der Fälle in Behandlung erst etwa 2020 auftreten.
- Das Risiko für die Diagnose „Pathologisches Glücksspielen“ bei Spielern an GSG beträgt 5,1% (etwa 31.000 Erwachsene, KI: 11.000 – 81.000) (Bühninger et al, 2007, Tab. 2 und 3). Um Verän-

derungen der Prävalenz in der Bevölkerung aufgrund der Novelle statistisch abzusichern, wäre eine extrem große Untersuchungsstichprobe oder eine extreme Veränderung notwendig.

Es ist offensichtlich, dass Studien mit den genannten Voraussetzungen aus ethischen, rechtlichen, finanziellen, technischen und zeitlichen Gründen nicht möglich sind. Bei den gegebenen finanziellen und zeitlichen Rahmenbedingungen war es notwendig einen anderen Untersuchungsansatz zu entwerfen: Statt einer längsschnittlich angelegten Feldstudie über viele Jahre mit einem Vergleich der Spieler- und Spielcharakteristika vor und nach der Einführung der Novelle der SpielV war es alternativ notwendig die eine Studie in mehrere Teilstudien zu „zerlegen“, die zur Zeitersparnis parallel durchgeführt werden konnten. Darüber hinaus sollten die Teilstudien in einem multimodalen Ansatz möglichst alle relevanten Informationsquellen einbeziehen, also z. B. nicht nur Spielerangaben sondern auch Betreiber- und Expertenurteile, nicht nur Aussagen von Betroffenen sondern auch Beobachtungen und Kontrollen durch Dritte, wie z. B. Ordnungsbehörden.

2.2 Überblick über die Teilstudien

Für die Untersuchung der Fragestellungen wurden sechs Einzelstudien geplant:

- Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten
- Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten
- Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten
- Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen
- Teilstudie 7: Interviews mit Experten zu GSG
- Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Literatur zu GSG

Aus Kostengründen mussten die geplanten Teilstudien 2 (Befragung von Spielern in Behandlung) und 6 (Zugangstest mit Jugendlichen) entfallen, die Zahl der Interviews in Teilstudie 7 musste von 20 auf 10 reduziert werden.

2.3 Allgemeine Hinweise zur Stichprobenziehung

Es gibt keine bundes- oder länderbezogenen Listen von Spielhallen und Gaststätten mit GSG, aus denen Zufallsstichproben für die Teilstudien 1, 3, 4 und 5 hätten gezogen werden können. Auf Gemeindeebene gibt es keine Listen von Gaststätten mit GSG und zumeist nur unvollständige Listen von Spielhallen. Aufgrund der fehlenden bzw. unzureichenden Informationen wurde folgendes Vorgehen zunächst ausgewählt:

- In drei geografisch verteilten Ländern Bayern, Niedersachsen und Sachsen wurden jeweils zwei Großstädte und zwei Klein- / Mittelstädte ausgewählt, insgesamt 12 Spielregionen
- **Teilstudie 1 (Spielerinterviews) und 4 (Teilnehmende Beobachtung)**
In den 12 Spielregionen sollten jeweils 6 Spielhallen und 2 Gaststätten ausgewählt werden, insgesamt 96 Spielstätten. Die 72 Spielhallen sollten aus den Listen der Gemeinden (Spielregionen) zufällig gezogen, die Gaststätten – in Ermangelung von Listen – nach zunehmender Entfernung vom Marktplatz ausgewählt werden. Für die geplanten 576 Interviews sollten – über den Tag verteilt – nach einer definierten Vorgehensweise (zur Sicherstellung einer zufälligen Auswahl) die Spieler in den Spielstätten ausgewählt werden. Die teilnehmende Beobachtung sollte durch die gleichen Interviewer in den gleichen Spielstätten erfolgen (zeitlich kurz vor den Interviews).
- **Teilstudie 3 (Betreiberinterviews)**
Für die 96 Betreiberinterviews sollte die gleiche Liste von 96 Spielstätten nach dem obigen Vorgehen verwendet werden. Zur Vermeidung von unerwünschten Einflüssen sollten die Betreiberinterviews zeitlich kurz vor den Spielerinterviews stattfinden.
- **Teilstudie 5 (Begehung von Spielhallen)**
Nach dem obigen Vorgehen sollte eine weitere Liste von 36 noch nicht einbezogenen Spielstätten gebildet werden, je Bundesland und Großstadt 4 Spielstätten, je Klein- / Mittelstadt 2 Spielstätten.

Aufgrund der nahezu vollständigen Ablehnung der Betreiber in den Pilotstudien an den Interviews teilzunehmen bzw. die Genehmigung für Spielerinterviews zu erteilen (Hausrecht) wurde das endgültige Vorgehen umgeplant:

- Die vorliegenden Listen der Spielhallen wurden zunächst in einem aufwändigen Prozess aktualisiert, korrigiert und mit Telefonnummern versehen, die Listen von Gaststätten mit GSG wurden mit Branchenbüchern und anderen Informationen neu erstellt.

- Die danach aus den Listen gezogenen Spielstätten (96, mit Oversampling etwa 500) wurden schriftlich angeschrieben, über die Studie informiert, um eine Genehmigung für die Betreiber- und Spielerinterviews gebeten (informed consent).
- **Teilstudie 3 (Betreiberinterviews)**
Die Spielstätten wurden anschließend telefonisch kontaktiert und die Betreiberinterviews bei Zustimmung sofort telefonisch durchgeführt (CATI)
- **Teilstudien 1 (Spielerinterviews) und 3 (Teilnehmende Beobachtung)**
Die Spielerinterviews und Teilnehmende Beobachtungen wurden von den ausgewählten Interviewern an einem – für die Betreiber unbekanntem und nicht vorher angekündigten – Tag durchgeführt.
- **Teilstudie 5 (Begehungen von Spielhallen)**
Die Stichprobenziehung für die 36 Begehungen mit den Ordnungsämtern konnte wie geplant durchgeführt werden.
- **Teilstudie 7 (Experteninterviews)**
Die Stichprobe der 10 Experten wurde mit dem Beirat abgestimmt.

Insgesamt konnte für die Teilstudien 1, 3, 4 und 5 innerhalb der gesetzten 12 Regionen die Stichprobe für die Betreiber- und Spielerinterviews, für die teilnehmende Beobachtung und für die Begehungen als Zufallsauswahl realisiert werden.

Die Änderungen im Vorgehen haben zu erheblicher Mehrarbeit und Zeitverzögerungen geführt.

2.4 Stärken und Schwächen des Untersuchungskonzepts

Jedes Untersuchungskonzept ist mit Stärken und Schwächen in Hinblick auf Umfang und Qualität der Ergebnisse verbunden.

Schwächen

- (1) Es konnte keine Stichprobe von Spielhallen, Betreibern und Spielern aus allen Bundesländern gebildet werden. Die Beschränkung auf die nach Geographie ausgewählten drei Bundesländer war aus zeitlichen und finanziellen Gründen notwendig, unterschätzt aber möglicherweise die Varianz der Ergebnisse. Dies kann nicht überprüft werden, da es keine bundesweiten Register von Spielhallen und Gaststätten gibt.
- (2) Das Ziel wurde nicht realisiert, Betreiber unangekündigt in Spielstätten zu befragen. Durch die durchgängige Verweigerung der Interviews in Pilotstudien war es notwendig, an Hand von aufwendig zu erstellenden Adresslisten diese anzuschreiben, nach den internationalen Richtlinien zu informieren (informed consent) und dann telefonisch um Genehmigung für ein Interview und das Betreten der Spielhalle für Spielerinterviews zu bitten. Das Betreiberinterview wurde bei Zustimmung sofort telefonisch durchgeführt. Ob diese Vorankündigung durch Einholung einer Genehmigung die Ergebnisse der Betreiberinterviews beeinflusst hat, ist unbekannt. Ein möglicher Einfluss wird aber als gering eingeschätzt, da die Betreiber aufgrund des telefonischen Interviews nicht befürchten mussten, dass der Interviewer möglicherweise problematische Merkmale der Spielstätte erkennen würde.
- (3) Das Ziel wurde ebenfalls nicht erreicht die Spielerinterviews unangekündigt in den Spielstätten durchzuführen. Durch die vorherige Genehmigung für die Durchführung dieser Interviews (Hausrecht) war den Betreibern der Sachverhalt bekannt. Unbekannt blieb aber Datum, Uhrzeit, Stichprobenselektion, Anzahl und Inhalt der Interviews. Sie wurden bis zu drei Monate nach Genehmigungseinholung unangekündigt durchgeführt. Ob diese Vorankündigung die Stichprobenselektion oder das Antwortverhalten der befragten Spieler beeinflusst hat (z. B. befristetes Hausverbot für Problemspieler) ist unbekannt und kann nicht ausgeschlossen werden.
- (4) Er gab vergleichsweise hohe systematische Ausfälle bei der Rekrutierung der Spieler und Betreiber für Interviews. Mögliche Verzerrungen bei den Antworten sind unbekannt, können aber nicht ausgeschlossen werden.
- (5) Die Stichprobe der interviewten Experten ist gering, so dass Mängel in der Repräsentativität der Aussagen und einseitige Wertungen nicht ausgeschlossen werden können.
- (6) Es gibt keine Begehungen mit Ordnungsämtern in Gaststätten, so dass dazu keine Informationen zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen vorliegen. Es liegen Informationen aus der teilnehmenden Beobachtung der Interviewer vor, allerdings ist die Anzahl der beobachteten Gaststätten gering (N=21).

