

Spielerschutz – Forschung und Prävention

Spielerschutz

Dissertation löst Anfang der 80er Jahre Kontroverse aus.

Eine kontroverse Diskussion über potenzielle Gefahren in Zusammenhang mit Geldspielgeräten wurde zu Beginn der 80er Jahre in Deutschland angestoßen – unter anderem durch die Dissertation von Professor Dr. Gerhard Meyer von der Universität Bremen. Zunächst fand diese Diskussion auf der Basis von Vermutungen, nicht repräsentativen Untersuchungen sowie von Einzelfällen statt. Auch Emotionen spielten dabei eine große Rolle. In diesem frühen Stadium kam die schließlich wesentliche Frage, wie den tatsächlich Betroffenen effektiv geholfen werden könnte, zu kurz.

Branche zeigt Verantwortungsbewusstsein.

Die Existenz der sogenannten Spielsucht haben die Verbände, Organisationen und Unternehmen aus der Unterhaltungsautomatenwirtschaft anfänglich verneint und sie distanzieren sich davon. Doch bereits in der ersten Hälfte der 80er Jahre hat die Unterhaltungsautomatenwirtschaft wissenschaftliche Erhebungen beauftragt und dafür hohe finanzielle Beträge bereitgestellt. Ziel war es dabei, den Umfang des Problems festzustellen und entsprechende Behandlungsmöglichkeiten darzulegen. Es folgt eine Übersicht der wesentlichen Maßnahmen, die seit dem Jahr 1983 von der Unterhaltungsautomaten-

wirtschaft zur wissenschaftlichen Erforschung und zur Prävention des problematischen Spielverhaltens ergriffen wurden.

1. Förderung der Grundlagenforschung

Der seinerzeit weltweit führende Verhaltenspsychologe und Direktor am Max-Planck-Institut für Psychiatrie in München, Professor Dr. Dr. Johannes C. Brengelmann, befasste sich in der Zeit von 1983 bis 1991 im Auftrag der Automatenwirtschaft mit Fragestellungen zum problematischen Spielverhalten. Der Wissenschaftler beleuchtete die Ursachen der sogenannten Spielsucht und zeigte auf, dass vorrangig anlagebedingte und umweltbezogene Ursachen für problematisches Spielverhalten verantwortlich sind.

Prof. Dr. Dr. J. C. Brengelmann: Ein Automat kann nicht das Grundmuster eines Menschen ändern, in: Exzessives Spielen, Wellingsbüttel 1988.

2. Wissenschaftliche Untersuchung des Spielverhaltens

Professor Dr. Gerhard Bühringer, Direktor des Instituts für Therapieforschung (IFT) in München, führte zwischen 1984 und 1997 Längsschnittstudien durch und untersuchte den Umfang des problematischen Spielverhaltens. Außerdem überprüfte er, ob sich das Spielverhalten in Deutschland im Zeitablauf verändert hat, insbesondere, ob es zunimmt. Dabei kam er zu drei Hauptergebnissen:

- (1) Die Parameter zum Spielverhalten in der Bevölkerung haben sich in den letzten 15 Jahren nicht geändert;
- (2) Vielspielen führt nicht automatisch zu spielbezogenen Störungen und

Anlagebedingte und umweltbezogene Ursachen

Studien zum problematischen Spielverhalten liefern wichtige Erkenntnisse.

(3) die Zahl pathologischer Spieler in Deutschland ist nicht zu vernachlässigen, aber deutlich geringer als ursprünglich angenommen (Tabelle 1).

Die Verbände der Unterhaltungsautomatenwirtschaft beauftragten Professor Bühringer schließlich im Herbst 2000, etwaige Veränderungen der untersuchten Parameter durch ein Monitoring-System zu dokumentieren.

Prof. Dr. Gerhard Bühringer, Dilek Türk, Die Kontroverse um Geldspielautomaten in Deutschland, in: Homo Ludens IX, München und Salzburg 1999.

Spielverhalten

- 33,5 Mio. Menschen in Deutschland haben Erfahrung mit Geld-Gewinn-Spiel-Geräten.