Stärken

- (1) Es konnten in vergleichsweise kurzer Zeit mehr als die angestrebten 576 Interviews mit Spielern gemäß der Quotierung nach der Dauer der Spielerfahrung, mehr als die geplanten 96 Interviews mit Betreibern und deutlich mehr als die geplanten 36 Begehungen mit Ordnungsämtern in Spielhallen durchgeführt werden, in hoher Übereinstimmung mit dem Stichprobenplan
- (2) Für die Betreiber war zwar bekannt, dass Spielerinterviews durchgeführt werden (Zustimmung aufgrund des Hausrechts), nicht aber Datum und Uhrzeit.
- (3) Die Begehungen fanden völlig unangekündigt und unvorhersehbar in zuvor nicht befragten Spielhallen statt.
- (4) Durch die Beobachtungen der Interviewer in den Spielstätten (vor Beginn der Spielerinterviews) konnten ebenfalls wichtige Sachverhalte (z. B. Ausschank oder Genuss von Alkohol, jugendlich aussehende Spieler) erfasst werden.
- (5) Der Anteil fehlender Antworten (Missings) ist bei den Betreibern nahezu Null (CATI-Interviews), bei den Spielern sehr gering.
- (6) Durch die zahlreichen Informationsquellen (Spieler, Betreiber, Experten) und Informationsformen (persönliche Aussagen, Beobachtungen, Kontrollen von Sachverhalten, Literaturberichte) konnte ein umfassendes Bild der Situation bei GSG gewonnen werden.
- (7) Es konnte ein hoher Anteil ausländischer Staatsbürger bei den Spielern erreicht werden.

2.5 Wissenschaftlicher Beirat und Schlüsselpersonen für Beratungsaufgaben

Der Wissenschaftliche Beirat bestand aus drei Personen, die zum Thema der Studie fachlich ausgewiesen sind:

- Univ. Prof. Dr. Gabriele Fischer
Medizinische Universität Wien
Universitätsklinik für Psychiatrie
- Associate professor Maarten Koeter
Amsterdam Institute for Addiction Research
Academic Medical Center, University of Amsterdam
- Prof. Dr. rer. nat. Gerhard Meyer
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Universität Bremen

Die Mitglieder des Beirats wurden bei der Studie zu zwei Phasen im Ablauf einbezogen: Zum einen bei der Entwicklung der Instrumente für die einzelnen Teilstudien, zum anderen für die Beurteilung und Interpretation der Ergebnisse. Während der Vorbereitungsarbeiten haben die Beiratsmitglieder alle Instrumente für die Teilstudien bekommen und in Hinblick auf Überarbeitungen und Ergänzungen kommentiert. Die Instrumente wurden auf dieser Grundlage für die Endfassung überarbeitet. Für die Beratung bei technischen Fragen zu den Geräten und zur Umsetzung in die Interview- und Beobachtungsbogen wurde der für Geldspielautomaten bei der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) zuständige Fachbereichsleiter, Prof. Dr. Dieter Richter, einbezogen.

Der Text mit den Ergebnissen der Experteninterviews wurde den befragten Personen zur Überarbeitung und Ergänzung zur Verfügung gestellt und anschließend entsprechend überarbeitet.

Am 03.05.2010 fand ein Treffen des Beirats statt, bei dem die bis dahin schriftlich vorliegenden Teile des Berichts (Zielsetzung, Methodik und ein großer Teil der Ergebnisse), die mündlich vorgetragene zusammenfassende Beurteilung der Fragestellungen sowie mögliche Schlussfolgerungen diskutiert wurden. Der Endbericht wurde anschließend von den Autoren auf der Grundlage der Besprechungsergebnisse ausgearbeitet. Trotz der engen Abstimmung der Fragebögen und der gemeinsamen Diskussion der Ergebnisse verbleibt die alleinige Verantwortung für die Studie, insbesondere für die Bewertung der Ergebnisse (Kapitel 5) und für die Schlussfolgerungen (Kapitel 6) bei den Autoren und gibt nicht unbedingt die Meinung der Beiratsmitglieder wieder.

3 Methodik für die Teilstudien

Für die Informationen zur Durchführung der Pilot- und Hauptstudien wird auf den vollständigen Bericht verwiesen. Es wird jeweils nur die Zielsetzung und die Methodik der Einzelstudien dargestellt.

3.1 Teilstudie 1: Befragung von Spielern an GSG in Spielhallen und Gaststätten

Auf der Grundlage der sieben Teilziele der Studie (vgl. Kap 1.3) sollte in dieser Teilstudie zum einen eine möglichst objektive Erfassung des Spielverhaltens im Zeitraum vor und nach der Änderung der Spielnovelle bei einer Zufallsstichprobe von Spielern erfolgen, das heißt vor und nach dem Jahreswechsel 2005/2006. Zum anderen war die Erfassung des Wissenstandes über die geänderten Geräte sowie eine Bewertung der Veränderungen nach unterschiedlichen Kriterien (Spielanreiz, Spielrisiko, Spielerschutzmaßnahmen) vorgesehen. Formen problematischen Spielverhaltens sollten ebenfalls erfasst werden.

Die Informationen für Teilstudie 1 sollten im Rahmen eines mündlichen Interviews mit zufällig ausgewählten Spielern in Spielhallen durch ein Befragungsinstitut erfasst werden. Für die Interviews waren in drei Bundesländern je vier Regionen (zwei städtische und zwei ländliche) mit jeweils sechs zufällig ausgewählten Spielhallen und zwei Gaststätten vorgesehen, insgesamt also 96 Spielstätten (72 Spielhallen und 24 Gaststätten). Pro Spielstätte sollten 6 Spieler befragt werden, insgesamt 576. Dabei sollte sichergestellt werden, dass zumindest 75 % eine zumindest vierjährige Spielerfahrung haben, so dass sie mögliche Veränderungen an den Spielgeräten durch die Novelle der SpielV erkennen und beurteilen können.

3.2 Teilstudie 3: Befragung von Betreibern von Spielhallen und Gaststätten

Die Befragung soll dazu dienen, das Spielverhalten der Kunden vor und nach der Novellierung aus Sicht der Betreiber zu erfassen. Weiterhin wurde ermittelt, wie die vorgesehenen Maßnahmen zur Einhaltung des Jugendschutzes umgesetzt werden und wie das Personal mit problematischen Spielern umgeht. Ziel war außerdem, die technischen Veränderungen der Geräte bewerten zu lassen (Risiken und Nutzen) und die möglicherweise dadurch entstandenen wirtschaftlichen Auswirkungen zu erfassen.

Für die Befragung der Betreiber wurde ein Fragebogen konzipiert, der im Rahmen eines telefonischen Interviews durch ein Befragungsinstitut eingesetzt wurde. Die Interviews sollten weitgehend in den gleichen Spielhallen und Gaststätten der ausgewählten drei Bundesländer und zwölf Regionen wie in Teilstudie 1 stattfinden (vgl. Kapitel 2.3). Insgesamt sollten die Betreiber von 72 Spielhallen und 24 Gaststätten befragt werden.

3.3 Teilstudie 4: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten

Mit der teilnehmenden Beobachtung sollen vom Interviewer vor Beginn der Spieler-Interviews einige ausgewählte Spieler- und Spielmerkmale in den Spielstätten erfasst werden. Die zu erfassenden Aspekte basieren auf Informationen, die in kurzer Zeit in einer Checkliste festgehalten werden können. Es geht dabei um das Spielen von sehr jungen Personen, um die Beachtung des Alkoholverbots, um leicht beobachtbare Aufstellmerkmale (Anzahl der Geräte, Abstand und Sichtblenden) sowie um die Auslage von Materialien zum Spielerschutz. Die teilnehmende Beobachtung erfolgte anhand einer Checkliste, die die Interviewer vor Ort ausfüllten. Die Beobachtung wurde in den gleichen Spielstätten durchgeführt, in denen die Spieler interviewt wurden.

3.4 Teilstudie 5: Begehung von Spielhallen

Bei der Begehung von ausgewählten Spielhallen und Gaststätten sollen die formalen Regelungen der Novelle der Spielverordnung überprüft werden, insbesondere die Umsetzung der Bestimmungen zu Spielgeräten- und Aufstellmerkmalen (Teilziele 1, 2 und 6) und Jugendschutz (Teilziel 4).

Die Begehungen der Spielstätten wurden in den gleichen Bundesländern und Regionen wie für die Teilstudien 1, 3 und 4 vorgesehen. Bei der Vorbereitung mit den lokalen Ordnungsämtern wurde eine vertrauliche Bearbeitung vereinbart, um zu vermeiden, dass die ausgewählten Spielstätten vorab über

die Kontrollbesuche informiert werden. Die Begehungen wurden als normale Kontrollbesuche der Ordnungsämter, ohne vorherige Anmeldung, geplant.

3.5 Teilstudie 7: Interviews mit Experten

Die Befragung von Experten zu Geldspielgeräten hat das Ziel, die Auswirkungen der Novelle der Spielverordnung auf die Spieler und deren Spielverhalten sowie auf das Betreiben von Geldspielgeräten zu erfassen, und dabei insbesondere ergänzende Beurteilungen aus Expertensicht zu gewinnen, die mit quantitativ orientierten Fragebogen nicht erhoben werden können.

Das Interview besteht aus offenen und geschlossenen Fragen in einem semi-standardisierten Interview-Leitfaden. Die Stichprobe umfasst zehn Experten als Vertreter von verschiedenen Bereichen des Glücksspiels: (1) Zwei Vertreter der Automatenverbände, (2) fünf Vertreter der Behandlungsseite/Verbände/Forschung, (3) drei Vertreter der Aufsichtsbehörden. Die Namensliste wurde mit dem wissenschaftlichen Beirat abgestimmt.

3.6 Teilstudie 8: Sekundäranalyse vorhandener Berichte und Publikationen

Bisherige Daten, Berichte, Analysen und Kommentare zu den Auswirkungen der neuen Spielverordnung 2006 sollten systematisch gesammelt und in Hinblick auf die Fragestellung der Untersuchung ausgewählt werden.

Folgende Quellen wurden herangezogen:

- Literaturrecherche zum Thema Glücksspiel in den Datenbanken PubMed und SOMED
- Internet-Recherchen zu verschiedenen Eingabebegriffen: Unterhaltungsautomaten, Glücksspiel an Unterhaltungsautomaten, Geldspielhallen, Ordnungsämter
- Zahlenmaterial aus der Automatenwirtschaft
- IFO Daten und Berichte für die Automatenwirtschaft
- Bericht des Fraunhofer-Instituts zu Analyse von Geldverlusten an Geldspielgeräten
- Daten und Berichte aus Ordnungs- und Gewerbeämtern zu den durchgeführten Kontrollen in Spielhallen und Gaststätten
- Untersuchungen und Berichte des Arbeitskreises gegen Spielsucht e. V.
- Daten aus Beratungsstellen über das Spielen an Geldspielgeräten
- Eigenes Datenmaterial aus repräsentativen Studien zum Spielverhalten in der Bevölkerung und zu Glücksspielern in Behandlung.

4 Ergebnisse

Für die ausführliche Darstellung der Ergebnisse der Einzelstudien wird auf den vollständigen Bericht verwiesen. Die wichtigsten Ergebnisse sind bei den Schlussfolgerungen in Kapitel 5 zusammengefasst.

5 Schlussfolgerungen aus der Beurteilung der Ergebnisse in Hinblick auf die Fragestellungen der Studie

5.1 Hinweise zur Methodik

Die folgende Beurteilung der Ergebnisse zu den Fragestellungen aus den sieben Teilzielen der Untersuchung (vgl. Kapitel 1.3) fasst die relevanten Ergebnisse aus den sechs Teilstudien zusammen. Dabei werden für die Teilstudien folgende Abkürzungen verwendet:

- Ex: Interviews mit Experten (Kapitel 4.2)
- Lit: Sekundäranalyse vorhandener Literatur zu GSG (Kapitel 4.3)
- Spl: Befragung von Spielern (Kapitel 4.4)
- BI: Befragung von Betreibern (Kapitel 4.5)
- TB: Teilnehmende Beobachtung in Spielhallen und Gaststätten (Kapitel 4.6)
- Bg: Begehung von Spielhallen (Kapitel 4.7)

An dieser Stelle wird zum Verständnis der Gültigkeit der Ergebnisse auf die Ausführungen in Kapitel 2.1 verwiesen:

- Teilziele 1 und 2 (Umsetzung der Novelle) können durch die Aussagen der Betreiber, der Ergebnisse der Begehungen und der teilnehmenden Beobachtung gut erfasst werden.
- Für die Teilziele 3 bis 7 (Auswirkungen der Novelle) kann das *aktuelle Spielverhalten* an GSG mit möglichen positiven und negativen Aspekten aus den Aussagen von Betreibern, Spielern, Experten, Literaturangaben und teilweise aus den Begehungen und den teilnehmenden Beobachtungen gut erfasst werden. Bei Bewertungen (z. B. Beurteilung von Risikomerkmale) sind Verfälschungen durch Interessen der Befragten bzw. Antworttendenzen aufgrund sozialer Erwünschtheit möglich. Viele aktuelle Sachverhalte (z. B. „Vorheizen“ der Geräte, hohe Beträge bei Punkteumwandlungen) haben aber durch Informationen aus mehreren Quellen (z. B. Betreiber, Spieler und Experten) eine hohe Gültigkeit.
- Sehr viel schwieriger ist es für die Teilziele 3 bis 7 die aktuelle Situation auf die Einführung der novellierten Spielverordnung im Sinne eines kausalen Zusammenhangs zurückzuführen, da weder ein Experiment noch eine Längsschnittstudie mit Messzeitpunkten vor und nach der Novelle vorliegen. D. h., kausale Zuschreibungen können nur von den beteiligten Personen oder den Autoren der Untersuchung auf Plausibilitätsniveau gemacht werden und unterliegen bei der Abfrage von Veränderungen (z. B. Geldbetrag pro Woche 2005 und 2009) neben möglichen Verfälschungen durch Interessen und soziale Erwünschtheit auch Verfälschungen durch Erinnerungslücken. Allerdings sind einige wenige „harte“ Informationen über längere Zeiträume verfügbar (Geräteanzahl, Umsätze, Verluste pro Stunde).
- Ein weiteres Problem besteht darin, dass mögliche Langzeitauswirkungen der Novelle aufgrund des kurzen Beobachtungszeitraums (Inkrafttreten der Novelle: 01.2006, des Erlasses des BMWi: 10.2007; mehrere Übergangsregelungen) wahrscheinlich im Winter 2009/2010 noch nicht (vollständig) erfasst werden konnten.
- Das Problem der kausalen Zuschreibung des aktuellen Spielverhaltens auf die Novelle der SpielV wird aber – in Hinblick auf die Beurteilung der aktuellen Situation und auf Änderungsvorschläge – als weniger gravierend eingeschätzt. Vereinfacht ausgedrückt: Was immer mögliche kritische Merkmale des aktuellen Spielverhaltens verursacht hat (aktuelle Novelle, frühere Novellen der SpielV, Kontrollpraxis der Ordnungsämter), sie geben auf jeden Fall Hinweise auf einen Handlungsbedarf.

5.2 Teilziel 1: Umsetzung der Novelle: Spielmerkmale

Die Ergebnisse der Literatursauswertung und der Experteninterviews zur Umsetzung der in der Novelle der SpielV festgelegten Spielmerkmale lassen sich in fünf Aussagen dahingehend zusammenfassen, dass diese weitgehend umgesetzt worden sind, dass aber in zwei Bereichen unerwünschte und teilweise illegale Handlungen auftreten.

(1) Die Umsetzung der mit der Novelle festgelegten Spielmerkmale ist weitgehend erfolgt

Die erste zusammenfassende Aussage aus den Experteninterviews und der ausgewerteten Literatur lässt sich mit den Ergebnissen aus den Teilstudien bestätigen:

- Etwa 90% der GSG in Spielhallen und 100% in Gaststätten trugen das Zulassungszeichen nach § 15(1) der SpielV bzw. die Prüfplakette nach § 7 der überarbeiteten SpielV (Bl); bei der stichprobenhaften Überprüfung trugen 100% der Geräte das neue Prüfsiegel (Bg).
- Dem Erlass des BMWi vom Oktober 2007 (Begrenzung auf 100.000 Punkte und auf einen in Geld wandelbaren Gegenwert von 1.000 Euro, verbesserte Definition der Spielpause) entsprachen im Winter 2009/10 jeweils 50% der Geräte in Spielhallen und Gaststätten (Bg). Die Übergangsfrist für die komplette Umstellung läuft bis Ende 2010, so dass danach eine erneute Überprüfung erfolgen sollte, ob die noch fehlenden Geräte umgestellt wurden.

(2) Die maximale Obergrenze von 500 Euro Gewinn je Stunde wird durch Punktesysteme (legal) umgangen

Es wird von Experten argumentiert, dass durch die Umwandlung von Geldeinzahlungen in Punkte und das Spielen mit sehr hohen Punktbeträgen einschließlich der Umwandlung in Geldbeträge, die über 500 Euro hinausgehen können, zumindest der Geist der SpielV mit einer Obergrenze für den Gewinn von 500 Euro pro Stunde verletzt wird (Ex, Lit). Die Ergebnisse der Studie bestätigen erhebliche Überschreitungen des Grenzwertes, auch wenn dabei die Gewinnbegrenzung der SpielV (zumeist) dadurch eingehalten wird, dass der über 500 Euro hinausgehende Betrag auf die nächste bzw. auf weitere Stunden bei der Auszahlung verteilt wird:

- 57% der höchsten Auszahlungen in den letzten fünf Tagen lagen über 500 Euro, 29% über 1.000 Euro (Gaststätten: 0%, aber 33% „weiß nicht“) (BI).
- 31% der Spieler in Spielhallen geben für 2009 als höchsten von Punkten in Geld eingetauschten Betrag eine Summe von mehr als 500 Euro an, 5% von mehr als 2.000 Euro (Gaststätten: 18% bzw. 2%) (Spl).

(3) Es gibt Fälle von rechtswidrigem „Vorladen“ der GSG

In der Fachwelt wird über Fälle des illegalen „Vorladens“ („Vorheizens“) von GSG gesprochen (Ex, Lit): Mitarbeiter der Spielstätten werfen Beträge in die GSG ein, die in Punkte umgewandelt werden, so dass ein Gast gegen Bezahlung bereits mit hohen Punktwerten beginnen kann. Die Aussagen werden durch die Ergebnisse der Untersuchung bestätigt:

- Wenige Betreiber bestätigten ein solches Vorladen für Spielhallen (2 von 84 Einrichtungen), für Gaststätten wurde es nicht angegeben (BI).
- Etwa 13 % der Spieler in Spielhallen und 11% derjenigen in Gaststätten gaben an, dass sie an vorgeladenen Geräten spielen (Spl).

(4) Es erfolgen rechtswidrige Auszahlungen eingetauschter Punktgewinne

Die von den Experten genannten Hinweise auf illegale Auszahlungspraktiken hoher Punktgewinne (Ex, Lit) wurden durch die Untersuchung bestätigt:

- In 11% der Spielhallen und 33% der Gaststätten wurden illegalen Formen der Auszahlung des höchsten Punktwertes in den letzten fünf Tagen angegeben (BI).
- Der Anteil illegaler Auszahlungen des höchsten in 2009 gewonnenen Betrags lag nach Angaben der Spieler bei 34% in Spielhallen und 32% in Gaststätten (Spl).

(5) Geringe Kenntnisse der Betreiber über die Spielmerkmale der SpielV

Im Gegensatz zu der Erwartung, dass die Betreiber die Bestimmungen der SpielV gut kennen, da diese z. B. zahlreiche Regelungen zum Spieler- und Jugendschutz enthalten, haben die Betreiber nur geringere Kenntnisse über die neuen Spielmerkmale:

- Etwa 80% bis 90% konnten relevante veränderte Spielmerkmale aus der SpielV nicht aktiv nennen (auch nicht annäherungsweise) mit Ausnahme der verkürzten Spieldauer, die von etwa 36% der Betreiber von Spielhallen (Gaststätten: 17%) aktiv genannt werden konnten (BI).

5.3 Teilziel 2: Umsetzung der Novelle: Aufstell- und Zugangsmerkmale

Zusammenfassend zeigte sich bei der Auswertung der Literatur und der Angaben der Experten, dass es bei den Aufstell- und Zugangsmerkmalen in den Spielhallen und Gaststätten zahlreiche Mängel in Hinblick auf die Umsetzung der Regelungen der novellierten SpielV gibt. Diese Aussagen werden durch unsere Untersuchungen bestätigt.