Aktive Spieler

	Seltenspieler	Gelegenheitsspieler	Vielspieler	Problemspieler
Zeit	unter 1 Std. pro Woche (faktisch 15–20 min)	1-5 Std. pro Woche (faktisch 15–20 min)	> 5 Std. pro Woche (faktisch 7 Std.)	Spieler mit einer „subjektiven Belastung“ 55.000 Personen
Menge	ca. 3,7 Mio.*	ca. 860.000	ca. 90.000	Spieler mit Diagnose „pathologisches Spielverhalten“ 25.000 – 30.000
	*bezogen auf die aktiven Spieler			Spieler in Behandlung 2.500 – 3.500

Quelle: Institut für Therapieforchung (IFT), München

Tabelle 1

3. Förderung unterschiedlicher Behandlungsansätze

Die Arbeiten von Professor Dr. med. Iver Hand, dem Leiter der Verhaltenstherapie-Ambulanz der psychiatrischen und Nervenlinik des Hamburger Universitätskrankenhauses Eppendorf, werden seit 1984 kontinuierlich unterstützt. Nicht primär abstinenzorientiert, sondern ursachenbezogen geht der Mediziner bei seinen Behandlungsansätzen vor. Dabei wertet er exzessives Spielen als ein Signal für Fehler in der Lebensführung. Folglich müssen die Ursachen erkannt und abgebaut werden. Aufgrund von Behandlungsgesprächen kommt er zu dem Ergebnis, dass relevante Ursachen oftmals im Zusam-

Ursachensuche
im familiären
und beruflichen
Umfeld

- Ca. 4,6 Mio. Menschen können als aktive Spieler bezeichnet werden, 8,2 % der Bevölkerung von 18–69 Jahren.
- Ca. 14,3 Mio. Menschen sind nichtaktive Spieler, sie haben in den letzten 3 Monaten nicht gespielt (25,3 % der Bevölkerung).

Die weit überwiegende Mehrzahl aller Spieler an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten findet Spielvergnügen. Nur ein sehr kleiner Anteil hat Probleme.

menhang mit dem familiären bzw. beruflichen Umfeld stehen.

Prof. Dr. Ivar Hand, Die „Suchtbehandlung“ eines Spielers dringt nicht bis zum Kern seiner Erkrankung vor, in: Geldspiele im Blickpunkt, Wellingsbüttel 1994.

Info-Telefonnummer der Bundeszentrale

Bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) laufen seit Mai 2000 unter der Info-Telefonnummer 01801/37 27 00 Telefonate zum Thema „übermäßiges Spielen“ auf. Laut Auskunft der BZgA sind seit Mai 2000 dort folgende Anrufe aufgelaufen:

Anrufe	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
Januar	-	23	99	4	72	84	89	210
Februar	-	30	64	68	70	88	128	211
März	-	25	50	65	98	96	131	257
April	-	24	60	78	62	97	148	171
Mai	88	39	43	58	65	101	164	193
Juni	94	27	50	68	69	77	157	236
Juli	81	40	64	62	6	99	143	190
August	72	41	64	897	6	101	154	256
September	76	42	50	62	96	51	187	277
Oktober	56	56	83	72	86	66	219	257
November	26	48	63	77	88	78	167	400
Dezember	28	50	22	71	97	98	188	
Gesamt	521	445	712	774	975	1.036	1.875	2.658

Da Piktogramme mit der Info-Telefonnummer an allen der ca. 220.000 Geld-Gewinn-Spiel-Geräte in der Bundesrepublik Deutschland (ca. 100.000 in der Gastronomie und ca. 100.000 in Spielstätten) eingedruckt sind, ist die Zahl der tatsächliche Anrufe eher als gering anzusehen. Wenn nur je Tag \emptyset 10 Personen an einem Gerät spielen, sind das in einem Monat über 50 Mio. Kontakte.

Tabelle 2

4. Aktivierung der Selbsthilfe zur Bewältigung potenzieller Probleme

Die Verbände der Unterhaltungsautomatenwirtschaft erteilten außerdem im Dezember 2000 der Universität Bremen einen Forschungsauftrag: Bearbeitet wurde dieses Forschungsprojekt von Professor Dr. Gerhard Meyer. Ziel waren die Entwicklung und Evaluation eines Selbsthilfemanuals für Spieler mit problematischem Spielverhalten. Dieses Handbuch dient im Übrigen als Grundlage für Materialien zur Spieleraufklärung, wie sie gemäß § Abs. 4 SpielV seit 1. Januar 2006 vorgeschrieben sind. Die Spieler erhalten so eine Anleitung, damit sie mögliche Probleme selbst bewältigen können.