(6) Es bestehen Mängel bei der Umsetzung der Aufstell- und Zugangsmerkmale aus der novellierten SpielV

Die Mängel betrafen alle Bereiche mit Ausnahme der Regelungen zur Altersbegrenzung. Jeder einzelne Mangel betraf zumeist immer nur eine Minderheit der Spielstätten, in der Summe ergab sich aber, dass bei den Begehungen nur 10 der 50 Einzelspielhallen ohne Mängel waren:

- In 8% der Hallen (4 von 50) wurde die maximale Obergrenze der GSG bei vorliegender Raumfläche nicht eingehalten, in drei weiteren Spielhallen gab es ausgemusterte Geräte, die in kurzer Zeit in Betrieb genommen werden könnten (Mängelrate insgesamt: 14%) (Beg).
- 24% der Spielhallen zeigten Mängel bei den Abstandsregelungen zwischen den Geräten und 62% bei den Sichtblenden (Beg, TB).
- 12% zeigten Mängel bei den Warnhinweisen am Gerät zum übermäßigen Spielen und 32% bei den Hinweisen zu Beratungsmöglichkeiten (TB).
- 54% (Bg) bzw. 34% (TB) erfüllten in Spielhallen nicht die Auflage zur Auslage von Infobroschüren.
- In 24% der Gaststätten waren die Geräte nicht im Blickfeld des Wirtes aufgestellt, Warnhinweise und Beratungsinformationen fehlten in 29% bzw. 43% der Fälle.

(7) Die Bestimmungen zum Hinweis auf die Altersbegrenzung werden in der Regel in Spielhallen erfüllt

- In allen Spielhallen waren am Eingang Hinweise angebracht, dass Jugendliche unter 18 Jahren der Zutritt zur Spielhalle verboten ist (Beg).

- In über 90% (TB) bzw. in 100% (Beg) waren Warnhinweise zum Jugendschutz sichtbar an den Geräten angebracht.

(8) Kein Betrieb nichtzugelassener Geräte

- In 50 besuchten Spielhallen mit etwa 550 Geräten waren nur drei Geräte formal nicht zugelassen, da die Zulassungszeichen oder die Prüfplaketten (noch) nicht angebracht waren (Beg).
- Nicht zugelassene Fun Games, Jackpots (solche, die von der PTB nicht als Bestandteil eines oder mehrerer Geräte geprüft wurden) und nichtzugelassene Mehrplatzspielgeräte (d.h. mit mehr als vier Spielstellen) wurden in keinem Fall angetroffen (Beg).

(9) Geringer Kenntnisstand der Betreiber über die Aufstell- und Zugangsregelungen der SpielV

Auffällig war der geringe Kenntnisstand der befragten Personen in Spielhallen und Gaststätten über die wichtigsten Aufstell- und Zugangsregelungen nach der neuen SpielV:

- In Spielhallen konnten zwischen 80% und 95% die wichtigsten Aufstell- und Zugangsmerkmale nach der neuen SpielV nicht spontan nennen, auch nicht in ungenauer Form. Lediglich bei den Sichtblenden und Abstandsregelungen war der Kenntnisstand mit etwa 65% der Befragten mit fehlendem Wissen etwas besser (BI).
- In Gaststätten ist der Kenntnisstand noch schlechter, 90% bis 95% kennen die dort gültigen Regeln nicht. Kein einziger Gaststättenbetreiber kann angeben, dass bei zumindest zwei Geräten (in 67% der Gaststätten) eine ständige Aufsicht und bei drei Geräten (19% der Gaststätten) technische Regelungen zur Sicherstellung des Jugendschutzes notwendig sind (BI).

(10) Unterschiede bei den Kontrollen

Eine unterschiedliche Kontrollpraxis in Deutschland wurde von den Experten und in der Literatur angegeben. Dieses Ergebnis wird durch die Untersuchung bekräftigt:

- Es gab erhebliche Unterschiede bei den Kontrollergebnissen zwischen den drei untersuchten Bundesländern und ländlichen und städtischen Regionen. Die Beanstandungsquote in den Bundesländern lag zwischen 67% und 100% (Bg).
- Eine überdurchschnittliche Beanstandungsquote bestand darüber hinaus bei Einzelhallen im Vergleich zu Spielhallenkomplexen, und bei ländlichen Regionen im Vergleich zu Städten (Bg).
- Die Unterschiede bei den Kontrollen lassen auf eine unterschiedliche Kontrolldichte, Kontrollintensität und Sanktionspraxis bei Verstößen schließen, ohne dass dies im Einzelnen geprüft werden konnte. Darüber hinaus sind nicht alle Verstöße gegen die SpielV bußgeldbewehrt (z. B. das Fehlen von Broschüren zum Spielerschutz) (Bg).

(11) Defizite bei baurechtlichen Steuerungsinstrumenten auf Gemeindeebene

Die Entwicklung von Entertainment-Zentren mit zahlreichen Einzellizenzen für Spielhallen wird wegen der Konzentration des Angebots und der zunehmenden Ähnlichkeit mit Automatenhallen der Spielbanken von Spielexperten als kritisch eingestuft. Es fehlten nach ihrer Meinung geeignete Steuerungsinstrumente für die Genehmigung von Spielhallenlizenzen auf Gemeindeebene (Ex, Lit). Dabei ist die Diskussion unter Gemeindevertretern noch offen, ob eine Konzentration auf wenige Zentren oder eine breite Verteilung kleiner Spielhallen in einer Gemeinde präferiert wird. Als wichtig werden aber ebenfalls bessere Steuerungsinstrumente eingeschätzt. Zu diesen Ergebnissen aus den Interviews und der Literatur gibt es aus unseren Untersuchungen folgende Angaben:

- Fast 30% der Spielhallenstandorte bestehen aus Spielhallenkomplexen mit mehr als einer Lizenz (Bg).
- 26% der Spielhallenstandorte haben mehr als 300 m² Grundfläche (BF).
- 11% der Spielhallenstandorte umfassen sechs Konzessionen und mehr in einem Gebäude (BI).

5.4 Teilziel 3: Auswirkungen auf den Spielerschutz

In der novellierten SpielV (u. a. §3 und §6), in der zugrunde liegenden Gewerbeordnung (GewO; u. a. 33 c, d, e und i) und in der Verwaltungsvorschrift (SpielVwV) zum Vollzug der GewO und der SpielV ist der Spielerschutz ausdrücklich erwähnt, auch im Hinblick auf die Verhinderung „unangemessen hoher Verlust in kurzer Zeit“. Die befragten Experten und die ausgewertete Literatur zweifeln überwiegend an der Umsetzung eines ausreichenden Spielerschutzes bei den gegenwärtig bestehenden Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen (Ex, Lit).

Die Zweifel an einem effektiven Spielerschutz werden in verschiedenen Einzelaspekten durch die Untersuchung unterstützt:

(12) Die Regelungen der SpielV zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen verhindern illegale Spielabläufe an GSG in zu geringem Umfang

- 2% der Betreiber in Gaststätten luden GSG illegal vor (Bl).
- Je 50% der Betreiber in Spielhallen und Gaststätten hielten vorgeladene Geräte für Vielspieler für wichtig, für Anfänger 5% bzw. 22% (Bl).
- Spielen an illegal „vorgeladenen“ GSG gaben aktuell 13% der Spieler in Spielhallen und 11% in Gaststätten an (Spl).
- Illegale Auszahlungspraktiken von Gewinnen über 500 Euro aus dem Umtausch von Punkten gaben aktuell 34% der Spieler in Spielhallen bzw. 32% in Gaststätten an (Spl).
- Von den Betreibern zahlten 11% bzw. 33% Gewinne über 500 Euro illegal aus (Bl)

(13) Die Regelungen der SpielV zu Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmalen gewährleisten in zu geringem Umfang beabsichtigte Schutzmaßnahmen

- Sichtblenden in Spielhallen hielten 57% der Spieler nicht vom Spielen an mehr als zwei Geräten ab (Spl).
- 20% der Spieler in Spielhallen und 7% in Gaststätten spielten zumeist an mehr als 2 Geräten (Spl).
- Die Zwangspausen (bei einstündigem Spiel bzw. Erreichen des maximalen Verlustes von 80 Euro vor Ende einer Stunde) wurden von 56% bzw. 34% der Spieler durch Gerätewechsel umgangen (Spl).
- Zwar gaben 89% bzw. 45% der Betreiber an, dass alle oder zumindest die meisten Mitarbeiter die Regelungen der SpielV zum Spielerschutz kennen, doch konnten 65% bis 90% bzw. 85% bis 100% der Betreiber die verschiedenen Maßnahmen (z. B. Schulungsinhalte der Mitarbeiter, Broschüren, Spielverbote) nicht nennen (Bl).

(14) Durch Punktesysteme werden höhere „Gewinnerwartungen“ als die vorgegebene Obergrenze von 500 Euro/Stunde geweckt

- Auch wenn bei legaler Auszahlung die festgelegte Obergrenze von 500 Euro Gewinn pro Stunde durch „Streckung“ der Auszahlung über mehrere Stunden formal eingehalten wurde, erzeugten die von den Herstellern entwickelten Punktesysteme zumindest subjektiv in den Augen der Spieler den Eindruck höherer Gewinne als 500 Euro pro Stunde (Ex, Lit).
- Es wurden wesentlich höhere Gewinne eingetauscht als die von der SpielV festgelegte Obergrenze von 500 Euro/ Stunde: 31% bzw. 18% der Spieler geben Gewinne aus Punktetausch von über 500 Euro in 2009 an, 5% bzw. 2% von über 2.000 Euro. In einem Drittel der Fälle wurden diese Gewinne (illegal) sofort ausbezahlt, so dass der Gewinn pro Stunde – zumindest aus Sicht der Spieler, auch wenn er mehrere Stunden gespielt hat, - höher als 500 Euro/Stunde war (Spl).

(15) Hohe regelmäßige Ausgaben für Spielen an GSG

In der GewO ist festgelegt, dass eine Zulassung von GSG zu versagen ist, „wenn die Gefahr besteht, dass der Spieler unangemessen hohe Verlust in kurzer Zeit erleidet“ (§33e (1)). Die überwiegende Anzahl der Experten und große Teile der Hinweise in der Literatur äußerten sich dahingehend, dass durch die Änderung der SpielV Verluste in derartiger Höhe erzielt werden, dass diese Regel nicht mehr eingehalten wird. Zwar konnte kein Experte eine (risikoarme) „angemessene“ Verlustobergrenze festlegen, doch erschienen die tatsächlichen Verluste (Einsätze plus Gewinn minus Verlust) hoch:

- Aus den Angaben der Spieler zur monatlichen Spielstundenzahl und den aktuellen Verlusten von 14 Euro pro Stunde auf lange Frist (Heineken & Endig, 2008; 2009 (zitiert in Vieweg, 2010, S. 36)) wurden Monatsangaben von etwa 500 Euro für Spielhallen bzw. 280 Euro für Gaststätten pro Spieler an einem Gerät berechnet. Bei gleichzeitigem Spielen an durchschnittlich 1,9 Geräten in Spielhallen in 2009 ergab das fast das Doppelte der Verlustsumme bzw. bei 1,4 Geräten in Gaststätten fast das 1,5-fache (Spl, Lit).
- Der höchste Tagesverlust betrug 2005 im Durchschnitt 420 Euro bzw. 280 Euro, 2009 610 Euro bzw. 390 Euro (Spl).
- 60% der Spieler in Spielhallen und 48% in Gaststätten mussten sich wegen des Spiels an GSG finanziell einschränken (Spl).
- 7% bzw. 2% mussten für Spielen an GSG zusätzlich Geld besorgen (Spl).

(16) Hohe Risikobewertungen der neuen Spielmerkmale

Experten und Literaturangaben sind sich weitgehend einig in einer hohen Risikobewertung der aktuellen Spiel-, Aufstell- und Zugangsmerkmale in Hinblick auf den Verlust der Spielkontrolle bzw. hohe Geldverluste. Dies wird durch Spieler und Betreiber gleichermaßen bestätigt:

- Betreiber in Spielhallen und Gaststätten gaben an, dass das Risiko für Spieler die Kontrolle über das Spiel zu verlieren für 37% bzw. 45% höher oder sehr viel höher sei als früher (BI).
- 20% bzw. 34% der Spieler hatten nach Angaben der Betreiber die Kontrolle bereits verloren (BI).
- Punktesysteme und Höchstesatz von 2,30 Euro (bei 75 Sec. Spiel) wurden von Betreibern mit dem höchsten Risiko (50% - 60%) eingestuft (BI).
- 61% der Spieler in Spielhallen und 54% in Gaststätten gaben an, dass durch die veränderten Spielmerkmale das Risiko besteht, mehr Geld zu verlieren (Spl).
- 41% der Spieler in Spielhallen und 33% in Gaststätten gaben an, dass ihre Versuche zugenommen haben, verlorenes Geld vom Vortag zurückzugewinnen (ein Merkmal pathologischen Spielverhaltens) (Spl).
- 49% bzw. 46% der Spieler bestätigten, dass durch die neuen Spielmerkmale das Risiko höher geworden ist, die Spielkontrolle zu verlieren (Spl).
- Je nach Merkmal gaben zwischen 38% und 45% der Spieler in Spielhallen bzw. zwischen 25% und 39% in Gaststätten an, dass sich seit 2005 potentiell riskante Merkmale ihres Spielverhaltens (Spielzeit, Geldeinsatz, Spielen an mehreren Geräten, Versuche mehr Geld zu gewinnen) erhöht hätten. Sehr viel weniger berichteten einen Rückgang dieser Aspekte (Spl). Etwa ein Drittel führte dies auf die veränderten SpielV zurück (Spl).
- 52% der Spieler in Spielhallen bzw. 38% in Gaststätten gaben an, dass sie selbst die Kontrolle über das Spielen an GSG verloren haben und meinten, dass 67% bzw. 58% der anderen Spieler die Kontrolle verloren haben (Spl).
- 42% bzw. 30% der Spieler hatten eine Diagnose Pathologisches Glücksspielen, und 6% bzw. 4% waren schon in Behandlung (Spl) (Achtung: Stichprobenverzerrung beachten; vgl. Kapitel 3.1.7).

5.5 Teilziel 4: Auswirkungen auf den Jugendschutz

Bestimmungen zum Jugendschutz sind Gegenstand der GewO und der SpielV. Aus den Interviews der Experten und der Auswertung der Literatur geht hervor, dass dieser in der Regel zumindest in Spielhallen, weniger gut in Gaststätten eingehalten wird. Nach den Ergebnissen der Untersuchung werden diese Aussagen unterstützt:

(17) Wenig Verstöße gegen das Spielverbot für Jugendliche in Spielhallen

- In einer von 50 kontrollierten Spielhalle wurde eine Person gesichtet, die „augenscheinlich“ unter 18 Jahre alt war (Beg).
- In 3 der 65 besuchten Spielhallen spielten nach Beobachtung der Interviewern Personen an GSG, die als Jugendliche eingeschätzt wurden (TB).
- Die Betreiber von Spielhallen hatten eine gute Kenntnis der Jugendschutzmaßnahmen (Nachfragen nach dem Alter, Zutrittsverbote für Jugendliche): 61% bzw. 81% konnten diese Maßnahmen spontan nennen (BI).
- Ein Zutrittsverbot für Jugendliche haben 68% der Betreiber von Spielhallen in den letzten vier Wochen ausgesprochen, 23% sogar mehr als zehn Mal (BI).

(18) Hinweise auf Defizite beim Jugendschutz in Gaststätten

Sowohl in den Experteninterviews wie in der Literatur wird auf Verstöße beim Jugendschutz in Gaststätten hingewiesen. Die Ergebnisse der Untersuchung unterstützen diese Hinweise:

- Der Kenntnisstand von Betreibern von Gaststätten zu notwendigen Maßnahmen für den Jugendschutz war schlecht und auch deutlich geringer als in Spielhallen: Nur 56% der Betreiber konnten die Kontrolle des Alters als Maßnahme aktiv nennen, und je 94% wussten nicht, dass zur Durchsetzung des Jugendschutzes bei zwei Geräten eine ständige Aufsicht und bei drei Geräten „technische Sicherungsmaßnahmen“ notwendig sind (BI).
- Nur 11% hatten angegeben, dass sie in den letzten vier Wochen ein Spielverbot für Jugendliche ausgesprochen haben, und nur 50% eine Nachfrage nach dem Alter bei jung aussehenden Personen (BI).

5.6 Teilziel 5: Auswirkungen auf Wirtschaftlichkeit und Technik

Der Ordnungsgeber wollte mit der Novelle der SpielV in erster Linie die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Betrieb und die Zulassung von GSG durch die Änderung der vorgeschriebenen Spielmerkmale (Umstellung von Prozessregelungen auf Ergebnisregelungen wie maximaler Gewinn und Verlust pro Stunde) überarbeiten, um die Prüfbarkeit der in den letzten Jahren voll elektronifizierten Geräte durch die PTB wieder herzustellen. Dadurch wurde dem Hersteller auch die Möglichkeit einge-

räumt die Spiele wieder attraktiver werden zu lassen, da nach Angaben der Branche in den letzten Jahren die GSG als zunehmend uninteressant im Vergleich zum unregulierten Spiel an SBA in Spielbanken eingestuft wurden und die Zahl der Geräte von 1995 auf 2005 um etwa 25% zurückgegangen war. Weiterhin sollten mit der Novelle missbräuchliche Entwicklungen im Bereich der sogenannten Fun Games gestoppt, und insgesamt eine klare Abgrenzung zwischen den regulierten GSG und den unregulierten SBA in Spielbanken erreicht werden (siehe Begründungstext des BMWi für den Bundesrat zur fünften Verordnung zur Änderung der SpielV vom 30.08.2005).

Aus der Literatur und den Experteninterviews ergibt sich, dass die Umstellung der Spielmerkmale von Prozess- auf Ergebnisregelungen die Hersteller in die Lage versetzt hat attraktivere Geräte herzustellen. Dadurch würden deutlich mehr Personen als früher spielen, darüber hinaus habe auch der Anteil von Frauen zugenommen. Die Experten und die ausgewertete Literatur gehen weiterhin davon aus, dass sich die Wirtschaftlichkeit als Folge der verbesserten Attraktivität der GSG deutlich verbessert hat. Aus der Untersuchung können beide Entwicklungen bestätigt werden (Ex, Lit):

(19)GSG sind attraktiver geworden

- Je nach Frage gaben 40% bis 70% der Betreiber in Spielhallen an, dass der Anreiz zum Spielen gestiegen sei. In Gaststätten waren es nur 15% bis 22% (BI).
- 45% der Spieler in Spielhallen und 38% der Spieler in Gaststätten gaben an, dass der Spielanreiz im Vergleich zu früher größer sei (Spl).
- Etwa 24% (Spl, TB) bzw. 14% (Bg) der Spieler in Spielhallen waren Frauen, in Gaststätten war der Anteil etwas geringer.

(20)Die Wirtschaftlichkeit des Betriebs von GSG hat sich verbessert

- Die Zahl der Geräte in Spielhallen war – nach einem Rückgang von 1995 auf 2005 um 25% - von 2005 auf 2009 um 23% gestiegen, hat aber den Wert von 1996 noch nicht erreicht (Lit).
- Nach einer geringen Umsatzsteigerung für GSG zwischen 2000 und 2005 (+ 4%; unter Einbeziehung anderer Geräte + 1%) hat der Umsatz zwischen 2005 und 2009 um 38% zugenommen (Lit).
- 38% der Betreiber in Spielhallen gaben an, dass ihr Umsatz durch die Änderung der Spielverordnung gestiegen sei, 22% gaben einen Rückgang an (BI).
- Dem gegenüber geben 61% der Gaststätten an, dass ihr Umsatz zurückgegangen sei, keine einziger gibt eine Steigerung an (BI).
- Eigene Berechnungen zeigen, dass die Umsatzsteigerung nicht durch eine Steigerung der Monatsausgabe des einzelnen Spielers verursacht wird, so dass dies indirekt darauf hindeutet, dass die Umsatzsteigerung durch eine Zunahme der Spieler erfolgte (Spl, Lit).