5. Zusammenarbeit mit Selbsthilfe-Organisationen

Außerdem kooperiert die deutsche Automatenwirtschaft fallbezogen mit dem Arbeitskreis gegen Spielsucht e. V. (Unna und Hamm) und fördert insbesondere die mittlerweile in 8. aktualisierter und erweiterter Auflage publizierte Untersuchung des Arbeitskreises mit dem Titel „Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland“. Darin lässt sich – im Gegensatz zum staatlichen Spiel – eine rückläufige Entwicklung der Angebotsseite des gewerblichen Geldspiels in den vergangenen Jahren erkennen.

6. Telefonische Spielerberatung

Nach einer vom Deutschen Bundestag geforderten Freiwilligen Selbstbeschränkenden Vereinbarung (BT-Drs. 1116224) ist in die Frontscheiben der rund 220.000 Geld-Gewinn-Spiel-Geräte, die in Gaststätten und Spielstätten aufgestellt sind, die Info-Telefonnummer 01801/37 27 00

Materialien zur Spieleraufklärung werden angeboten.

Automatenwirtschaft fördert Untersuchung.

Persönlicher Kontakt mit geschultem Berater



Verbindliche
Vorschrift für
Spielpause

lückenlos und unauswechselbar eingedruckt. Diese Telefonnummer führt den Anrufer zur Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). Spieler mit problematischem Spielverhalten sowie deren Angehörige können auf diese Weise direkten Kontakt mit einem geschulten Berater der BZgA aufnehmen. Etwa 60 bis 90 Anrufe werden im Schnitt monatlich gezählt. Mehr als 70 Prozent der Anrufe haben nichts mit dem Thema Vielspielen zu tun, sondern beziehen sich auf Service-Anfragen (Tabelle 2). Das Anbringen der Info-Telefonnummer ist nach § 6 Abs. 4 der am 1. Januar 2006 in Kraft getretenen Fünften Verordnung zur Änderung der Spielverordnung verbindlich vorgeschrieben.

7. Warnhinweise an Geld-Gewinn-Spiel-Geräten

Zusätzlich zu der oben genannten Info-Telefonnummer sind in die Frontscheiben aller rund 220.000 Geld-Gewinn-Spiel-Gerät Piktogramme eingedruckt. Sie machen deutlich – ähnlich wie entsprechende Warnhinweise auf Zigarettenschachteln –, dass übermäßiges Spiel keine Lösung bei persönlichen Problemen ist. Die Piktogramme befinden sich in Augenhöhe nahe dem Münzeinwurf (siehe links). Diese Piktogramme sind – einmalig in Europa – deutlich sichtbar und nachhaltig wahrnehmbar. Auch sie sind seit 1. Januar 2006 vorgeschrieben.

8. Spielpause

Nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels schalten sich Geld-Gewinn-Spiel-Geräte seit Anfang der 90er Jahre automatisch für drei Minuten ab. Dem länger spielenden Spielgast soll in der Spielpause die Möglichkeit gegeben werden, sein eigenes Spielverhalten zu hinterfragen. Gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 5 SpielV ist seit 1. Januar 2006 nach einer Stunde Spielbetrieb eine Spiel-

pause von mindestens fünf Minuten verbindlich vorgeschrieben.

9. Zweiergruppen-Aufstellung

In der Freiwilligen Selbstbeschränkenden Vereinbarung vom 15. November 1989 hat sich die Automatenwirtschaft verbindlich zur „Zweiergruppen-Aufstellung“ verpflichtet, die flächendeckend umgesetzt worden ist. Dadurch sollen Problemspieler vom gleichzeitigen Bespielen von mehr als zwei Geld-Gewinn-Spiel-Geräten abgehalten werden. So überprüft die Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH (AWI) im Rahmen der Aktion „Vorbildliche Spielstätte“ unter anderem die Zweiergruppen-Aufstellung von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten, die seit 1. Januar 2006 gemäß § 3 Abs. 2 SpielV verbindlich vorgeschrieben ist.