5.7 Teilziel 6: Auswirkungen auf illegales Glückspiel

Mit der Änderung der Spielverordnung war angestrebt worden, dass die Teilnahme am illegalen Glücksspiel zurückgeht. Dies trifft zunächst verbotene Spielformen in Spielhallen, wie z. B. Fun Games und unerlaubte Jackpots (zur Definition nicht zugelassener Jackpots siehe Fußnote 4). Mit der Einräumung eines größeren Freiraums für die Spielgestaltung wurden den Anbietern von Geldspielgeräten auch die Möglichkeit eingeräumt die Geräte so attraktiv zu machen, dass die Teilnahme an Formen illegalen Glücksspiels (Glücksspiel im „Hinterzimmer“ wie z. B. Poker) uninteressant wird. Zum Zeitpunkt der Änderung der SpielV war der Glücksspielstaatsvertrag noch nicht in Kraft, so dass die staatliche Oddset-Wette im Internet noch zugelassen war. Durch ihr Verbot seit 2008 ist ein großer Bereich möglichen illegalen Glücksspiels hinzugekommen. Durch den Zeitpunkt der Datenerhebung der Untersuchung im Winter 2009/10 konnte bereits untersucht werden, ob Spieler an GSG illegal im Internet spielen.

Aus der Literatur und aus der Befragung der Experten geht hervor, dass überwiegend von einem vernachlässigbaren Anteil illegalen Formen von GSG (z. B. Fun Games) in Spielhallen durch die Änderung der SpielV ausgegangen werden kann. Eine deutliche Rolle spielen allerdings illegale Formen das „Vorheizen“ und illegale Auszahlungen großer Geldgewinne.

Die Glücksspieldelikte gehen insgesamt laut Polizeistatistik seit Jahren zurück und stellen einen marginalen Anteil an allen Delikten. Allerdings kann kein Bezug zwischen dieser Entwöhnung und der Änderung der Spielnovelle hergestellt werden. Darüber hinaus gibt es möglicherweise eine neue Dunkelziffer illegalen Glücksspielens durch die Änderung des Glücksspiel-Staatsvertrages, der früher legales Glücksspielen im Internet strafbewehrt hat. In wie weit die Novelle der SpielV die Beteiligung von Spielern an GSG an der Gesamtheit der illegalen Glücksspielformen reduziert hat, ist insgesamt sehr

schwer zu beurteilen. Es gibt aber zumindest Hinweise aus der Untersuchung darauf, dass illegales Glücksspiel in Zusammenhang mit GSG bzw. von GSG-Spielern an sonstigen illegalen Glücksspielen zumindest bisher nur eine kleine Bedeutung hat:

(21) Illegale Formen des Spielens an GSG bestehen im Zusammenhang mit dem „Vorheizen“ der Geräte und der illegalen Auszahlung von Punktegewinnen

- Frühere illegale Formen von Spielgeräten in Spielhallen GSG-Geräte (Fun Games, nicht zugelassene Jackpots) sind nahezu vollständig vom Markt verschwunden (Beg, TB, BI)
- Neue Formen illegaler Praktiken an GSG treten nach Aussagen der Betreiber der Spielhallen in 11% für illegale Auszahlungen von Gewinnen über 500 Euro und in 2% für das „Vorladen“ von Geräten auf (BI)
- Nach Aussagen der Spieler wurde 2009 der von ihnen höchste gewonnene Betrag in 34% der Fälle illegal ausbezahlt, 13% der Spieler geben das Spielen an „vorgeladenen“ Geräten an (BI, Spl).
- In Gaststätten gibt es nach Meinung der Betreiber kein illegales „Vorladen“, aber 32% der Gewinne über 500 Euro werden illegal ausbezahlt. Nach Angaben der Spieler spielen 11% an vorgeladenen Geräten, in 32% der Fälle wurde der höchste Betrag 2009 illegal ausbezahlt (BI, Spl).

(22) Die Beteiligung von Spielern an GSG an anderen illegalen Glücksspielen ist gering

- 15% der Spieler in Spielhallen bzw. 22% der Spieler in Gaststätten haben Erfahrungen mit illegalem Glücksspielen (im „Hinterzimmer“; ohne illegales Glücksspiel im Internet, wurde gesondert abgefragt) (Spl).
- 7,2% der Personen in Spielhallen und 7% der Personen in Gaststätten gaben an, dass sie 2009 an illegalen Glücksspielaktivitäten (ohne Internet) teil genommen haben, davon nur ein marginaler Anteil regelmäßig (Spl).
- 1,1% bzw. 2,8% der befragten Spieler gaben an, dass das illegale Glücksspiel („Hinterzimmer“) 2009 die größte Bedeutung hatte (Spl).
- 1% - 2% gaben an, dass (illegales) Glücksspiel im Internet die größte Bedeutung hatte.

5.8 Teilziel 7: Auswirkungen auf die Abgrenzung von GSG zu SBA

Mit der Novelle der SpielV war angestrebt worden eine klare Grenzziehung zwischen GSG und SBA mit unbeschränkten Gewinnen und Verlusten zu erreichen. Die Experten und die ausgewertete Literatur haben dazu eine uneinheitliche Meinung: Ein Teil geht davon aus, dass SBA ein höheres Risiko darstellen, so dass sich eine deutliche Abgrenzung bestehen würde, ein anderer Teil sieht keine bedeutsamen Unterschiede. Die Ergebnisse der Untersuchung bestätigen eher die Hypothese einer klaren Trennung der Märkte. Allerdings können durch die Anlage der Studie keine Aussagen über aktuelle primär an SBA spielende Personen gemacht werden, ob diese auch an GSA spielen:

(23) Spieler an GSG spielen in geringem Umfang an SBA

- Eine Teilgruppe hatte Erfahrungen mit SBA (38% der Spieler in Spielhallen und 28% in Gaststätten), aber nur ein geringer Anteil hatte jemals regelmäßig (zumindest einmal pro Woche) am SBA gespielt (9,9% aus Spielhallen und 4,9% aus Gaststätten) (Spl).
- Die Zahl aktueller regelmäßiger Spieler an SBA in 2009 (zumindest einmal pro Woche) ist noch geringer (2,7% bzw. 2,1%) (Spl).
- Als Gründe für das Nichtspielen an SBA gaben Spieler in Spielhallen und Gaststätten an, dass das Spielen an SBA vor allem zu teuer (65% bzw. 50%) und zu gefährlich sei (65% bzw. 72%) (Spl).

6 Vorschläge

6.1 Ausgangsüberlegungen

Grundlage für die folgenden Vorschläge sind die in Kapitel 5 zusammenfassten 22 zentralen Ergebnisse. Weiterhin wurde von folgenden Ausgangsüberlegungen ausgegangen:

- Zwischen den ökonomischen Interessen der Betreiber von Glücksspielen (einschließlich GSG) und dem Spielerschutz bestehen übliche Interessenskonflikte wie in vielen anderen Bereichen auch. Es ist kein Glücksspiel vorstellbar, bei dem hohe Gewinne oder Verluste auftreten, das für Spieler hoch attraktiv ist und zu keinen glücksspielbezogenen Problemen führt. Da keine grund-

sätzliche Lösung des Konfliktes zwischen diesen drei Einflussgrößen möglich ist, sollten Regelungen in Hinblick auf konkrete Glücksspiele als Kompromiss zwischen Betreiberinteressen, Spielerschutzinteressen und sonstigen öffentlichen Interessen (Abschöpfung freier Mittel in der Bevölkerung, Vermeidung illegalen Glücksspiels) immer unter dem Vorbehalt der Praxiserprobung und möglicher Modifikation einzelner „Stellschrauben“ bei den Glücksspiel-, Zugangs- und Aufstellmerkmale gestellt werden. *Dabei gibt es keine objektiv richtigen Gestaltungsmerkmale für einzelne Glücksspiele, z. B. sind Obergrenzen für Gewinne und Verluste und der Umfang sozial akzeptierter spielbezogener Probleme immer auch Wertentscheidungen.* Auch die Frage grundsätzlicher Verbote von Glücksspielen ist eine gesellschaftliche Wertentscheidung, die nicht wissenschaftlich entschieden werden kann.

- Der überwiegende Anteil der Glücksspieler (bei GSG etwa 95%) entwickelt keine glücksspielbezogene Störung. 5% der Spieler mit pathologischem Glücksspielen ist zwar ein geringer Anteil, doch sollte in allen Regelungen zu GSG angestrebt werden, diesen Prozentanteil in einem kontinuierlichen Prozess zu reduzieren bzw. zumindest nicht ansteigen zu lassen. Dazu ist es notwendig, nicht auf messbare Veränderungen auf Bevölkerungsebene (z. B. Anteil der Spieler mit einer Diagnose) zu warten, sondern Frühsignale problematischer Entwicklungen zu erfassen, wie z. B. Aussagen von Spieler, dass sie mehr als das verfügbare Freizeiteinkommen verspielen, dass sie sich zusätzlich Geld beschaffen müssen, dass sie spielen um verlorenes Geld zurückzugewinnen. Es müssen Instrumente geschaffen werden, die neue Merkmale von GSG-Bauarten besser als bisher unter Spielerschutzgesichtspunkten prüfen und problematische Entwicklungen früher als bisher erkennen.
- Auch noch so stark am Spielerschutz orientierte GSG-Regelungen werden einen bereits pathologischen Spieler nicht vom Glücksspielen abhalten bzw. seine Problematik reduzieren. Alle Maßnahmen zum Spielerschutz dienen deshalb primär dazu, den *Unterhaltungscharakter von GSG bei den Personen zu wahren, die kein Pathologisches Glücksspielen entwickelt haben. Das zweite Ziel von Spielerschutzmaßnahmen besteht darin, pathologische Glücksspieler möglichst frühzeitig zu erkennen und das weitere Glücksspielen zu verhindern.*
- Die zwei präventiven Zielsetzungen – Verhinderung der Entwicklung pathologischen Glücksspiels und Verhinderung des Weiterspielens bereits pathologischer Glücksspieler – haben zur Folge, dass das bisherige „technische“ Regulierungskonzept über Glücksspiel- und Aufstellmerkmale nicht mehr ausreicht sondern durch einen „personellen“ Regelungsansatz ergänzt werden muss. Betreiber müssen besser als bisher die rechtlichen Regelungen kennen und umsetzen, die Zielsetzungen im Bereich des Jugend- und Spielerschutzes aktiv umsetzen und insgesamt ihrer Verantwortung gerecht werden.
- Für die drei zentralen Bestimmungsstücke der SpielV, maximaler Gewinn (500 Euro) und Verlust (80 Euro) sowie durchschnittlicher Verlust (33 Euro) pro Stunde gibt es keine objektiven Beurteilungskriterien für ihre Festlegung, sodass nur in Konsensprozessen anhand der bisherigen Erfahrungen über eine Veränderung entschieden werden kann. Aufgrund der sehr hohen täglichen und monatlichen Verluste der Spieler in unserer Untersuchung wird empfohlen, vor allem die Werte für maximalen und durchschnittlichen Verlust zu reduzieren. Gleichzeitig sollte der Zeitraum festgelegt werden, in der der Durchschnittsverlust erreicht wird, da dies derzeit nicht geregelt ist und deshalb – bei starken Schwankungen – erst nach sehr langer Zeit erreicht wird.

Die in Kapitel 5 zusammengefassten problematischen Merkmale betreffen (1) die mangelnde Kenntnis der Betreiber über Spieler- und Jugendschutzbestimmungen für GSG, (2) die mangelnde Einhaltung der Regelungen für GSG und (3) Hinweise auf Verletzung der zentralen Abgrenzungsmerkmale von GSG zu Glücksspielen, insbesondere zu SBA in Spielbanken. Die Gliederung der folgenden Vorschläge orientiert sich an dieser Dreiteilung. Es geht zunächst um die *bessere Wahrnehmung der Regelungen für GSG* durch die Betreiber, dann um Vorschläge zur *besseren Einhaltung der jetzt gültigen SpielV* und zuletzt darum, die gültige SpielV in Hinblick auf die *bessere Einhaltung der Abgrenzungsmerkmale zu ändern Glücksspielen* anzupassen.

6.2 Vorschläge zur besseren Wahrnehmung des Unterhaltungszwecks als Abgrenzungsmerkmal von GSG zu ändern Glücksspielen und des Jugend- und Spielerschutzes

Die Untersuchung zeigte., dass Betreibern in Spielhallen und insbesondere in Gaststätten die Bestimmungen der GewO und der SpielV überwiegend nicht bekannt sind, vor allem die Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen sowie die zentralen Abgrenzungsmerkmale von GSG zu anderen Glücksspielen, wie die Betonung des Unterhaltungscharakters und die Vermeidung von unangemessen hohen Verlusten in kurzer Zeit. Zur Sicherstellung dieser Kenntnisse werden folgende Vorschläge gemacht:

(1) Verbesserte Darstellung der Abgrenzungsmerkmale von Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit (GSG) nach §33c GewO und Glücksspielautomaten (SBA) nach §284 StGB sowie des Jugend- und Spielerschutzes in den entsprechenden Vorschriften

Es wird vorgeschlagen, in §33c der GewO (und/oder in die SpielV) folgende weitere Abschnitte aufzunehmen (oder in Form einer Präambel):

(4) Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit müssen folgende Merkmale erfüllen:

- Die Unterhaltung steht bei diesen Geräten im Vordergrund, nicht der Geldgewinn
- Es dürfen keine unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit auftreten, die dazu führen, dass der Spieler erneut spielt, um Geldverluste auszugleichen („chasing“) oder sich zusätzliches Geld für Spielen besorgt.

(5) Aufsteller von GSG sind zusätzlich zu den Regelungen in §33c (2) zu folgenden Punkten verpflichtet:

- Kenntnis der rechtlichen Regelungen zu GSG, insbesondere zum Spieler- und Jugendschutz
- Durchführung aller notwendigen Maßnahmen zum Jugend- und Spielerschutz gemäß einem neu einzuführenden verpflichtenden Sozialkonzept für Betreiber von Spielhallen und Gaststätten.

(2) Aufnahme einer Sachkundeprüfung für die Betreiber von Spielhallen und Gaststätten

Es wird vorgeschlagen, dass die Erlaubnis nach §33c GewO zur Aufstellung von GSG an eine Sachkundeprüfung gebunden ist. Die Sachkundeprüfung sollte folgende Punkte umfassen:

- Kenntnis der Rechtsvorschriften nach der GewO, der SpielV, der SpielVwV und sonstiger relevanter Bestimmungen
- Abgrenzungsmerkmale von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeiten (GSG) nach §33c GewO und Glücksspiel nach §284 Strafgesetzbuch
- Aktive Maßnahmen des Betreibers zum Jugendschutz
- Aktive Maßnahmen zum Spielerschutz
Dieser Teil muss insbesondere über Risiken des Glücksspiels und Merkmale pathologischen Glücksspielens informieren, über Maßnahmen zum Spielerschutz, Möglichkeiten des Ansprechens von pathologischen Glücksspielern und des Angebots von Hilfen.
- Information über die Bestimmungen und die Umsetzung des Sozialkonzepts

(3) Entwicklung und Verwendung eines bundeseinheitlichen Sozialkonzepts für Spielhallen und Gaststätten

Ein solches Sozialkonzept sollte unter Mitwirkung von Wissenschaftlern aus dem Bereich der Forschung zu pathologischen Glücksspielen und Praktikern entwickelt, vom BMWi genehmigt und als verpflichtender Bestandteil der Erlaubnis nach §33c zur Auflage gemacht werden.

6.3 Vorschläge zur besseren Einhaltung und Umsetzung der Bestimmungen der GewO und der SpielV

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass Verletzungen der gegenwärtigen Bestimmungen in der GewO und der SpielV nicht systematisch strafbewehrt sind, dass es Unklarheiten über Sanktionsmöglichkeiten bei einzelnen Verletzungen der Regelungen gibt, dass die Kontrolldichte und Sanktionspraxis in den Bundesländern unterschiedlich, und insbesondere in Gaststätten unzureichend ist. Weiterhin fehlen ausreichende Steuerungsinstrumente auf Gemeindeebene.

(4) Vervollständigung des Sanktionskatalogs in §19 SpielV

Der Prüfkatalog und der darauf aufbauende Sanktionskatalog muss präzise und für die Betreiber in verständlicher Form zusammengestellt werden. Es fehlen Sanktionen für bestimmte Verletzungen, z. B. für das Fehlen von Broschüren zum Spielerschutz.

(5) Verbesserung der Kontrolldichte in Spielhallen und Gaststätten

Durch Vereinbarungen zwischen den Bundesländern muss sichergestellt werden, dass eine einheitliche Kontrolldichte auf der Grundlage eines einheitlichen Prüfkatalogs erfolgt (Länderzuständigkeit).

(6) Abgestuftes Sanktionsverfahren bei Verletzungen der Regelungen bis zum Widerruf der Erlaubnis

Der gültige Katalog von Ordnungswidrigkeiten (§19 SpielV) sollte abgestufte und klar formulierte Sanktionen aufweisen, um auf wiederholte Verletzungen bzw. schwere Verstöße reagieren zu können. Schwerwiegende Verletzungen wie das Betreiben illegaler Geräte, „Vorheizen“ der Geräte, illegale Auszahlungen von Gewinnen, Erlaubnis zum Spielen von Jugendlichen und von Personen mit offen-

sichtlich problematischen Spielverhalten sollten mit befristeten, im Wiederholungsfall dauerhaften Widerruf der Erlaubnis sanktioniert werden.

(7) Verbesserung der rechtlichen Steuerungsinstrumente für die Erteilung von Spielhallenkonzessionen auf Gemeindeebene

Die Gemeinden sollen bessere rechtliche Instrumente zur Steuerung der Spielhallenstandorte (Anzahl, örtliche Verteilung) erhalten.

6.4 Vorschläge zur besseren Umsetzung des Unterhaltungscharakters als zentrales Abgrenzungsmerkmal zu Glücksspielen gemäß §284 StGB

Die Ergebnisse der Untersuchung haben gezeigt, dass die Abgrenzungsmerkmale zumindest in der Spielpraxis im Sinne eines Unterhaltungsspiels nicht mehr für den Spieler und Betreiber deutlich sind:

(8) Ein Spieler darf nicht mehr als an einem Gerät gleichzeitig spielen

Ist ein Gerät in einer Spielpause (nach einer Stunde spielen oder wegen Erreichung der Höchstgrenze des Verlustes pro Stunde), darf an kein anderes Gerät gewechselt bzw. kein zweites Spiel weitergespielt werden, damit der Sinn der Spielpause erfüllt wird (zur Umsetzung vgl. Nr. (13)).

(9) Nach einer Stunde spielen werden alle Spielvorgänge beendet und Punkte bzw. Gewinnbeiträge abgerechnet

Nach einer Stunde spielen findet nicht nur eine Pause von 5 Minuten statt, sondern alle bis dahin erworbenen Punkte werden in Geldbeträge umgerechnet und ausbezahlt. Der Geldspeicher wird ebenfalls ausbezahlt. Alle Vorgänge werden in der Spielpause auf null gestellt (zur Umsetzung vgl. Nr. (13)).

(10) Punkteströme werden identisch mit Geldströmen gehandhabt

Es kann Herstellern von GSG wie bisher freigestellt werden, statt mit Geldbeträgen mit Punkten zu operieren. Diese Punkte können höhere zahlenmäßige Werte annehmen als die Obergrenzen des Gewinns pro Stunde (500 Euro), allerdings dürfen pro Stunde die festgelegten Obergrenzen für Gewinne und Verluste nicht überschritten werden. Wird ein Gewinn von 500 Euro vor Ablauf einer Stunde erreicht, tritt eine Spielpause bis zum Ablauf der Stunde ein (zur Umsetzung vgl. Nr. (13)).

(11) Der durchschnittliche Verlust pro Stunde wird auf 20 Euro pro Stunde gesenkt. Dieser Durchschnittswert muss innerhalb von zwei Tagen Spielzeit eines Gerätes erreicht werden.