10. Schulung des Personals

Die Personalschulung ist ein wesentlicher Faktor, wenn es darum geht, dem übersteigerten Spiel weniger Spielgäste entgegenzuwirken. Daher unterweisen zahlreiche Spielstättenbetreiber ihr Personal eingehend, mit dem Ziel, problematische Spieler frühzeitig zu erkennen und von unkontrolliertem Spielen abzuhalten. Seit 1997 bietet das Weiterbildungszentrum der IHK Bonn/Rhein-Sieg die neutrale und professionelle Schulung des Personals durch Zertifikatslehrgänge an.

11. Jugendschutz

Die jugendschutzrechtlichen Bestimmungen werden in Spielstätten strikt eingehalten. Es sind keine signifikanten Verstöße gegen das Verbot des Aufenthalts junger Menschen unter 18 Jahren bekannt. Beispielsweise wurden in einer großen bundesweit tätigen Spielhallenkett-

Zur Zweiergruppen-Aufstellung verpflichtet

Kompetentes Personal durch neutrale und professionelle Schulung.

Aufsichtspflicht wird ernst genommen.

Spielgäste sollen stets „klaren Kopf“ behalten.

te seit 2001 bei fast 1.000 Kontrollen und mehreren Zehntausenden von Spielgästen nur 42 Personen unter 18 Jahren in den Spielstätten angetroffen. Keinem davon war nach dem Zutritt die Anwesenheit gestattet. Die Aufsichten in den Spielstätten nehmen ihre Aufsichtspflichten sehr ernst und in vollem Umfang wahr. Wenn es offensichtlich zweifelhaft ist, ob ein Gast in einer Spielstätte 18 Jahre alt ist, wird er gebeten, sich auszuweisen.

12. Kein Alkohol in Spielstätten

Die am 19. Dezember 1985 erfolgte Änderung der Spielverordnung enthält auf Betreiben der Unterhaltungsautomatenwirtschaft die Vorschrift, dass in Spielstätten mit mehr als zwei Geld-Gewinn-Spiel-Geräten kein Alkohol ausgeschenkt werden darf. Durch diese Regelung sollen die Spieler stets einen „klaren Kopf“ behalten und in vollem Umfang wissen, was sie tun. In Gaststätten ist eine solche Forderung nicht erforderlich, da dort das Spiel nicht im Mittelpunkt steht und unter den Gästen stets eine soziale Kontrolle herrscht.

13. Plakate und Informationsschriften

Sensibilisierung von Spielgästen und Mitarbeitern

Verschiedene Plakate einzelner Unternehmensgruppen aus der Unterhaltungsautomatenwirtschaft bzw. verschiedener Verbände sensibilisieren Spielgäste sowie Mitarbeiter für die Problematik des Vielspielens. Zudem weisen Informationsschriften in Spielstätten auf die mögliche Problematik exzessiven bzw. unkontrollierten Spielverhaltens hin. Informationsmaterialien der Deutschen Hauptstelle gegen die Suchtgefahren werden seit der Übernahme der Telefonberatung durch die BZgA verwendet. Seit 1. Januar 2006 ist das Auslegen von Informationsschriften in Spielhallen gemäß § 6 Abs. 4 SpielV verbindlich vorgeschrieben.

14. Dialog zwischen Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Selbsthilfeeinrichtungen

Von Zeit zu Zeit nehmen Vertreter der Unterhaltungsautomatenwirtschaft an „Runden Tischen“ teil, etwa seit 1999 an Gesprächsrunden, die durch den Regierungspräsidenten von Arnberg moderiert werden. Die Hamburgische Gesundheitsbehörde hat 2003 einen „Runden Tisch Glücksspielsucht“ eingerichtet. Daran nehmen neben der Automatenwirtschaft auch die Spielbanken und Vertreter der Suchtverbände teil. Ziel der Gespräche sind der Informationsaustausch, das wechselseitige Verständnis und die Förderung von Maßnahmen zur Prävention problematischen Spielverhaltens. Das geschieht im engen Dialog zwischen der Politik, den Anbietern von Geld- und Gewinnspielen, der Wissenschaft und Selbsthilfeeinrichtungen.

„Runde Tische“: Informationsaustausch und Prävention im Blick

Quelle: VDAI