Derzeit beträgt der maximale Verlust je Stunde laut SpielV 80 Euro, der durchschnittliche Verlust bei längerer Spielzeit maximal 33 Euro. Nach nichtamtlichen, aber nicht anzuzweifelnden Versuchsreihen des Fraunhofer-Instituts für Fabrikbetrieb und Automatisierung in 2007, 2008 und 2009 betrug der tatsächliche durchschnittliche Verlust über die drei Zeiträume etwa 14 Euro (vgl. Kap. 4.3.1), wobei allerdings in 17% der Spielzeiten Verluste zwischen 33 Euro und 80 Euro erzielt wurden¹.

Es gibt keine objektiv begründbare Festlegung maximaler Verluste pro Stunde bzw. maximaler Durchschnittsverluste pro Stunde. „Unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit“ (§33e (1) GewO) ist ein unbestimmter Rechtsbegriff und nicht objektivierbar. Der Vorschlag von 20 Euro je Stunde orientiert sich an folgenden Überlegungen:

- Die durchschnittlichen Ausgaben für Freizeit lagen 2005 bei „12% des ausgabenfähigen Einkommens von 2.816 Euro pro Monat, d.h. etwa 340 Euro“ (Datenreport 2008, Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland der Bundeszentrale für politische Bildung; Tab. 4 und Abb. 3, S. 149), aktualisiert für 2010 bei etwa 380 Euro.
- Nicht-pathologische Spieler (d.h. in unserer Stichprobe überproportional viele Vielspieler) spielen pro Monat in 2009 etwa 21 Stunden, bei einem maximalen durchschnittlichen Verlust von 20 Euro je Stunde ergäbe sich ein Monatsverlust von etwa 420 Euro und damit etwa in der Höhe der verfügbaren Freizeitausgaben. Durchschnittsspieler in der Bevölkerung spielen an GSG pro Monat etwa zwölf Stunden (Bühringer et al., 2007; eigene Berechnung). Die ergäbe pro Monat Ausgaben von etwa 240 Euro oder etwa 60% des verfügbaren Freizeiteinkommens.

¹ Es handelt sich dabei allerdings nicht um Mittelwerte aller möglichen Spielvarianten sondern um die Auswertung der Spielprotokolle konkreter Spielabläufe einzelner Personen.

(12) Der maximale Verlust pro Stunde (80 Euro) wird ergänzt durch einen maximalen Wert pro Tag von 200 Euro

Mit diesem Vorschlag soll der extrem hohe mögliche Wert von etwa 480 Euro pro Tag bei einem maximalen Verlust reduziert werden (in Spielhallen etwa sechs Stunden Spielzeit pro Tag durch Spielen an knapp zwei Geräten).

(13) Einführung einer bundesweit einheitlichen Spielkarte für das Spielen an GSG zur Kontrolle zentraler Spielgeräte – und Zugangsmerkmale

Zur Sicherstellung der in der SpielV geregelten Spiel-, Zugangs- und Aufstellmerkmale wird eine Spielkarte eingeführt mit folgenden Merkmalen:

- Die Software für die Karte wird von der PTB erstellt.
- Auf der Karte werden ausschließlich folgende Daten erfasst: einbezahlter Geldbetrag, Datum, Abbuchungen. Spielverläufe und Gewinne werden nicht registriert und gespeichert.
- Es kann nur eine Karte pro Tag und Spielstätte erworben werden.
- Die Karte ist ausschließlich auf eine Spielstätte bezogen.
- Beim Laden der Karte in der Spielstätte wird im Zweifelsfall das Alter geprüft.
- Bei Verwendung der Karten an einem GSG werden automatisch alle anderen Geräte gesperrt; außerdem werden alle bestehenden Spielvorgänge gelöscht (kein „Vorladen“ mehr möglich; die Zwangspause nach einer Stunde spielen wird durch Abschalten aller Spielvorgänge erzwungen).
- Pro Tag kann maximal ein Betrag von 200 Euro einbezahlt werden, nachladen bis zu dieser Obergrenze ist möglich.
- Gewinne werden pro Stunde ausbezahlt und nicht auf der Karte gespeichert.
- Restbeträge können bis zum Schließen der Spielstätte ausbezahlt werden; ansonsten verfallen sie um 24:00 Uhr des gleichen Tages.

Damit können zahlreiche unerwünschte Merkmale aktuellen Spielverhaltens beendet werden, und der Unterhaltungscharakter steht wieder stärker im Vordergrund.

Eine (zentrale) Registrierung des Spielers auf oder mit der Karte wird nicht empfohlen, da dann GSG und Spielbanken in den Zugangskontrollen gleichgestellt wären und damit die Begründung für die starken Restriktionen bei den Spiel- und Aufstellmerkmalen der GSG im Vergleich zu Spielbanken entfallen würde.

6.5 Vorschläge zum Aufbau eines Monitoringsystems für die langfristige Beobachtung der Entwicklung des Spielverhaltens an GSG

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass Reaktionen der Ordnungsbehörden, der PTB und des BMWi auf unerwünschte Entwicklungen zu verzögert stattfinden, und dass eine zeitnahe Erfassung und Diskussion möglicher Probleme hilfreich wäre.

(14) Zur Beobachtung und Früherkennung von Trends sollten zentrale Parameter problematischen Spielverhaltens regelmäßig in Bevölkerungs- und Spielstättenbefragungen erfasst werden.

(15) Zur Diskussion und Bewertung aktueller Entwicklungen bei der Gerätetechnik von GSG und beim Spielverhalten wird ein Beirat beim BMWi eingerichtet

Die beiden Vorschläge ermöglichen eine regelmäßige quantitative und qualitative Erfassung zentraler Parameter des Spielverhaltens in der Bevölkerung und in Spielstätten (14) und eine frühzeitige Diskussion möglicher Fehlentwicklungen (15) unter Einbeziehung von Fachleuten der PTB, Wissenschaftlern, Praktikern, Vertretern von Ordnungsbehörden und der Automatenwirtschaft.

Die genannten 15 Vorschläge stellen den Versuch dar, durch Veränderungen an den „Stellschrauben“ der GewO und SpielV die in der Untersuchung festgestellten problematischen Entwicklungen abzubauen, ohne dass die Interessen der Betreiber und Spieler unangemessen eingeschränkt werden. Inwieweit diese Vorschläge tragfähig und erfolgreich sind, sollte in einem kontinuierlichen Prozess anhand der zu erfassenden Auswirkungen überprüft werden, wobei sich aufgrund der jeweiligen Beobachtungen neue Hinweise auf notwendige Änderungen ergeben können.

8 Deklaration möglicher Interessenskonflikte

8.1 Deklaration des IFT

Die vorliegende „Untersuchung zur Evaluierung der Novelle der Spielverordnung“ wurde vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie nach einer Ausschreibung an das IFT Institut für Therapieforschung in München in Auftrag gegeben und finanziert. Die allgemeinen Fragestellungen der Untersuchungen waren im Ausschreibungstext vorgegeben. Die Autoren waren unabhängig in der wissenschaftlichen Ausgestaltung der Fragestellungen, der Methodik und Durchführung der Studie sowie der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse.

Frühere bzw. laufende Projekte zum Thema Glücksspielen werden/wurden von den folgenden Institutionen finanziert. In allen Studien sind/waren die allgemeinen Fragestellungen vorgegeben (z. B. epidemiologische Bevölkerungsstudie, Forschungsprojekt zur Versorgung von Glücksspielern), in allen weiteren wissenschaftlichen Arbeiten und in der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse sind/waren das IFT und die jeweiligen Autoren unabhängig von den finanzierenden Stellen.

Bundesministerium für Gesundheit (BMG)

- Einbeziehung von Pathologischem Glücksspiel in epidemiologische Studien, seit 2004
- Einbeziehung von Pathologischem Glücksspiel in die Suchthilfestatistik, seit 2000

Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Gesundheit (STMUG)

- Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern: Teilbereich Forschung zu Epidemiologie, Prävention, Beratung und Behandlung (seit 2007)

Organisationen der Glücksspielwirtschaft

- Epidemiologische Studien zur Prävalenz des Spielens an Geldspielautomaten (mehrere Förderungen zwischen 1986 und 1997).
- Zwei Langzeitstudien mit Spielern zur Analyse der Risikofaktoren und des Glücksspielverlaufs (1987-1990 und 1992-1995).
- Expertise zu Gemeinsamkeiten und Unterschieden von verschiedenen Formen von Geldspielautomaten in Spielhallen und Spielbanken (2004).
- Evaluation des Sozialkonzepts der Baden-Württembergischen Spielbanken für das Casino in Stuttgart (2004).
- Entwicklung eines Monitoring Systems zu Trends im Glücksspielverhalten in Deutschland und zur Nutzung von Behandlungsangeboten (bis Anfang 2008). Die Bevölkerungsstudien und die Auswertung der Behandlungsdokumentationen, die die Grundlage für das Monitoring waren, wurden vom Bundesministerium für Gesundheit finanziert.

8.2 Deklarationen des Wissenschaftlichen Beirats

Prof. Dr. Gerhard Meyer hat finanzielle Unterstützung für Forschungsprojekte erhalten von der Deutschen Forschungsgemeinschaft, dem Forschungsfond der Universität Bremen, dem Bundesministerium für Gesundheit, verschiedenen Ministerien der Bundesländer sowie von Glücksspielanbietern.

Prof. Dr. Gabriele Fischer: Frühere bzw. laufende Projekte zum Thema Glücksspielen werden/wurden von den Novomatic AG über ein Forschungsprojekt der Medizinischen Universität Wien (MUW) finanziert. In allen Studien sind/waren die allgemeinen Fragestellungen vorgegeben, in allen weiteren wissenschaftlichen Arbeiten und in der Auswertung, Interpretation und Publikation der Ergebnisse sind/waren die MUW und die jeweiligen Autoren unabhängig von den finanzierenden Stellen.

Maarten Koeter has no conflicts of interest to declare. The preceding 13 years Maarten Koeter has only been involved in research that has been funded either by the Dutch government or the Netherlands Organization for Scientific Research.